

AVENTURAS EN EL NORTE

DE SAQUEO

En esta aventura hay dos posibles inicios: el primero considera que los personajes son todos vikingos, pertenecientes a una misma Thing o diferentes enclaves cercanos y que por diversos motivos terminan rodeados por un grupo de nórdicos. La otra posibilidad es dar inicio ya con los personajes rodeados, prácticamente derrotados, sin importar en gran medida su origen y únicamente hasta cierto punto las circunstancias que hasta aquí los han traído.

Primer inicio: Nos encontramos a finales del verano. Hasta los asentamientos donde habitan los personajes llegan noticias de una próxima expedición al continente a cargo de Rigmund Svensson como capitán, el cual recibirá el barco del jarl construido –o a punto de ser terminado más exactamente –de manos de Solvi, el naviero, al cual seguramente ya conocen –aunque sea de oídas –los pjs. Todos aquellos hombres con experiencia serán bien recibidos si se dirigen a la casa de Svensson, donde se están escogiendo los miembros que han de formar la futura expedición.

Tal como lleguen los personajes verán una larga cola que sale del interior del edificio. Reconocerán algunos de los allí presentes, ya sea de oídas o incluso por haber navegado con ellos (si el dj así lo desea, pueden encontrarse con antiguos compañeros de, por ejemplo, el Guerrero –Marino). Tal como Svensson vea entrar a los personajes los saludará como quien saluda a antiguos compañeros de aventuras, y obviamente se saltará todos los prolegómenos referentes a su posible experiencia, habilidades, etc, dando ya por hecho que tienen una plaza a bordo. Según les explicará, su intención es remontar el Mar Báltico bordeando la costa continental hasta llegar a la zona del Golfo de Riga. Allí, penetrarán y asolarán diversos poblados situados en los márgenes del río Daugaba. La expedición partirá en menos de una semana, una vez la tripulación esté escogida y el barco cargado con lo necesario para la travesía. Una vez sean aceptados entre los tripulantes, Rigmund les deseará suerte mientras llega el momento de la partida. Cuando salgan del edificio, los pjs verán que entre los que esperan para encontrar un puesto en el barco hay diversos compañeros de anteriores viajes (si los pjs jugaron alguna de las partes anteriores, cualquier superviviente a las travesías puede ser uno de los que esperan en la hilera de vikingos), los cuales saludarán amistosamente –siempre y cuando tuviesen una buena relación –a los pjs. El grupo puede permanecer en el mismo asentamiento o en los alrededores al menos hasta la noche anterior a la partida. En esas vísperas se celebrará la Fiesta de La Partida para desear suerte a la embarcación y sus ocupantes. La misma tendrá inicio cuando oscurezca, momento en que los lugareños empezarán a dirigirse hacia la casa de Svensson, un imponente edificio de base de piedra y paredes y techo de madera situado cerca del centro del pueblo. Allí, alrededor de una enorme mesa que ocupa buena parte de la estancia, formada por diversos tableros de madera alineados en forma de U, se sientan todos los futuros tripulantes de la embarcación, el Dragón Marino. Además de ellos, otros notables habitantes del pueblo se sientan junto a ellos, mientras las mujeres sirven a los comensales grandes viandas en enormes planchas de madera, vino e hidromiel en repletas jarras, en medio de un jolgorio atronador. Los hombres golpean con sus puños sobre la madera rítmicamente animando a Svensson a hablar. Éste, con visibles dificultades para mantenerse derecho, agradece a todos su presencia y promete regresar con un enorme botín, lo cual es recibido con aplausos y gritos de asentimiento por los allí presentes. Tras estas palabras, la fiesta prosigue mientras en la sala se celebran diversas competiciones, como el lanzamiento de hachas, la de resistencia a la bebida o bien la de pulsos, siendo los participantes jaleados por los allí reunidos.

Cuando sea bien entrada la noche los tripulantes se dirigirán a sus casas los que vivan allí o bien se tumbarán en el suelo los que son forasteros.

La quietud y el silencio se adueñarán del asentamiento hasta que llegue la madrugada, cuando Rigmund Svensson o Guntar Ranson, el segundo de a bordo, los cuales irán despertando a los dormidos para que se preparen para dirigirse al barco.

Durante las dos horas siguientes, mientras el sol aparece por el horizonte y la niebla va esparciéndose, los tripulantes terminan de cargar en el Dragón Marino los últimos bultos que quedaban, y niños, ancianos y mujeres se acercan al muelle para despedir a los viajeros.

La tripulación del drakkar está compuesta por el capitán, el segundo de a bordo, el timonel, tres vikingos de elite, cuatro vikingos superiores, seis vikingos buenos, diez vikingos medios y doce vikingos débiles, además de los pjs.

Capitán: Rigmund Svensson

Segundo.	Guntar Ranson
Timonel :	Thorleif « mjörksiglandi » (viajero)
Élite:	Bjarni “Durs” (gigante), Alf Grimsson, Finn Gunnarson
Superiores:	Bjorn Atlisson, Kart Snorrison, Stymir Stymirsson, Thorir Sturlasson
Buenos:	Jon Grimsson, Finn “Kraka” (cuervo), Thorgeir Olafson, Ari Finnbogisson, Thorkell Omsson, Ulf Solvisson.
Medios:	Oddi Helgisson, Harek Gunnjornson, Gardar Vesteinsson, Thorgils Kollison, Steinn Thorvaldson, Thorfinn Hakonson, Hakon Gardarson, Om Ivarson, Grim Kodranson, Steinn Gunnjornson
Débiles:	Helgi Alfinson, Olaf Finnson, Solvi Flovilsson, Ottar “Smidur” (herrero), Thorbran Gunnarson, Thorleif “raudi” (rojo), Kodran Snorrinsson, Flosi Sigurdson, Eysteinn Grimsson, Hrafnkell Oddison, Throbjorn “dientes negros”, Olafur Kodranson

Cuando el sol ya ha despuntado, Svensson da la orden de partir. Se sueltan amarras y el navío poco a poco va alejándose, dejando atrás el muelle y las gentes allí reunidas y adentrándose en el fiordo, rumbo a su desembocadura. El viento acompaña, las velas se sueltan y el Dragón enfila rápidamente mar abierto. Las primeras jornadas pueden ser aprovechadas por el grupo para ir conociendo al resto de la tripulación. No será hasta transcurridos cinco días que surgirán las primeras complicaciones.

Será a punto de levantarse el día, cuando una espesa niebla cubrirá toda la zona. Svensson dará orden de recoger velas y dejarse llevar por la corriente. No será hasta transcurrido un buen rato desde el mediodía cuando empiece a mejorar la visibilidad. Cuando esto suceda, el capitán dará la orden de soltar velas nuevamente, mientras todos se dirigen a los remos. Al rato, una hora más tarde aproximadamente, se empezará a vislumbrar la costa. Se trata sin duda del continente, aunque el lugar exacto tardarán un poco más en precisarlo. Las corrientes y el viento han llevado al bajel hasta las cercanías del río Tebra. Cuando mencionen el nombre y su situación, Ranson comentará que cerca de allí hay un pequeño poblado ideal para hacer un alto y saquearlo. Svensson asentirá complacido y dará la orden de poner rumbo hacia donde indica su segundo. Efectivamente, quince minutos después verán recortarse en la costa las siluetas de unas casas, Pävilsta. Al mismo tiempo, con una podrán oír el tañido de una campana tocando, sin duda para avisar a sus habitantes del peligro que les acecha. Svensson ordenará poner rumbo a la costa, y una vez allí, aprovechando el muelle donde se hallan amarrados los pesqueros, desembarcar y atacar a los aterrorizados lugareños. Los vikingos empiezan a hacer chocar sus armas contra los escudos, gritos de guerra surgen de sus gargantas, la proa del drakkar corta el mar hasta frenar con los maderos del muelle, y a una orden de su líder saltan por la borda lanzándose en un frenesí destructivo contra las pobres gentes del poblado.

La defensa será débil, pocos son los hombres capaces de luchar y mucho menos de enfrentarse con sus toscas armas a una horda de vikingos sedientos de botín, así que la lucha no debería prolongarse en exceso. Las mujeres, niños y viejos se han refugiado en la iglesia, lugar donde los encontrarán prácticamente a todos, excepto a algunos escondidos en sus casas.

El pillaje durará un buen rato, y Svensson decidirá pasar noche en el pueblo. Se dejarán algunos guardias –tirar un dado para comprobar si alguno de los pjs está entre ellos –mientras el resto descansa.

A la mañana siguiente, tras hacerse con todo lo de valor que puedan llevar, el drakkar proseguirá su incursión hacia el norte.

Pero la alarma parece haberse expandido, pues los dos siguientes pueblos que encontrarán estarán deshabitados, como si sus habitantes hubiesen marchado a toda prisa hace ya bastantes horas, llevándose todo lo de valor, incluso algunos animales (Ūzava, Ventspils, Ovisi, Mazirbe).

Svensson y Ranson harán planes, y decidirán alejarse de la costa durante un buen trecho antes de volver a acercarse.

En estas circunstancias, las cosas empezarán a torcerse. A lo lejos, proveniente del sur, el vigía avistará al día siguiente las velas de un barco, aparentemente de origen báltico. El barco enfila directamente hacia el drakkar, y se decidirá ir a por él antes que les de caza. El enfrentamiento tendrá lugar cuando sea ya entrada la tarde.

Vayan como vayan los combates de los pjs, los vikingos saldrán victoriosos. Pero cuando estén celebrando aún la victoria, nuevos gritos resonarán: dos velámenes más aparecen en el horizonte, idénticos al barco que acaban de abordar, y también parecen dirigirse directamente al Dragón Marino. Svensson se da cuenta que, aún contando con la tripulación entera –cosa que no se da, pues el barco habrá sufrido bajas –sería prácticamente imposible vencer a ambos perseguidores, así que dará la orden de soltar velas y dirigirse hacia el norte. Algunos tripulantes mostrarán su descontento, pero nadie alzará la voz contra su capitán y todos se apresurarán a obedecer. Así se iniciará una persecución que se prolongará

durante unas horas, hasta que, cuando esté oscureciendo, una tormenta se cernirá sobre la zona. Fuertes vientos empezarán a azotar al barco mientras enormes olas lo zarandean como si fuese de juguete. Los relámpagos iluminan el cielo y estruendosos truenos ensordecen a quienes los escuchan, una fuerte llovizna golpea los rostros mientras los vikingos intentan salvar la nave. Entonces sucede el desastre: el palo mayor se rompe, cayendo sobre la cubierta y posteriormente al agua, arrastrando consigo algunos marinos y materiales como cuerdas, barriles y maderos. Por unos instantes parece que el barco vaya a hundirse, pero el Dragón resiste y finalmente, tras un rato que se les hará eterno a todos, logra capear el temporal. Pero la visión es desoladora: la tormenta ha pasado factura, y el navío a duras penas puede avanzar. Svensson ordenará dirigirse a la costa. El cielo sigue cubierto, es imposible orientarse, y lo único positivo de todo es que aparentemente han perdido de vista a sus perseguidores. Así las cosas, nadie sabe exactamente donde se encuentran, pero el drakkar se dirigirá hacia donde todos creen que se encuentran las costas continentales. Y ya sea por suerte o por voluntad de los Dioses, horas después, cuando los vikingos estén exhaustos de remar, el vigía anunciará la presencia de la costa. El barco tomará ese rumbo, y poco después atracará cerca de unas rocas, sin acercarse a la costa bajo riesgo de embarrancar. Svensson ordenará a algunos vikingos –entre los que estarán los pjs, todos o algunos –que se dirijan a la costa, echen un vistazo por los alrededores y se aseguren que no hay nadie hostil por la zona. En estos momentos el mar está en calma, así que no será muy difícil nadar hasta la orilla. Únicamente una pifia haría que alguien corriese el riesgo de ahogarse. Es aún de noche cuando el grupo llegue a la costa, y tras echar un vistazo general no verán ninguna luz por los alrededores. El terreno está completamente nevado y tampoco se ven pisadas por la zona. Es un terreno agreste, donde los numerosos árboles presentan las ramas cubiertas de nieve, los sonidos son escasos y la quietud grande.

Cuando den la señal de que la zona es segura, los vikingos acercarán lo más posible el barco a la costa. Entonces, según la idea de Svensson –que pueden discutir o no los pjs –cortarán árboles para hacer una rampa y con la ayuda de cuerdas remontar el barco hasta la orilla, lo más arriba posible. Allí procederán a repararlo. Luego, aprovechando el desnivel de la playa, harán circular el barco por encima los troncos hasta llevarlo de nuevo al agua, aprovechando la marea para hacerlo flotar de nuevo. Las reparaciones serán largas y llevarán algunos días, entre tres y cinco según los cálculos más aproximados. Durante ese tiempo se aprovechará también para que los heridos se recuperen y dirigirse hacia el interior para conseguir algo de comida cazando algún animal.

Los pjs pueden presentarse voluntarios para esto último. Cada día se enviará un grupo que se adentrará en la zona, echará un vistazo y al mismo tiempo buscará alimento para llevar al barco. Si no desean formar parte de la expedición, pueden quedarse a ayudar en la orilla.

Si se adentran en el continente: La zona más próxima a la costa está ocupada por bosques, aunque un par de kilómetros más hacia el interior éstos desaparecen para dar paso a unas llanuras. Cuando lleven un buen trecho andado, con las pertinentes tiradas se darán cuenta que a sus espaldas, hacia la zona donde varó el barco, asciende una columna de humo. Mientras van corriendo de vuelta –en caso contrario serán rodeados y atacados allí mismo –podrán ver, con un crítico en Otear, algunas figuras ocultas en el bosque que los observan. Éstas, en ningún caso, presentarán batalla a grupo siempre y cuando puedan evitarlo, facilitándoles el regreso hasta la orilla, para irles cerrando el paso a medida que avancen. Si se ven obligados a presentar batalla los pjs verán como, ocultos de los árboles y el suelo, surgen las figuras de unos individuos cubiertos de pieles que los atacarán. Si los pjs logran llegar hasta la costa verán como el drakkar está ardiendo, hundiéndose inexorablemente en el mar. A todo esto, sus compañeros yacen, o bien tirados en el suelo muertos o, los más afortunados, de rodillas prisioneros, rodeados de individuos como los que se ocultan en el bosque. Será en este momento cuando, si han conseguido llegar hasta aquí, se vean atacados por los hombres que los han ido rodeando mientras avanzaban.

