



El túmulo maldito

EL TÚMULO MALDITO



NA MALDICIÓN AZOTA A LA ALDEA VIKINGA DE Larvik: los hijos y sobrinos del Jarl Harek han sido secuestrados por monstruos terroríficos. Hay que rescatar a los niños y romper la maldición.

CONTEXTO:

Reino de Vestfold (suroeste de Noruega) a finales del sVIII (época vikinga). Mitología nórdica.

GANCHO DE AVENTURA:

Aventura vikinga: Fuerzas sobrenaturales han secuestrado a los hijos del Jarl justo antes de que volvierais de una incursión.

CRÉDITOS:

Aventura inspirada en la novela gráfica Hel'blar de Alex Sierra y Sergio A. Sierra.

PREPARACIÓN

NIVEL DE LOS PERSONAJES:

Los jugadores empezarán la aventura a nivel 3. Al finalizar la aventura subirán a nivel 4.

Avisar a los jugadores que pese a que son de bajo nivel, los monstruos son poderosos y hay muchas posibilidades de que mueran. Si el grupo de 5 jugadores o menos se puede sugerir que tengan dos personajes preparados, el principal y un back-up que hará de NPC mientras el principal siga vivo.

AJUSTES NECESARIOS:

FAVORITOS DE LAS NORNAS:

Los jugadores pueden repetir una tirada que nos les guste, 1 vez por descanso largo. Por cada "natural 20" pueden añadir 1 re-tirada más (después de un descanso largo el marcador vuelve a 1).

Si no les quedan re-tiradas y la desean pueden pedirle el favor a las nornas tirando 1d100:

Tirada

1d100	Efecto
1-20	No se lo conceden
21-95	Se lo conceden con 1 penalización (se elimina con descanso largo)
96-100	Se lo conceden libremente

Penalización 1d4

Penalización 1d4	Efecto
1	Menos 1 hitdice (tirar) de hp
2	1 punto de cansancio
3	-1 en modificador atributo físico
4	-1 en modificador atributo mental

ARQUETIPOS VIKINGOS:

Los jugadores deben ser humanos y pueden escoger entre estas clases y subclases según el arquetipo vikingo que quieran rolear.

Arquetipo	Clases	Subclases
Jarl	Fighter	Battle Master
	Paladin	Oath of Conquest
	Warlock	Celestial
Huskarl (lugarteniente)	Barbarian	Path of the Totem Warrior
	Fighter	Champion
	Sorcerer	Divine Soul
Berserker	Barbarian	Path of the Berserker
	Druid	Circle of the Moon
	Fighter	Eldritch Knight
Skjoldmoyer (doncella guerrera)	Paladin	Oath of the Crown
	Fighter	Mercenary Veteran
	Rogue	Mastermind
Mercenario	Warlock	Hexblade
	Barbarian	Path of the Ancestral Guardian
	Fighter	Battle Master
Campesino	Paladin	Oath of the Ancients
	Fighter	Sea Knight
	Rogue	Swashbuckler
Marinero	Sorcerer	Storm Sorcery
	Ranger	Hunter
	Ranger	Beast Master
Cazador	Rogue	Scout
	Artificer	Armorer
	Fighter	Forge Master
Herrero	Cleric	Life Domain
	Cleric	Nature Domain
	Druid	Circle of Dreams
Volva (curandero)	Cleric	Knowledge Domain
	Druid	Circle of the Land
	Druid	Circle of the Shepherd
Seidr (chaman)	Bard	College of Lore
	Bard	College of Valor
	Bard	College of Eloquence
Skald (poeta)	Rogue	Mastermind
	Sorcerer	Divine Soul
	Sorcerer	Storm Sorcery
Comerciante	Warlock	Celestial pact
	Warlock	Archfey pact
	Wizard	School of Abjuration
Vitki (guerrero santo)	Wizard	School of Evocation
Galdrar (mago rúnico)		

WORLD BUILDING

REINO DE VESTFOLD

Pequeño reino vikingo, cuya capital es Tonsberg. Los monarcas de Tonsberg no tienen apenas control sobre los demás Jarls de las poblaciones vecinas, son reyes simplemente por gobernar la única ciudad (pequeña) del reino.

Tiene buenas relaciones con su reino vecino Vingul (capital Friedrikstad), situado en la costa este de la bahía que los separa.

Pueblos (de suroeste a norte resiguiendo la costa): Larvik (365 hab), Kaupang (489 hab), TONSBORG (1288 hab), Borre (317 hab) y Selvik (392 hab).

LARVIK

UBICACIÓN:

Larvik se sitúa al final del ramal principal de un **fjordo**. La única entrada pasa por un estrecho de menos de 100 metros de ancho que está fortificado para poder ser cerrado y evitar incursiones. Este **paso fortificado** está a unos 10 km por el fjordo desde Larvik.

En el lado oeste del fjordo hay un pequeño ramal secundario (a unos 4 km al sur de Larvik) que se mete hacia el oeste. En este ramal desemboca el gran **lago Norso**, con una espectacular y enorme cascada doble. Siguiendo el lago Norso hacia el norte (unos 2 km una vez se ha llegado al final del lago) se encuentra el lugar de **peregrinaje** donde reposa el **árbol Miotvidr**, considerado santo.

El **río Nauma** (100 metros de ancho de media y muy caudaloso) corre de norte a sur paralelo al fjordo (a unos 4 km). Al otro lado del Nauma, unos 2 km hacia el este, está el lago Vat y en su orilla norte se encuentra la aldea de **Tjolling** (144 hab). No hay un paso ni puente sobre el río en la línea recta que une las dos poblaciones, ya que el agua es demasiado brava en este punto. Para cruzar hay que bajar unos 8 km río abajo hasta el **punto a Kaupang**. O si no también se puede subir unos 7 km río arriba para llegar al **ferry** del viejo Olaf. Unos 10 km más al norte del ferry está la aldea de **Tanum** (204 hab), en el mismo lado del río que Larvik, esta aldea posee otro puente para cruzar el Nauma.

Justo al salir del fjordo de Larvik, hacia el este empieza otro pequeño fjordo que lleva a la aldea de **Horten** (123 hab). Si en vez de al este se bordea la costa hacia el oeste, tras unos 20 km de navegación, se entra en un complejo de fjordos, en uno de sus ramales se sitúa la aldea de **Berg** (154 hab).

CLIMA:

El fjordo protege al pueblo de las tempestades más terribles, pero el clima sigue siendo muy inclemente en estas latitudes. Larvik sufre **inviernos gélidos** con grandes grosores de nieve y parte del fjordo congelado y **veranos** suaves con **muchísima lluvia**.

ORÍGENES:

Las leyendas dicen que Larvik fue fundado por la intrepida aventurera Helgeroa, cuando paro en el fjordo para descansar de sus viajes y descubrió un arroyo de agua curativa que brotaba de la misma roca.

RELIGIÓN Y TRADICIONES:

El pueblo de Larvik mantiene la fe en el panteón nórdico. Los dioses más venerados son: **Odín** (sabiduría y magia), **Thor** (tormenta y protección), **Freyja** (amor y fertilidad), **Freyr** (paz y prosperidad) y **Tyr** (guerra y valor).

Hay 3 festivales notables:

Skogsfest: durante la primavera. Se celebra el renacer de la vida y el pacto con los espíritus del bosque.

