

La Saga de Sharpkjal

Módulo para RuneQuest-Vikingos.

Resumen para el Dj

Hace cinco años llegó al pequeño archipiélago de Vikna, al pueblecito de Lyngnes (Punta Mentirosa), un sacerdote de Odín procedente de Haldir. El sacerdote, llamado Oder, hijo de Odís, y antiguo habitante del pueblo, pronto se ganó el afecto de los aldeanos, los cuales iniciaron la adoración de Odín, en detrimento del culto al Alfár, el espíritu de un héroe local. El Alfár era un antiguo guerrero que limpió el archipiélago de trolls marinos, y que desde entonces lo protege.

Dado que cada vez había menos gente que le adorara, el Alfár llamado Sven Halbjarn envió una pequeña plaga para avisar a los habitantes del peligro que suponía que no le rindieran culto, ya que su poder disminuía y esto podía facilitar que los trolls marinos volvieran al archipiélago. La gente no supo interpretar esta señal y se fue apartando cada vez más del Alfár, ya que creían que no les protegía bien, como demostraba la plaga que les afectaba. El Alfár ha estado buscando poder desde entonces para cumplir con su misión, encontrándolo en unas criaturas oscuras que habitan en el interior de la tierra. Poco a poco, el Alfár se está volviendo rencoroso con sus antiguos seguidores y comienza a albergar sentimientos del estilo a "ya no vale la pena proteger a los humanos que habitan la isla, ya que si han dejado de adorarme es por que no me deben necesitar" o "el maldito sacerdote es el culpable de todo, mejor estaría muerto. Si tanto vale, que los salve él", etc.

Por otro lado, el jefe del poblado, Ottar Eriksson, hace diez años se casó con una mujer-cisne, la cual siguiendo las costumbres de esta raza le abandonó hace tres. De esta unión nacieron dos niños. El mayor, Svan se parece mucho a su padre y el pequeño Svart, de cinco años de edad es más parecido en carácter a su madre a la cual hecha mucho en falta. La mujer de Ottar, conociendo el problema del Alfár, ha intentado alertar a su marido mediante sueños, sin éxito alguno. Así pues, ha decidido enviar un sueño a su hijo pequeño, explicándole el camino a tomar y la solución al problema. El niño, por el amor que siente por su padre, ha decidido que sean unos extraños los que afronten esta peligrosa misión. La familia es la familia.

De esta forma y acompañados por un viejo sacerdote los dos niños han partido en busca de los guerreros que cumplirán el sueño del pequeño Svart.

Introducción

El Ring-Jarl Harald Cabello Hermoso, Señor de Noruega, ha otorgado a Björn Brynjolfsson, Jarl de More, el privilegio de ir a cobrar el impuesto Lapón, allá en el frío Norte. Tres barcos acompañan a Björn "Blód-Oddskys" (escudo san-

griento): un Langnad (serpiente larga) llamado "Atgeria" (lanza), un pesado Knorr (mercante) llamado "Seasoxn" (buey del mar) y un ligero explorador mandado por su hijo Ivar Bjornsson, que ostenta el nombre de "Sharpkjal" (quilla cortante). Esta es la historia de ese barco y de su tripulación.

Parte I: El fuego en la playa

Los personajes viajan en el "Sharpkjal", como avanzadilla de las otras dos naves, midiendo la profundidad de los canales que deberán atravesar para que las otras dos naves no se queden encalladas, vigilando la vanguardia para no sufrir emboscadas por parte de los piratas y buscando los mejores lugares para pasar la noche.

La nave está tripulada por Ivar Bjornsson (Pj), capitán de la nave; Arnold Kolsson "El Viejo" (Pnj), es el vigia de proa y segundo de abordaje; Torfi Svarti-Krakasson (Pnj), carpintero y marinero; Orm Irissón (Pj), timonel; Odd Irissón (Pj), marinero hermano del timonel; Bork Gislsson (Pj), houscarl-marinero; Glim Glamsson (Pj), houscarl-marinero; Kol Korissón (Pj), scald-marinero y Snorri "Huit" (blanco) Haddsson (Pj), houscarl-marinero.

