

GENTES DEL NÖRTE

PNJS PARA VJDRÖLF, PÖR ADÖLFÖ MD

Las siguientes estadísticas proporcionan una selección de personajes no jugadores correspondientes a los distintos niveles de habilidad y clase social que los jugadores podrían encontrar entre la sociedad nórdica, con el fin de que el Dj pueda echar mano de ellos cuando sea necesario.

JARL

Clase Social: Jarl – Muy Rico

Atributos Concretos

Cons: 8 - 1,85 90 kg
Afi: 5 - Devoto
Bell: 7 - Atractivo

Atributos Generales

FUE: 8 BF: +2
RES: 8 BR: +3
HAB: 6
AGI: 6 Iniciativa: 19
6SEN: 7 PI: 10
CON: 8 PS: -
EMP: 8
PV: 24 ¼ 6 ⅓ 8 ½ 12 ⅔ 16 ¾ 18

HABILIDADES

Buscar 61%, Cantar 58%, Psicología 75%, Cultura vikinga 50%, Oído 62%, Esquiar 45%, Con. Rúnico 10%, Navegar 70%, Elocuencia 75%, Lanzar 70%, Oración 30%.

ARMAS

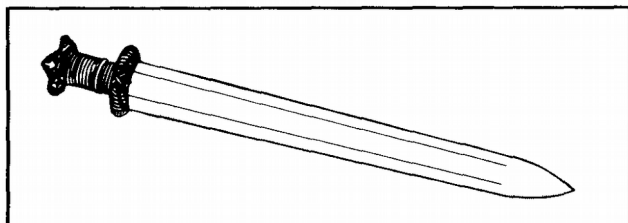
Espada nórdica 60% 1d10+4
Escudo 42% 1d6+2
Hacha arrojo 60% 1d8+3/+1

ARMADURA

Loriga de maya DEF 7 -20% AGI
Casco con Facial DEF 8 -20% 6SEN

NOTAS:

Todas sus armas y su casco están decoradas con ribetes de plata (precio x2), lleva un brazalete de oro (850 MB) y otro de plata (228 MP).



SCALD

Clase Social: Karl - Rico

Atributos Concretos

Cons: 4 – 1,75 80 kg
Afi: 4 - Creyente
Bell: 6 - Guapo

Atributos Generales

FUE: 7 BF: +2
RES: 5 BR: +2
HAB: 9
AGI: 8 Iniciativa: 25
6SEN: 8 PI: 8
CON: 9 PS: -
EMP: 8
PV: 14 ¼ 4 ⅓ 5 ½ 7 ⅔ 10 ¾ 12

HABILIDADES

Cantar 85%, Recitar 75%, Con. Animal 35%, Psicología 80%, Con. Vikingo 34%, Con. Vegetal 24%, Sigilo 49%, Esconderse 57%, Oído 51%, Esquiar 70%, Esquivar 22%, Carpintería 46%, Elocuencia 82%, Con. Rúnico 10%, Con. Mitos 30%, Seducción 70%, Vista 39%, Juego de manos 69%, Tasar 61%.

ARMAS

Espada nórdica 45% 1d10+4
Escudo 25% 1d6+2
Arco corto 72% 2d4

ARMADURA

De Piel DEF 4

NOTAS: Lleva un delgado brazalete de oro (220 MB).

GÖDI

El godi es un chaman que atiende los ritos de una comunidad lo bastante rica como para mantenerlo. Siempre esta dispuesto a elevar sacrificios a los dioses.

Clase Social: Jarl - Rico

Atributos Concretos

Cons: 8 – 1,85 90 kg
Afi: 9 - Místico
Bell: 4 - Feo

Atributos Generales

FUE: 7 BF: +1
RES: 7 BR: +2
HAB: 9
AGI: 8 Iniciativa: 22
6SEN: 5 PI: 18
CON: 6 PS: 27
EMP: 8
PV: 22 ¼ 6 ⅓ 8 ½ 11 ⅔ 16 ¾ 18

HABILIDADES

Lanzar 41%, Buscar 50%, Oído 50%, Vista 50%, Remar 45%, Saltar 43%, Tregar 30%, Seidir 80%, Con. Mitos 85%, Con. Rúnico 60%, Oraciones 60%.