La celebración dura 1 semana, durante el día es extremadamente solemne y se medita al pie del árbol sagrado Miotvidr. Durante la noche se celebran grandes banquetes en la casa comunal donde se invita a los **espíritus del bosque** a participar **poseyendo a los participantes** mientras comen, cantan, beben y mantienen relaciones sexuales libres (con consentimiento previo de todas las partes, incluida la pareja oficial si la relación es extramarital).

Cualquier criatura engendrada en el Skogsfest es considerada bendecida por los espíritus y, por ley, no se le puede considerar como bastarda. En caso de ser engendrada por una apareamiento extramarital el padre biológico pasa a ser considerado como tío de la criatura y hermano del marido oficial.

Midsommer: durante el solsticio de verano. Se celebra el día más largo del año y el apogeo de la naturaleza con bailes, canciones, comida y bebida al aire libre.

Midwinter: durante el solsticio de invierno. Se celebra la noche más larga del año y el retorno gradual de la luz. Es un momento para recogerse con la familia y vecinos para compartir comida y contar historia a la luz del fuego.

Es muy común, aunque no obligado, que cuando los niños y niñas se convierten en jóvenes hagan un peregrinaje al lugar santo de Hellir-Stein (cueva cerca de Tonsberg, la capital). Una vez allí pasan 1 semana meditando día y noche, las sacerdotisas cuidan de ellos y ellas y antes de volver les leen la voluntad de las nornas.

ESTRUCTURA DE PODER:

El pueblo es gobernado por un **Jarl**. Esta posición no es hereditaria y cuando muere se convoca un consejo donde los que se quieran presentar como candidatos exponen sus virtudes y, posteriormente, **cada familia** emite **un voto** para escoger al siguiente Jarl. Gana el candidato con más votos.

El Jarl es el que **decide** cuando se hacen las **incursiones** e invita (no obliga) a miembros del pueblo a participar. El se lleva 1/10 parte del botín y el resto se reparte entre los participantes.

El Jarl es el **encargado** de la **seguridad del pueblo**, puede pedir (no obligar) a los miembros del pueblo que colaboren en el mantenimiento de los elementos de seguridad. Negarse a colaborar es lícito, pero una negativa repetida puede dar pie a que el Jarl empiece un proceso de expulsión.

En un proceso de expulsión el Jarl reúne a los representantes de las familias y expone el porque cree que una persona (o una familia) debe ser expulsada. Después se vota (excepto la familia implicada) si la mayoría apoya al Jarl se hará efectiva la expulsión en como máximo 1 semana. Este es un proceso muy extremo y poco frecuente.

El Jarl también es la figura que **imparte justicia** cuando hay conflictos, ofensas o crímenes. **Puede impartir penas libremente** (disculpas públicas, trabajo comunitario, multas, mutilaciones, servitud como Thrall por periodos de máximo 1 año) **excepto** la pena de **expulsión** y la pena de **muerte** (también ha de ser votada por mayoría).

Un Jarl solo puede ser **depuesto** con el **proceso de Bregda**. Cualquier persona (libre y adulta) puede convocar un Bregda y reunir a los representantes de todas las familias. Una vez convocado esa persona expone porque cree que se tiene que deponer al Jarl, propone a un sustituto (puede ser la misma persona) y se hace una votación.

Pueden haber **tres resultados posibles**:

1. No gana el voto y esa persona no puede volver a convocar otro Bregda en 10 años.
2. Gana el voto con más de 3/4 partes, el sustituto pasa a ser Jarl automáticamente.
3. Gana el voto pero con menos de 3/4 partes. El sustituto puede optar por retar al Jarl en un combate y lo sustituirá solo si lo vence (matándolo o haciéndole abandonar).

RELACIONES CON SUS VECINOS:

Población	Relación
Tjolling	Constante, muy buena
Tanum	Distante, buena
Berg	Poca, amable
Horten	Bastanet constante, mala
Kaupang	Esporádica, muy tensa por ayuda a Horten en cualquier conflicto
Tonsberg	Distante, buena
Borre	Poca, indiferente
Selvik	Poca, antiguas rencillas

DEMOGRAFÍA Y ECONOMÍA:

Pirámide poblacional:

Franja edad	Total	Hombres	Mujeres
Niños (0-15)	146	73	73
Jóvenes (16-30)	91	41	50
Adultos (31-45)	69	28	41
Veteranos (46-60)	48	17	31
Ancianos (61+)	11	3	8

Grupos profesionales:

Profesión	Nº familias	Nº personas (en edad de trabajar)
Campesinos	34	104
Pescadores	3	21
Artesanos	3	17
Cazadores	2	15
Profesionales	2	10
Líderes	1	8
Comerciantes	1	2

Profesionales relevantes:

Profesión	Persona relevante	Familia
Jarl	Harek	Mujer: Thorund Hijos: Hakon, Vin ♀ Tío: Esben Hermana: Hesbos Sobrinos: Helga ♀, Sigrid ♀, Nor
Huskarl	Ottar	Thralls: 7 Mujer: Armod Thralls: 2
Huskarl	Halldora ♀	Marido: Ospak Thralls: 1
Comerciante	Hrein	Mujer: Hildirid Thralls: 3
Volva (curandero)	Leif	Mujer: Steinun
Seidr (chaman)	Valdis ♀	Marido: Ragnar Thralls: 1
Cazador	Ulf	Mujer: Torga
Cazador	Astrid ♀	Marido: Sigvat Thralls: 1
Pescador	Asmund	Mujer: Frida
Pescador	Bertel ♀	Marido: Banki
Pescador	Olaf	Mujer: Ingerd
Herrero	Friedleif	Mujer: Dotta Thralls: 2
Carpintero	Fjola ♀	Marido: Steinar Thralls: 1
Tejedor	Borc	Mujer: Hallkat Thralls: 1

Larvik tiene **365 habitantes** divididos en **46 familias**, con **31 thralls** sirviendo a varias familias.

Actividades principales: **agricultura** complementada con **incursiones vikingas** en tierras lejanas.

Una incursión suele durar entre 1 y 3 meses y normalmente se hacen 1 o 2 incursiones por año (siempre se hacen en verano).

El pueblo cuenta con **2 drakkar** (y varios barcos de pesca pequeños) que completamente llenos podrían llevar a unas 100 personas armadas, como mínimo cada barco necesita 20 personas para navegar. Así que las escuadras de **incursiones** siempre son **entre 40 y 100 personas**.

El **comercio** se hace principalmente **con Tonsberg** a través de los comerciantes del pueblo o comerciantes deambulantes que aparecen en el pueblo de vez en cuando.

Localmente **se produce**:

1. Cereales, verduras y fruta y frutos secos: Cebada, centeno, avena, coles, nabos, cebollas, manzanas, peras, ciruelas, avellanas.
2. Productos animales: Miel, huevos, carne pollo y oca, leche de cabra, carne cabrito.
3. Pescado: Salmón, arenque, bacalao.
4. Caza: Conejo, ciervo y alce.
5. Textiles: Lana, lino y cuero.
6. Herramientas y utensilios: de hierro forjado y madera.

Se importa: Sal, hierro y otros metales, especias, seda, orfebrería, armas y armaduras (aunque se pueden reparar en el pueblo). Estas importaciones suelen ser pagadas con el botín de las incursiones.

DEFENSA Y SEGURIDAD:

La defensa y seguridad están bajo el control del Jarl.