Si permanecen en el barco: Mientras unos parten hacia el interior, el resto se quedan en la costa participando en las tareas de reparación. El día transcurre en calma, hasta que algo rompe la monotonía. Si alguno de los pjs logra una tirada de Escuchar, oirá como un gemido proveniente de la zona que linda con el bosque. Podrá ver como uno de los vikingos encargados de la vigilancia cae muerto atravesado con una flecha en el cuello. En este caso, estará a tiempo de dar la alarma y sus compañeros tendrán la oportunidad de coger los escudos y cubrirse, con lo que las bajas serán menores. Por el contrario, si nadie oyó el gemido, todos deberán lanzar 1D10. Aquellos que obtengan de un 7 a un 10 recibirán el ataque de un proyectil, sin posibilidad de cubrirse (en el caso anterior únicamente con un 9 o 10). Los que hayan sido alcanzados –hablamos de pnjs, por supuesto, los pjs resolverán sus ataques normalmente –lanzarán en este caso otro D10. Con un resultado de 1 a 5 estarán simplemente heridos. Con un 6 a 8 heridos e incapacitados para el combate. Con un resultado de 9 o 10 habrán muerto. En la fase posterior, se entrará en el combate cuerpo a cuerpo directamente. La superioridad de los atacantes es manifiesta, y los vikingos terminarán por ser vencidos. Para saber como finaliza esta fase, lanzaremos para los pnjs

supervivientes nuevamente 1D10. Con un resultado de 1 a 4 están vencidos pero indemnes. Si sale entre 5 y 8 estarán heridos, a menos que ya lo estuvieran, con lo cual estarían muertos. Con un 9 o 10 habrán muerto directamente. De los pnjs heridos volveremos a lanzar ahora otro D10. Si sacamos entre 1 y 7 estarán heridos a secas, habiendo perdido 2D6 puntos de vida. Si el resultado estaba entre 8 y 10 sus heridas serán graves, procediendo a tirar en la tabla correspondiente a localización, comprobando el resultado y aplicando además la pérdida de 3D6 puntos de vida, dándose el caso que mueran igualmente (en este caso supondremos que debido a la falta de asistencia).

Posteriormente a esta lucha, pasaremos ya al siguiente apartado, donde nos encontramos a los supervivientes rodeados y a punto de ser hechos prisioneros.

NOMBRE	PV TOTALES	PV ACTUAL	HERIDO	MUERTO
Rigmund Svensson				
Guntar Ranson				
Thorleif « mjörksiglandi »				
Bjarni “Durs”				
Alf Grimsson				
Finn Gunnarson				
Bjorn Atlisson				
Kart Snorrison				
Stymir Stymirsson				
Thorir Sturlasson				
Jon Grimsson				
Finn “Kraka”				
Thorgeir Olafson				
Ari Finnbogisson				
Thorkell Omsson				
Ulf Solvisson				
Oddi Helgisson				
Harek Gunnjornson				
Gardar Vesteinsson				
Thorgils Kollison				
SteinnThorvaldson				
Thorfinn Hakonson				
Hakon Gardarson				
Om Ivarson				
Grim Kodranson				
Steinn Gunnjornson				
Helgi Alfinson				
Olaf Finnson				
Solvi Flovilsson				
Ottar “Smidur”				
Thorbran Gunnarson				
Thorleif “raudi”				
Kodran Snorrinsson				
Flosi Sigurdson				
Eysteinn Grimsson				
Hrafnkell Oddison				
Throbjorn “dientes negros”				
Olafur Kodranson				

Jugador	Nombre pj	Atac/Parad	Dany/Ini	Armadura	Pv/Pv act	

--	--	--	--	--	--	--

GUERRERO DE ÉLITE

Fue	22	PV: 20 Hg: 10
Hab	16	
Agi	19	
Tam	20	
Con	19	
Per	15	
Int	16	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	85%	1D8+2+2	70%	3+3	8/12
Escudo			80%		100
Hacha bárbara	70%	3D6+8	60%	4+3	10/20

Armadura: Pielés 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
 Esquivar 68%, Pelea 64%.
 Dotes: Furia (+20c/c, -10 a parada y esquivar, +1 a la iniciativa).

GUERRERO VIKINGO SUPERIOR

Fue	20	PV: 20 Hg: 10
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18	
Per	14	
Int	15	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	75%	1D8+2+2	65%	3+2	8/12
Escudo			70%		100
Hacha bárbara	65%	3D6+6	55%	4+2	10/20
Arco corto	55%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Pielés 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
 Esquivar 60%, Pelea 60%.

GUERRERO BUENO

Fue	19	PV: 19 Hg: 10
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18	
Per	14	
Int	15	
Com	14	
Cul	13	
Pod	13	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	70%	1D8+2+2	60%	3+2	8/12
Escudo			65%		100
Hacha bárbara	60%	3D6+6	50%	4+2	10/20
Arco corto	50%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Pielés 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
 Esquivar 60%, Pelea 55%.

GUERRERO NORMAL

Fue	18	PV: 18 Hg: 9
Hab	15	
Agi	17	
Tam	18	
Con	17	
Per	14	

Int	14
Com	14
Cul	12
Pod	12

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	60%	1D8+2+2	55%	3+2	8/12
Escudo			60%		100
Hacha bárbara	50%	3D6+5	40%	4+2	10/20
Arco corto	45%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Pieles 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
Esquivar 50%, Pelea 50%.

GUERRERO DÉBIL

Fue	17	PV: 17 Hg: 8
Hab	14	
Agi	16	
Tam	17	
Con	17	
Per	13	
Int	13	
Com	12	
Cul	11	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	55%	1D8+2+1	50%	3+2	8/12
Escudo			55%		100
Hacha bárbara	45%	3D6+5	35%	4+2	10/20
Arco corto	40%	1D6+1+1	-	4+2	4/6

Armadura: Pieles 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
Esquivar 40%, Pelea 40%.

Recompensas: Vencieron en algún concurso: +25 puntos por cada victoria.
Participaron en algún concurso: +15 puntos por cada uno.
Participaron en los pillajes: +30 puntos.
Se adentraron en el continente: +40 puntos.
Lucharon bravamente contra los atacantes: +40 puntos.

Segundo inicio: El inicio de esta aventura es ligeramente diferente al resto. Aquí, el grupo de pjs ya se conocen, pero ello se debe a que son prisioneros de un grupo de hombres del norte, y convertidos en esclavos. Los personajes pueden ser de cualquier nacionalidad, pero diversas circunstancias –diferentes para cada uno de ellos –los han llevado a las frías tierras del norte, más concretamente a la zona de Finlandia. Allí, entraron a formar parte de una caravana. Pueden ser diversos los motivos: trabajo como guardia, como viajero en ella, como guía, cualquiera plausible sirve. En el transcurso del viaje la caravana fue atacada por una partida de guerra de nórdicos, siendo la mayoría de miembros abatidos, y el resto, entre ellos los pjs, capturados. Y aquí es donde se inicia la aventura.

PRISIONEROS

De pie, con la mitad de vida original, y rodeados – junto a otros supervivientes –de una fuerza muy superior en número que los obliga a arrojar las armas. Los atacantes, individuos vestidos con pieles de animales, irán atando uno a uno con unas cadenas para posteriormente colocarlos en unas jaulas de barrotes y atarlos a éstos. A menos que alguno de los pjs entienda el Nortlandés ninguno sabrá lo que dicen. Sus modos serán rudos, y si alguien intenta resistirse no dudarán en golpearlo e incluso llegar a matarlo si fuese necesario. Todos los atacantes tienen un aspecto parecido: altos, fornidos, de gruesos músculos, pelo rubio que les cuelga hasta la altura del pecho, gruesas hachas y espadas y numerosas

cicatrices repartidas por el cuerpo. Aquellos que hayan decidido hacerse el muerto y quedarse en el suelo descubrirán que no es buena idea. Los asaltantes irán uno por uno quitando los ojos a los caídos con un cuchillo. El motivo, a menos que haya algún personaje de la zona, será desconocido, siendo la respuesta aquello que el jugador piense. En realidad, es algo ritual, para impedir que el espíritu del muerto pueda seguir a aquel que lo mató y vengarse. Una vez hayan dado cuenta de todo el mundo, la caravana se pondrá en marcha. Su avance será pesado, a través de la nieve, hundiéndose las ruedas de las jaulas hasta casi la mitad de su altura. Incluso los caballos avanzarán con dificultad. La caravana abandonará el sendero que seguía hasta entonces, enfilando hacia el norte. El grupo se encontraba en una gran llanura, la cual seguirán durante un par de días. La rutina será siempre la misma: despertarán a los prisioneros cuando aún no haya salido el sol, arrojándoles unos cuencos con las sobras de la comida de sus captores. Tras diez minutos se pondrán en marcha, y no se detendrán hasta el mediodía. Aquí se repetirá el proceso. Una vez hayan comido los atacantes, diez minutos para dar buena cuenta de las sobras y otra vez en marcha, sin detenerse hasta que el sol esté a punto de ocultarse. Nadie saldrá de las jaulas, ni aunque grite que se esté muriendo. Si es así, los nórdicos se acercarán –algunos, pues la caravana no se detendrá –y empezarán a reírse del infeliz. Si estaba simulando, será pinchado con una lanza hasta quitarle la mitad de los puntos de vida que le quedaban. Al poco, las jaulas empezarán a apestar, a causa de los excrementos que se irán acumulando; incluso si alguien fallece no será sacado de allí, empezando a pudrirse junto al resto. Dos días después de ser capturados, el grupo abandonará la llanura y se adentrará en un terreno más montañoso. El cielo, durante estos días, permanece encapotado, sin llegar a ver el sol ninguno de ellos. Oscuras nubes amenazarán tormenta, aunque no llegarán a descargar. Eso sí, el viento helará a todos aquellos que no vayan bien protegidos, siendo posible que enfermen. Cuatro días más tarde, dejarán atrás las montañas y entrarán en una gran extensión plana, de la que no se ve el fin. Dos días más de viaje. En el transcurso de estos días, irán muriendo algunos prisioneros. Los lamentos y gemidos, súplicas y gritos agónicos de aquellos que estén a punto de morir, o los de los que piden ayuda para los que sufren, serán una constante durante estos días. En la mañana del tercer día tras entrar en las llanuras, el grupo podrá ver unos puntos que sobresalen en la nieve. Éstos se irán acercando, hasta convertirse en figuras humanas. Una hora después de avistarse, llegará un grupo frente al otro. Son una cincuentena, todos ellos de aspecto semejante a los captores de los pjs, aunque éstos no llevan monturas. Tras llegar uno frente al otro, de ambos grupos se avanzarán dos individuos. Tras saludarse y abrazarse, empezarán a discutir. Oírlos será imposible, pues se encuentran a bastante distancia de donde han dejado las jaulas. Tras un par de minutos de hablar, el líder de los captores recogerá una bolsa que le hace entrega el otro hombre, y tras darse un apretón a la altura del antebrazo se despedirán. El grupo que capturó a los pjs dará media vuelta y regresará por donde vino, mientras los oros se acercan a las jaulas. Examinarán a los allí presos con sonrisa, riendo a carcajadas cuando alguno de ellos hace un comentario al parecer gracioso. Incluso pinchará con sus lanzas a alguno de ellos, provocando más risotadas por parte de los recién llegados. Cuando esto suceda el jefe soltará un grito, provocando un murmullo de desaprobación por parte de sus hombres. Cogiendo las riendas de los enormes caballos harán avanzar las jaulas en la dirección por la cual vinieron. Aquí, la rutina se repetirá nuevamente durante otros cinco días. A pesar de las oscuras nubes que cubren el cielo no llegará a descargar la tormenta ninguno de ellos. El paisaje irá cambiando, acercándose a grandes zonas boscosas, las cuales no habían visto hasta entonces. El quinto día, pero, cambiarán las cosas. Tras haber desayunado, cuando quede poco para hacer un alto y comer, el grupo llegará a lo que parece un poblado. A lo lejos, al abrigo de unos árboles, podrán divisar varias decenas de casas de madera, además de algunas columnas de humo que ascienden hacia el cielo. Además, algunas casas separadas de la población principal pueden verse en la lejanía. A medida que la caravana se acerque empezarán a rodearlos niños venidos del poblado, los cuales se reirán de los prisioneros señalándolos y arrojándoles bolas de nieve. Finalmente, llegarán al centro del pueblo. Allí, unas doscientas personas se habrán reunido para observar la llegada de los recién llegados. Los hombres serán vitoreados y recibidos con alborozo. Entonces, aparecerá un hombre maduro ya, de largos pelos y barba, anchos hombros, y con una enorme cicatriz que le recorre la cara, desde el arco supraciliar derecho hasta la parte inferior de la mejilla del mismo lado. Quedará claro para todo el mundo que el recién llegado goza del respeto de los miembros del poblado, pues una actitud casi reverencial así lo demuestra. Alrededor del grupo de prisioneros se mantendrán los hombres que venían con ellos, más algunos más sujetando enormes perros, los cuales no cesarán de ladrar mientras enseñan sus enormes fauces con unos terribles colmillos capaces de desgarrar una garganta humana en un santiamén. Todos los que vean los canes se darán cuenta que los animales presentan unas cabezas bastante más grandes de lo que suele ser habitual en los ejemplares comunes. A todo esto, los guerreros llevarán al grupo de prisioneros hasta un cercado situado hacia las afueras del poblado. Todos serán encadenados a unos postes de madera situados en el centro, ocho prisioneros en total, entre ellos los pjs. La distancia máxima que pueden alcanzar con las cadenas son unos cincuenta centímetros, y la valla exterior se encuentra a casi cinco metros de los postes centrales. No

quedará ningún guardia vigilándolos, pero sí que dejarán cinco de esos temibles perros para realizar las funciones de vigilancia.

El resto del día transcurrirá sin más incidentes de ningún tipo, pero todos aquellos personajes que logren una tirada de Otear se darán cuenta que las mujeres del poblado llevan haces de leña en dirección a un montículo situado en una explanada cercana. Si la tirada es un crítico verá pequeñas montículos mucho más pequeños, cuatro en total, situados a unos cinco metros del mayor del centro.

Cuando esté oscureciendo los prisioneros recibirán un pequeño cazo con su cena, algo de caldo y carne cruda. En ese momento, tambores empezarán a sonar en la explanada. Allí verán como la gente del poblado se va reuniendo, donde unos tocan y otros bailan. A todo esto, los grandes perros no dejan de mirar a los prisioneros con gesto hambriento.

Una vez todo oscuro ya, con las nubes cubriendo las estrellas, cinco bárbaros se dirigirán hacia el cercado. Tras discutir entre ellos y señalar algunos de los allí retenidos –entre ellos alguno de los pjs que esté particularmente bien formado –abrirán la cerca y cogerán a un infeliz. A menos que algún pj se haya hecho notar en exceso, cogerán a un muchacho de no más de veinte años y que viajaba en la caravana en calidad de aprendiz de un polaco astrólogo. Gritará y se debatirá todo lo que pueda, pero sin resultado. Y en este forcejeo, todos verán algo inesperado. Al forcejear un trozo de ropa de uno de los nórdicos ha sido arrancado por las manos del joven, mostrando lo que hay debajo: la piel del bárbaro está recubierta por una especie de capa quitinosa marrón que supura un extraño líquido. Sin duda, los pjs están ante un ser mancillado por el Caos, y además de él con seguridad todo el poblado. Ante la cara de horror de los que han visto la marca, el bárbaro hará una mueca simulando una sonrisa y ya, sin más contemplaciones, se llevarán a rastras al infeliz muchacho. Cerrarán la valla y dejarán esta vez un hombre de guardia, además de los cinco mastines que ya había anteriormente.