ARMAS

| | | |
|----------------|-----|------------------|
| Lanza enrunada | 68% | 1d8+1/1d10+3/2d4 |
| Cuchillo | 74% | 2d4+1/1d8 |

ARMADURA

Loriga de cuero DEF 3

HECHIZOS

DESTRUCCIÓN: Atacar, Enfurecer (N1) – Comandar, Auxilio (N2) – Victoria (N3)

BENDICIÓN: Bendecir arma, Palabra de mimir (N1), Don de gentes, Bendecir celebración (N2)

CONTROL TIEMPO: Augurios (N1), Buena cosecha (N2)

CURACIÓN: Detección de seidir (N1)

NOTAS: Su lanza esta enrunada con conjuros de Atacar y Bendecir (+30% durante 1d6 turnos y Daño +1d3).

RECIO BERSERK

Es un veterano y poderoso guerrero, que puede mandar al Walhalla a cualquier jugador que se le enfrente. Es un terrible adversario que ha de usarse con cuidado por parte del Dj.

Clase Social: Karl - Bienestante

Atributos Concretos

Cons: 10 – 1,95 100 kg de puro musculo

Afi: 9 - Místico

Bell: 2 - Desfigurado

Atributos Generales

FUE: 11 BF: +3

RES: 11 BR: +4

HAB: 8

AGI: 9 Iniciativa: 23

6SEN: 6 PI: 18

CON: 5 PS: -

EMP: 7

PV: 32 ¼ 8 ⅓ 11 ½ 16 ⅔ 22 ¾ 24

HABILIDADES

Lanzar 91%, Buscar 80%, Oído 60%, Ver 42%, Remar 75%, Saltar 83%, Tregar 70%, Esquivar 70%, Intimidar 85%, Oraciones 80%, Seidir 80%.

ARMAS

| | | |
|---------------|-----|-------------------------|
| Hacha larga | 95% | 2d6+5 (+6 Berserkgang) |
| Hacha arroj | 85% | 1d8+1 |
| Hacha de mano | 85% | 1d10+4 (+5 Berserkgang) |
| Lucha | 80% | 4 (5 Berserkgang) |

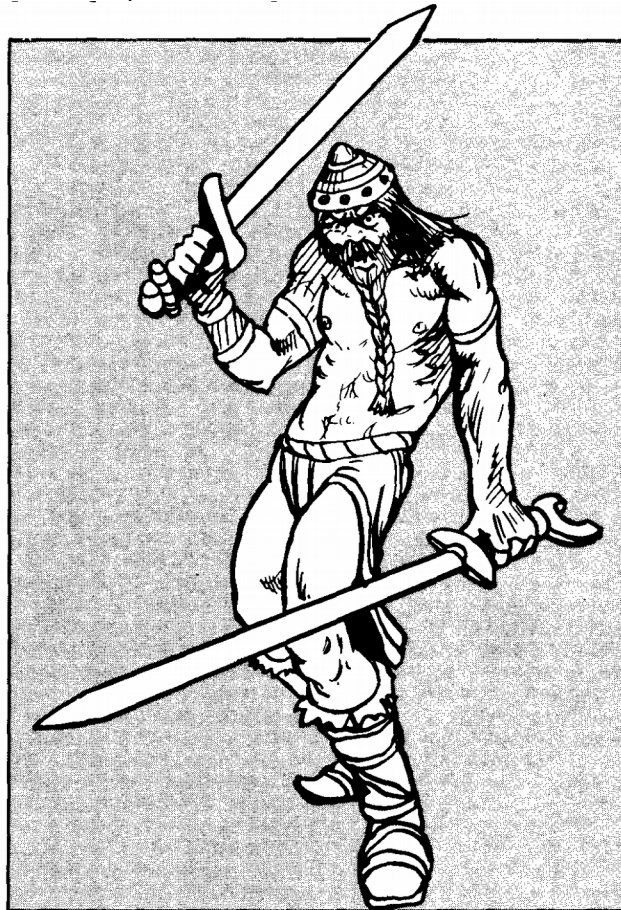
ARMADURA

Loriga de pieles DEF 4 (Berserkgang 8)

HECHIZOS

DESTRUCCIÓN: Velocidad de Slepnir (N1)

NOTAS: Lleva 4 hachas arrojadas. Su estrategia es lanzar su hechizo, rezar a Odin o Tyr para ganar un +30% en su arma y tomarse sus setas para entrar en Berserkgang. Esto le lleva 2 o 3 turnos, tras los cuales podrá actuar dos veces por turno (durante 1d6 turnos), e ignorara 4 puntos de daño, no perderá su MD a ½ de sus PV, +20% a Intimidar y +1 al Daño. Solo podrá atacar o perseguir a sus enemigos. Al final del combate RESx5 o sufrirá 1d4 PV.



OTROS BERSERKERS

Estos son los berserkers que se usaran normalmente en los escenarios. A diferencia del anterior, no están poseídos por el espíritu de Odin y no cuentan con habilidades Seidir.

Clase Social: Karl - Normal

Atributos Concretos

Cons: 10 – 1,95 100 kg

Afi: 6 - Devoto

Bell: 4 - Feo

Atributos Generales

FUE: 9 BF: +2
RES: 9 BR: +3
HAB: 8
AGI: 8 Iniciativa: 21
6SEN: 5 PI: 12
CON: 6 PS: -
EMP: 8
PV: 28 ¼ 7 ⅓ 10 ½ 14 ⅔ 20 ¾ 21

HABILIDADES

Lanzar 81%, Buscar 70%, Oído 59%, Ver 32%, Remar 65%, Saltar 73%, Tregar 60%, Esquivar 40%, Intimidar 60%, Oraciones 50%.

ARMAS

| | | |
|---------------|-----|------------------|
| Hacha larga | 85% | 2d6+4 |
| Lanza | 65% | 2d4+2/1d10+4/2d4 |
| Hacha de mano | 65% | 1d10+3 |
| Escudo | 55% | 1d6+2 |
| Lucha | 80% | 3 |

ARMADURA

| | |
|--------------------------|-----------------------|
| Chaleco de cuero | DEF 3 (5 Berserkgang) |
| Escudo de madera y cuero | RES 110 |

NOTAS: Su estrategia es tomarse las setas para entrar en Berserkgang y hacer una Oración a Odin o Tyr para ganar un +30% a un arma. Esto le lleva 2 turnos, tras los cuales ignorara 3 puntos de daño, no perderá su MD a ½ de sus PV, +20% a Intimidar y +1 al Daño. Solo podrá atacar o perseguir a sus enemigos. Al final del combate RESx5 o sufrirá 1d4 PV.

GUERRERO VIKINGO DE ÉLITE

Estos son los típicos Houskarls, guardaespaldas del Jarl. Capaces de hacer frente a cualquier adversario en combate mas o menos igualado.

Clase Social: Karl - Bienestante

Atributos Concretos

Cons: 9 – 1,90 95kg
Afi: 5 - Devoto
Bell: 4 - Feo

Atributos Generales

FUE: 9 BF: +2
RES: 8 BR: +3
HAB: 10
AGI: 9 Iniciativa: 22
6SEN: 7 PI: 10
CON: 7 PS: -
EMP: 8
PV: 25 ¼ 7 ⅓ 9 ½ 13 ⅔ 18 ¾ 21

HABILIDADES

Buscar 70%, Oído 60%, Vista 65%, Primeros auxilios 50%, Rastrear 60%, Remar 70%.

ARMAS

| | | |
|----------------|-----|--------|
| Hacha de mano | 95% | 1d10+3 |
| Escudo | 65% | 1d6+2 |
| Arco corto | 65% | 2d4 |
| Espada nórdica | 88% | 1d10+4 |

ARMADURA

| | | |
|--------------------------|---------|----------|
| Loriga de maya | DEF 7 | -20% AGI |
| Casco de metal | DEF 7 | |
| Escudo de madera y metal | RES 135 | |

GUERRERO VIKINGO SUPERIOR

Clase Social: Karl - Normal

Atributos Concretos

Cons: 9 – 1,90 95 kg
Afi: 5 - Devoto
Bell: 5 - Guapo

Atributos Generales

FUE: 8 BF: +2
RES: 7 BR: +2
HAB: 7
AGI: 8 Iniciativa: 19
6SEN: 7 PI: 10
CON: 7 PS: -
EMP: 7
PV: 23 ¼ 6 ⅓ 8 ½ 12 ⅔ 16 ¾ 18

HABILIDADES

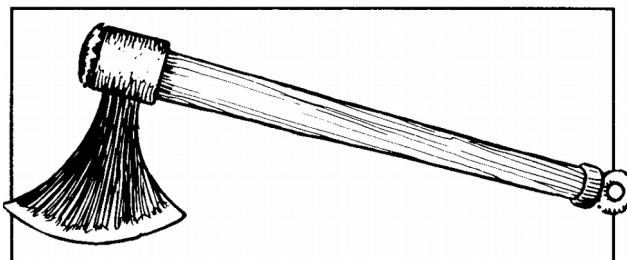
Buscar 60%, Oído 40%, Vista 60%, Primero auxilios 50%, Rastrear 40%, Remar 60%.