El pueblo consta de una **empalizada**, de unos 2 metros de alto. Esta rodea el pueblo con varias pequeñas plataformas elevadas para que se puedan colocar vigilantes o defensores. Se accede al pueblo por la puerta principal o por el fjordo.

La puerta se cierra por las noches. En tiempos tranquilos no suele haber un cuerpo de seguridad específico, sin embargo, si hay mucha tensión con los vecinos o hay alguna amenaza creíble el Jarl creará una milicia, parecida a lo que sería un grupo de asalto de una incursión para proteger el pueblo.

Larvik no tiene ejército permanente, pero **en caso de guerra**, la práctica totalidad de su población se puede movilizar en la defensa del pueblo (90% de los hombres adultos y un 30% de las mujeres > 77+37= **114 combatientes**).

LUGARES DE INTERÉS:

Dentro del pueblo:

Casa comunal: Usada para reuniones y como taberna, sobre todo en invierno. Consta de un horno. Residencia del Jarl.

Baños: Edificio que rodea una formación rocosa de la que surge un manantial natural (que crea una pequeña piscina) de agua termal y potable. Mantenido por el Volva (curandero).

Almacén: Edificio comunal donde se guardan materiales y comida. Mantenido por el Jarl.

Forja: Taller del herrero.

Telar: Taller del tejedor.

Serrería: Taller del carpintero.

Templo a Odín: Pequeño altar a Odín (y otros dioses) que mantiene la Seidr (chaman).

Fuera del pueblo:

Paso fortificado: A unos 10 km hacia el sur por el fjordo. Mantenido por turnos siguiendo las órdenes del Jarl.

Puente hacia Kaupang: Unos 8 km río abajo. Se puede llegar bordeando el río o por un pequeño camino de tierra.

Ferry del viejo Olaf: Unos 7 km río arriba.

Cascadas del lago Norso: Desembocadura espectacular del agua del lago en el ramal lateral del fjordo.

Árbol Miotvidr: Árbol sagrada a unos 2 km al norte del lago Norso.

Túmulo maldito: Antigua tumba maldita que queda a unos 8 km al noreste de la aldea de Tjolling. Los alrededores están repletos de Nidstang (Calveras de caballo sobre una estaca para maldecir algo o alguien).

Cueva sagrada Hellir-Stein: Lugar sagrado en una isla cerca de Tonsberg, solo se puede acceder por el *puente del miedo* un puente de unos 100 metros de largo colgado a unos 200 metros de altura. Cueva-templo atendida por sacerdotisas de **Freyja**.

EVENTOS RECIENTES:

El **secuestro** de los niños:

Es **mitad de verano** y los drakkar de Larvik están volviendo de la segunda y fructífera incursión en tierras del este. Justo antes de que los barcos lleguen al fjordo, al anochecer y acompañadas de una extraña niebla helada, unas figuras terroríficas (**Draugar**) y una jauría de **lobos enloquecidos** atacan el pueblo de Larvik matando y drenando a varios habitantes. Estos drenados se convierten en **Aptergangr** (zombies) que solo pueden ser matados separándoles la cabeza del cuerpo, entonces los cuerpos estallan en llamas azules que carbonizan los cadáveres.

En medio de toda la confusión los **Draugar capturan a los hijos y sobrinos del Jarl** y se los llevan. Cualquiera que se lo intenta impedir ve que sus armas casi no parecen dañar a los Draugar y que estos poseen una fuerza sobrehumana.

PERSONAJES NO JUGADORES (NPCs)

Los jugadores pueden hacer personajes nuevos o asumir uno de los roles de los NPCs.

GRUPO DE BÚSQUEDA:

1. **Jarl Harek**: Líder estoico y justo. (*Fighter > Battle Master*)
2. **Huskarl Ottar**: Fiel mano derecha del Jarl. (*Barbarian > Path of the Totem Warrior*)
3. **Huskarl Halldora** ♀: Formidable y fornida luchadora que hace de guardaespaldas para el Jarl. (*Fighter > Champion*)
4. **Chaman Valdis** ♀: Joven bruja que tiene visiones y puede conectar con la magia de los dioses. (*Cleric > Knowledge Domain*)
5. **Cazador Ulf**: El mejor rastreador del pueblo. (*Rogue > Scout*)
6. **Cazadora Astrid** ♀: Antes de retirarse de las incursiones para ser madre era una gran skjoldmoyer. (*Ranger > Hunter*)
7. **Comerciante Hrein**: Hermano del antiguo Jarl, gordo, calculador y manipulador. Antagonista, pero cambia de parecer a partir del río. (*Bard > College of Eloquence*)
8. **Berserker Svein**: Luchador berserker sin muchas luces y un humor muy negro. (*Barbarian > Path of the Berserker*)
9. **Gemelo Thorstein**: Campesino luchador igual que su hermano. Refunfuñon. (*Barbarian > Path of the Ancestral Guardian*)
10. **Gemelo Gudrek**: Campesino luchador igual que su hermano. Refunfuñon. (*Barbarian > Path of the Ancestral Guardian*)
11. **Gunther**: Campesino luchador. (*Fighter > Battle Master*)
12. **Leif**: Campesino luchador. (*Fighter > Battle Master*)

13. **Skarp** (hijo de Ottar): Hijo del Huskarl, acaba de cumplir los 16 años. Alegre y distraído. (*Paladin > Oath of the Ancients*)

OTROS:

1. **Sigvat** (marido de Astrid): Cazador, decide seguir a los Draugar y dejar señales para que el resto pueda seguirlos y rescatar a los niños. (*Rogue > Scout*)
2. **Einar** (antiguo Jarl): Matado por Harek, después de convocar un Bregda por la excesiva crueldad de Einar. Su versión Draugar es el antagonista principal (junto con sus Huskarls Draugar). (*Muerto*)
3. **El innombrable** (demonio): Demonio atrapado en el túmulo maldito por una antigua maldición. No puede escapar por sí solo, necesita que sus creaciones (los Draugar) maten a alguien de alma pura para poder poseer su cadáver y abandonar el túmulo. Si que puede influenciar la mente de gente que viva cerca del túmulo. Antagonista en la sombra.
4. **El cabrero loco** Ragnar: Cabrero que vive aislado y suele hacer pastar su rebaño cerca del túmulo. Es influenciado por el innombrable, de ahí su locura.
5. **Alfjeir** (Skald de Tjolling): Poeta anciano que reside en Tjolling, su casa tiene runas de protección que ahuyentan a los Aptergangr. (*Bard > College of Lore*)
6. **Olrund** (nieta de Alfjeir): Joven nieta del poeta y su aprendiz, ayudará a los héroes a encontrar caballos para ir más rápido. (*Bard > College of Valor*)
7. **Sokki** (granjero): Vive aislado cerca de Tjolling, tiene caballos, muere en el ataque a Tjolling. (*Muerto*)
8. **Thof** (granjero): Vive aislado cerca de Larvik. Muere al pasar los Draugar por su granja después de atacar Larvik. (*Muerto*)
9. **Thorund** (mujer del Jarl): Urge rescatar a los niños.
10. **Hesbos** (hermana del Jarl): Urge rescatar a los niños.