Todos podrán ver como el joven es llevado hasta la gran explanada. Una vez allí, se levantan dos pilones de madera parecidos a los que retienen a los pjs. Sus manos serán atadas con cadenas, una en cada pilón, así como sus piernas, formando una especie de cruz con su cuerpo. Desde donde están llegarán los horribles gritos, ahogados al poco por el retumbar de los tambores de piel. Los que saquen una tirada de Otear podrán ver, gracias a la luz de las antorchas, como de una de las tiendas sale el mismo individuo de la cicatriz cubierto con unas grandes pieles de oso. Todos los bárbaros formarán un pasillo por el cual él avanzará lentamente, mientras los tambores aumentan su cadencia en una especie de paroxismo final. Cuando el hombre llegué ante el futuro sacrificado, se hará el silencio en todo el lugar, roto únicamente por los gruñidos de los perros guardianes. Entonces, el hombre se girará hacia el resto del poblado y empezará una letanía en un idioma ininteligible para cualquiera de los allí presentes. Únicamente los que logren una nueva tirada de Otear verán vagamente los que siguen, los que logren un crítico lo verán perfectamente. El individuo se girará hacia el muchacho gimoteante, mientras prosigue con su tétrico cántico. Alzará su mano hacia el cielo, y aquellos que logren la tirada les parecerá ver que ésta refulege con una brillantez rojiza; quien logre un crítico, le parecerá ver que en las puntas de sus dedos han surgido una especie de garras. Con lentitud, casi parsimonia, el hombre clavará sus manos en la espalda del joven, en una burla de abrazo. Hasta donde están oirán el horrible grito que escapará de su garganta. Entonces, con una facilidad pasmosa, abrirá la piel de la espalda, romperá las costillas una por una y acabará por arrancar la columna. Sus manos seguirán trabajando hasta llegar a la cabeza, arrancando también el cráneo del ya inerte cuerpo del muchacho. Todo aquel que viera por encima lo sucedido deberá realizar una tirada de SM o perder 1D4. El que logrará un crítico y lo haya visto todo perfectamente, puede llegar a perder 1D8, siendo 1 el mínimo en este caso.

Una vez acabada la sangría, los tambores arrancarán de nuevo y la fiesta se reiniciará entre los captores, hasta bien entrada la madrugada. De vez en cuando, algunos bárbaros se acercarán a los prisioneros mirándolos y sonriendo. A todo esto, si a alguno de ellos se le ocurriera escapar, los perros se lanzarían sobre él sin darle ninguna oportunidad, alertando además con sus ladridos a los guerreros cercanos.

Así las cosas, el destino de los pjs parece bastante negro, listos para el sacrificio y sin posibilidad aparente de escapar. Por si les quedaba alguna duda que ellos serán los siguientes, la tarde del día después verán las mujeres llevando nuevamente haces de leña hacia la explanada. Varios serán los hombres que, pasando por las cercanías del cercado, sonreirán a los allí encerrados con una mueca de desdén.

Una vez empiece a oscurecer, la algarabía empezará de nuevo en la explanada. Pero poco a poco, una tenue niebla irá descendiendo poco a poco sobre el poblado. Aquellos que logren un Otear y posteriormente una nueva tirada de Psicología, se darán cuenta que cierto nerviosismo se va apoderando de los bárbaros más cercanos. En ese momento, el hombre de la cicatriz saldrá nuevamente de la choza donde se encontraba la noche anterior, mirará al cielo y alrededor con gesto preocupado y ascenderá rápidamente hacia la explanada. Cuando eso se produzca la niebla será tan espesa que dejarán de ver que es lo que ocurre, pero si que aún oirán como el hombre da una serie de órdenes. Lo siguiente que oirán son unos pasos que se aproximan, y verán como un par de hombres abren la verja del cercado.

Pero en ese instante, el caos se desata. Uno de los dos hombres se detiene repentinamente, y con la mirada en blanco cae al suelo. Al hacerlo, puede verse el asta de una lanza que sobresale de su espalda. Al mismo tiempo, gritos provenientes de la explanada y rugidos que nadie diría que surgen de gargantas humanas. El hombre que ha entrado en la cerca desenvainará su espada larga y se dirigirá hacia los allí prisioneros. Su cara de odio muestra bien a las claras cuales son sus intenciones, y si queda algún pnj entre los allí presentes será degollado con rapidez. Este es el momento que estaban esperando los pjs. Si mantienen alguna opción para escapar, es esta. Deberán reducir al bárbaro y hacerse con su arma antes que los mate a todos. Si logran dar buena cuenta de él podrán hacerse con su espada larga, la del hombre que lo acompañaba y la lanza de su espalda. Y deberán darse prisa, pues algunos de los perros que se encargaban de vigilar el cercado no tardarán ni un instante en lanzarse sobre ellos. Serán un total de dos los canes que atacarán a los supervivientes.

LÍDER BÁRBARO

Fue	20	PV: 46 Hg: 23
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18 (27)	
Per	14	
Int	15	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	75%	1D8+2+2	75%	3+2	8/12
Escudo			70%		100
Hacha bárbara	65%	3D6+6	55%	4+2	10/20

Armadura: Piel 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -5)

Esquivar 60%, Pelea 60%.

Dotes (No contadas): Furia (+20 c/c, -10 parada y esquiva, +1 iniciativa), Especialista Hacha de combate (+10 c/c, +2 daño y +2 iniciativa), Maestro en Armas (una vez por asalto puede responder a un ataque parado con éxito sin que cuente para el límite de ataques).

BÁRBARO NORMAL

Fue	17	PV: 17 Hg: 8
Hab	14	
Agi	16	
Tam	17	
Con	17	
Per	13	
Int	13	
Com	12	
Cul	11	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	55%	1D8+2+1	50%	3+2	8/12
Escudo			55%		100
Hacha bárbara	45%	3D6+5	35%	4+2	10/20

Armadura: Piel 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -5)

Esquivar 40%, Pelea 40%.

MASTÍN BÁRBARO

Fue	20	PV: 19 Hg: 10
Agi	16	
Tam	16	
Con	22	
Per	12	
Int	05	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Mordisco	50%	1D8+4	-	+2	-/-
Garra (2xasalto)	20%	1D4+4	-	+2	-/-

Si logra realizar un mordisco con éxito no soltará ya su presa hasta caer inconsciente o muerto, realizando cada asalto el daño arriba señalado de forma automática. Para soltarse, una tirada de Fuerza enfrentada, aunque en ese asalto también se sufriría daño debido a los trozos de carne arrancada al liberarse de las mandíbulas.

Una vez acaben con los mastines podrán abandonar el cercado. La niebla es espesa, la oscuridad domina el paisaje, pero a pesar de todos estos impedimentos podrán ver, repartidos por diferentes partes del poblado, puntos de luces que por su tamaño bien podrían ser casas ardiendo. La visibilidad no llega más allá de cinco metros, los gritos se suceden y el ruido del acero entrechocar llena el ambiente. Para orientarse en estas condiciones será necesaria una buena tirada de Sentido de la Orientación. Con ella podrán situarse aproximadamente, y decidir que rumbo tomar. Lo más sensato sería alejarse del poblado cuanto antes, pues los asaltantes no es que vengan a rescatar a nadie precisamente. Se trata de otra tribu de bárbaros caóticos, los cuales no dudarán en acabar con cualquier pj que se les ponga por delante.

A pesar del triunfo, los bárbaros no olvidan su seguridad y dejarán guardias repartidos por todo el perímetro. Si además los pjs, aún no se han alejado bastante, se llevarán un buen susto cuando, con un Otear, vean como algunos de los mastines que llevan los asaltantes parezca descubrir un rastro. Los ladridos se generalizarán cuando otros perros se acerquen, y eso pondrá en pie a la mayoría de los bárbaros. Sí, su rastro ha sido descubierto, y un grupo de bárbaros saldrá tras ellos. Serán un total de tantos como pjs más dos, además de dos perros. La ventaja que hayan conseguido cuando sean descubiertos será fundamental para saber si serán atrapados o no, y en caso de serlo cuando se producirá tal hecho.

Si fuesen en línea recta sin desviarse, tardarían un total de seis días hasta dar con alguien a quien llamar civilizado. Este número habrá que variarlo en función de sus tiradas de orientación. Serán necesarias tres tiradas exitosas para dar con el buen camino, una cada dos días aproximadamente. En caso de fallar alguna de ellas se lanzará un dado de seis para determinar que dirección ha sido la elegida. A partir de ese momento se podrá realizar una al día para darse cuenta del error y seguir la buena dirección. Si se falla, se lanzará nuevamente otro dado de seis para determinar la nueva dirección escogida, siendo posible a pesar de todo que, a pesar de haber fallado la tirada, se escoja el buen camino sin que se den cuenta.

[illegible]

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Jauría de lobos blancos: Esta zona boscosa es el hábitat de un peligroso grupo de lobos que han hecho del lugar su zona de caza. Lo único que harán en principio será vigilar al grupo, siempre y cuando se adentren aquí durante el día. Si lo hicieran por la noche no dudarán en lanzarse sobre el grupo, especialmente cuando la mayor parte del grupo esté durmiendo. Intentarán distraer a la mayoría para atacar a quien parezca más débil, o bien permanezca dormido. Están acostumbrados a trabajar en grupo, y son tantos como el doble de pjs con un mínimo de ocho. Si caen al menos dos de sus miembros, el resto huirá perdiéndose en la noche. Si son los pjs quienes los atacan primero, por ejemplo disparando desde la distancia, demostrarán un ánimo de venganza propio de los humanos, persiguiéndolos y hostigándolos sin cesar durante al menos un par de días.

LOBO BLANCO

Fue	15	PV: 13 Hg: 7
Agi	16	
Tam	13	
Con	13	
Per	10	
Int	05	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Mordisco	30%	1D6+2	-	+2	-/-

Habilidades: Seguir rastros (olfato) 45%, Cazar 50%, Discreción 40%, Esconderse 50%, Esquivar 30%.

Especial: Una vez al día Aliento Helado: Causa una ralentización del movimiento por congelación durante 1D4 asaltos. Sólo permite el esquivarlo, como arma de aliento no puede pararse.

Cueva subterránea: Mientras los pjs avanzan a través de la llanura podrán echar con tranquilidad un vistazo al paisaje que los rodea. Una vasta y extensa llanura aparentemente sin fin, sin árboles ni colinas ni ningún accidente geográfico que rompa la monotonía. El silencio reina en el ambiente, roto sólo por algunos truenos lejanos a su espalda, provenientes de las negras nubes que cubren el cielo. Mientras siguen avanzando empezarán a oír un retumbar y la tierra que tiembla. Entonces, de repente, el suelo cederá y todos los pjs que vayan delante caerán irremediabilmente. Los primeros que caerán serán aquellos cuyo peso sume en total más de doscientos kilos. El resto, para no caer en el gran agujero abierto deberán pasar una tirada de Esquivar x2, logrando echarse hacia atrás y evitando caer hacia el abismo que se abre ante sus pies. Aquellos que hayan caído víctimas del peso tendrán derecho a una tirada de Destreza. El más cercano al hielo podrá tirar Destreza x2. El resto tirarán con la misma base, su destreza multiplicada por dos, pero se les restará un 5% acumulativo a cada individuo a medida que se alejen del borde. Así, el que más cerca esté del límite tirará su Destreza x2 a secas, el siguiente lo mismo pero con un -5%, el tercero con un -10% y así sucesivamente. Aquellos que caigan lo harán por una pendiente muy resbaladiza de unos veinte metros, aunque afortunadamente la nieve amortiguará su caída produciéndose tan solo un daño de 2D6 generales, sin contar localización ni armaduras. Intentar trepar por esa pendiente para volver a subir, sin cuerdas ni nada que ayude significa tener una penalización que dividirá su porcentaje en trepar a la mitad. En caso de ayudarse de, por ejemplo, dagas clavadas en la pared de hielo que sirvan de apoyo, reduce el porcentaje tan solo a las dos terceras partes de Trepar. Pero el lugar donde han caído también merece la pena el ser explorado. A simple vista, parece una gran caverna de unos doce metros de diámetro, pero en una de sus paredes se observa un agujero excavado en el hielo de dos metros de alto por dos de ancho. Esta entrada da paso a un túnel descendente de unos ciento cincuenta metros de largo ligeramente descendente –tiradas de Equilibrio para no patinar y precipitarse hacia abajo (si esto sucede, a menos que alguien agarre al personaje con una tirada de Destreza x2 caerá hasta lo que hay al final del pasadizo). El final del túnel se encuentra en una caverna sumida en la oscuridad, y en la que podrán encontrar el esqueleto de una Serpiente de los Hielos. Su longitud es de quince metros y su cráneo es igual a un ser humano de tamaño pequeño. Si alguno de los allí presentes logra una tirada de recordará que el polvo de huesos de la serpiente de hielo es muy codiciado por algunos shamanes y gentes entendidas en magia, elemento indispensable para algunas pociones y ungüentos. Aparte de restos de algunos animales muertos y devorados hace tiempo, no hay nada más de interés en la cueva.

La torre: La entrada de la torre se encuentra medio oculta por un pequeño montículo de nieve acumulado en la entrada y que se habrá derrumbado de la repisa de piedra que se encuentra encima. No se ven