ARMAS

| | | |
|----------------|-----|--------|
| Hacha de mano | 75% | 1d10+3 |
| Escudo | 25% | 1d6+2 |
| Arco corto | 45% | 2d4 |
| Espada vikinga | 50% | 1d10+4 |

ARMADURA

| | | |
|--------------------------|---------|----------|
| Loriga cuero laminado | DEF 6 | -10% AGI |
| Casco de cuero | DEF 3 | |
| Escudo de madera y cuero | RES 110 | |



GUERRERO VIKINGO MEDIO

Estos son los guerreros que se quedan en casa en vez de ir de saqueo. Solo luchan en caso de ser llamados por su Jarl o en caso de invasión.

Clase Social: Karl - Normal

Atributos Concretos

Cons: 9 – 1,90 95 kg

Afi: 4 - Creyente

Bell: 5 - Guapo

Atributos Generales

FUE: 7 BF: +1

RES: 7 BR: +2

HAB: 5

AGI: 5 Iniciativa: 16

6SEN: 6 PI:

CON: 7 PS:

EMP: 6

PV: 23 ¼ 6 ⅓ 8 ½ 12 ⅔ 16 ¾ 18

HABILIDADES

Lanzar 40%, Buscar 45%, Con. Animal 35%, Con. Vegetal 35%, Nadar 35%, Vista 55%, Prim. Auxilios 35%, Remar 35%, Tregar 55%.

ARMAS

Hacha de mano 50% 1d10+2

Lanza 50% 2D4+1/1D10+3/2D4

Escudo 20%

ARMADURA

Chaleco de Vadmal DEF 5

Casco de cuero DEF 3

Escudo de madera RES 85

GUERRERO VIKINGO INFERIOR

Estos indudablemente valientes aunque poco experimentados guerreros forman el grueso de la nación nórdica. Son ellos los que navegan en los Knorrs para comerciar, la verdadera fuente de riqueza de sus bondis. Son, por consiguiente, mas marineros que guerreros.

Clase Social: Karl - Pobre

Atributos Concretos

Cons: 8 – 1,85 90 kg

Afi: 3 - Creyente

Bell: 5 - Guapo

Atributos Generales

FUE: 7 BF: +1

RES: 6 BR: +2

HAB: 6

AGI: 5 Iniciativa: 17

6SEN: 6 PI:

CON: 7 PS:

EMP: 6

PV: 20 ¼ 5 ⅓ 7 ½ 10 ⅔ 14 ¾ 15

HABILIDADES

Con. Vikingo 35%, Fabricacion/Reparacion naval 40%, Nadar 50%, Vista 65%, Remar 70%, Tregar 80%.

ARMAS

Hacha de mano 40% 1d10+2

Hacha arrojadiza 40% 1d8+1

Escudo 21% 1d6+1

Cuchillo 45% 2d4+1

ARMADURA

Ropas gruesas DEF 1

Escudo de madera RES 85

BANDIDOS

Estos son criminales que habiendo sido desterrados en sus bondis de nacimiento, han de vivir del robo y el asesinato de los débiles y solitarios.

Clase Social: Karl – Muy pobre

Atributos Concretos

Cons: 7 – 1,85 85 kg

Afi: 2 - Terrenal

Bell: 3 - Feo

Atributos Generales

FUE: 6 BF: +1

RES: 6 BR: +2

HAB: 8

AGI: 8 Iniciativa: 23

6SEN: 7 PI: 4

CON: 3 PS: -

EMP: 4

PV: 19 ¼ 5 ⅓ 7 ½ 10 ⅔ 14 ¾ 15

HABILIDADES

Escondarse 45%, Robar 45%, Juego de manos 45%, Buscar 35%, Forzar mecanismo 35%, Ocultar 30%, Sigilo 35%, Tregar 20%, Memoria 25%, Esquiar 30%, Juego 30%, Navegar 25%, Regatear 15%, Esquivar 45%.

ARMAS

Lanza 50% 2d4+1/1d10+2/2d4

Hacha de mano 50% 1d10+2

Cuchillo 60% 2d4+1

Garrote 60% 1d8+1

ARMADURA

Ropas gruesas DEF 2 -5%AGI