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

La aventura se divide en 6 zonas:

1. Pueblo de Larvik
2. Granja de Thof
3. Río Nauma
4. Cueva
5. Pueblo de Tjolling
6. Túmulo maldito

Las zonas son consecutivas linealmente excepto las partes 4 y 5. La parte 4 se puede obviar o se pueden hacer las partes 4 y 5 simultáneamente si el grupo prefiere dividirse.

Para desplazarse entre zonas se realiza un encuentro de bosque (excepto entre zonas 3 y 4 que están cerca).

BOSQUE:

En los encuentros de bosque se debe hacer tirada **supervivencia grupal (DC 12)**, si hay más aciertos que fallos pasan la prueba, si no fallan. El que lidera tira con ventaja. Pueden decidir ir con stealth desechando 1 tirada (que contará como fallo).

En caso de acierto hay tres opciones, aunque si aciertan más de una vez seguida solo las veces impares usan las opciones de acierto, las veces pares son aciertos sin más. Una vez se usa una opción no puede volver a salir:

1. Arroyo curativo: 3d6 curación (se pueden sumar a temporary).
2. Restos de armadura de Draugar, el primero que lo toque tiene visión críptica enviada por Odín con info valiosa de como se crearon los Draugar.
3. Comerciante ambulante perdido en la niebla, no sabe lo que ha pasado. A cambio de direcciones les da 1d4 pociones vida pequeñas.

En caso de fallo hay 4 opciones (una vez se usa una opción no puede volver a salir):

1. 2d6 Aptergangr (si iban con stealth, otra Stealth grupal DC 12 si aciertan, pueden evitar pelea)
2. 2d6 lobos rabiosos (si iban con stealth, otra Stealth grupal DC 12 si aciertan, pueden evitar pelea)
3. Caída por barranco: Str o Dex o Con Save DC15 sino 3d6 daño bludgeon.
4. Granjero siendo atacado por Aptergangr (solo 1), para ayudar a granjero a volver a lugar seguro uno de los npcs deberá irse con él.

Tanto si aciertan como si fallan en la tirada de supervivencia llegan a su destino sin más pruebas.

Los puntos en los que hay bosque y navegación por él son:

Larvik - Granja de Thof
Granja de Thof - Río Nauma
Río Nauma - Tjolling
Tjolling - Túmulo maldito

RESUMEN DE LA HISTORIA:

Al llegar de una incursión vikinga a su pueblo Larvik, el Jarl Harek y sus hombres ven el pueblo devastado. Cuando finalmente se reúnen con los supervivientes se enteran de las terribles noticias: Los hijos y sobrinos del Jarl han sido secuestrados por monstruosos Draugar tras atacar el pueblo.

La chamán del pueblo consulta a los dioses y le explica al Jarl que debe hacer una partida de búsqueda con 13 guerreros entre los cuales deben estar él mismo y el comerciante Hrein (hermano del antiguo Jarl que depuso Harek hace unos años).

El grupo sale al punto del alba siguiendo el rastro de los Draugar, por suerte Sigvat (cazador y marido del Astrid) siguió en sigilo a los Draugar cuando se fueron con los niños y ha ido dejando señales en el bosque para que los demás lo sigan.

Llegan a la granja de Thof, el montón de cadáveres demuestra que han pasado por aquí. Hay una calavera que dará visiones con información útil.

Tras pasar por la granja llegan al río Nauma, habían pensado pasarlo a nado, pero curiosamente (por ser pleno verano) está completamente helado y se puede cruzar a pie por el hielo. Uno de los Draugar ha vuelto hacia atrás para acabar con los perseguidores (durante la visión de la granja son detectados por los Draugar). Tras la batalla, los más heridos descansan en una pequeña cueva pasado el río, mientras otro grupo se avanza hacia Tjolling para ver si aún están ahí los Draugar.

El grupo de la cueva es atacado por el espíritu moribundo del Draugar que creían haber matado usando runas de fuego, pueden matarlo definitivamente.

El grupo de Tjolling se ve abrumado por la cantidad ingente de Aptergangr que han dejado los Draugar en Tjolling. El único refugio es la casa de un poeta que curiosamente es evitada por todos los no-muertos. Una vez dentro, los supervivientes les explican que las runas de protección aullentan a los Aptergangr.

Los dos grupos se reúnen al alba del segundo día y avanzan rápidamente hacia el túmulo. Una de las supervivientes de Tjolling les enseña donde encontrar caballos. El camino es evidente, parece que los Draugar han huido sin pensar en cubrir su rastro tras la muerte permanente de uno de sus compañeros.

Por el camino pueden interrogar a Hrein y él revelará que hizo con su hermano Einar (el antiguo Jarl), tras ser este derrotado por Harek.

El grupo llega al túmulo justo a tiempo para parar la ceremonia que quiere hacer el jefe de los Draugar (Einar). Que quiere repetir una masacre que hizo en vida.

Ahora Einar en su forma Draugar quiere matar a los descendientes de Harek y de su hermana (5 niños y niñas) en una ceremonia para empezar su reinado Draugar.

HISTORIA DE HREIN:

Él y sus 5 huskarl se llevaron el cadáver y sus riquezas para enterrarlo. Hrein sabía que los Huskarl lo matarían para quedarse con su parte del tesoro así que estaba buscando una manera de salvarse mientras avanzaban sin rumbo por los caminos. Entonces se encontraron con un cabrero algo loco que le dijo en privado a Hrein que cerca de ahí había un túmulo para la realeza que estaba vacío y sería el lugar perfecto para una celebración. El cabrero además dió un polvo sospechoso a Hrein y con un guiño dijo “para que duerman los grandullones”. Hrein vio su manera de salvarse: convencio a los huskarl de ir al túmulo para enterrar a Einar, ya que siempre había aspirado a llegar a rey. Una vez colocado el cadáver en el trono les ofreció vino, en el que había mezclado el polvo, para brindar una última vez por Einar. Todos los huskarl bebieron y cayeron dormidos. Hrein los mató a todos y luego se emborracho brindando por su hermano, rey pese a su muerte. Se emborrachó tanto que tuvo una visión terrorífica de un demonio con cabeza de cabra, acto seguido salió huyendo del lugar sin ni siquiera llevarse el tesoro de su hermano.

MASACRE DE EINAR:

Justo antes de ser depuesto (y morir) Einar reinaba con tiranía en Larvik. Un día acusó sin pruebas a un niño del pueblo de robarle parte de su botín de la última incursión vikinga. El niño dijo que él no había robado nada y sus cuatro hermanos (todos menores) lo defendieron diciendo que habían estado jugando los 5 todo el día. Einar los juzgó y declaró culpables y los ejecutó sádicamente delante de todo el pueblo. Esto fue la gota que colmó el vaso y el porque Harek lo retó a batirse en duelo para deponerlo de la posición de Jarl.