Al inicio de la partida los Pj's llevan tres días de viaje, encontrándose en el crepúsculo del tercero, el día 23 de Sowing (8 de mayo).

En estos momentos se encuentran a la altura de las islas Vikna, justo en el canal que las separa del continente. Una tirada de Otear les permitirá observar una hoguera en una de las playas de la isla, hacia el oeste. Otra tirada de Otear o una de Escuchar les indicará que al lado de la hoguera hay alguien que intenta llamar su atención. Se trata de una figura indeterminada, la cual y a medida que se acerquen, reconocerán como un anciano de larga barba blanca, con un sombrero de ala ancha, vestido con una pesada túnica de lana gruesa, sin tintar. En su mano derecha porta una lanza a modo de bastón, mientras con la mano izquierda hace bocina para llamar la atención del barco.

Los Pnj's aconsejarán a los jugadores acercarse para ver que es lo que desea el extraño anciano. Si no accedieran al encuentro con el anciano, Arnor les recordará las tradiciones vikingas, según las cuales debe escucharse a cualquiera que haga señales a un barco. En el caso que los jugadores mantengan su tozudez e insistan en no acercarse a la playa, Björn les obligará a volver atrás a atender a un anciano, tildándoles de cobardes y malos guerreros (menos diez puntos por no saber reconocer el inicio de un módulo).

Si los personajes dirigen el barco a la playa, descubrirán que con el anciano hay dos niños, uno de unos nueve años y otro de cinco, vestidos igual que el

anciano y sin armas visibles. El anciano se presentará como Oden Odisson, y pedirá ayuda a los jugadores para romper una terrible maldición que aflige a su pueblo, Lyngnes (Punta Mentirosa), y que les está haciendo padecer el peor invierno de todos los que se hayan vivido.

Presentará a los niños como Svan y Svart, ambos hijos de Ottar, jefe del pueblo de Lyngnes (ver sus relatos en la pastilla adjunta).

Tanto Svan como el sacerdote se disculparán por no poder explicar más claramente el significado de sueño, lamentando que su hermano no pueda aportar más detalles, ya que se trata de un muchacho muy tímido que casi no habla con nadie. Según habrán podido deducir por las señales de Svart, les ha reconocido como los seis hombres de hierro surgidos del mar. Cualquier intento de intimidar o de obligar al más pequeño a hablar dará como resultado la huida del niño y que sean amonestados por el sacerdote y por el hermano mayor. Incluso llegarán a combatir para proteger al pequeño (menos quince puntos por torturar niños).

Si después de tanta explicación y tanta súplica, tus jugadores no quieren jugar este módulo, puedes hacer que Björn les obligue a realizarlo, tachándoles de cobardes, gallinas, malos guerreros, etc. (menos cinco puntos por indecisos).

Parte II: Alrededores de Lyngnes

El archipiélago de Vikna está formado por tres islas y varios islotes que rodean a estas. El pueblo de Lyngnes se encuentra en la costa norte de la isla situada más al oeste. El pueblo consta en realidad de tres granjas, junto con sus cobertizos y establos para el ganado, habitando en él no más de treinta personas, divididas en cinco familias. Esparcidas por la isla hay otras dos granjas. La principal riqueza local lo forman productos derivados de la leche y, en menor medida, productos típicos de la pesca. Cada familia dispone de una pequeña parcela de donde obtiene trigo y cebada. Igualmente suelen tener algunos animales de granja como cabras, gallinas, cerdos y por supuesto vacas. El resto de productos que no pueden manufacturar los comercian con Haldir durante los meses de verano.

Por el pueblo actualmente no se puede circular si no es protegido por ropa gruesa que evite o atenúe las picaduras de los insectos. Si los Pj's no disponen de estas ropas, los habitantes se las cederán. Cuando se vaya de una casa a otra o se salga de Lyngnes, podrán recibirse picaduras de los insectos.