pisadas por los alrededores, como si hiciera tiempo que nadie pisa el lugar, pues ningún rastro queda en la nieve acumulada. La puerta, un recio portón de madera con ribetes de hierro, presenta cierto abombamiento hacia el interior, lo cual facilitará en parte el hecho de tirarla abajo –para ello deberán vencer entre dos personajes como mucho una Fuerza en contra de 30 –pues abrirla de otro modo resultará imposible: puede intentarse forzada su cerradura (además es inútil pues ya está abierta), pero el óxido impedirá que se siga abriendo y la única opción será derribarla. Luego, si deciden pasar noche aquí y no quieren que pase el frío de la tormenta podrán apoyarla en la obertura asegurando así que la temperatura no descienda excesivamente. La primera sala tras la puerta corresponde a una especie de sala de guardia. Hay una mesa en el centro de la sala, cuatro sillas dos de ellas volcadas y una rota, restos de cubiertos mohosos sobre ella y una daga oxidada clavada en la mesa. A un lado un estante para las armas. Quedan aún varias de ellas, todas pero oxidadas e inservibles. Enfrente tal como se entra hay un armario en el cual encontrarán los estantes vacíos. Queda una capa de polvo, como si lo que una vez hubiera ocupado el espacio se hubiera deshecho con el paso del tiempo. En la pared de la derecha de la puerta de entrada encontramos otra puerta de madera, ésta más frágil y fácil de abrir. Da a un corredor estrecho y curvo que finaliza en otra puerta, idéntica a la anterior. Ésta da a otra sala en la que otra mesa la preside. Encima lo que en su tiempo debió ser un mapa, actualmente del todo ininteligible. Hay seis sillas volcadas y los restos herrumbrosos de tres esqueletos con sus armaduras oxidadas aún puestas. En lo que queda de ellos no se pueden observar heridas, ni ningún indicio de que los mató. Enfrente, los restos apagados de una chimenea. A un lado, unas escaleras que ascienden por un pasadizo estrecho y oscuro hacia la planta superior de la torre. Los escalones son de madera, y a menos que los pjs sean especialmente cuidadosos y saquen una buena tirada de Discreción sus pasos resonarán sin que puedan evitarlo. En ese momento, cuando estén a punto de llegar arriba de todo y vean al final una puerta abierta, ésta se cerrará con un violento estrépito. No parece haber corriente de aire, al menos ahora que se ha cerrado, pero tampoco recordarán que la hubiera antes. Abrir la puerta será sencillo en un principio, pero cuando esté medio abierta se volverá a cerrar con un fuerte golpe. El pj que estuviera pasando en ese momento deberá realizar una tirada de Agilidad x4 para no tropezar y caer, arrastrando con él a todos los que iban detrás. En caso que tropiece y caiga por las escaleras, todos deberán realizar por orden de ascenso tiradas de Esquivar hasta que alguno de ellos la logre. Si van fallando corren el riesgo de arrastrar al resto en su caída. Si caen recibirá cada uno un daño de 1D6 pg. La segunda vez la puerta se abrirá sin ningún tipo de contratiempo. Esta planta está dividida en dos salas. Una es la cocina, con una despensa de buen tamaño en su parte posterior –donde toda la carne está podrida y donde los barriles de lo que debió ser hidromiel no presenta un mejor aspecto que digamos –y la otra el comedor, con una mesa para unas doce personas dispuesta en el centro de la estancia. Hay nueve sillas en buen estado, todas ellas aún colocadas en su sitio frente la mesa pero las otras tres están volcadas y tiradas en el suelo. Si examinan la mesa o las sillas verán que algunas de ellas presentan cortes seguramente producidos por armas de filo al golpear contra la madera. Tiradas por el suelo encontrarán restos de ropas en un estado pésimo, algunas con cortes y agujeros. En el suelo hay cinco esqueletos repartidos por la estancia. Todos ellos llevan armaduras herrumbrosas, hay armas inservibles tiradas por las losas del suelo y manchas oscuras de lo que alguna vez debió ser sangre. Las armaduras, al igual que todas las demás encontradas aquí, presentan en su pecho un símbolo en principio desconocido para ellos, una torre negra con una montaña blanca al fondo. Encontrarán también unas escaleras que ascienden hacia la última planta de la torre. Ésta se encuentra ocupada por las habitaciones de los hombres que aquí habitaban. Son en total doce habitaciones pequeñas, todas ellas iguales y sin distinción de rangos. Todas están ocupadas por un camastro, un armario y una cómoda. Algunas presentan un pequeño cofre a los pies de la cama, aunque en todos los casos o están abiertos o destrozados, y su contenido desaparecido. Todas las habitaciones dan la sensación de haber sido revueltas. Hay en la planta, además, una escalera de madera que permite ascender a un trampilla que da acceso a la planta superior de la torre, las almenas, desde donde es posible echar un vistazo a los alrededores. Si así lo hacen los pjs no verán más que nieve, suaves colinas y algunas zonas boscosas, al menos hasta allí donde alcanza la vista, que debido a las pésimas condiciones climatológicas no es mucho que digamos. Además, mientras los pjs se encuentren aquí podrán ver como oscuras nubes se aproximan amenazando tormenta. Con una buena tirada de Pronosticar Tiempo serán capaces de determinar que en menos de una hora una tempestad descargará sobre la zona. Y así será, menos de sesenta minutos más tarde, el fuerte y gélido viento reinante se verá acompañado por la nieve que empieza a descargar en grandes cantidades. Cualquiera en su sano juicio se dará cuenta que abandonar el lugar es una auténtica temeridad. La tormenta arreciará durante la siguiente hora y ya no parará hasta la mañana siguiente. Para pasar noche en la torre los pjs pueden usar los muebles para encender un buen fuego que los caliente. Las primeras horas de la noche transcurrirán en calma, con el único ruido del viento gimoteante en el exterior. Si a alguien se le ocurre echar un vistazo a lo que ocurre en el exterior verá la cortina blanca que cae y que no permite la visión más allá de unos diez metros. El viento es terrible, todo aquel que saliera ahora al exterior debería realizar una tirada contra una Fuerza enfrentada de 20 o ser arrastrado sufriendo un daño

de 1D4 al golpearse contra árboles, rocas o incluso el suelo. Eso, y sin contar el riesgo de congelarse si se permanece demasiado tiempo fuera del refugio. Pero esta tranquilidad es sólo aparente. Cuando sean las dos de la madrugada, si hay alguien de guardia y han dejado un fuego encendido notará como las llamas empiezan a oscilar y terminan apagándose, reinando la más sombría oscuridad en el lugar. Deberá ser rápido para encender aunque sea una antorcha pues de lo contrario se quedarán completamente a oscuras. Si tiene algo de luz verá como objetos pequeños que se encuentren por el suelo –restos de muebles, platos o lo que sea –salen disparados golpeando a todos los allí presentes. Cada uno sufrirá un total de 1D4 ataques, siendo su Fuerza de 1D3. Las localizaciones serán aleatorias, aunque habrá que ver los que llevaban puesta la armadura y los que no. Si hay luz aún verán entonces como aparecen por la puerta doce espectros. Su apariencia es como la que tuvieron tal vez en vida, pero totalmente descarnados, con las cuencas de los ojos vacías y una determinación de exterminar a los intrusos que no cesará antes de que todos hayan muerto. Lo primero es hacer una tirada de Miedo con los resultados normales. Los que combatan con los espectros, en el caso de ser alcanzados recibirán automáticamente 1 punto de daño, sin importar armadura ni localización. Sus golpes no pueden ser parados –sus armas pasan a través como espectros que son –sino que han de ser esquivados. Además, cada vez que alguien sea alcanzado por un golpe deberá realizar una tirada de Constitución x4 o quedar incapacitado durante un asalto. La víctima notará una sensación gélida que lo recorre, como si su cuerpo no estuviera allí. En caso de alcanzar a los espectros, el daño que hace cada arma es el mínimo (por ejemplo, un arma de 1D8+4 haría 5 puntos, sin importar localización). Cuando un espectro es destruido lo hace con un grito agónico. Todos los que lo escuchen (tirada de Escuchar) sentirán como si sus oídos fueran a estallar, debiendo realizar una nueva tirada de Constitución x5 o quedar aturdidos (podrán esquivar pero no atacar) durante un asalto. Como decíamos antes, los espectros no se detendrán hasta que todos los pjs hayan muerto o abandonado la torre. Tras acabar con ellos, la tranquilidad reinará nuevamente en el lugar.

ESPECTRO

Fue	15	PV: 16 Hg: 8
Hab	14	
Agi	15	
Tam	16	
Con	-	
Per	22	
Int	13	
Com	-	
Cul	-	
Pod	18	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	75%	Especial	-	3+2	-

Armadura: Piel No
Esquivar 80%, Pelea 40%

Especial: Tirada de Miedo 0/1D6.

Semigigante: Esta región, así como las adyacentes a ella son la zona de caza de un enorme semigigante albino. Las posibilidades de encontrarlo si se encuentran en el cuadrado central son del 50% por día, mientras que en los contiguos éstas descienden al 25%. Una vez eliminado el semigigante, éste encuentro ya no volverá a producirse. La criatura no es estúpida, a pesar de los rumores que puedan conocer los pjs. Esperará a que sea de noche cuando, gracias a su visión en la oscuridad, gozará de la ventaja de la sorpresa y de sus mayores aptitudes para el combate en estas circunstancias. Mientras, intentará pasar completamente desapercibido para el grupo. Durante el combate, si se para su garrote con un arma a una mano hay un 50% de posibilidades que se escape el arma de las manos, si es a dos manos éste porcentaje desciende al 25%.

SEMIGIGANTE

Fue	36	PV: 35 Hg: 17
Hab	10	
Agi	11	
Tam	38	
Con	32	
Per	10	
Int	10	
Com	10	
Cul	06	
Pod	10	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Garrote	35%	1D10+2+13	35%	3	12/30
Puño	30%	1D6+13	30%	0	-/-

Armadura: No

Esquivar 28%.

Especial: Visión en la oscuridad hasta 30 metros. Tirada de Miedo 1/1D8.

Troll de las nieves: Avanzando a través del terreno nevado llegarán a una zona boscosa. Ante ellos, altos árboles de más de veinte metros cubiertos totalmente de nieve. El terreno está formado por suaves colinas con algunos riscos pedregosos que forman pequeñas cañadas. Avanzando a través de una de ellas llegará el momento de acampar y pasar noche. Si logran pasar una tirada de Otear podrán encontrar unas cuevas situadas bajo unos riscos. Se trata de una abertura de no más de cinco metros de ancho por cuatro de alto medio cubierta por la nieve desprendida de la cornisa superior. Si entran, un túnel de ocho metros se adentra hasta llegar a una estancia de unos diez metros de diámetro. Del túnel emana un hedor horrible, a carne podrida o algo semejante que sin duda no presagia nada bueno. Si llegan hasta el final podrán encontrar restos de diversos animales, desde ciervos a conejos. Su estado es putrefacto. Hay restos de huesos de otros animales repartidos por el lugar. Todo el suelo se ve removido, pero con una tirada de Rastrear encontrarán algunas pisadas que sin duda corresponden a algo de gran tamaño, unos tres metros de alto aproximadamente. La zona en sí estará tranquila hasta que sean las cinco de la madrugada, momento en que el habitante de la cueva hará su aparición. Se trata ni más ni menos de un troll de las nieves, una criatura impresionante. Tres metros y medio de altura, el cuerpo cubierto de piel blanquecina, largos brazos acabados en garras capaces de arrancar la garganta a un hombre de un solo zarpazo, y unos dientes que pueden partir la columna de cualquiera de los allí presentes de un mordisco. Y lo peor de todo, se encuentran en su casa sin haber sido invitados. La criatura luchará hasta expulsar a los extraños, pero si pierde más de dos terceras partes de puntos de golpe huirá antes que perder la vida, perdiéndose en la tormenta. Si alguno de los pjs decide seguirla se encontrará que el exterior es víctima de una tempestad de nieve. Las pisadas quedan rápidamente borradas, y las luces alcanzan a verse poco más allá de una decena de metros. Si alguien se aventura a seguir a la criatura se arriesga a perderse, debiendo realizar tiradas de Rastrear para seguir el recorrido que utilizaron y no acabar desorientado en medio de la tempestad.

TROLL DE LAS NIEVES

Fue	28	PV: 26 Hg: 13
Hab	11	
Agi	13	
Tam	28	
Con	24	
Per	14	
Int	10	
Com	10	
Cul	06	
Pod	10	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Garras	40%	1D6+8	35%	3	-/-
Mordisco	60%	1D6+8			
Presa	30%	Especial: Si consigue un ataque de presa sobre un oponente realizará en el asalto siguiente un mordisco de forma automática. El daño proseguirá cada asalto (daño de presa 2D4 más el mordisco) a menos que la víctima sea liberada o venza en una tirada enfrentada de Fuerza.			

Armadura: Piel Gruesa. 2D3.

Esquivar 35%.

Habilidades: Escondarse en la nieve 70%, Cazar 55%, Rastrear 60%, Escuchar 55 %, Correr 40 %, Discreción 30 %, Sentido de la orientación 65%.

Especial: Tirada de Miedo 0/1D8.

Recompensas: Quien observó la ceremonia caótica: +15 puntos.
 Intentaron escapar en algún momento: +20 puntos.
 Eliminaron al líder de la tribu: +50 puntos.
 Por ayudar en la huida: +35 puntos.
 Por cada vikingo superviviente (sin contar pjs): +10 puntos.

Acabaron con el semigigante: +250 puntos.
Vencieron al Troll de las nieves: +175 puntos.
Exploraron la torre: +15 puntos.
Ahuyentaron a los espectros de la torre: +35 puntos.
Cada espectro derrotado: +25 puntos.
Vencieron a la jauría de lobos: +75 puntos.
Cada lobo muerto: +20 puntos.
Encontraron el cubil de la serpiente de hielo: +20 puntos.

LUCHA EN LA FRONTERA

Cuando lleguen a esta zona, tras varias horas de andar en la nieve, una tirada de Otear les revelará la presencia de un grupo de jinetes, cerca de la veintena, que se aproximan por la llanura. Al parecer han visto también a los pjs, pues su rumbo varía y se dirigen hacia donde éstos se encuentran. Pueden optar por varios caminos, pero lo que es claro es que han sido descubiertos y sean quienes sean sus monturas les dan la ventaja de la velocidad, además que seguramente estarán más descansados y mejor equipados. El grupo de jinetes se acercará intentando rodear a los pjs, formando un círculo a su alrededor. Todos ellos llevan arcos cortos, lo cual les confiere aún más ventaja, pues podrían disparar y alejarse a caballo, sin que los pjs llegasen a alcanzarlos. Una vez entren en contacto, los recién llegados se limitarán a apuntar al grupo con sus arcos sin llegar a disparar. A todo esto, uno de los jinetes, el que iba en cabeza de la tropa, se adelantará unos pasos e intentará comunicarse con el grupo.

“Quiénes sois y porque os encontráis en las tierras del Zar Evgeny Radchenko “.

El jinete habla en eslavo, así que seguramente alguno de los pjs es capaz de entenderlo. Si son sinceros en sus respuestas, y explican aunque sea someramente las peripecias vividas en los últimos días, el hombre, de nombre Vasily Vorov, asentirá con un leve gesto de su cabeza y contestará:

“Bien. Quisiera que me acompañarais hasta la fortaleza de Vinsk. Entregad vuestras armas, tenéis mi palabra que se os tratará bien”.

Cualquiera podrá darse cuenta que no se trata de un ofrecimiento, más bien están ante una orden, y que no admitirá réplica. Si los pjs se niegan Vorov no dudará en ordenar a sus hombres que disparen, así que si los pjs son inteligentes harán aquellos que se les dice.

Por si albergaban alguna duda, no serán atados ni encadenados, únicamente despojados de sus armas por seguridad. Entonces, el grupo reanudará la marcha en dirección este. A pesar de haber sido desarmados, los jinetes no dejarán de vigilarlos. Durante el viaje, Vorov irá preguntando más detalles sobre los pjs, su origen, viajes, motivo por el que están aquí, si le explicaron su encuentro con los caóticos querrá que entren más en detalles sobre este punto, etc. El viaje durará tres días aún, y durante la noche los pjs serán confinados en una tienda, donde dormirán todos juntos. Un grupo de guardias los vigilará permanentemente.

Finalmente, transcurridos estos tres días, los pjs podrán ver a lo lejos una fortaleza situada en la cima de una pequeña montaña. Alrededor suyo, el mismo paisaje que han cruzado desde que llegaron aquí prácticamente: extensas llanuras heladas, frondosos bosques cubiertos de nieve, y algún que otro río de agua helada, un cielo cubierto casi permanentemente por oscuras nubes, viento gélido y un ominoso silencio ambiental.

La caravana llegará a lo que parece ser un sendero que se bifurca, una parte del cual lleva hacia la fortaleza y otra se pierde en la distancia. Vorov y sus jinetes tomarán el que asciende, mientras un gong resuena desde una de las torres. Lentamente, con un crujido, las enormes dobles puertas de la construcción se abren. Ante los pjs, unas murallas de casi quince metros de altura les saludan. Desde arriba, varios soldados armados con lanzas y con la cabeza cubierta por unos –para los pjs –curiosos cascos los observan atentamente. Mientras van entrando por las puertas, podrán ver el enorme patio que se abre entre ellos. Allí, diversos edificios como cuadras, herrería, almacén, y un par de construcciones mayores. A la caravana se acercará un hombre vestido con una armadura que indica a las claras que ha pasado por muchos avatares y su porte que está acostumbrado a mandar. Un abundante bigote, el pelo negro recogido en una larga cola y una mirada tensa y centrada en los recién llegados será lo que más llamará la atención de los pjs.