EVITAR LA CEREMONIA:

El grupo puede para la ceremonia de 4 maneras:

1. Combatiendo con Einar y sus 4 Draugar restantes (más una orda de Aptergangr y lobos)
2. Exigiendo combate singular entre Einar y Harek (si los PCs no respetan el combate singular se pasa a la opción 1)
3. Si Hrein, como creador de la maldición, se sacrifica en la Plaza o en la Sala del Trono
4. Si rompen las dos estatuas del Innombrable que hay en la Sala del Trono

PROGRESIÓN:

Momento	Acciones
Anochecer	Draugar: Ataque y secuestro en Larvik
1a noche	Grupo: Investigar Larvik y consejo en casa comunal
	Draugar: Ataque granja
Amanecer	Grupo: Preparativos para partir
1r día	Grupo: Investigar granja
	Draugar: Ataque en Tjolling
Anochecer	Batalla en río
2a noche	Grupo: Descanso en cueva
	SubGrupo 1: Investigar y batalla Tjolling
	SubGrupo 2: Investigar y matar Draugar malherido
Amanecer	Grupo: Reagrupación y caballos
	Draugar: Llegada a túmulo
2o día	Draugar: Inicio ceremonia sacrificio
	Grupo: Llegada a túmulo y batalla final

ZONAS

PUEBLO DE LARVIK

DESCRIPCIÓN:

Muelle: Pasarela de madera con 3 barcos de pesca.

Niebla, algún cadáver. Llegan a mitad de noche.

Calles: Callejuelas entre casas. Niebla y escarcha en el suelo. Lleno de cadáveres. Varios Aptergangr.

Casa comunal: Entrada barricada y luces apagadas. Supervivientes.

COMBATES:

Grupo de 7 Aptergangr, 4 se enfrentan a los NPCs del grupo de la incursión, 3 se enfrentan a los PCs + Cazadora Astrid (que llega en el 3er turno).

INTERACCIONES:

Cuando lleguen a la casa comunal podrán interactuar con los supervivientes del ataque de los Draugar.

NPCS importantes: Seidr Valdis (chamán), Cazadora Astrid, Comerciante Hrein, Jarl Harek (si no es PC), Huskarl Ottar y Huskarl Halldora (si no son PCs), Volva Leif (curandero), mujer de Jarl Thorund, hermana de Jarl Hesbos.

LORE:

En las calles: Se encuentran con la cazadora Astrid que les informa que para matar a los Aptergangr hay que decapitarlos.

En la casa comunal: Descubren el secuestro y reciben descripciones de los Aptergangr y los Draugar. La chamán Valdis hace una lectura mística y da una descripción críptica sobre como proceder.

GRANJA DE THOF

DESCRIPCIÓN:

Cercado: Animales muertos y algún cadáver. Calavera intacta de Aptergangr ya muerto, dar visión si alguien lo toca/investiga:

PC tira 1D100:

1-70: Visión de Draugar en Tjolling “comiendo”, los niños siguen vivos.

71-100: Visión anterior y conocimiento de como matar **definitivamente** a los Draugar. Usando armas que tengan la runa de fuego escrita en su hoja (cincelada o con sangre).

Casa: Bastante destrozada, quedan provisiones y 2 Aptergangr.

COMBATES:

Grupo de 2 Aptergangr que harán ataque sorpresa a quién entre en el edificio de la granja.

INTERACCIONES:

No hay nadie con quien interactuar.

LORE:

En el cercado: Encuentran una calavera calcinada de un Aptergangr. El primero que la toca recibe una visión críptica de los dioses en la que ve que los Draugar están en la aldea vecina de Tjolling, la masacre parece peor de lo que fue en Larvik, los Draugar parecen estar “comiendo” personas y recuperando fuerzas.

RÍO NAUMA

DESCRIPCIÓN:

Paso helado: Sección del río helada que se puede cruzar (no debería ser posible, es verano). Son atacados por 1 Draugar y 1d6 lobos rabiosos.

COMBATES:

1 Draugar + grupo de 7 lobos-aptergangr

INTERACCIONES:

No hay nadie con quien interactuar.

LORE:

No hay nada de lore, más allá de lo extraño que es que el río este helado en pleno verano.

CUEVA

DESCRIPCIÓN:

Cueva: Lugar seguro (inicialmente) justo después de pasar el río, para que puedan hacer un descanso corto. Después, si han matado al Draugar, verán como el espíritu malvado se mete en uno de los cadáveres de sus compañeros muertos. Si no lo han matado aparecerá drenado y sin poder. En ambos casos intentará drenar a alguien para recuperarse. Pueden inmovilizarlo e intentar probar las runas sangrientas en la espada para matarlo.

Si no tienen el conocimiento sobre las runas el primer PC que vea o entre en contacto con el espíritu del Draugar tendrá una visión sobre las runas.

COMBATES:

1 espíritu de Draugar, poseerá a algún NPC e intentará “comer”. Si lo consigue se convierte en Draugar.

INTERACCIONES:

No hay nadie con quien interactuar.

LORE:

La chamán Valdis medita y recibe una visión críptica de como acabar con los draugar. Hay que usar unas runas cinceladas en las hojas de las armas o al menos pintadas en sangre. (info para el master: si la sangre es de Hrein, el creador de la maldición, o de Harek el enemigo del maldecido, tiene ventaja en los ataques contra los Draugar). En la visión también aparecen brevemente Hrein y su difunto hermano Einar (el antiguo Jarl), tras ser preguntado por ello Hrein cede y explica la historia de lo que paso cuando murió Einar. Hrein no es consciente de que creó una maldición ni de la existencia del innombrable.

PUEBLO DE TJOLLING

DESCRIPCIÓN:

Calles: Llenas de cadáveres y Aptergangr. Si hacen ruido vendrán más por oleadas (cada 1d4 turnos).

Casa de Alfjeir: Casa protegida por runas. Pueden copiarlas en sus escudos y armadura. Supervivientes.

Funcionamiento de runas de protección (en escudo o armadura, escritas en sangre o cinceladas): Una vez tienen las runas pueden usarlas con una **Bonus action**, en un cono de 30 pies todos los Aptergangr deberán hacer una tirada (1 para todos) de salvación de Wisdom (DC18), si fallan se usa el efecto **Turn Undead**.

COMBATES:

3 grupos de 8 Aptergangr, concebido para que sea **claramente** imposible luchar.

INTERACCIONES:

Tjolling está infestado de no muertos, el único punto seguro es la casa del bardo Alfjeir.

NPCs importantes: Bardo Alfjeir, Olrund (nieta del bardo).

LORE:

En casa de Alfjeir: La casa parece repeler a los Aptergangr. Los PCs ven que es por un escudo con runas de protección que decora el hogar. Pueden cincelar las runas en sus escudos o pintarlo con sangre para tener protección extra contra los Aptergangr y los Draugar.

TÚMULO MALDITO (CLÍMAX DE LA AVENTURA)

DESCRIPCIÓN:

Campo de Nidstags: Zona que envuelve el túmulo, a partir de aquí la realidad se deforma, pasa a ser noche, reaparece la niebla y aparecen arcadas laterales de tres pisos junto a la plaza.

Plaza: Punto donde se realiza la ceremonia. Punto de batalla final, contra multitud de Apterangr, los 4 Draugar restantes y Einar-Draugar. Batalla perdida si no se usa alguna vía alternativa: Repetir Bregda, sacrificio de Hrein o destrucción de las dos esculturas del *innombrable* en la sala del trono.

Arcadas laterales: Al cruzar una de las arcadas hay un 60% de posibilidades de ser teletransportado a otra arcada random, de cualquiera de los 3 niveles. Hay Apterangr deambulantes. Se puede usar para atacar a distancia a enemigos en la plaza.

Sala del Trono: Botín de Einar. Murales sobre el *innombrable*: demonio que escapó del infierno para apoderarse del reino terrenal, fue derrotado en una gran batalla épica, pero su maldad era demasiado grande para ser contenida, se usó magia antigua y potente para encarcelarlo en este túmulo vacío.