El jefe del poblado Ottar Ottasson, El Joven, fue elegido para representar al pueblo hace siete años, cuando se vio que era un hombre muy afortunado, ya

RELATO DE ODER ODISSON

"Llegué hace unos cinco años de Haldir, donde había estado trabajando junto con otros Godar (sacerdotes), realizando los rituales que se celebran en honor a Odín. Soy demasiado mayor como para realizar ciertos esfuerzos, y por ello decidí retirarme al pueblo donde nací. Las cosas iban bien, hasta que un día, a principios de la pasada primavera, comenzaron a invadirnos unas extrañas nubes de insectos nada frecuentes en estos lugares. Pudimos pasar la primavera y el verano medianamente bien, aunque los insectos eran bastante molestos. Pensamos que al iniciarse el otoño, los insectos emigrarían, pero eso no sucedió. Tampoco desaparecieron con la llegada del invierno, sino más bien todo lo contrario: nos obligaron a permanecer encerrados en nuestras casas, ya que allí podíamos combatirlos mejor que a cielo abierto, y manteniendo precauciones podíamos mantener las salas sin los molestos insectos. Pero el día de Frobolt, fiesta en la que se hace un sacrificio en honor del espíritu protector del pueblo, los insectos se multiplicaron por cientos. A partir de ese día, se han producido diversas muertes provocadas por las picaduras, sobre todo entre ancianos y niños, así como entre algunos animales. Recé a Odín, en busca de una solución para este problema, pero parecía que no me escuchaba... hasta hace unos días. Odín envió un sueño a este niño (señala a Svart), un sueño que si no he interpretado mal, podría acabar con nuestros problemas."

Responderá a todas las preguntas que los jugadores le hagan, dentro de los límites de su conocimiento. Después dejará que sea Svan, el hermano mayor, el que explique el sueño. El joven Svart, no abrirá la boca para nada aunque le pregunte directamente, y correrá a ocultarse tras la túnica de Oder; eso sí, sin ocultar ojo a los Pj's. De vez en cuando hará alguna señal a Oder y señalará a alguno de los personajes, hasta haberlos señalado a todos sin importar el orden. Si los jugadores preguntan sobre ello, el niño nuevamente se esconderá tras el anciano, el cual les pedirá que escuchen el relato del sueño, indicándoles que ello les explicará por que Svart les señala.

RELATO DE SVAN OTTARSSON, SOBRE EL SUEÑO DE SU HERMANO SVART

"Él ha soñado que del mar surgen seis hombres de hierro, que avanzan hasta un prado verde, donde luchan con un gran dragón que escupe flores que matan, y que después avanzan por la garganta del dragón hasta que llegan a un río de lava, el cual cruzan sin quemarse. Luego, los cuatro hombres de hierro se enfrentan a los guardianes vivos o muertos. Y con armas sabias, dos romperán la puerta que guarda el pozo de la oscuridad, la voluntad hará olvidar lo obvio, que ha de ser vuelta luz por la luz que había dentro de ella, pues solo así el agua limpia ha de enseñar la salida a los cinco hombres de hierro surgidos del mar."

que sus campos producían cosechas increíbles, su ganado se multiplicaba y sus negocios eran los mejores. La causa de esta abundancia era su matrimonio con una mujer cisne, la cual le abandonó, como es tradición, hace tres años, dejándole bajo su cargo a las dos criaturas. Su granja continúa siendo la más floreciente, y tiene trabajando para él a dos familias.

Contará la misma historia que el sacerdote y, si se le pregunta sobre los sueños de su hijo menor, no les concederá la menor importancia, diciendo que se trata de un niño un tanto especial, muy propenso a tener este tipo de sueños ya que suele pasar los días en soledad con sus fantasías. De todas formas les dará la poca información que ha sido capaz de recopilar sobre estos sueños.

Información

Si preguntan por el pueblo pueden enterarse de lo siguiente:

Dragón

Al sur del poblado, existe un prado al pie de un acantilado, que en su ladera cuenta con una formación rocosa. Según como se mire, estas rocas pueden dar la sensación de ser un gran dragón con sus fauces abiertas. Se explica que es un mal lugar, del cual han desaparecido personas a lo largo de los años, sin una explicación convincente. Una vez allí, una tirada de Otear facilitará comprobar que de las supuestas fauces del dragón surge lo que podría interpretarse como una llamarada verde. En realidad se trata de una zona pantanosa, en la que no se ha de descartar que hayan arenas movedizas. Otro detalle que les ha de llamar la atención es la existencia de un túmulo en la cima del acantilado.