El hombre se situará ante el Vorov, y en un perfecto eslavo preguntará:

“¿Y bien, capitán Vorov? Lo esperábamos ayer. ¿Alguna explicación para este retraso? ¿Y quienes son estos individuos que lo acompañan?”.

“Siento el retraso, coronel Sorkov. Descubrimos unas pisadas y decidí investigar su origen. De esta forma dimos con una partida de engendros, a los que enviamos a reunirse con su Dios. Luego nos encontramos con estos hombres. Creo que será interesante que habléis con ellos, señor. Creo que tienen cosas interesantes que contaros”.

“Mmm. Está bien. Llevad los caballos a las cuadras. Vuestros hombres gozan de un permiso de veinticuatro horas. Vos y estos hombres, reuníos en mi despacho en una hora. Mientras, llevadlos a unas habitaciones donde puedan alojarse, y aprovechad para adecentarlos”.

“Como ordenéis, coronel Sorkov”.

Tras estas palabras, Vorov explicará a los pjs la conversación mantenida en el supuesto que no la hayan entendido. Todo esto mientras los acompaña hacia uno de los edificios menores de la fortaleza. Se trata de una construcción de tres pisos. La planta baja cumple las funciones de taberna, y así al entrar se encontrarán con unos quince soldados que los miran con expresión curiosa mientras apuran el contenido de sus jarras. Vorov se acercará al individuo situado tras la barra, de nombre Jenev, al cual indicará que los pjs se alojarán mientras dure su estancia en la fortaleza en las habitaciones del segundo piso. Con un gesto los invitará a seguirlo, y les comentará que pueden escoger las habitaciones que quieran, pues no hay ningún huésped en estos momentos.

“Tienen una hora para aposentarse. Luego vendré a buscarlos para llevarlos ante el coronel Sorkov”.

Las habitaciones son todas dobles, aunque si lo desean pueden coger una cada uno. Hay un total de ocho por planta, así que problemas de espacio no tendrán.

Pasada la hora, Vorov vendrá a buscarlos tal y como les comentó. Dejando atrás la cálida taberna saldrán al nevado patio y se dirigirán hacia uno de los dos edificios mayores que tiene la fortaleza. Cruzarán diversos pasillos, subirán un par de pisos y llegarán a un corredor con un par de guardias a ambos lados de una gran puerta. Tras cuadrarse al ver al capitán Vorov, éste abrirá la puerta invitándolos a pasar en la estancia que hay detrás. Allí, una gran sala con una mesa rectangular de esquinas ovaladas en el centro, rodeada por un total de doce veinte silla. En una de las paredes, un enorme mapa que detalla la orografía de la zona donde se encuentran en estos momentos. De pie, el coronel Sorkov examinándolo detenidamente.

“Ah. Adelante, adelante. Siéntense, por favor, ahora estoy con ustedes”.

Tras estas palabras, Sorkov permanecerá unos instantes más examinando el mapa para girarse posteriormente, hacer una mueca de preocupación y dirigirse a la mesa, tomando asiento en la silla que la preside.

“Bien. Mi nombre es Dimitri Sorkov, coronel al mando de la guarnición de la fortaleza donde ahora mismo nos encontramos, la Vinsk. A juzgar por su aspecto, supongo que proceden ustedes de los Reinos Nórdicos. Según el capitán Vorov, tienen cosas interesantes que contar, así que, adelante. Les escucho.”

Supondremos que los pjs explicarán sus peripecias, si no completamente, si a grandes rasgos. El coronel se quedará meditativo un buen rato, y finalmente comentará:

“Bien. Creo que tienen suerte de seguir vivos, aunque de eso ya se habrán dado cuenta. Veamos, ¿qué tienen pensado hacer ahora? Volver a su tierra es de momento imposible. La estación estival está finalizando y los caminos son peligrosos, especialmente si se hace en grupos pequeños. Además, está su desconocimiento del terreno. Por ello quisiera hacerles una oferta. Al norte de aquí se encuentra una fortaleza, Kubinkai, con la cual perdimos la comunicación hará un mes aproximadamente. Se envió un grupo para averiguar que había sucedido, pero tampoco han regresado. Enviaría un destacamento, pero eso me es imposible; tengo la dotación justa y nuestra situación es delicada, siendo un punto fronterizo. Su grupo sería ideal para dirigirse a Kubinkai y averiguar que es lo que ha sucedido. Cobrarían la paga habitual que se ofrece a los exploradores imperiales, por supuesto. Estarían bajo las órdenes del capitán

Vorov mientras tanto, el cual les acompañaría como conocedor de la zona. Piénsenlo bien, no tienen por qué contestarme ahora. Lo hablan con calma y esta noche, durante la cena, me dan la respuesta. Si la respuesta es negativa, no se preocupen. Podrán permanecer aquí hasta que el tiempo mejore o bien ustedes decidan partir, aunque en ese caso el alojamiento y la comida, como comprenderán, ya no correrá a cargo del Emperador”.

Los pjs podrán realizarle al coronel Sorkov todas aquellas preguntas relacionadas con su propuesta que crean convenientes, y éste se encargará de contestarlas en la medida de sus posibilidades. Es un hombre de carrera, parco en palabras y marcial actitud. No tiene nada en contra de los pjs, y aunque lamentará mucho su situación les ayudará en la medida de lo posible, siempre y cuando eso no vaya en contra de sus intereses y los del Emperador en la zona; y eso incluye no pagar la manutención de un grupo de vikingos con fondos del erario público mientras no trabajen para el Zar.

Tras abandonar la sala los pjs podrán discutir entre ellos la propuesta recibida. Si la rechazan deberán, tal y como les ha dicho Sorkov, pagarse la estancia mientras estén allí.

Pero supondremos que son buenos pjs y deciden finalmente aceptar la propuesta. Cuando llegue la hora de cenar, el coronel se acercará, acompañado del capitán Vorov hasta la taberna.

Afuera, mientras tanto, ya ha oscurecido, pues en esta época del año y en estas latitudes, cuando son aproximadamente las seis de la tarde el sol ya empieza a ocultarse tras las montañas. La temperatura desciende varios grados, situándose sobre los cero más o menos. Grupos de guardias cubiertos con gruesas capas vigilan la zona de las murallas, mientras el resto se cobija en los edificios cerca de un buen fuego. El lugar más céntrico es sin duda alguna la taberna. Allí, tanto soldados como oficiales, dan buena cuenta del vodka, la bebida típica y más extendida en todo el Imperio. En diversas mesas algunos se dedican a los juegos de dados, jugándose parte de la paga ante la atenta mirada de sus compañeros.

Cuando Sorkov y Vorov hacen su entrada, todo el mundo se levanta saludando al comandante de la guarnición. Éste devuelve el saludo, mientras con una sonrisa anima a los hombres a continuar con lo que estuvieran realizando. Tras echar un vistazo al local, ambos se dirigirán hasta el lugar donde se encuentren los pjs.

“Saludos, amigos míos. Espero que no se estén aburriendo en exceso. Y bien, díganme. ¿Han tomado ya una decisión respecto a mi propuesta?”.

Si ésta es afirmativa, Sorkov golpeará la mesa con su puño mientras exclama un ¡Excelente! y una sonrisa se abre de oreja a oreja. Con un gesto hará que el camarero les traiga a todos una botella de vino y unos vasos mientras brindan por la incorporación del grupo de vikingos al servicio del Emperador. Tras unos minutos de animada charla, Sorkov se levantará y se despedirá diciendo:

“Bien, les dejo. No vayan a dormir muy tarde. Mañana al romper el alba deberán estar preparados para partir. Los hombres de Aban no sabemos en que situación se encuentran, y cada minuto puede ser indispensable. Buenas noches. Capitán”.

Tras esto el coronel dará media vuelta y abandonará la taberna. Vorov hará lo mismo tras unos minutos, no sin antes desearles buenas noches al grupo y comentarles que los verá allí mismo la mañana siguiente, a eso de las siete.

La noche transcurre tranquila y sin ningún contratiempo. A la mañana siguiente, cuando falte un rato aún para la hora convenida, los pjs serán despertados por uno de los mozos que trabajan en el lugar. Abajo les espera un suculento desayuno, además del capitán.

Cuando hayan finalizado, recogido sus cosas y comprobar que están preparados, podrán salir al exterior. Afuera, el tiempo sigue igual que los días anteriores. En el centro del patio, un grupo de soldados sujetando unos caballos, y allí enfrente, el coronel.

Sorkov se acercará al grupo y, tras saludarlos, les deseará suerte a todos. Hará entrega a uno de los pjs –el que él considere como el líder o más capacitado –de un mapa de la zona, con unas pocas indicaciones básicas; el hecho que no se lo entregue al capitán se debe a que éste ya conoce la zona, y si algo le sucediese a él el hecho que llevase el mapa y se perdiese de poco le serviría al resto.

Con un quejido las puertas se abrirán lentamente, unos enormes portones de madera con goznes y barras de hierro, recios y capaces de resistir grandes asedios. Los soldados de las murallas observarán al grupo mientras abandona la fortaleza. Ante ellos, el terreno nevado les espera.

Según el mapa o las indicaciones de Vorov deberán avanzar por la llanura durante unos dos días aproximadamente, antes de llegar a un pequeño asentamiento que responde al nombre de Hozak. Desde allí, y durante un día más, avanzar de nuevo hasta llegar a las montañas, donde tras unas cinco o seis horas deberían llegar a la fortaleza de Kubinkai.

El primer día de viaje transcurre con toda tranquilidad. El terreno ante ellos es una enorme extensión nevada, prácticamente sin dificultades orográficas. Suaves colinas blancas constituyen la única variación en la línea plana del horizonte. El cielo está despejado, azul claro, sin ninguna nube amenazante, y un suave viento proveniente del norte. A mediodía Vorov ordenará realizar un alto. Montarán un campamento improvisado, un pequeño fuego para calentar la comida, y tras una hora proseguirán viaje. Durante el transcurso del viaje los pjs se podrán ir dando cuenta que el capitán es un hombre que sigue las órdenes a rajatabla, formal y seguro de sí mismo, pero que no por eso se cierra en banda ante un buen consejo. Así que, si durante el transcurso de la aventura los pjs tienen alguna sugerencia que realizar, Vorov la escuchará con toda atención, y si la ve razonable es más que posible que decida seguirla.

A medida que vaya transcurriendo la tarde el viento irá aumentando en intensidad, y unas oscuras nubes se aproximarán desde el norte, la dirección aproximada en la que van los pjs.

Cuando empiece a oscurecer el capitán ordenará realizar una nueva parada. No hay ningún lugar donde cobijarse por la zona, así que tanto dará que avancen un poco más o un poco menos. Encenderán una hoguera, prepararán un campamento excavando en la nieve y distribuirá las guardias. Todos realizarán una, dependiendo la duración del número de personas que formen la expedición.

Durante la noche el tiempo empeorará, el viento aumentará de intensidad y las nubes llegarán hasta cubrir la zona donde han acampado. Así, al día siguiente cuando se levanten, verán que la claridad del día anterior se ha perdido y una tenue oscuridad cubre el lugar. A medida que avancen, irán viendo poco a poco unas montañas que se recortan en el horizonte, y que irán aumentando rápidamente de tamaño.

Cuando haya pasado ya mediodía, los que logren sacar una tirada de Otear verán en la lejanía un extraño montículo. Los que la fallen serán avisados por Vasily, el cual se lo señalará. A medida que se vayan acercando se darán cuenta que se trata de una especie de fortaleza amurallada.

Según les explicará Vorov, la fortaleza de Hozak es una pequeña construcción. Consta de un muro de unos cuatro metros de altura, unos establos y una torre. No tiene una función propiamente de vigilancia ni mantenimiento de tropas, sino que sirve únicamente como punto de descanso para los destacamentos y caravanas comerciales que viajan por esta parte del Imperio. Únicamente cuatro soldados permanecen allí, los cuales son relevados cada dos semanas.

Los pjs llegarán ante las puertas cuando falten aproximadamente un par de horas para que oscurezca. Desde lo alto del muro un soldado rússlandés les dará la bienvenida agitando su lanza. Las puertas se abrirán lentamente y un par de hombres saldrán a recibirles. Saludarán efusivamente al capitán Vorov, mientras miran con curiosidad y sorpresa a los vikingos que lo acompañan. El hombre de las murallas se llama Viserenco, los dos que han salido a recibirles son Yeranchuk y Bisabán, y el cuarto hombre, y que permanece en el interior de la torre, responde al nombre de Ysmyn. Todos ellos rondan la treintena, militares desde hace años y con un mínimo de cinco de destinación en esta parte del Imperio. Yeranchuk se hará cargo de las monturas, llevándolas hasta los establos. Allí, junto a los de los recién llegados, hay otros dos caballos, así como espacio para ocho en total. Mientras, Bisabán los conducirá ante la presencia de Ysmyn, el cual cumple las funciones de jefe del destacamento.

Al entrar en el interior de la torre notarán inmediatamente un cambio de temperatura, muchísimo más cálida gracias a la gran chimenea central que calienta toda la construcción. Allí encontrarán a Ymsyn sentado en una silla, con los pies sobre la mesa y una jarra de vodka en la mano. Ante la entrada de Vorov se levantará sobresaltado, atusándose los bigotes y colocándose firmes, mientras intenta desviar la preocupada mirada del líquido que ha manchado la mesa al volcar la jarra por el ímpetu al levantarse.

“Sargento Ymsyn. ¿Así es como mantiene la autoridad un hombre del Zar? ¡Holgazaneando y dándole al vodka como un vulgar campesino! ¡Que vergüenza!”.

“Yo....lo siento, señor. Estaba....”.

“No intente disculparse. Ya hablaremos de esta conducta más tarde. Ahora, siéntese, voy a explicarle que nos trae aquí. Pero antes le presentaré a estos hombres”.

Con aspecto preocupado Ymsyn intentará mantener el porte lo más marcial posible, mientras el capitán va presentándole uno a uno a todos los pjs y posibles acompañantes. Ymsyn ordenará a Bisabán que traiga sillas para todos, y una vez estén sentados Vorov pasará a explicarle los motivos de su presencia allí, además de formularle algunas preguntas.

“Estamos aquí para averiguar que ha sucedido exactamente con la dotación de la fortaleza de Kubinkai, además del grupo enviado para descubrirlo hace ahora unas dos semanas. ¿Tiene alguna noticia de Kubinkai? ¿Llegó hasta aquí el destacamento comandado por Vars?”.

“No señor, no tenemos ninguna noticia de la fortaleza. Nadie ha venido de allí desde que se perdió el contacto, y de eso hace ya un mes. Y respecto a Vars y sus hombres, sí, pasaron por aquí e hicieron noche hace ahora trece días”.

“¿Alguna señal de hostilidad?”.

“No, no señor. Las cosas permanecen tranquilas desde la última incursión, hará ahora casi cinco años”.

Tras estas palabras, Vorov explicará a Ymsyn que permanecerán aquí hasta la mañana siguiente, cuando partirán al romper el alba. El sargento les explicará que hay camas libres en la planta superior de la torre, y que por supuesto pueden disponer de ellas.

