

A LA SOMBRA DEL FRESNO



SUPLEMENTO NO OFICIAL PARA YGGDRASILL

de Kuma Almas





A LA SOMBRA DEL FRESNO

BIENVENIDOS

¡Toma tu hacha y tu cuerno!

¡Las sagas inmortales,

Los grandes banquetes,

Y las gloriosas batallas

Te esperan!

Bienvenido a "A la sombra del fresno", un suplemento hecho por fans para fans de Yggdrasill, el juego de rol. En las siguientes páginas encontrarás un buen número de normas nuevas, posibilidades y recursos para tus partidas, nacidas directamente de las mías. Con este manual no tratamos suplantar o destruir la identidad propia del juego Yggdrasill en ningún momento, sino por lo contrario expandir las posibilidades que éste ya ofrece y dar nuevas opciones a viejos y nuevos jugadores.

Antes de continuar, queremos aclarar que todo lo que contiene este manual es de uso libre y que los derechos de Yggdrasill pertenecen exclusivamente a Holocubierta. Siéntete libre de modificar o poner en uso cualquiera de las posibilidades que aquí se dan a conocer, pero por favor, respeta nuestro trabajo y ayúdanos a llegar a más fans.

DEDICATORIA

Para Julia, la brisa en el mediodía del verano, el fuego en el frío del invierno. A la Völva que decidió unir su destino al mío, por llano o tortuoso que fuera el camino. No hay sacrificio ni ritual con el que agradecer tenerte a mi lado.



CRÉDITOS

Escrito por: Kuma Almasý

Corrección de texto y estilo:

Beatriz García

Maquetación y tipografía:

Dani Coronil

Portada y contraportada:

David M. Bernal

Ilustraciones interiores:

Julia Sanz Gatzkiewicz, David M. Bernal

Mapas y cartografía:

Kuma Almasý, Dani Coronil

Editorial:

Holocubierta

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias a los miembros del Club Dreadnought; específicamente/especialmente a Josema, David, Eric, Sergio, Andrés, Julia y Nuska, mis valientes del Clan del Oso que con paciencia y risas me ayudaron a poner a prueba muchas de las cosas que aquí comparto.

También a Holocubierta, por permitirnos llevar a cabo este pequeño proyecto.

Por supuesto, mi más sincero agradecimiento a Bea, Julia, Dani y David por creer en el proyecto y lanzarse de cabeza sin duda alguna, repletos de ideas, buen rollo y energía positiva. Sin duda, siempre recordaré nuestra colaboración con una sonrisa.

NUESTRAS REDES

Kuma Almasý

Blog "Creando Mundos": creandomundos.net

Email: kumaalmasy@hotmail.es

Julia Sanz

Instagram: <https://www.instagram.com/j.gatzkiewicz/>

Email: julia.sanz8@gmail.es

David M. Bernal

Instagram: <https://www.instagram.com/davidbarnezart/>

Email: davidbarnezart@gmail.com

Artstation: <https://davidbarnezart.artstation.com/>

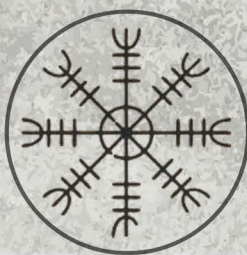
Dani Coronil

Email: danicoronil@gmail.com

Web: www.danicoronil.com

Beatriz García Marcos

Email: esavelain@gmail.com





ÍNDICE DE CONTENIDOS

H	.Habilidades: nuevas, repaso y actualización	6
B	.Arquetipos	14
	.Los nobles	15
	.Los bondi	17
◇	.Dones y debilidades	24
	.Dones	24
	.Debilidades	31
⊗	.El combate cuerpo a cuerpo	35
	.Nuevas reglas	35
	.Equipamiento revisado	37
∩	.Proezas	40
ƿ	.Sedjr y sus nuevos sortilegios	47
	.Sedjr: Senda de la adivinación	47
	.Senda de las bendiciones	49
	.Senda de las maldiciones	55
	.Senda de la curación	59
	.Senda de los elementos	62
1	.La vida en el norte	67
	.El Hogar	70
	.Algunos detalles sobre las poblaciones	72
	.La dieta en el norte	73
	.Las temidas embarcaciones de los hombres del norte	74
Ψ	.Hojas de personaje	80

∩

R

ƿ

R

H

A

ƿ

>

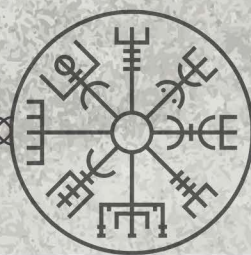
I

K

ƿ

t

B





HABILIDADES: NUEVAS, REPASO Y ACTUALIZACIÓN

A continuación encontrarás las habilidades que, en mi opinión, facilitan y mejoran el sistema de juego. Como podrás ver, algunas se han mantenido mientras que otras se han unido o dividido. Siéntete libre de eliminar o modificar cualquier habilidad para que funcione mejor en tus propias partidas.

En cuanto a las puntualizaciones:

- *Se mantienen los niveles de habilidad* (0 Torpe, de 1 a 3 Principiante, de 4 a 7 Avanzado, de 8 a 12 Experto, de 13 a 17 Maestro y de 18 a 20 Leyenda).
- Las habilidades denominadas como *especialización* requieren que el personaje escoja una o varias de las opciones que éstas mencionan.

Artes

Se considera una habilidad con *especialización*. El personaje puede escoger el dominio que desee de los que se muestran a continuación: orfebrería, canto, música, danza, grabado, poesía, adulación, humor, pintura, etc.

El personaje puede nacer con tendencia hacia una de las artes descritas, entrenarla con el paso de los años o trabajar en un oficio relacionado. Se ha de tener en consideración que aquellos personajes que

sean competentes en dichas artes pueden gozar del favor de un cabeza de clan, mientras que los verdaderos maestros pueden tener un asiento especial en la mesa del Jarl. Los grandes artistas, vivían vidas bastante acomodadas y eran muy valorados por la nobleza de Escandia.

Artesanía

Se considera una habilidad con *especialización*. El personaje puede escoger el dominio que desee de los que se muestran a continuación: zapatería, herrero, calderería, carpintería, tejeduría, curtiduría, minería, sillería, constructor naval, herrería, etc.

¿Cómo aplicar correctamente esta habilidad? Todos los hombres y mujeres de Escandia son muy capaces a la hora de construir y reparar. Cualquiera puede construirse una casa (con la ayuda de sus vecinos o familiares) y si un objeto se rompe, es capaz de repararlo con mayor o menor destreza. La *especialización* indica en qué destaca el individuo. Cualquiera puede hacer una teja, pero no cualquiera las hace igual de resistentes, bonitas o fabricadas en menor tiempo. En resumen, la habilidad se puede usar para construir o reparar cualquier cosa pero en el dominio que el personaje elija, sobresaldrá. Por lo tanto, dependiendo de la elección de este dominio, esto puede marcar su modo de vida (véase el ejemplo del Herrero ambulante).