COMBATES:

4 Draugar + 1 Draugar jefe, si los PCs han recopilado la información correctamente, pueden imponer lucha 1 contra 1. Con la información correcta también pueden deshacer la maldición y evitar la lucha.

INTERACCIONES:

En el túmulo pueden interactuar con el jefe de los Draugar (Einar, el antiguo Jarl) antes de que empiece el combate. El *innombrable* permanecerá oculto.

NPCs importantes: Einar (el jefe de los Draugar).

LORE:

En el campo de Nidstags: Visión críptica del *innombrable*.

En la plaza: Visión del pasado cuando el antiguo Jarl Einar mató a todos los hijos de una familia porque uno de ellos había robado algo de comida. Paralelismo con la escena actual con Einar Draugar con todos los hijos y sobrinos de Harek inmovilizados delante de él. Harek debe repetir la historia y proclamar un Bregda.

En la sala del trono: Murales sobre el uso del túmulo vacío como prisión para el *innombrable*, también murales sobre algunos de sus poderes. Puede crear Draugar con cadáveres y puede poseer a alguien moribundo en el momento justo antes de su muerte.

VISIÓN DE EMERGENCIA:

Si hay lucha para vencer a los Draugar y alguno de los PCs muere, los dioses envían una visión de cómo acabar con la maldición (tirando al suelo y rompiendo las dos estatuas del *innombrable* en la sala del trono).

CONCLUSIÓN

RESOLUCIÓN:

Si los PCs consiguen vencer a Einar y sus Draugar, rescatan a los niños. Si además consiguen destruir la maldición (si Hrein muere dentro del túmulo o si destruyen las dos estatuas del *innombrable* de la sala del trono) purificarán el túmulo.

El *innombrable* posee al marido de Astrid (Sigvat) y escapa a la prisión del túmulo. Posible villano para otras aventuras.

RECOMPENSAS:

Todo participante que sobreviva al rescate recibe del Jarl (o de su viuda si este muere) una recompensa de 500 monedas de oro. Si el Jarl es uno de los PCs él recibe la misma cantidad.

En el túmulo encuentran 5 objetos malditos (no es aparente si no se chequea):

HACHA DEL BERSERKER

Requiere sintonización

Hacha de guerra a dos manos con detallados gravados de berserkers en su mango y hoja. No hace falta ser competente con ningún tipo de arma para usarla.

Otorga +1 al ataque y +1 al daño (1d12 + mod fuerza + 1).

MALDICIÓN

Una vez sintonizada el usuario no puede sufrir estar lejos de ella, además tendrá desventaja con cualquier otra arma.

Además, si su usuario sufre cualquier daño al ser atacado deberá pasar una tirada de salvación de Sabiduría DC13 o pasar a estado Berserk durante 1d4 turnos. Este efecto no vuelve a repetirse hasta que el usuario no salga del estado berserk.

Estado Berserk: Ataca a la criatura más cercana (sin importar si son o no aliados).

BRAZALETE DE PIEDRA

Requiere sintonización

Este precioso brazalete combina hierro pulido con piedra blancas semipreciosas.

Otorga el uso del hechizo *Flesh to Stone* 1 vez/descanso largo. (Salvación constitución DC15).

MALDICIÓN

Si el objetivo del hechizo salva correctamente el efecto pasa al usuario del brazalete (cuenta como fallado la primera tirada de salvación, lo que lo deja inmovilizado y además cuenta 1 fallo de los 3 fallos antes de convertirse en piedra).

CAPA DEL LOBO RABIOSO

No requiere sintonización

Capa hecha de piel de lobo rabioso, con capucha que usa la cabeza del lobo.

Otorga una armadura de 14 y permite convertirse en lobo rabioso durante 1 hora, 1 vez/descanso largo. Durante la transformación el usuario mantiene sus capacidades mentales, si llega a 0 puntos de vida vuelve a su estado normal y cualquier daño extra se le aplica.

MALDICIÓN

Después de 6 usos (totales no por PC) cada vez que se vuelva a usar el usuario deberá hacer una tirada de salvación de sabiduría DC13 o no podrá volver a su forma humana. Esto se sabe nada más transformarse.

Si se falla y sus puntos de vida llegan a 0 el personaje morirá (después de hacer las tiradas de salvación de muerte).

Una vez no pueda transformarse hay 6 días de margen en los que se puede romper la maldición con un *greater restoration*, si pasan los 6 días el personaje pierde sus capacidades mentales y la transformación es definitiva.

COLGANTE DE ONIX

Requiere sintonización

Sencillo colgante de onix.

Usando la palabra de poder otorga al usuario los beneficios de un descanso corto y el hechizo *Bless* hasta su próximo descanso largo. 1 uso/descanso largo.

MALDICIÓN

Al usar este objeto el usuario debe hacer una tirada de salvación de sabiduría DC13. Si falla aparecerá un demonio *Glabrezu* a menos de 30 pies siendo hostil hacia el usuario.

APÉNDICES

MONSTRUOS:

Para los monstruos de esta aventura cogeremos algunos tal cuál vienen en la 5a edición de Dragones y Mazmorras y otros los modificaremos ligeramente.

Aptergangr: Basado en el *zombie*.

Lobo rabioso: El *dire wolf* tal cuál.

Draugar: Basado en el *vampire spawn*.

Espíritu draugar: Basado en el *indentured spirit*.

Draugar jefe (Einar): Basado en el *sword wraith commander*.

APTERGANGR

No-muerto medio



Armadura 8 > 12 (para degollar)

Puntos de Vida 20

Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	-2	+3	-4	-2	-3

Sentidos Vision oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 8

Inmunidades Veneno

Desafío 1/4

Difícil de matar Solo morirá si se le corta la cabeza (con el aumento de armadura), de no ser así cuando llegue a 0 puntos de vida no morirá (hasta que no se le corte la cabeza), pero todo lo que haga será con desventaja.

ACCIONES

Zarpazo Ataque Melee: +3 en ataque > 1d6 + 1 daño.

LOBO RABIOSO

Bestia grande



Armadura 14

Puntos de Vida 35

Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+2	+2	-4	+1	-2

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos Percepción pasiva 13

Desafío 1

Buenos sentidos Ventaja en Percepción (usando oído y olfato).

Tácticas de manada Ataques con ventaja si tiene a un aliado a 5 pies.

ACCIONES

Mordisco Ataque Melee: +5 en ataque > 2d6 + 3 daño. Provoca tirada salvación de fuerza DC13 cayendo al suelo si falla.

DRAUGAR

No-muerto medio



Armadura 15

Puntos de Vida 80

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+3	+0	+0	+1

Salvaciones Des +6, Sab +3

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6

Resistencias Necrótico y ataques NO mágicos

Sentidos Vision oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 13

Desafío 5

Regeneración Recupera 10 puntos de vida al inicio de su turno, excepto si ha sido dañado por un arma con runas de fuego o si está directamente en la luz solar (si hay niebla no se aplica).

Paso de araña Puede subir por superficies verticales o andar en el techo sin problema.

Debilidad El daño que recibe con un arma que tenga una runa de fuego (cincelada o escrita con sangre) siempre es crítico.

Difícil de matar Cuando sus puntos de vida se reducen a 0 pasa a ser un *Espíritu draugar* y buscara otro cadaver o persona para poseerlo. Esto solo se evita si se le mata usando armas que tengan runas de fuego.