La torre en cuestión consta de dos pisos. En la planta baja se encuentra la sala de guardia, armería, comedor, cocina, despensa, almacén, y unas escaleras que conducen al sótano, donde hay, en una pequeña sala, dos habitáculos que cumplen las funciones de celdas. En la planta superior, además de un acceso a la parte alta de la torre desde donde se puede vislumbrar toda la zona, encontramos las habitaciones de los soldados allí destacados, con espacio para doce hombres en total.

La cena se servirá a las nueve y a ella asistirán todos excepto Bisabán, el cual se encontrará realizando la guardia pertinente. En el transcurso de ésta los pjs podrán descubrir que el destacamento de Vars estaba formado por diez soldados, todos a caballo. Sobre la fortaleza de Kubinkai, ésta es una construcción bastante parecida a la de Vinsk, con gruesos y altos muros preparados especialmente para resistir un asalto. La dotación es de doscientos hombres cuya finalidad es vigilar los pasos montañosos que conducen hacia los terrenos caóticos, así como impedir su avance en caso que alguna incursión tenga lugar. A ella son enviados únicamente aquellos hombres que se han destacado entre los diferentes ejércitos imperiales, pues únicamente los mejor preparados son capaces de resistir la presión que supone servir en tales circunstancias. Los allí destacados se les conoce como la Guardia Blanca, por el color de sus uniformes, únicos en todo el ejército imperial. Al mando, el general Piotr Aban, un veterano de cien batallas.

Según les contará Ymsyn, la última incursión caótica tuvo lugar hace cinco años. Un ejército de cinco mil hombres descendió desde el glaciar de Kuntz y sitió la fortaleza Kubinkai. Los soldados de la Guardia Blanca resistieron durante dos semanas. El cuarto día, un correo enviado por la noche logró burlar el sitio y llegar hasta Vinsk donde dio la alarma. Cuando a los catorce días llegaron las tropas imperiales a socorrer a los sitiados no quedaban más de cincuenta, pero los asaltantes aún no habían logrado penetrar las murallas. Fueron vencidos rápidamente por los soldados imperiales, y pocos lograron huir refugiándose en las montañas.

“Ya volverán, siempre lo hacen. Pero la Guardia Blanca los estará esperando”.

Si a los pjs se les ocurre que si el motivo de haber perdido el contacto con Kubinkai podría ser un nuevo asedio Vorov les contestará que no.

“Si ese fuese el caso, el destacamento enviado por el coronel habría dado media vuelta para volver a informar inmediatamente”.

Lo cierto es que esto es lo que sucedió, pero los hombres de Vars fueron descubiertos antes de llegar por exploradores del Caos y asesinados, con lo cual la situación de la fortaleza sigue siendo una incógnita.

Tras una animada velada Vorov ordenará que todos vayan a dormir, pues les espera una jornada dura al día siguiente.

Las camas son duras, pero siempre será mejor eso que no dormir en el suelo. Tras un sueño apacible, el soldado de guardia los despertará a todos a la hora convenida. Tras un frugal desayuno, los caballos estarán preparados y, una vez se despidan de Ymsyn y sus hombres podrán partir.

La llanura se extiende aún un buen rato ante ellos, pero poco a poco las montañas van ocupando todo el horizonte. Se trata de unos altos riscos, nevados en su totalidad, con unos estrechos senderos donde es posible avanzar pero al mismo tiempo que se deja a un lado unas profundas simas donde a duras penas se llega a distinguir el fondo.

El día amanecerá nublado y así se mantendrá durante toda la jornada. Un fuerte viento sopla del norte levantando la nieve acumulada y obligando a los viajeros a cubrirse los ojos para ver por donde van. A pesar de las monturas, no podrán llegar hasta las montañas ese día, deberán esperar hasta el día siguiente. Afortunadamente, ningún contratiempo vendrá a molestarles en su trayecto. Podrán pasar noche acampados, y el día siguiente amanecerá igual. Unas cuatro horas más tarde llegarán por fin a la entrada de la cadena montañosa. Una ligera pendiente los recibe, un estrecho sendero pero que permite el paso de

hasta cuatro caballos, uno junto a otro. Poco a poco va elevándose, con paredes montañosas a ambos lados. Quince minutos después, llegarán a una bifurcación. Allí, Vorov les comentará que deben coger el camino de la derecha, tal y como indica el mapa que les entregó el coronel. A medida que vayan avanzando diversas bifurcaciones más se irá encontrando, las cuales se dirigen hacia las montañas cercanas.

Cuando lleven tres horas aproximadamente en la cordillera, el grupo deberá realizar una tirada de Otear. Si alguno de ellos la saca descubrirá que alguien les observa desde detrás de unas rocas. No estará seguro a menos que haya obtenido la tirada con un penalizador del 25%, en cual caso podrá confirmar que eran dos los individuos que había escondidos, y que uno de ellos ha permanecido en el sitio pero que el otro parece que se ha escondido tras las rocas. Una nueva tirada les permitirá discernir lo que parece una entrada a una cueva, aunque desde su posición no puede verse bien.

Situado a una altura de unos treinta metros sobre el camino por el que transitan los pjs hay unos salientes rocosos. Allí, en un terraplén, la entrada a un sistema de cuevas, las cuales han sido aprovechadas por una avanzadilla de los ejércitos que asolan la fortaleza de Kubinkai para vigilar que nadie se acerque desde el sur. Si los pjs no dan con ellos o bien no los eliminan, su presencia será descubierta y las intenciones posteriores de huida o de pedir auxilio se verán seriamente comprometidas. Así se lo hará ver el capitán Vorov en el supuesto que hayan dado con los exploradores.

Una vez el grupo donde viajan los pjs entre en el desfiladero su presencia allí será automáticamente descubierta, a menos que tomen medidas especiales para impedir tal hecho. Cuando los descubran, el individuo que se encuentra al mando ordenará que los dejen pasar, para luego enviar un mensajero al ejército que tiene situada la fortaleza y ellos les cortan la posible ruta de escape. Si lo ve claro, podría incluso ordenar que los maten, intentando eso sí dejar alguno con vida para poder ser interrogado con posterioridad.

Para llegar hasta donde se ocultan los observadores hay pocas opciones. La más directa es escalar desde el sendero, pero eso podrá ser visto claramente por cualquiera que se encuentre allí, aunque intentarán unas tiradas de Esconderse para evitar ser descubiertos (pues ellos no saben si los han visto o no). Cualquier otra posibilidad que se les ocurra a los pjs y decidan llevarla a cabo deberá ser tratada por el dj como corresponda. La actuación de los servidores caóticos será ocultarse en el interior de las cuevas si ven que alguien sube, y si no tienen más remedio entonces –y sólo entonces –presentar batalla.

Son un total de ocho exploradores bajo las órdenes de un superior. Sus aptitudes de combate no son muy elevadas, no están allí para combatir, pero si se ven obligados no dudarán en morir antes que en dejarse capturar. Si los pjs examinan las cuevas donde se refugian estos individuos, descubrirán restos que parecen indicar que la patrulla enviada a Kubinkai fue apresada y destruida. Algunas armaduras, un par de cuerpos medio devorados así lo indican. Nada hay del resto.

Siguiendo por el sendero, tras unas cuatro horas aproximadamente se llega por fin a una explanada entre montañas. Allí, la fortaleza de Kubinkai. Una gran construcción con una muralla de unos diez metros de altura que rodea por tres cuartas partes los edificios que contiene, mientras que la parte restante está protegida por la enorme montaña situada tras ella. Pero tras los muros, algunas columnas de fuego se elevan hacia el cielo. Allí, frente a las murallas, una gran multitud de figuras en movimiento hacia ellas se lanzan al asalto. Desde la distancia no pueden verse bien de quien se trata, pero los que logren una tirada de Otear verán algunos estandartes. Si se los señalan a Vorov o bien logran una nueva tirada, esta vez de los reconocerán como pertenecientes a Khorbag, quien se dice que es el Señor de la Guerra de los ejércitos del norte. Por supuesto, nunca lo han visto, tan solo han oído su descripción: un casco en llamas sobre fondo negro.

En el momento en que llegan los pjs se está produciendo un ataque en uno de los laterales de la fortaleza. Al rato, mientras los defensores se concentran en el lugar del ataque, otro grupo de norteños se lanza al asalto desde el lado contrario. Afortunadamente, los hombres de la Guardia Blanca no se dejan sorprender y tras arduos esfuerzos logran rechazar el ataque. Lo que si parece claro, y no hace falta ser un experto para darse cuenta, es que los doscientos soldados no serán suficientes para resistir a los dos o tres mil que debe haber allí delante. Vorov ordenará –si lo propone algún pj estará de acuerdo completamente –dar media vuelta e ir a dar el aviso a la fortaleza de Vinsk. Quizás alguien –en el supuesto que no hayan descubierto a los exploradores que dejaron atrás –alguno se pregunte como es que no volvió el grupo enviado a descubrir que había sucedido. Más adelante tendrán la respuesta, si ellos han sido descubiertos y los emboscados no. Lo que si también es evidente es que intentar acceder a Kubinkai es, además de una auténtica locura, una inutilidad. La única vía pasa por dar media vuelta y dirigirse a Vinsk en busca de refuerzos, así lo ordenará Vorov.

Según como hayan ido las cosas en la ida los personajes pueden tener más o menos dificultades en su regreso, eso ya queda a discreción del máster.

Si todo ha ido bien, es decir, han anulado la amenaza que suponen los exploradores, han avistado el sitio de Kubinkai y logran salir del desfiladero, podrán dirigirse sin más contratiempos hacia el campamento

de Ymsyn. Allí serán recibidos por éste y sus hombres, los cuales se mostrarán en un principio muy sorprendidos al verles regresar tan pronto. Una vez les expliquen lo que sucede, Vorov ordenará que todos abandonen el lugar, dirigiéndose rápidamente hacia Vinsk. Como seguramente la vuelta la realizarán a más velocidad que la ida, el tiempo transcurrido será más corto.

No hay tiempo que perder, y Vorov se hará acompañar por los pjs y por Ymsyn hasta la presencia del coronel Sorkov. Éste recibirá al grupo en su despacho, y naturalmente escuchará con atención todo aquello que tengan que explicarle. Cuando finalicen se levantará y dará unos pasos con las manos tras la espalda en dirección al mapa de la zona que decora la pared. Tras estudiarlo unos instantes se girará y comentará a los allí reunidos:

“Bien, está claro que la supervivencia de la Guardia Blanca depende de lo rápidos que seamos. Enviaré mensajeros a las fortalezas de Lushev, Ovorenka y Sivink. Son las más cercanas, y en unos dos o tres días deberían estar en camino. No enviaré ninguno a Orbaka y Vulana solicitando refuerzos, pues eso supondría dejarlas desabastecidas de guarnición y no sabemos si eso puede ser lo que pretenden. Pongamos tres días entre que los mensajeros llegan a su destino y las tropas se ponen en marcha, un par más hasta aquí, y posteriormente tres más o cuatro hasta Kubinkai. Eso supone un mínimo de ocho y calculo un máximo de diez hasta que lleguemos al sitio. La fortaleza de Kubinkai ha aguantado mucho más que eso, y el general Piotr Aban y la Guardia Blanca estoy convencido que lo lograrán. Y si eso no sucediese, serán vengados y la sangre de esas bestias teñirá de rojo la nieve mientras empalamos sus cabezas en picas de aquí hasta Moscú. Amigos, eso es todo. Han realizado un buen trabajo, no se les podía pedir más. Me encargaré que cuando esto acabe en Moscú sepan de su comportamiento”.

Los siguientes días serán una tensa espera. La cercanía de la batalla se palpa en el ambiente, en los rostros de los soldados, el silencio de la taberna... Los caballos son convenientemente avituallados, las armas afiladas y las armaduras reparadas. Se intensifica el entrenamiento de los hombres tanto a caballo como a pie, y si los pjs lo desean pueden participar en ello. Sorkov estará más que encantado si deciden unirse al ejército russlandés en el combate que se avecina. Si rehúsan no les culpará por ello, pero se llevará una buena decepción, la cual no tratará de esconder en absoluto. Si se comportan adecuadamente, como unos valientes héroes se habrán ganado un valioso amigo de cara al futuro.

Tal y como esperaba Sorkov, las tropas procedentes de Sivink, Lushev y Ovorenka irán llegando en el plazo de los cuatro o cinco días posteriores. De cada una de las diferentes fortalezas llegarán entre quinientos y ochocientos hombres, y eso unido a los que en Vinsk se encuentran hacen un total final de tres mil soldados perfectamente pertrechados y listos para la batalla. Al mando de la expedición se encontrará el coronel Sorkov, secundado por los coroneles de cada una de las fortalezas, que son respectivamente Smiarenko, Vosselev y Gvichin.

Vinsk no tiene capacidad para mantener a tanta gente mucho tiempo, así que tan pronto hayan llegado todas las tropas la partida se producirá inmediatamente.

El viaje se realizará lo más rápidamente que es posible teniendo en cuenta el terreno, y la llegada a la cadena montañosa se producirá en el tiempo previsto. Para evitar sorpresas, Sorkov envía grupos de exploradores para controlar la posible presencia de caóticos en la zona, y evitar que puedan dar aviso al grueso de las tropas acampadas ante Kubinkai. En el caso que los pjs eliminasen a los vigías y que nadie diese la alarma, su llegada pasará completamente desapercibida. En caso contrario, los exploradores de Sorkov darán buena cuenta de ellos.

Finalmente, el ejército llegará prácticamente ante las puertas de Kubinkai. Sorkov convocará una reunión de los restantes coroneles, llamando también a Vorov y los pjs por si surge alguna duda respecto a la composición o situación del ejército caótico.

En una improvisada tienda, los cuatro coroneles discutirán el plan de ataque, mientras Vorov y pjs permanecen de pie esperando. Sorkov pedirá al grupo que explique al resto exactamente lo mismo que ya le contaron a él, y en función de esas explicaciones montarán su plan de ataque.

La idea que en principio prevalecerá será la de mandar los arqueros a las paredes del desfiladero, enviar posteriormente la infantería como señuelo, atrayendo a los soldados caóticos, la mayoría de los cuales van a pie, y entonces cargar con la caballería mientras los arqueros los cosen a flechas desde los riscos. Sorkov está seguro que Piotr Aban ordenará que sus arqueros hagan lo mismo a la retaguardia caótica desde las murallas de Kubinkai. A menos que los pjs tengan alguna idea genial, ese será el plan aceptado por todos, y como tal tirará adelante.