Atletismo

Nueva habilidad que reemplaza a *Acrobacia*, *Escalada* y *Movimiento*. Según las habilidades reemplazadas, las *acrobacias* permitían acciones de gran riesgo y dificultad al personaje, mientras que el *movimiento* determinaba cuánto se podía mover el personaje en el campo de batalla y cómo de bien realizaba acciones atléticas comunes, tales como correr, saltar y escalada. *Atletismo*, reemplaza a ambas y recoge el testigo de sus utilidades. Con esta habilidad, se determinará como de bien salta el personaje, cuánto es capaz de correr, si es capaz de saltar de un Knörr a un Langskip en un mar embravecido o ponerse de pie sobre un caballo al trote. A la hora de usar realizar acciones propias de las anteriores habilidades, pueden tomarse las descripciones del Manual básico como referencia.

En lo que refiere al combate, el personaje puede moverse por acción (consumiendo una acción y realizando tirada para determinar resultado) diez centímetros por cada punto obtenido en la tirada de *Atletismo*. En dichas tiradas, siempre se impondrá una tirada con dificultad 10, que de no ser superada, dejará clavado en el lugar en el que está al personaje. En caso de ir sobrecargado, la dificultad sería 14.

Buscar

Esta habilidad, que normalmente será el jugador el que indique que desea llevarla a cabo, permite al personaje buscar una localización, elemento u objeto en particular (ya sea en un mapa, en una calle, en medio de la montaña o en una habitación). Igualmente, permite encontrar pistas ocultas, rastros, elementos escondidos, etc.

Cabalgar

En Escandia se pueden encontrar varios animales domados que pueden ser utilizados para la monta, tales como el poni, el reno, el caballo, etc. La habili-

dad de *Cabalgar* permite, como su propio nombre indica, no sólo montar cualquier cabalgadura disponible sino también domar animales tales como aves cetreras y perros, y examinar el estado de un animal. Moverse sobre una montura adiestrada no tiene mayor dificultad que la que ofrezca el terreno, aunque la acción se puede complicar enormemente si el animal va cargado, el personaje está herido, son perseguidos, llueve, etc.

Conducir carro

En Escandia hay dos tipos de carros, o al menos dos que pueden ser conducidos gracias a esta habilidad: el carro de dos o cuatro ruedas (éste último escaso), y el trineo. Ya sea uno u otro, el personaje sabe cuáles son los movimientos y ordenes que ha de dar para que los animales respondan, gracias a esta habilidad.

Dialogar

Nueva habilidad que reemplaza a *Elocuencia*. Aunque es más un cambio estético, consideramos que *Dialogar* expresa en mayor grado, cuál es la función de la habilidad. Gracias a *Dialogar*, el personaje sabe ser convincente y persuasivo, al mismo tiempo que modula su tono de voz o usa palabras más o menos rimbombantes dependiendo del receptor. Con esta habilidad, el personaje sabe cómo “moverse” en una conversación, cuando sacar a relucir trapos sucios o congraciarse con los que le escuchan.

Empatía

Gracias a la *Empatía*, el personaje es capaz de saber qué siente una persona con la que está tratando. Es una mezcla del conocimiento de *la naturaleza humana* y *la intuición*. Ciertos individuos, son capaces de averiguar si otros mienten, manipulan o simplemente hablan, haciendo uso de esta habilidad. Para averiguar las intenciones de otros personajes o pnjs, el personaje puede usar *Empatía* con una dificultad

de 12. Si la tirada del personaje queda por encima de la que el objetivo ha realizado haciendo uso de *Dialogar*, *Intimidación*, *Liderazgo*, *Manipular* o *Mentir*, lo sabrá a ciencia cierta.

Estoicismo

Nueva habilidad que permite al personaje mantener el control de sus acciones en todo momento, por adversa que sea la situación. La habilidad posee diferentes usos, que explicamos a continuación:

- *Contra el Miedo*. Siempre que el personaje se enfrente contra una situación que cause miedo o se encuentre directamente contra alguien o algo que use *Intimidación* contra él, podrá hacer uso de la habilidad para mantenerse en el sitio y no vacilar.
- *Contra la Tortura*. Cuando el personaje se vea en la difícil situación de verse torturado, podrá realizar una tirada enfrentada de esta habilidad contra la vitalidad que haya perdido. En caso de superarla, se mantendrá en sus trece; en caso contrario puede acabar desmayándose o diciéndolo todo lo que sus captores necesiten de él.
- *Contra la Bebida*. En los grandes salones, que los hombres y mujeres beban y se diviertan es tan normal y obvio como las vigas de madera que sostienen el techo, pero puede convertirse en un arma de doble filo. Perder el control por culpa de la bebida dice muchas cosas negativas de un hombre, no hablemos de que sucedería si el borracho osara poner la mano sobre la mujer del anfitrión o faltara al respeto al Thulr llegado para officiar los festejos. La tirada en este caso sería continuada por cada bebida ingerida, aumentando la dificultad en 2 por cada una, comenzando por una dificultad de 5. Fallar la tirada, pueden ser muy malas noticias para el bebedor o simplemente la antesala a un sueño reparador bajo el banco del salón.

Desafíos sociales

Reemplaza a *Juegos*. Esta habilidad, permite al personaje participar en los juegos que solían inundar los salones de los Jarls durante las festividades y festejos. Desde los dados, hasta el hnefatafl, pasando por la competición de insultos, trabalenguas y muchos otros. Al igual que *Juegos*, también permite hacer trampas en estos, realizando una tirada enfrentada contra *Percepción*+ *Vigilancia*. Aunque por supuesto, descubrir que eres un tramposo conlleva sus consecuencias.

Forzar

Reemplaza a *Latrocinio*. *Forzar* determina la habilidad que el personaje posee para abrir cerraduras de la época (de presión y peso, sobretodo). Algunos ladrones se ayudan de métodos sutiles, como herramientas especializadas para elevar piezas de metal que mantienen cerradas las puertas, mientras que otros no dudarán en usar su fuerza o una palanca para el mismo fin. Por supuesto, no será lo mismo abrir una puerta sin dejar rastro que haciéndolo a golpes.

Herboristería

Define al conocimiento de las plantas, hierbas y productos naturales que permite preparar remedios, pero también tintes o ungüentos. Un personaje versado en dicho conocimiento, sabe reconocer las plantas que se encuentran en plena naturaleza, así como determinar el lugar en el que hay más posibilidades de encontrar una especie concreta.

Hurto

Reemplaza a *Latrocinio*. El hurto es el arte de cortar la bolsa, de extraer lo que se desea de una alforja, de tomar todo aquello que se desea, de manera sutil, directa y sin ser visto. Para llevar a cabo el robo, el personaje realizará una tirada enfrentada de *Hurto* contra *Vigilancia*. Una vez más se aconseja cautela,

ya que los ladrones eran perseguidos con ahínco y los castigos eran severos.

Intimidación

Ya sea por medio de amenazas verbales o físicas, el personaje puede obligar a alguien a obedecerlo o huir con su mera presencia. El personaje puede tratar de usar *Intimidación* con a cualquier ser vivo, pero en el caso de pj o pnj, éstos podrán plantar cara usando *Tenacidad+ DM o Estoicismo*. Por supuesto, dependiendo del tipo de amenaza o de qué cause dicha amenaza, será más adecuado uno u otro.

Liderazgo

Nueva habilidad que permite al personaje liderar a sus hombres en la batalla, pero también a la hora de maniobrar en un barco, organizar un saqueo, llevar a cabo una caza especialmente peligrosa, etc. Dependiendo de la fama del personaje así como de las órdenes o situación que esté transcurriendo, la dificultad de la tirada y efectos de la tirada pueden ser muy diferentes.

Lenguas*

Esta habilidad aumenta por medio del estudio y la enseñanza, aparte del uso común de puntos.