ACCIONES

Multi-ataque Puede realizar dos ataques con espada.

Espada larga *Ataque Melee*: +6 en ataque > 2d8 + 3 daño.

Mordisco (recarga 5-6) *Ataque Melee*: +6 en ataque > 1d6 + 3 daño. Provoca tirada salvación de constitución DC13 si falla recibe 2d6 extra de daño necrótico y queda paralizado durante 1 turno.

ESPÍRITU DRAUGAR

Espíritu medio



Armadura 11

Puntos de Vida 15

Velocidad 50 pies (flotando)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
-2	+1	+0	+0	+1	+0

Resistencias Cualquier tipo de daño

Inmunidades Frío, necrótico, veneno, daño NO mágico, encantamiento, extenuación, miedo, agarrar, paralizar, petrificar, caer, restringir movimiento

Sentidos Percepción pasiva 11

Desafío 1

Movimiento incorporeo Puede moverse a través de objetos y seres sólidos.

Inmune a casi todo Es prácticamente imposible dañar a este espíritu dado su alto nivel de resistencias. Si sufre cualquier daño huirá inmediatamente.

ACCIONES

Poseión En caso de ser su víctima un ser vivo debe tirar salvación carisma DC13 si falla, será poseído por el espíritu. En cada turno hasta que el cuerpo poseído beba sangre se puede repetir la tirada de salvación esta vez DC15. Si el cuerpo bebe sangre, el ser vivo muere y se convierte en un Draugar.

Mordisco Con el cuerpo poseído. +6 en ataque > 1d6 daño. Provoca tirada salvación de constitución DC13 si falla recibe 2d6 extra de daño necrótico.

DRAUGAR REY (EINAR)

No-muerto medio



Armadura 18

Puntos de Vida 120

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+2	+4	+0	+1	+2

Salvaciones Des +6, Sab +3

Habilidades Percepción +4

Resistencias Necrótico y ataques NO mágicos

Inmunidades Veneno, Extenuación, Miedo, Incoscienza

Sentidos Vision oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 14

Desafío 8

Desafío no-muerto Tanto él como cualquier Draugar que esté a menos de 30 pies tienen ventaja contra *Turn Undead*.

ACCIONES

Multi-ataque Puede realizar dos ataques con espada.

Espada larga *Ataque Melee*: +7 en ataque > 2d10 + 4 daño.

Mordisco (recarga 5-6) *Ataque Melee*: +7 en ataque > 2d6 + 4 daño. Provoca tirada salvación de constitución DC15 si falla recibe 2d8 extra de daño necrótico y queda paralizado durante 1 turno.

REACCIONES

Esencia no-muerta Tras ser dañado lanza energía necrótica hacia su atacante (max a 60 pies). El atacante debe salvar destreza DC15 o recibir 2d8 de daño necrótico y caer al suelo.

MAPAS:

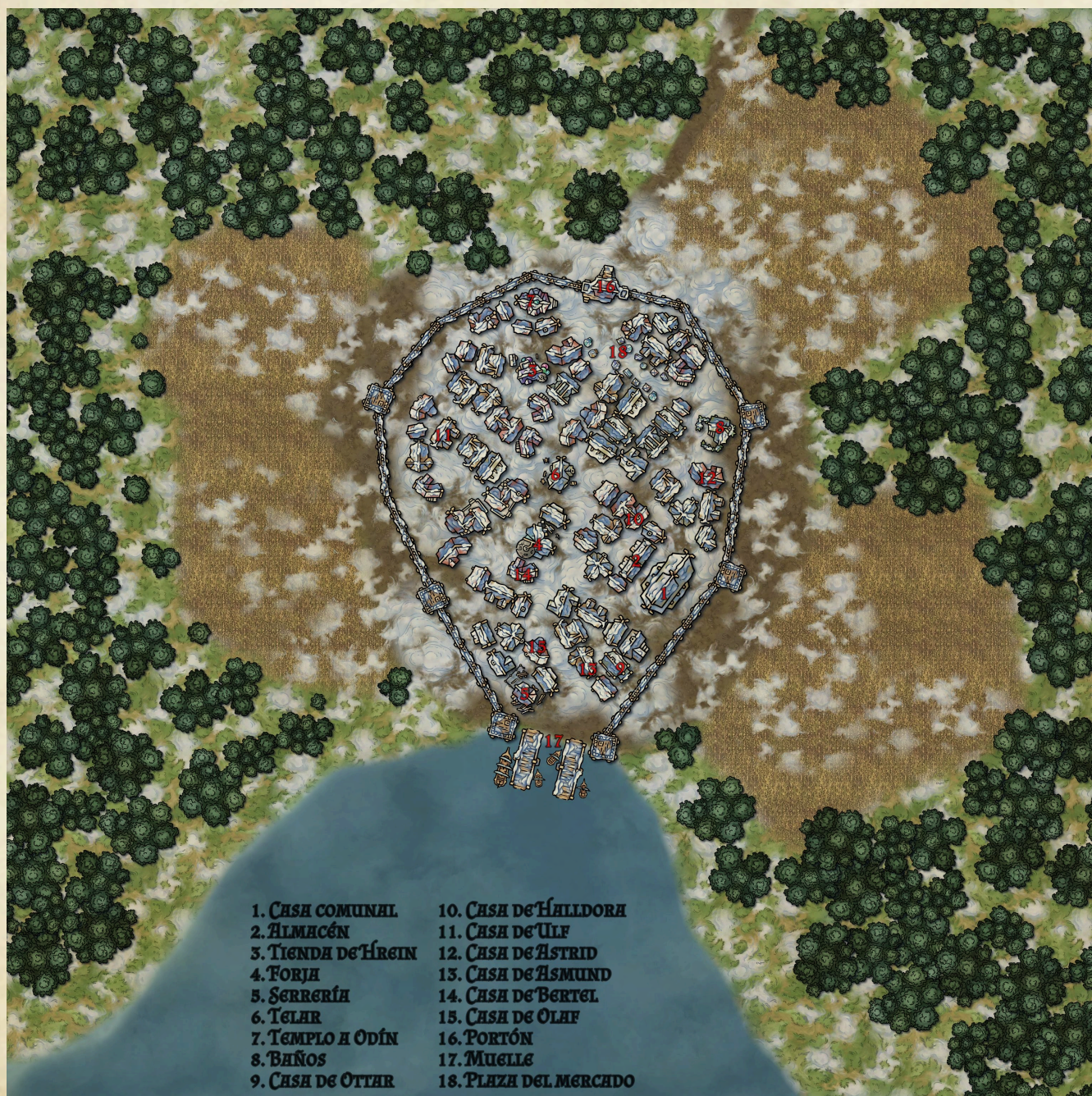
AREA GENERAL:



AREA DE LA AVENTURA:



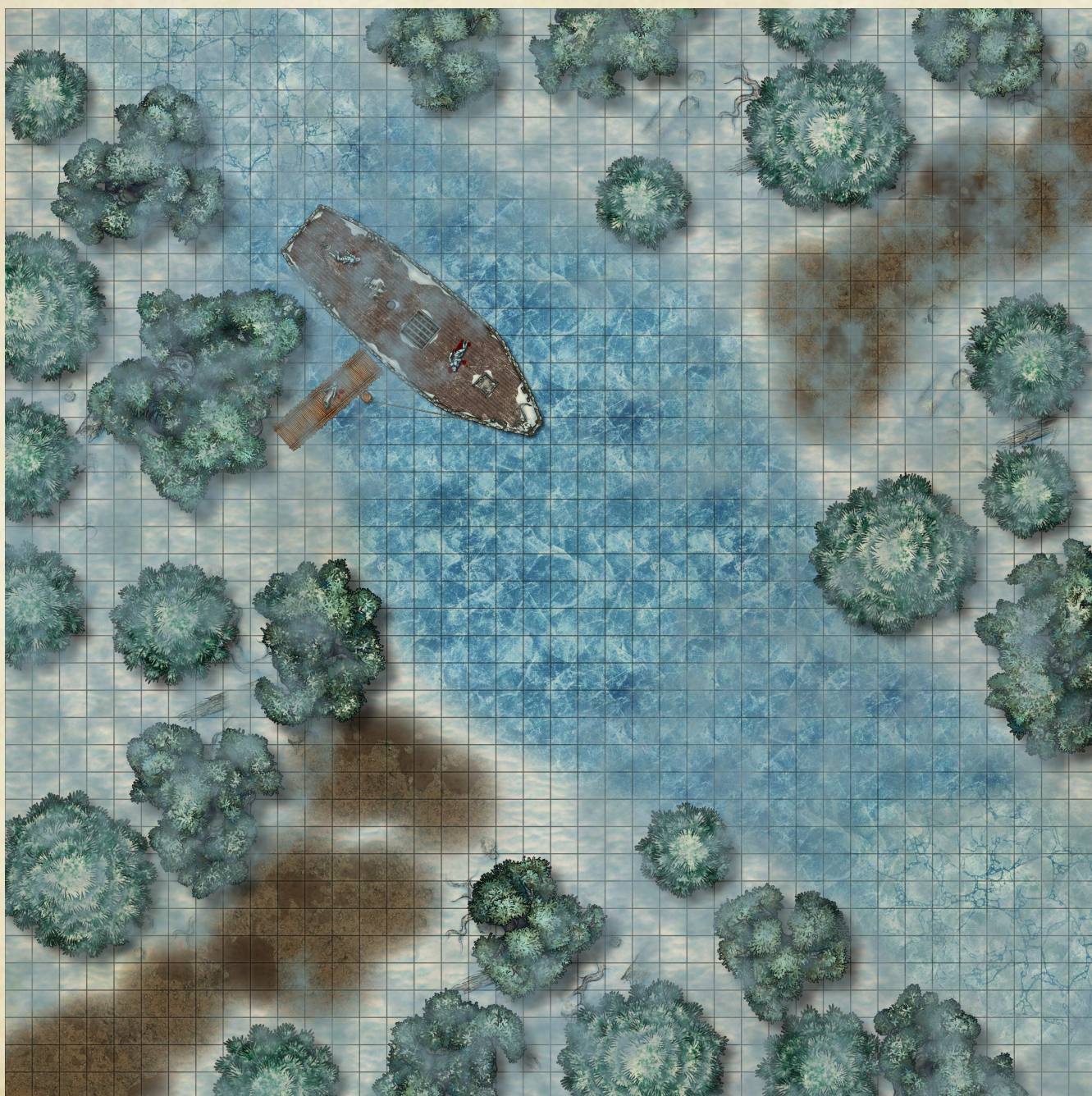
LARVIK:



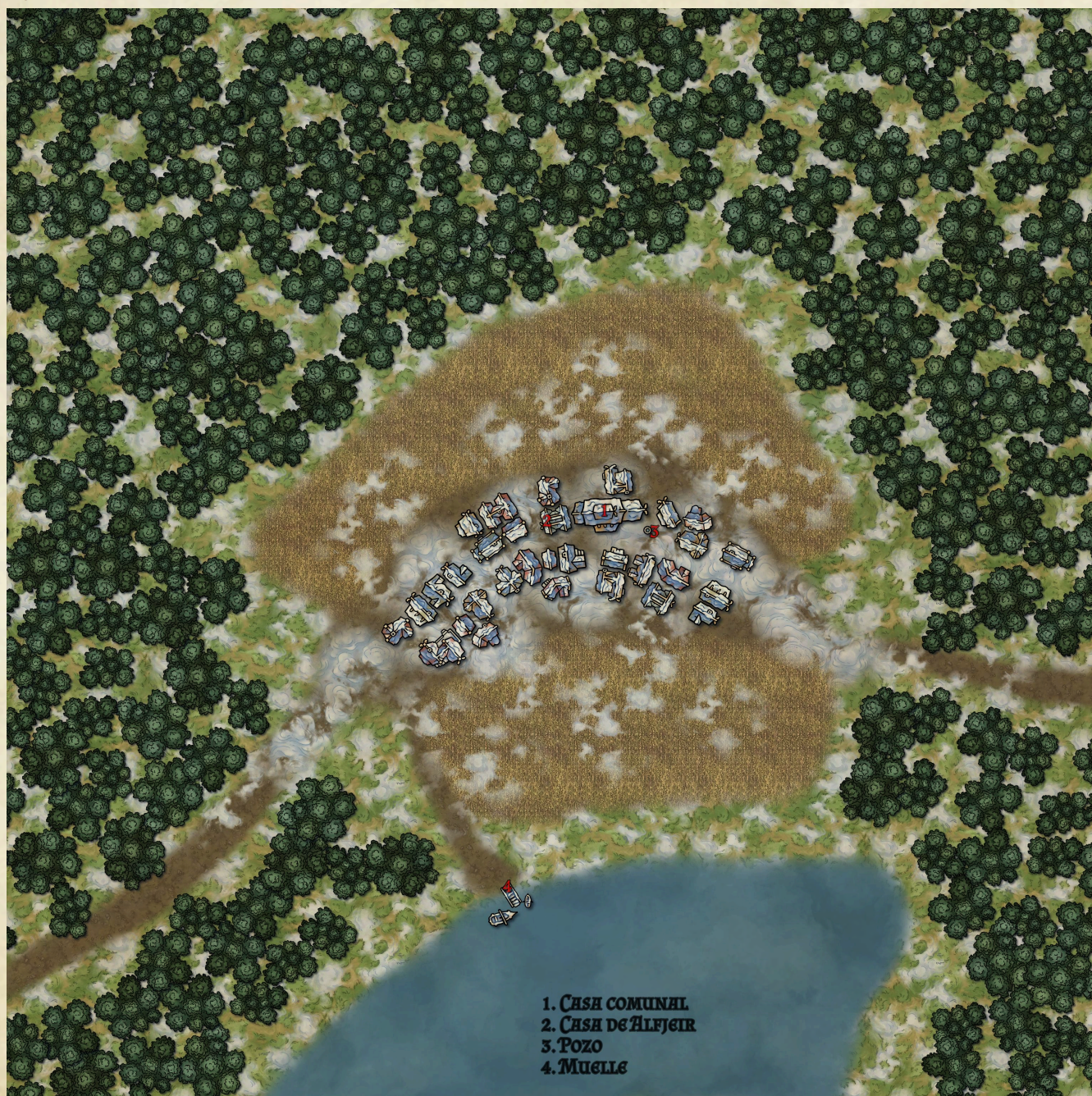
GRANJA DE THOF:



Río NAUMA:



TJOLLING:



TÚMULO MALDITO:

