



# AMBIENTACIÓN: VIKINGOS

AUTORÍA - IGNACIO MATÉ

## PRÓLOGO

Representáis a un grupo de **saqueadores nórdicos huidos**. Las promesas de botín fácil que os hizo vuestro *jarl* (*jefe*) no se han cumplido. Tras un prometedor inicio, los dioses parecieron abandonaros rápidamente.

Vuestro contingente, de forma confiada e imprudente, se adentró en territorio enemigo sin tomar las precauciones adecuadas. Los augurios y las señales que la *seidkona* (*bruja*) interpretó no dejaban lugar a dudas del éxito de la expedición.

Sin embargo, parece que era **Loki**, el dios bromista, el que enviaba las señales. Las huestes enemigas os envolvieron y os masacraron. Sólo unos pocos pudisteis escapar y ahora sois presa fácil en un país que os resulta extraño y hostil.

**Vuestra única esperanza reside en alcanzar la costa**, a unas 7 jornadas de marcha, donde os aguardan, quizás, un pequeño contingente de guerreros y los *drekar* (*naves vikingas*) que os permitirán **volver a casa**. Porque en casa esperan el regreso de la expedición y, especialmente, del botín. Éste permitirá aligerar el hambre que asola vuestras tierras. Sois la esperanza de los vuestros. No os podéis permitir fallarles.

Y si no regresáis, que Odín os abra las puertas de Valhöll, porque parece que vais directos hacia él.

---

## NOTAS ESCENARIO

---

**La tirada final** de esperanza/desesperación representa el ánimo con el que los jugadores afrontan la batalla final, que tiene lugar a orillas del mar, al alcance de los *drekar* que los llevarán a casa.

**Superar la tirada implica que los jugadores escogen entre sobrevivir y volver a casa**, con el botín suficiente para mantener a su familia el próximo invierno, o morir de forma heroica y ser recibido en los salones de Valhöll.

**Fallar esta tirada supone una muerte deshonrosa para los guerreros**, que quizás murieron dando la espalda al enemigo o prefirieron rendirse, entregándose a sus enemigos y ganándose así un lugar en Helheim.



## Condiciones de escenario para perder esperanza

- Pasar hambre una noche.
- Recibir una herida.
- Permitir que muera alguien a cargo del grupo.
- Ultrajar a los dioses.
- Mostrar cobardía .
- Faltar a la propia palabra
- Dishonrar al clan o a uno mismo
- Recibir u observar un augurio nefasto

BANDA SONORA



BANDA SONORA



## Condiciones de escenario para ganar esperanza

- Salvar la vida a alguien del grupo
- Proteger a alguien más débil
- Encontrar comida
- Sobrevivir a un combate en inferioridad de condiciones sin ser apresado o herido
- Guardar o recuperar el honor propio
- Recibir u observar un buen augurio





## ENCUENTROS EN VIKINGOS



- Una patrulla de soldados os sigue la pista. No os dejéis coger o acabaréis vuestros días como esclavos.
- Una figura os sigue a una distancia prudencial. Se trata de otro superviviente, apenas un niño. Esta era su primera expedición.
- Una granja aislada promete ser una presa fácil. Se oye un numeroso ganado, pero también hay gente.
- Por delante vuestro un buhonero transita sin sospechar vuestra proximidad. ¿Lleva escolta? ¿Qué mercancías transporta?
- Entre los árboles se escucha el llanto de un niño. Se trata del hijo de un pastor. Su cadáver no anda lejos. ¿Qué pasó?
- Oís risas en la distancia. Alguien grita en vuestro idioma. Un nórdico está siendo torturado por un grupo de soldados.
- Un anciano guerrero del clan escapó del combate y ahora, con la pierna rota por una caída, se lamenta y os pide ayuda.
- Un soldado enemigo, herido, trata de ocultarse de vosotros.
- Uno de los vuestros ha prometido entregar a cualquier nórdico huido a los soldados enemigos a cambio de su propia vida. ¿Os llegará a engañar? ¿Le conocéis?
- Un río aparece ante vosotros. El vado está vigilado por fuerzas hostiles. La única posibilidad de llegar al otro lado es nadar contra la corriente.
- Una repentina bruma os rodea. Los sonidos del bosque os son desconocidos tan lejos de casa. ¿Son lobos, osos o alguna cosa peor?
- Junto a una fuente descansa un grupo de personas. Se trata de leprosos que han sido expulsados de una aldea cercana.
- Una tormenta sacude las naves. El mar amenaza con tragaros o enviaros contra las rocas de la costa. ¡Remad con fuerza, por Odín!
- Una nave rival se posiciona junto a la vuestra. Ha llegado el momento de soltar los remos para coger escudo y espada.
- La niebla envuelve vuestro navío. Debéis orientaros correctamente para alcanzar al resto de naves.