Todos los personajes hablan normalmente el nórdico antiguo (Dansk Tunga), que es la lengua común en los diferentes reinos de Scandia. Cada *especialización* de esta habilidad corresponde a una lengua particular y extranjera, en la que el dialecto local pertenece a otra raíz lingüística como el finés (el cual es hablado por los Samis). Siempre es posible comprender un dialecto que proceda del noruego antiguo si se pasa con éxito una prueba de *Intelecto+ Lenguas* a dificultad 10. Obtendría un idioma más al alcanzar las siguientes puntuaciones: 1 (obligatoriamente el Dansk Tunga) al 4,8,13 y 18.

Ejemplos de lenguas disponibles: Finés, Sajón, Báltico y Germánico.

Embaucar

Nueva habilidad mediante la cual el personaje puede hacer uso de verdades a medias, mentiras sutiles y halagos vacíos para encaminar los pensamientos de cualquier hacia donde el crea conveniente. Los manipuladores y mentirosos han de andarse con ojo, los hijos de Escandia pueden pecar de confiados ante las logradas artimañas, pero si en algún momento ven sus hilos, el titiritero deberá ser más rápido que el hacha.

Medicina*

Esta habilidad aumenta por medio del estudio y la enseñanza, aparte del uso común de puntos.

Gracias a esta habilidad, basada en la práctica, la experiencia y el conocimiento de todas las prácticas medicas de Escandia, el personaje puede establecer un diagnóstico, curar las enfermedades más comunes, tratar heridas, reducir una fractura, asistir a una mujer en el parto y determinar la causa de una muerte sin explicación. Los primeros auxilios están incluidos en *Supervivencia*, pero un personaje que sea más competente en *Medicina*, sanará más, mejor y más rápido haciendo uso de esta habilidad.

Natación

Esta habilidad representa las aptitudes del personaje para nadar, bucear, mantenerse a flote en caso de estar en un contexto acuático. Dependiendo del estado del personaje así como del estado del agua, la dificultad para llevar a cabo cualquiera de las acciones mencionadas pueden variar.

Se ha de tener en cuenta que la armadura interfiere en las capacidades del personaje para nadar y mantenerse a flote.

Navegación

Gracias a esta habilidad, el personaje domina los entresijos de una embarcación, conoce las rutas, sabe en cierta medida leer las estrellas, domina el timón, sabe cuáles son los puntos de referencia necesarios para una travesía por las aguas de Escandia. En cierto modo, también puede funcionar como un sexto sentido a la hora de navegar, observando las corrientes marinas, el vuelo de los pájaros, los cambios atmosféricos, etc.

Negociación

Aúna *Mercado* y *Negociación*. Un personaje que sabe negociar, es un personaje que sabe cuándo y cómo concluir una discusión, como alcanzar un punto de entendimiento en la misma y entiende la sutil línea entre un compromiso aceptable entre ambas partes. La negociación tiene muchos lugares de acción, desde los mercados a pie de calle hasta los grandes salones de los Jarls. Tanto en un lugar como en otro, el conocimiento, la astucia y experiencia, son las mejores aliadas.

Saber general

Reemplaza a *Saber*. Una vez más, la habilidad cambia de nombre para adecuarse mejor a su fin.

Un personaje con *Saber general*, posee los conocimientos generales que la gente de Escandia posee de su mundo. Puede dar respuestas a preguntas tan dispares como: clanes principales de la región, accidentes geográficos destacables, origen o significado de festividades anuales, época de cría de los animales o de plantación de los diferentes cultivos, etc.

¿Por qué reemplazar un conocimiento *especializado* por uno general? Dado que Sagas habla de los mitos y héroes y Tradiciones de las leyes de Escandia, creemos que lo mejor es dejar *Saber general* como un conocimiento básico del día a día, en el cual los jugadores se pueden apoyar a la hora de conocer mejor el mundo que les presenta el Director.

Sagas

Aúna *Sagas* y *Superstición*. Hay muchos mitos y relatos fabulosos que hablan sobre dioses, héroes



y monstruos difundidos por toda Escandia. Dichas historias, tomadas por la gente de Escandia como su propia historia tratan de aportar sabiduría a quien las escucha. Del mismo modo, también se habla de los AEsir y los Valir, de los nueve mundos, del Ragnarock... conocimientos que permiten entrever las señales que los dioses envían a los mortales en forma de visiones, augurios, buenos o malos presagios.

Seducción

Se trata de la capacidad del personaje para conseguir ventaja por medio de sus encantos físicos, intelectuales o artísticos. El uso de esta habilidad puede ser llevado a cabo con la mera intención de acaparar todas las miradas, pero también de atraer al hombre o mujer deseada.

Sigilo

Reemplaza a *Discreción*. Dado el uso de la habilidad se ha cambiado el nombre acercándolo más a la idea genérica de la acción que realiza.

El personaje, puede hacer uso de esta habilidad para tratar de moverse en silencio, pasar desapercibido en medio del gentío, ocultar objetos relevantes entre sus ropas o camuflarse con cualquier elemento del terreno, incluso moverse en la propia noche. Cuando el personaje usa *Sigilo*, se enfrenta a la habilidad *Vigilancia* de aquellos que estén por los alrededores o de Buscar si lo buscan activamente.

Supervivencia

Con esta habilidad, el personaje se siente como en casa en el medio natural y sabe cómo vivir en armonía con la naturaleza. Esta habilidad permite buscar alimentos y agua, un lugar para guarecerse, hacer fuego, protegerse de las malas condiciones climáticas, usar los primeros auxilios o usar el sentido de la orientación dentro de una zona salvaje conocida.

Táctica

Es el conocimiento de las técnicas de combate ya sea en grupos, individualmente, en el mar o de ejército contra ejército. El personaje sabe elaborar planes de batalla y ponerse al mando de sus hombres, también permite darse cuenta de zonas estratégicas, ya sea en el propio campo de batalla o sobre un mapa detallado, posibles trampas enemigas, etc.

En caso de liderar una fuerza contra otra fuerza, los dos líderes realizarán tiradas enfrentadas, que bonifiquen las características o acciones de los hombres del que obtenga mejores tiradas.

Tradiciones

Gracias a esta habilidad el personaje posee una idea sólida de cómo se ha de comportar ante un Jarl o en la casa de éste, cuales son las leyes vigentes y qué se debe hacer, o no hacer durante las diferentes festividades o actos de importancia. Aunque el sistema jurídico y las costumbres son bastante parecidas en toda Escandia, a veces hay algunas variaciones en la aplicación de penas sobre un mismo crimen, igual que las costumbres pueden verse ligeramente modificadas.

Un personaje experto (Más de 8 puntos) puede interpretar el papel de pregonero de leyes durante un thing.

Vigilancia

La *Vigilancia* responde a la capacidad innata del personaje para darse cuenta de lo que sucede a su alrededor, notando detalles relevantes o poco habituales. Al ser una capacidad propia del personaje, es más común que sea el director el que indique la necesidad de hacer uso de la misma. Dependiendo de la situación, la dificultad impuesta por el Director puede variar. No es lo mismo estar sobre una atalaya, que en medio de un mercado.

Armas a dos manos

Esta habilidad reúne a las armas pesadas que requieren de fortaleza y pulso firme para manejarlas eficazmente. Algunas de estas armas serían el Hacha grande o las espadas a dos manos germanas.

Un combatiente con Fuerza igual a 4 o más, puede usar estas armas a una mano sin penalización alguna. En caso de tener fuerza 3 o menor, se le aplicaría un penalizador de 5 puntos a ambas manos.

Armas cortas

Las armas cortas engloban armas tales como un cuchillo o un destrial. Solo se precisa una mano para manejarlas y compensan sus débiles hojas y su escasa potencia de golpe con su gran capacidad para ser escondidas.

Armas de asta

Las armas de asta son poco variadas, pero muy comunes. La famosa lanza (y todas sus derivaciones) se consideran armas de asta.

En Escandia, la lucha con escudo y lanza no poseía tanta importancia como en otras culturas, pero aún así, era un arma barata y versátil para la defensa.

Armas de tiro

Entre las armas de tiro nos encontramos con el arco y la honda. Ambas armas se consideran armas de caza más que de guerra, debido a las implicaciones religiosas en lo que al combate se refiere. En tiempos de guerra, si que se pueden ver escuetas formaciones de arqueros tras las líneas aliadas hostigando al enemigo o usando fuego en sus puntas para informar de sucesos al táctico o líder de la batalla.

Armas improvisadas

Desde un banco de madera hasta una piedra, desde una hoz hasta un pico, desde un leño hasta una teja, en las manos apropiadas todo ello es un buen

arma. Gracias a esta habilidad, en un momento de necesidad, el personaje podrá usar cualquier objeto como arma, aunque será el Director el que determine sus características.

Armas largas

Esta habilidad engloba las espadas y hachas que componen el arsenal clásico de los guerreros. Armas que no necesitan de las dos manos para blandirlas, dándole la oportunidad al portador de llevar una segunda arma o un escudo.

Esquivar

Habilidad con nuevo uso. Permite al personaje esquivar ataques cuerpo a cuerpo (tanto el combate como fuera de éste). El sistema es similar al de *Parada*. Para esquivar un ataque, el personaje realizará una tirada enfrentada de su *Agilidad+ Esquive*, contra el ataque enemigo. Si logra superar la tirada del contrario, esquivará el ataque, en caso contrario, será la armadura la encargada de detenerlo.

Esquivar se considera una acción dentro del combate, por lo que se ve atada a la penalización por acciones en el mismo.

Lanzar

Esta habilidad permite lanzar con eficacia un arma contra un objetivo. Incluye la utilización de dagas, hachas arrojadizas, jabalinas y lanzas. En el caso de proyectiles improvisados, tales como piedras o un taburete o incluso armas no concebidas para tal fin como una espada o un hacha, el director modificará o impondrá una dificultad adecuada a lo que esté sucediendo.

Lucha

La habilidad de lucha determina cómo de apto es el personaje a la hora de usar sus puños, piernas, codos cabeza y pies para el combate. Esta habilidad,

también permite e indica cómo de hábil es el personaje a la hora de realizar presas, librarse de éstas, etc.

Parada

Nueva habilidad, gracias a la cual el personaje podrá bloquear los ataques del enemigo. Al igual que *Esquivar*, cuando el personaje es atacado (y porta un escudo o un arma) podrá realizar una tirada para bloquear el ataque.

- *Bloquear con arma.* Las armas pueden romperse por hacer uso de éstas para bloquear un ataque, pero si no queda más opción, el personaje realizará una tirada de *Agilidad+ Parada*, si supera la tirada del atacante con su arma, lo detendrá, pero el daño causado por el arma (daño base de la misma) se aplicará como daño a la Solidez del arma.

- *Bloquear con escudo.* La opción más adecuada. Si el personaje desea usar el escudo para detener dicho ataque, deberá realizar una tirada de *Fuerza+ Parada*, si supera la tirada del atacante con su arma, lo detendrá con su escudo, siendo el daño recibido por el escudo la base del daño del arma, aplicándose contra la solidez del escudo.

En ambos casos la dificultad base es 12, si no supera dicha dificultad, el personaje no será capaz de imponer el escudo o el arma ante el ataque. En caso de poner el arma o el escudo y ser mayor el ataque del contrario, se interpretará como que el personaje no ha sido capaz de poner el escudo o arma a tiempo, siendo la armadura la encargada de detener el ataque en última instancia. También hay que tener en consideración que el uso de parada es en sí mismo una acción, por lo que aumenta la penalización por acciones en combate.

Como última anotación, gracias a *Parada*, el escudo también puede ser usado como un arma.





ARQUETIPOS

Otro añadido son los *Arquetipos* que se presentan a continuación. Algunos se mantienen tal y como se detallan en el libro, pero hay numerosos nuevos.

En este apartado, sí que hay diferencias a tener en consideración entre las reglas propias del juego y las que yo uso.

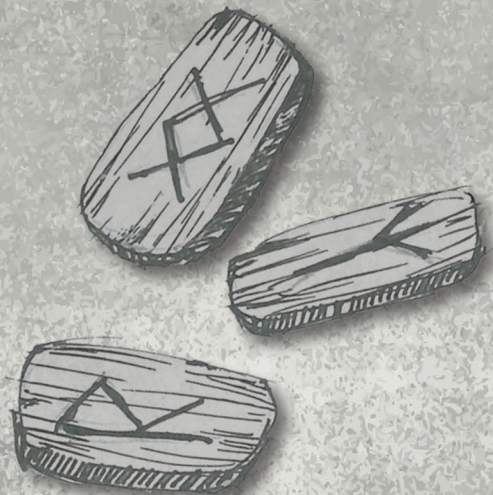
Nueva regla: Retoques en la Creación de personaje

- Escoger a un personaje que pertenece a los Nobles le otorga 3d8 piezas de plata para equipamiento, mientras que los personajes Bondi, se mantiene con el típico 1d8. Además, los Nobles siempre poseen una montura o una propiedad (o ambas cosas).
- La división más marcada entre un Noble y un Bondi, también se ha de reflejar a la hora de crear el trasfondo del personaje.
- Al escoger un Arquetipo las habilidades principales poseen cinco puntos directos de habilidad.
- Durante la creación, todas las habilidades poseen un coste de un punto por un punto, ignorando la creación por "vocación" y pudiendo destinarlos a cualquier habilidad. La limitación de 7 puntos de mantiene e incluye los puntos directos de Arquetipo.

- Los puntos a repartir en la creación de personaje pasan a ser 20.

Nueva regla: Arquetipo cambiante

El modo en el que se presentan los arquetipos, son el modo en el que el personaje comenzará su aventura, aunque eso no quiere decir que sea así como la acabe. El Arquetipo cambiante, es una herramienta que puede usarse para modificar el *Arquetipo* del personaje dependiendo de lo que suceda en la partida. Por ejemplo, un Jarl puede ser destituido o abandonar su puesto por diversos motivos, por lo que podría pasar a ser el Cabeza de clan o incluso uno de los Consejeros del nuevo Jarl (aquel con el perfil más próximo a sus habilidades). En estos casos, el +5 a todas las habilidades principales de Jarl, desaparecerían e adoptaría las propias de Cabeza de clan o Consejero.



Es importante que el director y el jugador sean capaces de dar pasos hacia el cambio tanto de manera mecánica como interpretativa. Por supuesto no es lo mismo que el Jarl se dé a la fuga, que éste envejezca y le dé el testigo a su heredero. El paso de un *Arquetipo* a otro ha de tener lógica y ser interpretado en la propia partida. Además, el personaje que fue un bandido reconocido, por mucho que se convierta en

un mercenario, su fama le precederá y seguramente le pondrá en peligro o lo hará más fiable para ciertos encargos que para otros.

Por último, ciertos *Arquetipos* no poseen la posibilidad de cambiar tales como Völva, los Berserkr, el Thurl y por supuesto será muy difícil el cambio entre *Arquetipos* que pertenezcan a diferentes clases sociales.

LOS NOBLES

Jarl

El jarl dirige una comunidad de mayor o menor tamaño. Está a la cabeza de una comunidad y al frente de su protección. Con tal fin, organiza los esfuerzos y pasos de su comunidad (y en muchos casos también de su propio clan) y mantiene un ejército formado por Hirdmen. El Jarl también tiene la obligación de organizar la vida política de acuerdo con el Thing. Este noble de alto nivel es la encarnación de los valores que representa. Se ha de recordar, que los Jarls pueden ser reemplazados por diversos motivos, al igual que existen Jarls de mayor o menor poder, dependiendo de la población que gobierna.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Liderazgo, Táctica, Tradiciones y una habilidad de combate a elegir.

Cabeza de clan

Del mismo modo que sucede en las cortes de la edad media europeas, el Jarl se ve rodeado por los "cabeza de clan". Estos miembros de renombre dentro de los diferentes clanes que forman una población, poseen cierto poder político y pueden interferir en el Thing y las decisiones del Jarl. Como Cabezas de clan, su principal ocupación es conseguir que las necesidades e intereses de su clan se vean satisfe-

chas y dependiendo de la situación social y política, obtener la posición de Jarl.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Negociación, Saber general, Tradiciones y una habilidad de combate a elegir.

Jefe de guerra

Este noble ocupa su posición al frente de las tropas del Jarl cuando éste decide ir a la guerra, defender sus intereses o realizar una incursión. Además de haber sido entrenado en tácticas de guerra es un excelente luchador, en una o varias disciplinas de combate. Si el Jarl toma directamente el control del ejército, el Jefe de Guerra puede asumir la posición de líder de grupo en combate, protector de su señor como Hirdmen o estratega.

- **Habilidades principales:** Cabalgar, Liderazgo, Táctica, Saber general y una habilidad de combate a elegir.

Consejero del señor

Cualquier Jarl con algo de astucia goza de la presencia en su "corte" de los miembros más astutos y sabios de su clan o comunidad (siempre que le sean leales). Algunos Jarls buscan a varios consejeros o mejor dicho, varios tipos de consejeros. Están los que

destacan por la lealtad que procesan y demuestran al Jarl, los que destacan por sus capacidades para la diplomacia, los que cumplen con los designios de los dioses, los que tienen oídos en todas partes, entre muchos otros ejemplares.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Saber general, Tradiciones, Negociación y una habilidad de combate a elegir.

Hirdmen

Los Hirdmen son soldados juramentados a un Jarl. Los más comunes son familiares directos del Jarl o de los cabeza de clan de la localidad, pero también los hay que poseen pasados turbios como mercenarios, días de gloria y pena como Bandera de clan y unos pocos que son “adquiridos” por medio de casamientos o alianzas. En periodos de paz garantizan la seguridad de su señor (y de su clan), de la casa del Jarl, rutas comerciales y los dominios de su señor (o sus propios dominios si los poseen). También pueden realizar encargos como emisarios, misiones de escolta, persecución y caza de tunantes, de animales salvajes y otros peligros. Durante la guerra, los Hirdmen son la espina dorsal de todo ejército, entrenados y bien equipados, pueden ser terribles en combate.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Cabalgar, Estoicismo y dos habilidades de combate a elegir.

Bandera de clan

Dado que los Cabeza de clan siempre se dedican en mayor o menor medida de los asuntos que atañen a sus tierras, clan y política, atender asuntos lejanos, conseguir riqueza, esclavos y renombre les es casi imposible. Es por ello que existen los Bandera de clan. Estos hombres o mujeres, son miembros del clan que asumen la tarea de representar a su clan fuera de su comunidad y lograr grandes gestas por y para éste. A efectos prácticos se les puede consi-

derar Hirdmen y de hecho se entiende como un entrenamiento el paso por Bandera del clan. La principal diferencia es que poseen la libertad de moverse como deseen, ofreciendo sus servicios al mejor postor o dónde consideren oportuno y una vez logrado sus objetivos, regresan para compartir sus gestas y beneficio con los suyos.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Saber general, Supervivencia y dos habilidades de combate a elegir.

Godi

Los Godi son más comunes en las tierras poco pobladas del norte de Noruega que en los núcleos de población. Son líderes (como el jarl o el cabeza de clan) que se asumen su lugar como sacerdotes o caudillos tribales. Sus funciones son muy similares a las de cualquier otro líder: ocuparse de la población que gobierna, de sus gentes, organizar a sus defensores, etc. La principal y más destacada diferencia radica en su afiliación o lealtad. Los Godi son sacerdotes (ya de por sí poco comunes) de la religión nórdica. Aunque a título personal, pueden colaborar con Jarls de poblaciones cercanas o formar parte del consejo de uno como consejero, su verdadero líder, son los dioses y sus designios. Asumen su papel no como un líder por derecho de sangre, méritos o elegido, sino por ser un canal entre dioses y hombres.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Empatía, Saber general, Sagas y una habilidad de combate a elegir.

Dama de escudo

Las damas de escudo pertenecen a la nobleza, son seguidoras de Freya, grandes guerreras y mujeres decididas que no dudan en empuñar la espada y el escudo cuando el momento lo reclama. Existen varios linajes y clanes de mujeres guerreras, que imparten su disciplina y conocimientos para la guerra

tanto a sus hijos como hijas. Estas mujeres, que buscan desposarse con hombres que consideran a su altura, son más proclives a contar con los servicios de esclavos o Husholderske que se ocupen de las necesidades de su hogar y familia, con tal de poder mantener su libertad a la par que la de su esposo.

• **Habilidades principales:** Atletismo, Cabalgar, Táctica, Parada y Armas largas (para hacer uso de la espada).

LOS BONDI

Berserkir

Hay tres grupos, bastante diferenciados entre sí, de Berserkir. Los denominados como tal, dejando de lado que puede ser tomado como un término general, son reconocidos como los guerreros oso. Ataviados con pieles de oso, con la cabeza a modo de yelmo y el cuerpo del animal como capa o abrigo, entran en el campo de batalla causando el pánico entre sus enemigos armados con sus grandes hachas a dos manos. Los berserkir han de pasar por la prueba de acabar con un oso (un hito nada despreciable) para comer y beber su sangre caliente. Todos ellos veneran al gran dios Thor y hacen uso de su gran fuerza como lo haría éste. Sus rugidos de oso al entrar en batalla, resuenan en el atemorizado corazón de sus enemigos.

• **Habilidades principales:** Atletismo, Intimidación, Supervivencia, Armas a dos manos y Esquive.

• **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Guerrero feral” obligatoriamente.

Ulfhednar

Los guerreros lobo. Pasan por el mismo ritual que los otros dos grupos, teniendo que cazar un lobo, comer su carne y beber su sangre. Desde ese momento, ataviados con la piel del animal, se encomiendan a Odin y se identifican con sus dos lobos Freki y Geri.

La lanza es su arma predilecta, la cual decoran y trabajan con ahínco. Son especialistas en las tácticas de emboscada y guerrillas, lo cual les ha granjeado la fama de sanguinarios asaltantes. Su largo aullido, al entablar combate, es suficiente para medrar el valor de cualquier hombre

• **Habilidades principales:** Atletismo, Sigilo, Supervivencia, Armas de asta y Esquive.

• **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Guerrero feral” obligatoriamente.

Svinfynkingar

El último de los tres grupos de berserkir. Los hombres jabalí, ataviados con la piel de dicho animal rinden homenaje a Freyr. Estos también han de cazar un jabalí, gracias al cual llevan a cabo su iniciación. Prefieren el uso de pesadas armas como hachas y grandes espadas. Su modo de combate está basado en una táctica que según ellos, fue creada por el propio Odhin. Los hombres jabalí se lanzan contra las filas enemigas adaptando una forma de cuña que busca debilitar un punto central de la defensa enemiga, para así acabar con ésta gracias a su presión central.

• **Habilidades principales:** Atletismo, Táctica, Supervivencia, Armas largas y Esquive.

• **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Guerrero feral” obligatoriamente.

Husholderske

Las Husholderske (también conocidas como “Ama” o “Ama de llaves”) son mujeres, de cierta edad y buena reputación, que se hacen cargo de muchas de las necesidades de la casa del Jarl o Cabeza de clan. Se ocupa de organizar a los esclavos, preparar la comida, mantener los fuegos, organizar y mantener las despensas e incluso ocuparse de las enseñanzas básicas de los hijos e hijas del señor. Para muchos, el uso de estas mujeres está mal visto, dado que al fin y al cabo, hacen las funciones que debería realizar la mujer de la casa.

- **Habilidades principales:** Empatía, Saber general, Sagas, Tradiciones y una habilidad de combate a elegir.

Mercenario

Espadas de alquiler, hombres leales a tratos o a su palabra en el mejor de los casos. Los mercenarios pueden proceder de cualquier origen, genero y condición. Se han mantenido vivos haciendo uso de su arma y la astucia, pero la vida de éstos, en muchas ocasiones se ve truncada por aquello que le da de comer. Por supuesto, los mercenarios se venden al mejor postor y por ello, no gozan de buena fama ante sus benefactores incluso tras demostrar su valía.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Saber general, Supervivencia y dos habilidades de combate a elegir.

Völva

El don de las Völvas se transmite en muchas ocasiones de generación en generación (aunque no es el único modo para ser una de ellas), siendo linajes consagrados y designados por Odhinn. Las völvas se esfuerzan en llevar vidas normales en el seno de su comunidad, pero portan también la voz de los AEsir y de los Vanir. A través de sus sortilegios, res-

ponden a las preguntas de los miembros del clan o comunidad. Interpretar los signos y deducir la trama del destino en los huesecillos, supone con certeza un gran peso que deberán cargar sobre sus hombros.

- **Habilidades principales:** Empatía, Sagas, Tradiciones, una habilidad de combate a elegir y una habilidad mágica a elegir.
- **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Iniciado” obligatoriamente.

Thulr

Conoce la naturaleza y sus secretos y posee los misterios de los ritos antiguos y sagrados. El Thulr suele presidir las ceremonias fúnebres y tiene una



personalidad paradójica: en el seno del clan son respetados tanto como son temidos. Gracias a sus encantamientos y remedios naturales sabe cómo curar a los hombres o los animales enfermos, pero también se cuenta que habla con los muertos y que les echa el mal de ojo a los que tienen la desdicha de ofenderlo. En cualquier caso, lo que resulta más perturbador para las gentes de Scandia, es la obstinación por permanecer al margen de la comunidad, aislado en esos lugares salvajes que ellos tanto aprecian.

- **Habilidades principales:** Herboristería, Sagas, Supervivencia, una habilidad de combate a elegir y una habilidad mágica a elegir.

- **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Iniciado” obligatoriamente.

Emisario

Hábil diplomático, fiel y honesto consejero del señor, el emisario representa una figura imprescindible en el tablero político de Scandia. Encargado de transmitir los mensajes del rey o de negociar tratados y juramentos, es un gran viajero habituado a las costumbres de las numerosas regiones del norte. Su red de informadores y sus relaciones hacen de emisario un personaje imprescindible desde el momento en el que un acontecimiento importante se perfila en el horizonte.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Empatía, Negociación, Sagas y Tradiciones.

Espía

Ningún monarca juicioso se privaría de los servicios de una buena red de espías. Averiguar qué maquinan los vecinos, que tipos de defensas tiene el puerto, qué vasallo conspira a sus espaldas, son algunas de las preguntas que responderá el espía.

- **Habilidades principales:** Buscar, Sigilo, Hurto, Tradiciones y una habilidad de combate a elegir.

Scalda

Ninguna hazaña se convertiría en leyenda si no hubiera algún scalda que después la contara. El scalda no es solo un actor destinado a distraer al señor y su séquito con sus apasionados relatos o su música sutil, sino que representa la memoria de Scandia, la de sus héroes y sus destinos. Itinerante o protegido por un mecenas, el scalda es un hábil artista, un verdadero erudito conocedor de las leyendas y los héroes del pasado.

- **Habilidades principales:** Artes, Dialogar, Sagas, una habilidad de combate a elegir y una habilidad mágica a elegir.

- **Requisitos:** se ha de elegir el Don “Iniciado” obligatoriamente.

Sanador

El sanador es el poseedor de un conocimiento médico aprendido y atesorado desde hace muchos lustros por sus antepasados, y transmitido de generación en generación. No hay nada de magia en su práctica, sino un buen conocimiento del cuerpo y su funcionamiento. El sanador sabe cómo reducir una fractura, cerrar una herida y combatir una infección, entre otras necesidades.

- **Habilidades principales:** Buscar, Herboristería, Medicina, Supervivencia y una habilidad de combate a elegir.

Guardabosques

Como habitante del linde de las tierras explotadas por su clan, el guardabosques y su familia explotan el inmenso recurso natural que representan los bosques de las tierras nórdicas. Desde madera, hasta carne, desde pieles a carbón, todo ello es bien

recibido por la comunidad. Estos guardabosques, también asumen la responsabilidad de alertar de cualquier peligro al líder del lugar.

- **Habilidades principales:** Artesanía, Buscar, Conducir carro, Saber general y una habilidad de combate a elegir.

Herrero ambulante

Artesano especializado. Sobresale en la creación de armas y armaduras, por supuesto, muy apreciadas por los Jarl y sus Hirdmen. En los reinos del norte, que están siempre en conflicto, no le falta nunca trabajo. Aunque sea capaz de producir una gran cantidad de piezas en un periodo de tiempo bastante corto, el herrero ambulante también sabe convertir cada una de ellas en una pieza única gracias a la incrustación de metales preciosos o mediante grabados suntuosos.

- **Habilidades principales:** Artesanía, Conducir carro, Saber general, Negociación y una habilidad de combate a elegir.

Arquero

Son pocos los hombres que se hacen llamar soldados o combatientes que hacen uso del arco o cualquier otra arma a distancia. Los arqueros son individuos escasos, dichas armas son usadas regularmente en la caza, en torneos, apuestas y “señalizaciones”. En algunas comunidades, el Jarl avisa del inicio de un Thing, o su final, haciendo que cuatro arqueros disparen una salva de flechas hacia cada punto cardinal aunque del mismo modo, una flecha incendiada lanzada al aire, puede ser un aviso de peligro entre comunidades cercanas. Los arqueros son muy mal vistos en el campo de batalla, pero aún así, son usados tras las líneas aliadas para hostigar al enemigo.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Sigilo, Supervivencia, Vigilancia y Armas de tiro.

Artesano

La mayor parte de los habitantes de Scandia son capaces de fabricar por sí mismos los pequeños utensilios de uso diario. Sin embargo, las habilidades de artesano van bastante más allá de esas sencillas creaciones. Al ser un perfecto conocedor de todos los trucos de su oficio, el artesano redobla sus esfuerzos para dar a cada una de sus creaciones un carácter único.

- **Habilidades principales:** Artesanía, Conducir carro, Negociación, Saber general y una habilidad de combate a elegir.

Artista

Existen muchos artistas en el reino de Scandia: talladores de madera, expertos tejedores, armeros, etc. En muchas ocasiones estos artistas entran al servicio de nobles que hacen las veces de mecenas o viajan de manera itinerante buscando y atendiendo encargos de lugar en lugar. Algunos artistas muy valorados son los talladores de madera y los constructores de barcos.

- **Habilidades principales:** Artes, Negociación, Saber general, Sagas y Tradiciones.

Marino

La vida de la gente de Scandia está estrechamente ligada al mar. Comercio, incursiones, colonización, transporte, todo ello pasa antes o después por los mares que bañan las tierras del norte. Es por ello, que muchos encuentran un modo de ganarse la vida sobre un barco. Un marinero puede asumir el papel de capitán de navío o lector de estrellas si posee la suficiente experiencia, de no ser así, sus funciones, más mundanas, también son indispensables en el mismo. Preparar el navío, comprobar su estado, re-

mar, asegurar la carga y obedecer al unísono las indicaciones del capitán aseguran a cualquier marinero un sueldo y una manera de ganarse la vida digna.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Desafíos sociales, Navegación, Natación y una habilidad de combate a elegir.

Capitán de navío

Algunos son comerciantes muy reconocidos, mientras que otros usan sus embarcaciones para llevar a cabo cualquier encargo que se pague como se merece. Por supuesto, el capitán de un Knörr será un buen negociador, los capitanes de Langskip suelen ser experimentados guerreros que lucharán junto al resto de los hombres (siendo él quien mande en el barco y siguiendo al líder militar una vez abandonado éste) otros serán expertos pescadores, lectores de estrellas o grandes carpinteros en alta mar. Esta mezcla de conceptos y habilidades, unidas a su gran experiencia en el mar, puede ser la diferencia entre llegar sano y salvo al destino, o no.

- **Habilidades principales:** Liderazgo, Navegación, Natación, Vigilancia y una habilidad de combate a elegir.

Pirata

Los bandidos del mar. A lo largo de la historia de Scandia, han sido muchos los piratas que han tratado de hacerse con el control de los mares que rodean a sus tierras. En ocasiones, simples individuos han sido capaces de desbandarlos acabando con su capitán, aunque en otros momentos ha sido necesario la unión de varios Jarls y sus hombres para detener la amenaza que éstos suponían. Un pirata puede encajar perfectamente en el trasfondo de marino o capitán de navío (salvando las distancias), aunque sus motivaciones y su reconocida falta de respeto ante la ley, les acarrea una mala reputación bien merecida.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Desafíos sociales, Mentir, Natación y una habilidad de combate a elegir.

Bandido

La vida dura y aburrida de las poblaciones nórdicas no son para todos los gustos. Movidos por el desdén a sus iguales o simplemente por sus ansias de fortuna, hombres y mujeres se lanzan a la vida como bandidos. Asaltando caminos, aldeas, haciendas y a cualquier individuo que se cruce en su camino, estos individuos antes o después son perseguidos por la justicia del Jarl. Cuando estos grupos se ven contra las cuerdas o justo antes de llamar demasiado la atención, deciden desbandarse durante un tiempo, pasando a servir como mercenarios o viajando lejos de su zona de operaciones, para cierto tiempo después, regresar a sus andanzas.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Hurto, Mentir, Forzar y una habilidad de combate a elegir.

Comerciante

Ninguna comunidad o ciudad puede desarrollarse sin el comercio. Ya sea con el intercambio de productos básicos o con la venta de productos elaborados por los mejores artesanos de lejanos lugares, el mercador estrecha lazos entre los pueblos y las tierras del norte. Más que un simple comerciante, es también un aventurero que no vacila en explorar nuevas y potenciales rutas comerciales.

- **Habilidades principales:** Conducir carro, Empatía, Negociación, Saber general y una habilidad de combate a elegir.

Ladron

Aunque se ha hecho mención a los bandidos y a los piratas, los ladrones no pertenecerían a ninguno de los dos trasfondos (aunque sí que podrían en-

contrarse entre sus filas). El ladrón es un individuo pragmático, astuto y de dedos ágiles que prefiere obtener la recompensa ansiada sin derramar sangre y a poder ser, sin llamar la atención. Desde colarse en casas o despensas, hasta cortar la cuerda de la bolsa de la plata mientras su poseedor está más atento de una pelea en la taberna, las habilidades de estos individuos se basan en la agilidad de su mente y sus dedos.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Hurto, Mentir, Forzar y Sigilo.

Cambista

Con el crecimiento de las rutas comerciales, el contacto con otros reinos y la posibilidad de aunar una única moneda, aunque fuera comercial, nacieron los cambistas. Un cambista es simplemente un hombre o mujer que armado con sus balanzas y pesas, es capaz de intercambiar cualquier moneda por la común en el lugar en el que se encuentra. En muchas ocasiones, esta dura faena era llevada a cabo por comerciantes o consejeros de finanzas del jarl local (sobre todo cuando tenía algo que ver con la transacción como por ejemplo en una ruta comercial de la ciudad o en una incursión). Es un trabajo ingrato y lleno de peligros, pero cada vez más necesitado ante los continuos choques culturales.

- **Habilidades principales:** Buscar, Empatía, Negociación, Saber general y Lenguas.

Gambler

Un gambler es habitualmente un hombre, o una mujer, que se gana la vida viajando de población en población cargado con diferentes juegos de azar, algunos de su creación. Al llegar a una aldea, comienza a retar a los locales a partidas de todo tipos de juegos, donde antes o después, demuestra ser todo un maestro. Puede que sea realmente que la fortuna le sonría o que haga trampas, tal y como lo acaban

acusando antes o después, pero ya sea de un modo u otro, se gana la vida con ello, pagando su comida y su estancia gracias a su pericia. Muchos de estos Gambler, son además manipuladores natos o carismáticos embaucadores que saben perfectamente contra quien juegan o como conseguir lo que desean.

- **Habilidades principales:** Dialogar, Empatía, Desafíos sociales, Manipular y Mentir.

Spákone

Las spákone son muy comunes en las aldeas remotas o pequeñas, donde asumen su lugar gracias a su gran experiencia y conocimientos, normalmente obtenidos de generación en generación. Estas mujeres conocen todo tipo de remedios tradicionales, reconocen plantas y sus utilidades con solo verlas, son expertas comadronas, conocen el folclore de su pueblo y sus tradiciones y son perfectas maestras para los más jóvenes. A pesar de su gran dominio y conocimiento, que en ocasiones roza con lo mágico, tratan de pasar desapercibidas en sus comunidades, como si se tratase de mujeres normales y corrientes, pero si se pregunta, todos sus conciudadanos no dudarán en recomendar su sabiduría y experiencia.