Túmulo

Dominando el pueblo y prácticamente la isla se encuentra un inmenso túmulo. Si preguntan por él, les explicarán que se considera tan antiguo como el inicio de los tiempos. Bajó él se albergan los restos del héroe de la isla, Hlafbjarn (medio oso), que les libró de la presencia de criaturas malignas pagando con su vida. Fue enterrado por sus compañeros, en este lugar y desde entonces allí descansa. Su espíritu se ha convertido en el protector de todo el archipiélago de Vikna. Una tirada de Habla Fluida, conseguirá informar a los jugadores, que antes de la llegada del sacerdote, la gente realizaba muchas ofrendas al Alfár de la isla. Desde el túmulo se puede observar un prado asombrosamente verde, limitado en tres de sus lados por la playa, y en el cuarto por el acantilado (la zona que hay sobre el prado es donde se sitúa el supuesto dragón de piedra). Mirando al norte se puede observar la pequeña población de Lyngnes y hacia el oeste una estupenda vista del océano. Al este se puede observar el resto del archipiélago de Vikna, ya que este es el punto más alto de las islas.

Capillas

Hay dos capillas en la isla, para que los aldeanos realicen sus servicios religiosos. La más cercana y también la más rica en ofrendas, la encontramos situada en un bosquecillo de tejos y está con-

sagrada al dios Odín. La otra capilla se encuentra ubicada en la cima de la montaña, su símbolo es el de un guerrero humano luchando contra unos seres diabólicos espantosos. Sin duda ha pasado mejores momentos que el actual, ya que carece de ofrendas y se encuentra en un estado semi ruinoso.

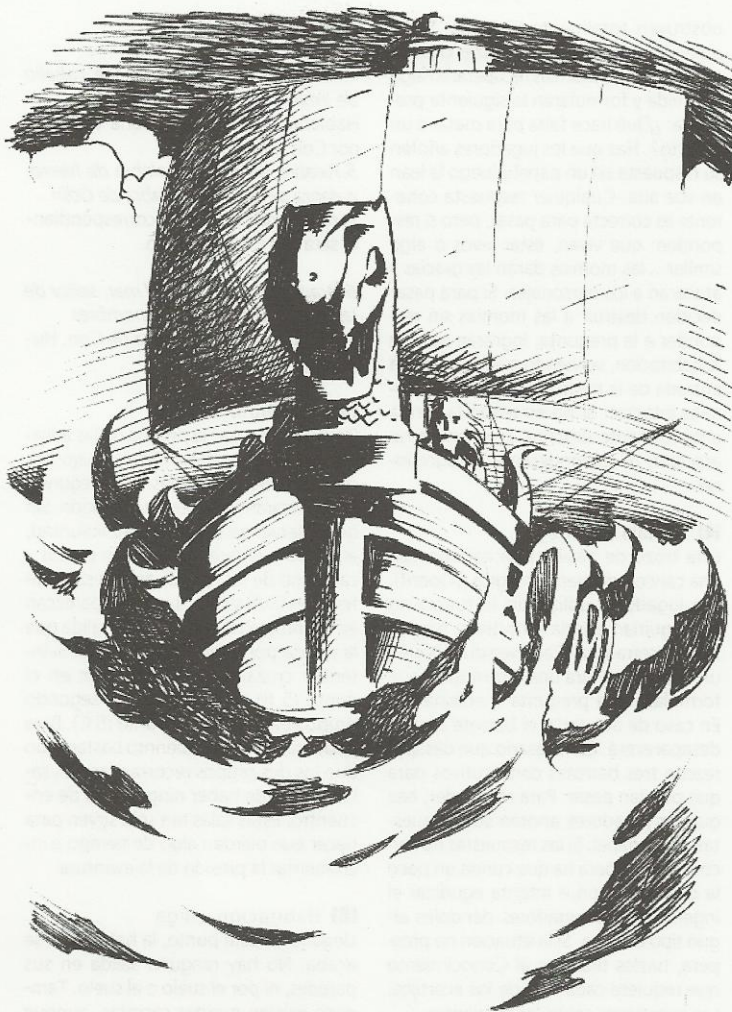
Insectos

Se trata de moscas, cuya picadura es bastante dolorosa. Aproximadamente a un kilómetro del pueblo de Lyngnes comienza a apreciarse una nube de estos insectos que prácticamente rodea por completo toda la población. Estas moscas atacarán a todo aquel que no se proteja con gruesas túnicas de lana gruesa y no porte con él una antorcha de irias prendida. Los únicos lugares que se libran de esta plaga son el interior de las casas (por estar llenas de humo y carecer de ventilación) y curiosamente un prado al pie de un acantilado cercano al pueblo.

Parte III: La casa de Sven Hlafbjarn

El jardín

El prado ante el acantilado, como ya hemos dicho, es el único lugar que se encuentra libre de moscas en toda la isla. En realidad se trata de un inmenso pantano formado en parte, por agua de mar y agua dulce, que se filtra de la montaña, a parte de animales y plantas en descomposición. Esta mortífera combinación provoca un gas alucinógeno. La víctima que inhale este gas queda a merced de las plantas y estas lo convierten en abono. Recomienda a los jugadores que no crucen el prado y si deciden hacerlo alucínelos y te los comes. La mejor forma de llegar hasta allí es descolgándose del acantilado con cuerdas. Después sería conveniente que se dirigieran a la boca del dragón bordeando el acantilado por un pequeño tramo de piedras que resta a su pie, sin cubrir por el pantano. Haz tiradas de Con X 5 a cada salto que lleven de prado, y ves restando en uno el multiplicador a cada salto. En el momento que se falle la tirada, verán un dragón, alucinógeno, al que deberán enfrentarse sin más opción. Si alguien muere, cae al suelo o se sale parcialmente del camino de roca, las plantas provocarán dos puntos de daño por asalto, en las partes que estén en contacto con el pantano, provocando que se corroan lentamente por las plantas. La única salvación es llegar hasta otro grupo de rocas al pie del acantilado. Estas piedras, vistas desde lejos simulan la posición de un dragón apunto de lanzar un aliento sobre el prado. Los jugadores que se introduzcan en su interior se recuperarán de las alucinaciones en 1d3 asaltos. Recuerda que, aunque el dragón les mate, si están ya dentro de la abertura, al caer no recibirán daño. Todo el daño causado por el dragón desaparecerá al liberarse los personajes de la alucinación, pero el daño causado por las plantas permanecerá, pues el daño es real.



[1] La puerta principal

La entrada de la cueva está formada por un pasillo de dos metros de ancho y tres de largo. Carece de iluminación y a no ser que los jugadores hayan solicitado antorchas, no podrán ver absolutamente nada. El pasillo sube imperceptiblemente, y va girando sobre sí mismo. Será necesario realizar tiradas para percatarse de este detalle. En este pasillo y en los siguientes habrá un 10% de probabilidades de ser atacados por Dverrow (sing. Dverge), si están viajando sin luz. Surgirán de las paredes, golpearán a uno o dos personajes, y cuando se les ofrezca resistencia, desaparecerán por donde han venido. Aparecerán en número de 1d3.

[2] La cocina

Una tirada permitirá darse cuenta que en esta sala la temperatura se ha elevado unos grados. El primer personaje que cruce la entrada se dará cuenta que todo el suelo de la sala está cuarteado en grandes lajas de piedra, cosa que no es visible a simple vista debido a la capa de polvo que las cubre, ocultando las fisuras. Debajo de las lajas se podrá adivinar la presencia de lava por un ligero brillo rojizo que iluminará levemente la sala y provocará que el aire, debido al progresivo aumento de temperatura en la sala, se convierta en irrespirable. Los jugadores que intenten atravesar la sala

saltando de laja en laja, deberán realizar las respectivas tiradas por Saltar y otra combinando TAM y CON contra la resistencia de la laja (10), para comprobar que resista la caída del salto. Los que fallen alguna de las dos tiradas, recibirán 13d6 de daño en una localización y deberán realizar una tirada de DESx5%, para no caer dentro de la lava (cor. 1d3/9d6). La única forma segura de salir es derribando la columna de piedra que hay en uno de los lados de la sala, de manera que quede como un puente improvisado. Esto no será una tarea sencilla, y será necesario una tirada de INT o Inventar, que superen la resistencia de la columna (20) y conseguir que caiga en la dirección adecuada. Pasar por encima de la columna requiere tiradas de DESx5%. Dale emoción describiendo que la columna está a punto de fundirse, y dando la impresión (sólo la impresión) de que no podrán pasar todos antes de que esto suceda. Una vez superado el obstáculo, hay un pasillo igual que (1).

[3] El Recibidor

Se trata de una sala que consta de tres metros de ancho por dos de largo, con una altura alrededor de los dos metros y medio. En su interior no hay nada más que dos cadáveres, momificados por el paso del tiempo. Cada uno porta una lanza y están colocados de tal forma que

obstruyen totalmente la salida. Si alguien intenta apartar las lanzas o pasar por debajo, las momias recuperarán algo y de vida y formularán la siguiente pregunta: ¿Qué hace falta para matar a un muerto?. Haz que los jugadores anoten su respuesta en un papel y luego la lean en voz alta. Cualquier respuesta coherente es correcta para pasar, pero si responden: que vivan, estar vivos o algo similar... las momias darán las gracias y atacarán a los personajes. Si para pasar deciden destruir a las momias sin responder a la pregunta, lograrán salir de la habitación, volviendo a aparecer en la entrada de la misma sala y con las momias intactas. Si no es según la forma anteriormente descrita, las momias no atacarán ni responderán a las agresiones.

[4] La sala de Juego
Este trozo de pasillo está cerrado por una cancela de hierro, mágica (¡Oooh!). Los jugadores utilizando la fuerza no conseguirán abrirla y no tiene ningún tipo de cerradura. Cada vez que toquen un barrote, se oír una voz musical que formulará una pregunta o adivinanza. En caso de acertarla, el barrote tocado desaparecerá. Es necesario que desaparezcan tres barros consecutivos para que puedan pasar. Para responder, haz que los jugadores anoten sus respuestas en un papel. Si las respuestas no son correctas, espera ha que cunda un poco la desesperación e intenta agudizar el ingenio de tus jugadores dándoles algún tipo de pista. Si la situación no prospera, hazles tirar por el Conocimiento que requiera cada uno de los acertijos. Las cuestiones serán las siguientes:

1. Punta de lanza de agua, clavada en el costado de Ymir

La respuesta es el Fiordo, y la tirada a realizar sería por Con. Del Mundo.

2. Gota de agua capturada en metal. Silbas la muerte de mi enemigo

La solución es la punta de la flecha y la tirada correspondería a Con. Humano.

3. Hilanderas de hilo fino, las telas cuyas son vida y destino

Respuesta, araña y la tirada correspon-

diente es de Con. Animal.

4. Padre del escudo y de la lanza, cabello de Ymir

Hablamos del árbol y habría que tirar por Con. Vegetal.

5. Palabra de piedra, palabra de hierro, palabra de madera, palabra de Odín

Son las runas y la tirada correspondiente será por Con. Humano.

6. Dragón marino, rey del mar, señor de las olas, protector de los hombres

Se trata del Drakkar, tirada de Con. Humano.

[5] Vestíbulo

Después de pasar la prueba de las adivinanzas, los personajes pasarán bajo una serie de extrañas arcadas. En el segundo paso, notarán una extraña sensación. Sin que intervenga para nada su voluntad, el grupo quedará fraccionado en dos y cada uno de los grupos en dos salas diferentes (5 A) y (5 B). Los que aparezcan en la primera no tendrán más salida que la puerta por donde han entrado. Si intentan cruzarla, se encontrarán en el punto (5 B), mientras que el segundo grupo aparecerá en el punto (5 C). Para poder salir de este laberinto bastará con que los dos grupos recorran las tres salas. No ha de haber ningún tipo de encuentro. Estas salas tan solo sirven para hacer que pierdan algo de tiempo e incrementar la presión de la aventura.

[6] Habitación ciega

Llegado ha este punto, la habitación se acaba. No hay ninguna salida en sus paredes, ni por el suelo o el techo. Tampoco existen puertas secretas, aunque si quieren tirar para buscarlas puedes permitirlo. En realidad, este es exactamente el camino a seguir, basta con caminar recto y atravesar el muro de enfrente, mentalizándose que no existe (recuerda la explicación de Svart sobre el sueño de su hermano: ... la voluntad hará posible ignorar lo obvio).

Si los jugadores no utilizan el término pared, muro, roca o algún sinónimo, para indicar que atraviesan la pared, podrán cruzarla sin problemas, como si realmente no hubiera nada. Pregúntales si atraviesan la pared. Si responden afirmativamente, estarán admitiendo que la pared existe, en ese momento hazles rebotar contra el muro, hasta que se den cuenta que lo tienen que ignorar.

PARTE IV: Y EL SUEÑO FUE

Llegado este momento, los jugadores están a punto de encontrarse con Sven Halfbjarn. Recuerda que Sven está un poco trastornado por la falta de poder que le es necesario para evitar que las islas sean ocupadas por los trolls marinos. El escaso poder que ostenta en estos momentos, lo consigue de un oscuro pueblo que habita en las profundidades de la tierra, los cuales aunque no sean malos son de naturaleza caótica. Y este hecho, está afectando a Sven. Este aparecerá ante los jugadores con el aspecto de un príncipe Alfár, les ofrecerá

regalos y dones y les invitará a pasar a sus posesiones subterráneas para disfrutar de la riqueza del interior de la tierra. Aunque los jugadores acepten, descubrirán que las ofrendas no son lo que deberían ser, pues tiene algún defecto que hacen que se rompan con facilidad y poseen un lado oscuro. Todo esto ocurre por que Sven tiene una mancha oscura en su armadura de luz, la cual se podrá comenzar a observar cuando éste comience a discutir con los jugadores. La mancha al igual que surge, irá desapareciendo a medida que la discusión avance y Sven se vaya convenciendo que el pueblo no le ha abandonado. Será necesario que se le prometa y asegure, toda la ayuda que necesite, una adoración suficiente y que uno de los personajes se quede en la isla como jefe espiritual de sus adoradores. En el momento que desaparezca la mancha, Sven purificará el estanque que hay en la sala y hará desaparecer los insectos del poblado. También indicará el camino de salida a los jugadores. Debe hacerse notar que Sven exigirá unas garantías mínimas por parte de los jugadores, a discreción del máster, pues no les dejará escapar a cambio de nada.

Localizaciones

Esta cámara corresponde al túmulo que hay encima de la colina, y es la sala donde está enterrado Sven. El techo tiene la forma de un cono invertido, permitiendo la filtración de luz solar, creando en la sala un aire fantasmagórico, lleno de claroscuros. En el centro de la sala, flotando a un metro del suelo, les espera Sven, con una armadura y un yelmo de luz, y provisto de armas hechas de brillo.

[7] Entrada

Los personajes llegarán aquí desde la zona anterior, la habitación ciega. Aunque unos lleguen antes que otros, no hagas la descripción hasta que están todos juntos.

[8] Losa

Debajo de esta losa se encuentra el cuerpo de Sven. Si los jugadores combaten contra él, la losa se levantará, y de dentro saldrá un Draugr que les atacará inmediatamente, mientras el espíritu les lanza hechizos.

[9] Estanque

Debido al tiempo transcurrido desde la construcción de túmulo, este ha sufrido filtraciones de agua que han remesado en esta zona. El agua se encuentra en un avanzado estado infecto, siendo el motivo de la plaga de insectos que asola Lyngnes, pues la mayoría se generan aquí. Si se consigue convencer al Alfár, creará un desagüe para que el agua circule y se limpie. Los personajes deberán seguir ese mismo camino si quieren volver al exterior.

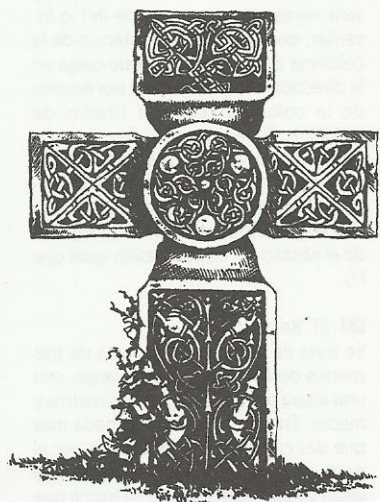
[10] Puerta

Esta no es la salida, dado que la puerta está tapiada con las mismas piedras del túmulo, capas de tierra y césped, y por

lógica es imposible de abrir.