El día de la batalla el cielo está, como viene siendo habitual, encapotado. Sopla un ligero viento, poco para lo que es normal en estas latitudes y en esta época del año. A una señal, los arqueros se despliegan lentamente ascendiendo por las empinadas laderas de las montañas. Cuando estén colocados, Sorkov levanta su mano derecha y la infantería empieza a avanzar. Desde donde se encuentran los pjs, no puede verse la situación de la explanada, pero el coronel, haciendo un gesto al resto de coroneles, a Vorov y los

pjs, asciende hasta un pequeño terraplén donde podrán seguir el curso de la batalla. En la explanada ante la fortaleza, los cuernos y tambores empiezan a resonar mientras los soldados abandonan el sitio y cargan hacia la infantería rússlandesa. A una señal de Sorkov, las flechas empiezan a volar hacia el ejército norteño, causando la sorpresa entre ellos. Tras un par de andanadas, y cuando el choque está a punto de producirse, Sorkov da la orden para que la caballería cargue. Surgiendo de detrás de las filas a pie, el grupo de caballeros cabalga raudamente y por ambos flancos sobre las sorprendidas tropas caóticas, las cuales se ven arrasadas en relativo poco tiempo. Los pjs son libres de participar en la batalla o no, permaneciendo a salvo junto a los coroneles. Por su parte, Vorov solicitará unirse a sus hombres y cargar junto a ellos. Por supuesto, Sorkov aplaudirá semejante gesto y le concederá permiso para tal fin. Tras un par de horas, las tropas del Caos son derrotadas y sus hombres exterminados. El campo de batalla queda plagado de cuerpos desmembrados, la nieve teñida de sangre, armas rotas y armaduras abolladas, equinos destripados y hombres heridos. Los pocos caóticos supervivientes son rematados sin piedad, la misma que hubieran mostrado ellos en caso de resultar vencedores.

Al entrar en combate, para decidir que enemigos se enfrentan a los pjs supondremos que tendrán enfrente tantos como sea su número. Entonces, lanzaremos 1D20 para determinar el tipo de bárbaro. Antes de cada asalto cada pj puede decidir que actitud tomará en combate. Para ello puede optar por.

- Cobarde: El personaje no entra en batalla, no recibe puntos por ese asalto.
- Precavido: El personaje lanza 1D4 y lo suma al resultado del D20. Recibe la puntuación por asalto indicada en la tabla.
- Normal: Todo, tanto la tirada como la experiencia normales. Lo que salga en el dado.
- Valiente: El personaje se lanza en medio de la refriega. Tira 1D4 y lo resta al D20.
- Suicida: El personaje avanza sin importar lo que haya alrededor hacia los líderes de la hueste enemiga. Tira 1D6 y lo resta a la tirada de D20.
-

Por supuesto, todo resultado inferior a 1 y superior a 20 se consideran como esas cifras, según corresponda.

Cuando se reparta la experiencia y se den puntos por asalto, se multiplica según lo expuesto arriba. En lo referente a los que cada pj mate, esos puntos son independientes y no deben multiplicarse.

El combate en sí durará tanto como 1D10 +5 asaltos, siempre y cuando los pjs sigan en la refriega. En caso de abandonarla todos, el DJ puede dar por finalizado el combate sin más dilación según el resultado expuesto arriba.

1-	Líder bárbaro
2-3	Bárbaro de élite
4-5	Bárbaro superior
6-8	Bárbaro bueno
9-12	Bárbaro normal
13-18	Bárbaro débil
19-20	Mastín bárbaro

LÍDER BÁRBARO

Fue	20	PV: 46 Hg: 23
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18 (27)	
Per	14	
Int	15	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	85%	1D8+2+2	75%	3+2	8/12
Escudo			70%		100

Hacha bárbara	75%	3D6+6	65%	4+2	10/20
---------------	-----	-------	-----	-----	-------

Armadura: Pielas 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)

Esquivar 60%, Pelea 60%.

Dotes (No contadas): Furia (+20 c/c, -10 parada y esquivar, +1 iniciativa), Especialista Hacha de combate (+10 c/c, +2 daño y +2 iniciativa), Maestro en Armas (una vez por asalto puede responder a un ataque parado con éxito sin que cuente para el límite de ataques).

BÁRBARO DE ÉLITE

Fue	22	PV: 20 Hg: 10
Hab	16	
Agi	19	
Tam	20	
Con	19	
Per	15	
Int	16	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	85%	1D8+2+2	70%	3+3	8/12
Escudo			80%		100
Hacha bárbara	70%	3D6+8	60%	4+3	10/20

Armadura: Pielas 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)

Esquivar 68%, Pelea 64%.

Dotes: Furia (+20c/c, -10 a parada y esquivar, +1 a la iniciativa).

GUERRERO BÁRBARO SUPERIOR

Fue	20	PV: 20 Hg: 10
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18	
Per	14	
Int	15	
Com	15	
Cul	14	
Pod	14	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	75%	1D8+2+2	65%	3+2	8/12
Escudo			70%		100
Hacha bárbara	65%	3D6+6	55%	4+2	10/20
Arco corto	55%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Pielas 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)

Esquivar 560%, Pelea 60%.

BÁRBARO BUENO

Fue	19	PV: 19 Hg: 10
Hab	15	
Agi	18	
Tam	19	
Con	18	
Per	14	
Int	15	
Com	14	
Cul	13	
Pod	13	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	65%	1D8+2+2	55%	3+2	8/12
Escudo			60%		100
Hacha bárbara	60%	3D6+6	50%	4+2	10/20
Arco corto	50%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Pielas 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)

Esquivar 40%, Pelea 55%.

BÁRBARO NORMAL

Fue	18	PV: 18 Hg: 9
Hab	15	
Agi	17	
Tam	18	
Con	17	
Per	14	
Int	14	
Com	14	
Cul	12	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	55%	1D8+2+2	45%	3+2	8/12
Escudo			50%		100
Hacha bárbara	50%	3D6+5	40%	4+2	10/20
Arco corto	45%	1D6+1+2	-	4+2	4/6

Armadura: Piel 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
Esquivar 40%, Pelea 50%.

BÁRBARO DÉBIL

Fue	17	PV: 17 Hg: 8
Hab	14	
Agi	16	
Tam	17	
Con	17	
Per	13	
Int	13	
Com	12	
Cul	11	
Pod	12	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Hacha combate	45%	1D8+2+1	40%	3+2	8/12
Escudo			45%		100
Hacha bárbara	45%	3D6+5	35%	4+2	10/20
Arco corto	40%	1D6+1+1	-	4+2	4/6

Armadura: Piel 2D3 + Br y Grb, Casco 1D3+1D4 (Iniciativa -3)
Esquivar 30%, Pelea 40%.

MASTÍN BÁRBARO

Fue	20	PV: 19 Hg: 10
Agi	16	
Tam	16	
Con	22	
Per	12	
Int	05	

Armas	Ataque	Daño	Parada	Velocidad	PA/PG
Mordisco	50%	1D8+4	-	+2	-/-
Garra (2xasalto)	20%	1D4+4	-	+2	-/-

Con la plaza asegurada, los coroneles, más Vorov y los pjs se reunirán con el general Aban, paseando tranquilamente sobre el mar de muertos.

“Al parecer –comenta Aban –ésta era únicamente una expedición de prueba. Los asaltantes son únicamente adoradores y hombres normales, no hay ningún engendro entre ellos”.

“Pues para tratarse de un tanteo lo cierto es que han llegado muy lejos. Si no llega a ser por Vorov y estos vikingos, la Guardia Blanca hubiera caído víctima de su ataque”, responde Sorkov.

“Estáis en lo cierto, amigo mío. Por eso voy a realizar una propuesta a Moscú. Solicitaré que se inicie la construcción de un gran muro en el desfiladero que impida el paso de cualquier ejército. En un punto lo suficientemente estrecho eso facilitaría en gran medida la defensa de Kubinkai y ralentizaría lo suficiente cualquier avance, lo bastante para asegurar la llegada de refuerzos”.

“Me parece una buena idea, general”.

“Si, trasladaré la propuesta inmediatamente. Ésta, y además que estos hombres –señalando a Vorov y los pjs –sean condecorados en Moscú”.

Girándose hacia el grupo, Sorkov contestará.

“Me parece una gran iniciativa, señor”.

Vorov se hinchará de orgullo, sonriendo satisfecho mirando a los pjs. Mientras los hombres recogen armas y armaduras, los cuerpos de sus muertos y apilan a los enemigos, Piotr Aban los invitará a todos a dirigirse al interior de Kubinkai. Cuando los pjs se acerquen se encontrarán por primera vez ante las altísimas murallas de la fortaleza de diez metros de altura. Cuando el grupo se aproxime se abrirán las grandes puertas de madera con refuerzos de hierro mientras una guardia de honor recibe los recién llegados. Unos soldados se acercarán para hacerse cargo de los caballos, mientras Aban invita a todos a pasar al interior de la torre de homenaje. En el gran patio de la fortaleza, los pjs podrán hacerse una verdadera idea de las dimensiones de ésta, algo no visto hasta ahora por el grupo de vikingos. El general dará órdenes a su ayudante de cámara para que acompañe a los personajes hasta unas habitaciones para ellos. Mientras, comunicará a todos que esa noche cenarán en el salón. Tras despedirse de ellos, los pjs serán acompañados por Federico, el ayudante, hasta sus respectivos aposentos. Una habitación individual, donde podrán descansar o pasar el rato hasta que llegue el momento de la cena.

Durante lo que queda de día los soldados acaban de limpiar los alrededores de la fortaleza mientras la actividad en las cocinas se multiplica para preparar el banquete de la celebración que tendrá lugar por la noche. Las caras de los hombres reflejan la felicidad de la victoria alcanzada recientemente.

Cuando sea la hora de la cena, un ayudante del general irá a buscar a los invitados, entre ellos los pjs.

Serán todos conducidos hasta el gran salón de la fortaleza, un enorme espacio para más de doscientos comensales. Y lo cierto es que parece que estén todos, pues no queda ni una silla libre. Largas mesas han sido colocadas en forma de gigantesca U para dar cabida a todo el mundo. Numerosas bandejas con las mejores vituallas procedentes de las despensas han sido cocinadas para esta noche, con el beneplácito de Aban. El último en entrar será el general de la fortaleza, y cuando haga su aparición todos se colocarán en pie y exclamarán al unísono:

“Larga vida al Emperador”.

Tras este saludo, Aban se dirigirá hacia la silla que preside la estancia, y con una señal dará la orden para que los ayudantes empiecen a servir a los comensales. A un lado de la sala, una parte de la compañía de músicos de Sivink ameniza la velada con música tranquila. Los pjs podrán conversar entre ellos o con aquellos situados a ambos lados. No gozan de un sitio de honor, este privilegio está reservado a los cabezas del ejército, pero tampoco han sido colocados excesivamente lejos de los hombres más importantes ahí reunidos. Al poco rato la gente empezará a estar ya achispada víctima de los caudales de vodka que circulan por la mesa en repletas jarras que son continuamente rellenadas.

Cuando vayan ya por la mitad de la cena las risas son generalizadas, los gritos se suceden, y uno de los hombres, un sargento de la caballería, empezará a cantar una canción típica de batalla. Cuando acabe, vítores y aplausos. Entonces, Vorov se girará hacia los pjs invitándolos a entonar una melodía típica vikinga. Si la canción está bien escogida, es decir, animada, sobre guerra, victoria o algo parecido, será acompañada por vítores. Si además una buena tirada de Cantar lo acompaña el triunfo será total.

La velada se prolongará durante unas cuantas horas aún, y cuando la cena haya concluido la gente empezará a levantarse y a hablar unos con otros, formando diversos corrillos por toda la sala.

En uno de estos el capitán Vorov se acercará con el general Piotr Aban, el cual se les dirigirá:

“Bien, muchachos. Espero que hayan disfrutado de la velada. Como había comentado antes les he propuesto para una condecoración. Para ello partirán mañana junto con el capitán Vorov y el ejército del coronel Smiarenko. Ellos les conducirán hasta su castillo, y desde allí se dirigirán ya rumbo a Moscú, donde les estarán esperando en el cuartel de la Kosnik, la Guardia Imperial”.

La partida de los hombres de Smiarenko se producirá bastante temprano, a las ocho, para aprovechar lo máximo posible la luz del día. El avance será bastante lento, con lo cual el trayecto hasta su fortaleza durará tres días largos, no llegando hasta el mediodía del cuarto.

El coronel se mostrará bastante amigable, aunque –y se lo dirá claramente a los pjs –discrepa del hecho que se vaya a condecorar a unos extranjeros, por muy buen servicio que hayan prestado. Si por él fuera, una recompensa y poco más, la condecoración para el capitán Vorov, un auténtico rússlandés de nacimiento.

Cada noche, cuando empiece a oscurecer, la comitiva hará un alto y se montarán unas tiendas para refugiar a los hombres. El hecho que se encuentren en territorio seguro no hará que las guardias se suavicen, y la férrea disciplina se mantendrá durante todo el viaje.

La llegada al castillo de Sivink se producirá un poco después de la hora de comer, aunque Smiarenko acelerará el paso y no permitirá hacer un alto para comer en el trayecto para poderlo realizar en la fortaleza.

El coronel les permitirá permanecer en él durante todo lo que queda de día y la noche, para partir a la mañana siguiente rumbo a Moscú. Según les mostrará en un mapa pues seguramente no deben conocer prácticamente nada de esta zona del mundo, la capital del imperio se encuentra a unas pocas semanas de viaje. Los caminos en esta zona son aún escasos y prácticamente no transitados, aunque cuando lleguen a la ciudad de esto empezará a cambiar y ya se irán encontrando a más viajeros. Tal y como les comentó Piotr Aban, lo primero que deberán hacer cuando lleguen a la ciudad es dirigirse al cuartel de la Kosnik, situado en el barrio de La Ensenada. Vorov conoce la capital, así que no habrá problema para llegar hasta él. Una vez allí ya les informarán de que deben hacer. Una vez comido, descansado, cenado y dormido el grupo podrá proseguir viaje. Se les proporcionará un carromato para llevar los víveres para el trayecto hasta la capital, y aquellas cosas que soliciten y entren dentro de lo posible.

Recompensas: Por evitar ser descubiertos: +30 puntos.
Por participar en la batalla: +200 puntos.
Por cada asalto Cobarde: 0 puntos.
Por cada asalto Precavido: 50 puntos.
Por cada asalto Normal: 100 puntos.
Por cada asalto Valiente: 200 puntos.
Por cada asalto Suicida: 300 puntos.
Por cada enemigo muerto: Líder bárbaro 400 puntos.
Bárbaro de élite: 250 puntos.
Bárbaro superior: 150 puntos.
Bárbaro bueno: 100 puntos.
Bárbaro normal: 75 puntos.
Bárbaro débil: 50 puntos.
Mastín bárbaro: 50 puntos.
Por sacar un Cantar, Tocar instrumento, Oratoria, etc en las celebraciones: +15 puntos.
A discreción del DJ por cualquier otro hecho destacable: Variable.

RUMBO A MOSCÚ

Los primeros días transcurren sin problemas. Los caminos a duras penas pueden discernirse sobre la nieve, el cielo encapotado hace difícil decir si es la mañana o la tarde y la vida animal o vegetal casi brilla por su ausencia.

Seis días después de abandonar la fortaleza de Sivink el grupo tendrá un curioso encuentro. Con una tirada de Otear podrán ver a lo lejos un punto que se mueve, y más concretamente hacia ellos. A medida que se vayan acercando se darán cuenta que se trata de una figura encorvada y de baja estatura, cubierta con una capa y capucha, con la nieve hasta las rodillas y avanzando dificultosamente. Cuando lleguen a su altura verán que se trata de una anciana, una mujer de piel arrugada, pocos dientes, pelo blanco y ojos cansados.

A las preguntas de los personajes la anciana simplemente se los quedará mirando, con los ojos perdidos como si ellos no estuviesen allí. Así permanecerá unos instantes, ignorando cualquier cosa que puedan decirle hasta que murmurará tan bajo que necesitará un tirada de Escuchar para oír lo que dice, aunque Vorov oír perfectamente lo dicho si se encuentra con ellos:

“...el pueblo...el pueblo...ignorantes....”

Tras estas palabras, la mujer proseguirá su camino hasta perderse en el horizonte. Puede darse el caso que los pjs deciden retenerla de alguna forma. Si esto ocurre así, la mujer se resistirá todo lo que pueda, lo cual aparentemente no debería ser mucho, pero los pjs se encontrarán con una sorpresa: tan pronto como alguien intente agarrarla, o simplemente la toquen, la mujer se zafará de él con una fuerza extraordinaria. Inmediatamente, una fortísima corriente de aire parecerá surgir de donde ella se encuentra arrojándolos unos metros hacia atrás y creando un torbellino de nieve ascendente que a los pocos instantes cubrirá su figura. Si esto sucede Vorov exclamará mientras saca su arma y se aleja unos metros:

“¡Una Vinuk! Escondeos, alejaos de ella”.

Cuando esto suceda la nieve parecerá formar una columna que se lanzará sobre uno de los allí presentes – si, también puede ser Vorov –y lo envolverá. Su cuerpo se sacudirá espasmódicamente agitando brazos y piernas. Todos los allí presentes deberán realizar una tirada de Resistencia a las Entidades Mágicas o ser presas del Miedo. La única opción de resistirse a la posesión es pasar una tirada enfrentada de Poder del pj contra el Poder (35) de la Vinuk. Si falla, lo intentará con otro personaje hasta tener éxito.

Aquellos que hayan pasado la tirada verán como las convulsiones van cesando poco a poco, la columna de nieve va desmoronándose hasta quedar en nada y la calma vuelve al lugar. Pero aquellos que pasen una tirada de Buscar se darán cuenta que los ojos del personaje que haya recibido el ataque muestran un completo color blanco, como si no hubiera pupila. Este efecto durará un instante, luego volverán a la normalidad. El individuo no recordará nada absolutamente de lo sucedido, su memoria se habrá borrado de cualquier hecho en los últimos minutos.

Si Vorov está presente y no ha sido el poseído podrá explicarles lo sucedido, en caso contrario deberá ser que uno de los pjs pase una tirada de Saber Entidades Mágicas.

¿Y que les podrá decir Vorov, o sabrán los pjs?

Pues que una entidad conocida como Vinuk es una criatura mágica natural de localizaciones heladas. Sus poderes van desde el control atmosférico hasta la posesión, aunque todo depende del tipo de criatura que sea, pues hay diferentes subtipos de Vinuk. No se sabe con exactitud su origen, aunque muchos creen que se debe a una maldición, aunque otros opinan que se originan cuando alguien muere sintiendo un odio brutal.

Si Vorov no ha sido poseído podrá explicar a los pjs que únicamente hay dos posibilidades de expulsar a una Vinuk de un cuerpo poseído: o bien realizar un exorcismo que destierre al espíritu, o bien encontrar el cuerpo original que dio lugar al espectro y quemar el cadáver tras pronunciar una oración por el descanso de su alma. La segunda opción es muy complicada, más que nada porque no saben donde murió el cuerpo del espíritu, así que tan solo les queda la posibilidad de buscar alguien que expulse al espectro. Según explicará Vorov –en el supuesto que no haya sido poseído –la población más cercana es el pequeño pueblo de Vinska, a un par de jornadas de allí.

Los problemas empezarán durante la noche: el que haya sido poseído intentará dejar al grupo y dirigirse hacia el noreste. Utilizará sus poderes –en el supuesto que le sea necesario –para dejar dormido a quien esté realizando guardia –si no es él el encargado, pues en ese caso se alejará sin despertar a nadie – y dejará al grupo durmiendo durante todo lo que quede de noche.

Será la mañana siguiente cuando se den cuenta de la partida del poseído. Lo único que verán del desaparecido son las huellas dejadas en la nieve que se dirigen, tal y como mencionamos anteriormente, rumbo al noroeste. Ante los pjs se les presentan dos posibilidades: o bien abandonar a su compañero y proseguir camino rumbo a la capital, o bien optar por seguir las huellas dejadas en la nieve. Si optan por la primera opción el dj puede saltarse todo el capítulo que viene a continuación, pasando directamente al dedicado a su llegada a Moscú.

Supondremos que se deciden por la segunda opción las pisadas dejadas por el poseído enfilan hacia unas montañas lejanas, cuya silueta se recorta en el horizonte, las cuales podrán ver tras seguir unas horas su rastro.

Cuanto tardarán en alcanzar al fugitivo dependerá mucho de cuando lograrse huir y abandonar el campamento. Si es alcanzado antes de llegar a su destino intentará huir a la mínima oportunidad que se le presente. Si intentan dialogar con el espíritu que lo posee, lo único que lograrán –en el supuesto que saquen una tirada de Elocuencia –será que por la boca del infeliz salgan las palabras:

“Mi venganza. Luego os será devuelto”.

Los pjs pueden interpretar sus palabras como quieran pero su sentido parece bastante claro. En el supuesto que logren impedir al espectro cumplir su objetivo –ya sea por el método que sea, atando el cuerpo del pj o como se les ocurra –la única opción que les quedará es la de un exorcista, pues el espíritu

no abandonará ya a su huésped de buena gana. Supondremos nuevamente que deciden ayudar a la Vinuk a la espera que una vez cumplida su venganza libere el cuerpo. El objetivo de la venganza se encuentra oculto en unas cuevas de las cercanas montañas. Se trata de un grupo de forajidos que asaltaron el pueblo donde vivía en un origen la persona que se convirtió en este espíritu vengativo. Todo su poblado fue quemado, sus habitantes pasados a cuchillo, las mujeres violadas y los hombres desollados. Los intentos del ejército rússlandés para acabar con ellos han sido infructuosos, pues nunca han conseguido hallar el lugar donde se ocultan.

El cuerpo poseído se dirigirá sin dudar hacia las montañas situadas ante ellos sin ningún tipo de duda, con total seguridad en sus pasos. A medida que se vayan acercando, aquellos que logren una tirada de Otear se darán cuenta de una delgada columna de humo que surge de algún punto entre dos picos. Llegar hasta el lugar no será tarea difícil, guiados por la Vinuk. A medida que se vayan acercando verán como la columna de humo es bastante más gruesa de lo que parecía en un principio. Tras avanzar una hora aproximadamente llegarán a un punto donde es factible ver el origen del humo. Éste surge de un agujero en el suelo, aunque no se ve nada más alrededor. Pero si alguno de ellos logra una tirada de Otear nuevamente se dará cuenta que, donde acaba el suelo hay una pendiente prácticamente vertical, y allí puede verse un agujero, una entrada a una cueva. Es más, si alguna de las tiradas ha sido un crítico se darán cuenta que hay excavadas en la nieve lo que parecen unas escaleras, como si alguien se hubiera dedicado a apartar la nieve y tallar la roca hasta darle esa forma. En caso de no verlo ahora, siempre pueden darse cuenta automáticamente cuando se acerquen más.

La cueva en cuestión es el refugio de un grupo de diez forajidos rússlandeses, los cuales se han ocultado aquí y la utilizan como base desde donde organizan sus ataques a los pueblos de los alrededores y a las escasas caravanas que circulan por la región. Están condenados a muerte todos ellos, así que no tienen nada que perder y lucharán antes que dejarse capturar vivos.

Contando con la ayuda de la Vinuk no será excesivamente difícil acabar con ellos. Aquel individuo que haya sido poseído gozará temporalmente de un increíble poder, aunque él no sea consciente de ello. Sus habilidades de combate estarán aumentadas en un 40% mientras dure la posesión, y una vez cada cinco asaltos podrá invocar un relámpago que causa un daño de 10D6. Para el uso de este último poder necesita estar al aire libre, aunque la cueva servirá siempre y cuando se encuentre en la zona donde se encuentra el agujero por donde escapa el humo, pues por ahí es por donde penetrará el relámpago.

La guardia de los forajidos es escasa, seguros como están que nadie los perseguirá ni descubrirá, así que cogerlos por sorpresa será relativamente sencillo. Si acaban con ellos encontrarán un buen número de armas, comida y equipo diverso, desde cuerdas hasta palas para la nieve, e incluso dinero, unas piezas de oro concretamente. Si además capturan a alguno de ellos con vida se llevarán la grata sorpresa que sus cabezas –siempre y cuando sean devueltos con vida, en caso contrario y si se llevan pruebas se reduce a la mitad –están valoradas en un total de 200pc cada una, siendo además 500 por su cabecilla, un gigante llamado Volsnia. De todo esto podrán ser informados por Vorov, siempre y cuando no haya sido él el poseído. ¿Y que ocurrirá cuando hayan acabado con ellos? Pues que verán como el cuerpo del infeliz que fue víctima de la posesión se agita mientras un aura resplandeciente lo envuelve y la nieve parece alzarse a su alrededor. Tendrán todos la sensación de ver abandonar su cuerpo una imagen transparente de una mujer, la cual se va difuminando lentamente. Tras esto, todo volverá a la normalidad. Los presentes deberán realizar unos chequeos de Salud Mental, con la pérdida de 1D4 en caso de fallar. Quien haya sido poseído la pérdida será de 1D4 si la saca y de 1D10 si la falla. Y eso teniendo únicamente una vaga idea de lo sucedido. Recuerda sensaciones, pero no detalles. Ahora si que podrán ya tomar el camino que lleva hasta Moscú.

Cuando se vayan acercando a la capital se darán cuenta porque los caminos están abarrotados de viajeros, tanto que van como que vienen. Carros, carromatos, caravanas, viajeros andando, en burro, a caballo...un auténtico aluvión de gente. Y por fin, ante ellos, las imponentes murallas que rodean la capital. Sin duda, la ciudad más grande que han visto nunca hasta la fecha. Las grandes puertas dobles de madera con armazón de hierro, las altas torres de vigilancia a sus lados, los soldados con sus uniformes y sus relucientes armas dan la bienvenida a todos aquellos que cruzan la entrada principal. Vorov, si sigue vivo, les conducirá por innumerables calles y avenidas hasta la zona donde se encuentra el cuartel de la Kosnik, en el barrio de la Ensenada.

Ante sus ojos verán un cuartel tan grande como los castillos que dejaron atrás en la frontera de Rússland. Grupos de soldados pulcramente vestidos, con sus uniformes brillantes, desfilan en perfecta formación alrededor de sus murallas. Cuando lleguen a la entrada serán detenidos por un grupo de cinco soldados, de los cuales se avanzará un hombre de largos bigotes y expresión ceñuda, el cual se presentará como capitán Vassili Serin y les pedirá los motivos de su visita. Cuando den cuenta de sus nombres y motivo por el que se encuentran allí, el capitán responderá con una ancha sonrisa y les dará la bienvenida. Los acompañará hasta el interior del cuartel, en el patio de armas. Allí, tras ordenar a unos hombres que lleven

sus monturas –si aún las conservan –hasta las caballerizas, los dirigirá hasta la entrada del edificio principal, donde dará órdenes a unos hombres vestidos con finas ropas para que conduzcan a los recién llegados hasta sus habitaciones. Antes de despedirse les comentará que el general de la Kosnik, el gran Alexei Timochenko, les recibirá esa misma noche. Mientras, podrán asearse y descansar en sus aposentos. Si han llegado con algún prisionero de la banda de forajidos serán felicitados nuevamente. Los soldados se harán cargo de ellos y cuando por la noche los vayan a buscar para la cena, Timochenko les hará entrega de una bolsa con la recompensa a cada uno de ellos, además de darles las gracias y felicitarles nuevamente por dar caza a tan peligrosos bandidos.

Las habitaciones son espaciosas, sin duda las destinadas a los altos oficiales. Tienen baño propio con agua caliente, grandes camas y hondos armarios. Encontrarán también una serie de trajes típicos ruslandeses ideales para ceremonias o encuentros como el que tendrán con el general.

Cuando sean las nueve menos diez vendrán a buscarlos a sus habitaciones, aunque si han preferido, en vez de descansar darse una vuelta por el cuartel son libres de hacerlo, nadie les pondrá impedimentos a menos que pretendan entrar en zonas más restringidas, como armerías o calabozos.

Cuando todos juntos lleguen al comedor donde tendrá lugar el banquete se encontrarán en una sala de más de cincuenta metros por lado, de forma cuadrada, y cinco de alto. Tres chimeneas a plena potencia dan calor a tan gran estancia. En el centro, una mesa de forma de media luna para unos cuarenta comensales por lado, aunque esta noche únicamente unos sesenta están presentes, todos ellos hombres, y soldados a juzgar por sus modales y comportamiento. Todos excepto uno, un individuo que se sienta a la derecha de quien debe ser el general. El individuo en cuestión será presentado a los pjs como Ivan Kesselevich, mano derecha del mismísimo Emperador. Vorov les prevendrá sobre él. Se dice que es vengativo, cruel, y que tiene ciertas aficiones que rayan el sadismo. Por supuesto, nadie ha salido a la luz pública para explicar si esto es cierto o no. Su piel es blanquecina, su pelo, a la altura de los hombros, grasiento y ondulado, su figura, frágil y quebradiza, su voz, baja y sibilina. El general, por su parte, parece todo lo contrario. Alto, rayando los dos metros, de anchos hombros y fuertes espaldas. Su pelo rubio llega hasta mitad de la espalda, mientras su barba no puede ocultar las cicatrices que jalonan su rostro. Sus ojos azules, de mirada profunda, parecerán sonreír amigablemente cuando los invitados le vayan siendo presentados mientras les hace entrega de, además de las felicitaciones por sus hazañas, de la bolsa de la recompensa por la captura de los bandidos si ésta se produjo. Los pjs serán colocados justo al lado del general Timochenko, el cual empezará la cena haciéndoles preguntas sobre los hechos de la frontera y la lucha contra las tropas caóticas.

La parte más complicada será cuando Kesselevich les haga preguntas sobre sus planes futuros: cuando tiempo piensan quedarse en el Imperio, de que zona exactamente proceden, como llegaron a entrar en contacto con las tropas ruslandesas, etc...

La cena se prolongará hasta las dos de la madrugada, cuando el Consejero Imperial se retire, momento que será aprovechado por Timochenko para hacer lo mismo. En ese punto se apartará la mesa y la sala se convertirá en una pista de baile, con típicas danzas ruslandesas y canciones cantadas a coro y a pleno pulmón. El vodka correrá a raudales, y uno a uno todos los allí presentes irán cayendo víctimas del alcohol. Los pjs pueden permanecer y dar rienda suelta a sus instintos o bien retirarse a descansar. Así transcurrirá la noche.

Recompensas: Por ofrecerse a colaborar con Timochenko y Kesselevich: +100 puntos.
 Por resistirse a la posesión de la Vinuk: +150 puntos.
 Por evitar el enfrentamiento con la Vinuk: +200 puntos.
 Por capturar con vida a los bandidos: +300 puntos.
 Por acabar con todos los bandidos: +200 puntos.