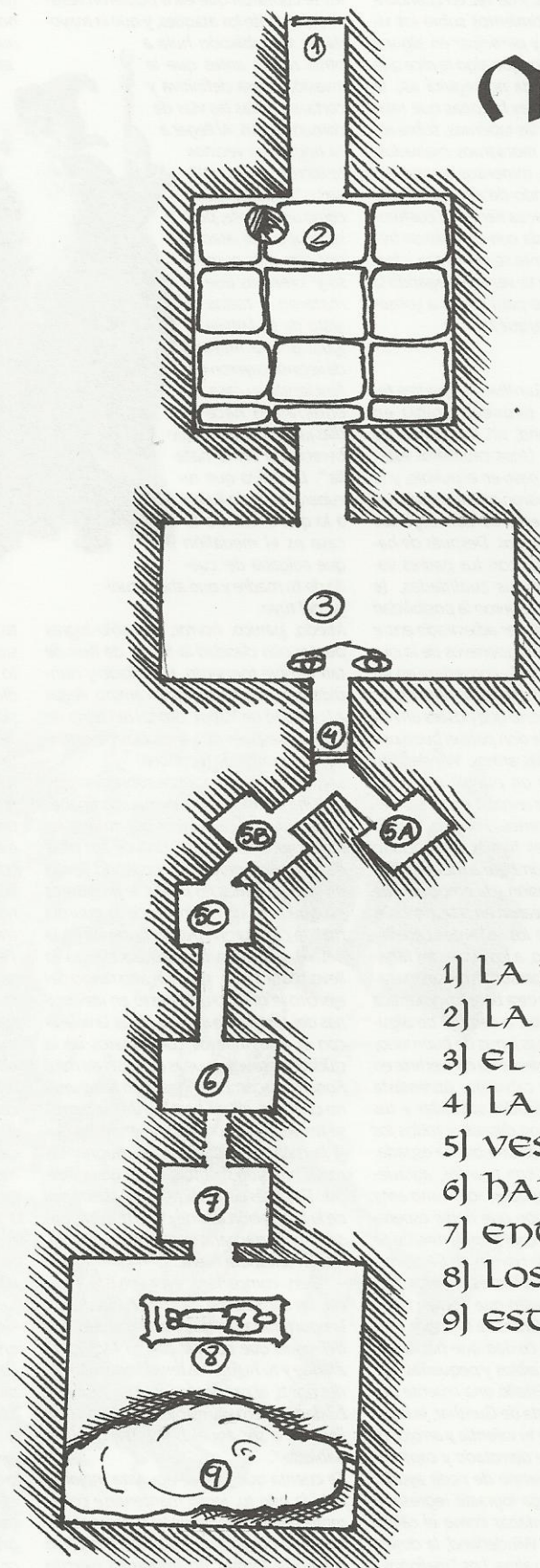
PARTE V: FIN

Si consiguen convencer al Alfár, y este les permite salir, deberán seguir el camino creado por el agua al vaciarse el estanque superior, el cual forma una especie de tobogán hasta una habitación circular con un agujero tubular en su techo. Se trata de un pozo seco, que está situado a las afueras del pueblo. Una vez consigan trepar, podrán dirigirse hacia la casa del jefe del pueblo, el cual os mostrará su gratitud y les entregará la recompensa ofrecida por el sacerdote o les entregará armas y armaduras, como ofrenda por la ayuda prestada. De esta forma ya solo queda reunirse con Björn y continuar el viaje a Laponia, dejando atrás al personaje que quede oficiado la adoración a Sven Halfbjarn.



LA SAGA DE SHARPKJAL

MAPA



- 1) LA PUERTA PRINCIPAL
- 2) LA COCINA
- 3) EL RECIBIDOR
- 4) LA SALA DE JUEGO
- 5) VESTÍBULO
- 6) HABITACIÓN CIEGA
- 7) ENTRADA
- 8) LOSA
- 9) ESTANQUE