- **Habilidades principales:** Buscar, Empatía, Supervivencia, Medicina y Saber general.

Mujer de escudo

Del mismo modo que las damas de escudo, entre los bondi, existen las mujeres de escudo. La vida del pueblo es dura y para colmo, durante el verano, han de ser las mujeres las que cuiden de las tierras del clan. Es por ello que siguiendo el ejemplo de las damas de escudo, éstas mujeres entrenan con sus maridos o con sus allegadas a espada y escudo, con el único propósito de luchar por defender lo que consideran suyo. Algunas de éstas mujeres pueden pertenecer a linajes menores o caídos en desgracia de los grandes clanes de mujeres guerreras y por ello,

destacar por encima de otras o acabar convirtiéndose incluso, en instructoras dentro de su comunidad.

Debido al coste del armamento, las mujeres de escudo sí que hacen uso de éstos, pero suelen portar armas como lanzas o hachas.

- **Habilidades principales:** Atletismo, Estoicismo, Supervivencia, Parada y Armas largas (para hacer uso de la espada).

Gleefolk

Los Gleefolk, tanto mujeres como hombres, son bien conocidos en las ciudades en las que abunda la riqueza. Siempre muy cercanos a los señores de los grandes clanes o Jarls de importancia, su principal función es la de entretener a su benefactor. Dedicar su vida al aprendizaje y entrenamiento de dotes como la poesía, la música, los placeres corporales, la danza entre muchos otros. Su presencia es aceptada con normalidad, dado que cumplen una función valorada por los miembros que conformen la nobleza del lugar. Además, un jarl o cabeza de clan juicioso no dejará pasar la oportunidad de usar a estos como agentes que le mantengan al corriente de todos los secretos de sus contrarios.

- **Habilidades principales:** Artes, Atletismo, Empatía, Manipular y Seducción.

Bissekraemmer

Los bissekraemmer (o buhoneros) son individuos comunes dentro de las comunidades de Escandia. Dedicados a la búsqueda de todo objeto que tenga un precio, aprovechan para vender cualquier cosa que encuentren. Pueden vender absolutamente lo que sea: frutos estacionales, setas, piedras preciosas, pieles, todo tipo de artesanía propia e incluso las pertenencias de un cadáver encontrado en el bosque (aunque sin entrar nunca en detalles de dónde proviene su mercancía). Es un buen recurso para los bandidos, mercenarios y otros individuos de palabra dudosa o cartera vacía, para obtener enseres que de otro modo estarían lejos de sus posibilidades. Otras características muy común en todos ellos son sus habilidades para la supervivencia, un gran repertorio de conocimientos y un ávido sentido del comercio.

- **Habilidades principales:** Buscar, Herboristería, Negociación, Saber general y una habilidad combativa a elegir.



DONES Y DEBILIDADES

DONES

En la siguiente lista se exploran los dones básicos propios del Manual de Yggdrasill, añadiendo algunos nuevos y retocándolos todos para que funcionen con el nuevo sistema propuesto en éste documento. El principal objetivo de su revisión es aclarar posibles “espacios en blanco”, definir su efecto e introducir una mecánica atractiva para los jugadores. Tras los 40 dones, se dan paso a las Debilidades que siguen la misma lógica.

La obtención de Dones y Debilidades se mantiene como en el manual básico.

Detalles antes de empezar:

A continuación se indica el nombre de cada don, acompañado de un texto que los define con las posibilidades que representan y se explica el sistema asociado a éste, el cual, ya de por sí modifica en gran medida los dones clásicos. En todo momento *se usaran las habilidades propias descritas* en éste documento y *no las del manual básico*. Por último, los dones que otorguen bonificadores a la misma habilidad, no serán acumulativos.

Afinidad

El personaje se muestra particularmente sensible a una de las formas de magia (Galdr, Sejdr o Runas). El jugador elige el domino que prefiera a la hora de crear el personaje.

- **Sistema:** otorga la posibilidad al personaje de dominar una de las formas de magia descritas. Además, la magia elegida, pasa a reducir la dificultad de su uso en dos puntos. Requiere el don Iniciado.

Ágil

El héroe es muy ágil y domina sus movimientos a la perfección. Este don es muy útil en actividades físicas que requieren una gran coordinación.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Atletismo que tenga que ver con su agilidad, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además, siempre que realice un prueba de Atletismo en los términos mencionados, reducirá en 2 la dificultad impuesta por el Director.



Atento

El personaje cuenta con un sentido de lo que le rodea fuera de lo común. Es capaz de darse cuenta de pequeños detalles, como una silla movida o el movimiento de un arbusto en la lejanía con solo estar en la posición adecuada.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Vigilancia, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Vigilancia.

Atractivo

El personaje tiene un bello rostro y un cuerpo llamativo. Este don interviene cuando la apariencia física del personaje sea más importante que cualquier otra faceta social, como por ejemplo, al demostrar educación al saber cómo dirigirse a los presentes en una asamblea.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Seducción, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además, siempre que realice un prueba de Seducción, reducirá en 2 la dificultad impuesta por el Director.

Bálsamos y ungüentos

El héroe conoce muchos ungüentos, bálsamos, infusiones y otros métodos que fomentan la curación a través de las plantas. Éstos individuos poseían una gran colección de saberes cedidos de generación en generación, muy valorados por sus familiares y conciudadanos.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Herboristería, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Ade-

más cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Herboristería.

Bendición del destino

El personaje goza de una suerte descarada. Este don se utiliza siempre que intervenga el azar en lo que esté sucediendo como por ejemplo, al participar en juegos de azar. Además, en el caso de que el héroe tenga que echar algo a suerte, pocas veces perdería.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Desafíos sociales, como por ejemplo en una partida de dados, el jugador podrá usar este don para ganar automáticamente el juego. Además, siempre que realice un prueba de Desafíos sociales relacionados con el azar, reducirá en 2 la dificultad impuesta por el Director.

Cacique

El héroe está muy al corriente de las historias sobre criaturas, dioses, héroes y misterios de las tierras de Scandia. Puede que haya dedicado su vida a los dioses, a reunir dicha información o incluso que provenga de sus propias experiencias.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Sagas, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Sagas.

Coloso

El personaje es un gigante entre los suyos, dotado de una fuerza poco común. Es por ello que su mera presencia atemoriza a sus enemigos y es capaz de realizar proezas de fuerza que enmudecen a los presentes.



- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Intimidación basada en su imagen, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Contará con un -1 a la dificultad de tiradas de Intimidación o Atletismo relacionadas con lo mencionado. Además, siempre que cause daños físicos añadirá un +2 al total.

Combatiente veloz

Al héroe le encanta pelear y lucha sin protección alguna. Tiene una buena técnica y soltura natural que en éstas situaciones le permiten demostrar por qué no necesita de grandes armaduras.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Esquivar en combate, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Contará con un 1 a la dificultad de tiradas de Intimidación o Atletismo relacionadas con lo mencionado. Además, siempre que realice un prueba de Esquivar en combate, sin portar armadura, aumentará en 3 su capacidad de Esquivar.

Comerciante de los caminos

El personaje lleva años moviéndose por Scandia sobre un carromato, con sus bártulos, sus mercancías y su casa siempre a cuestas. Es por eso que se conoce bien cada camino de la región, como manejar su carro, reparar todo lo que necesite y por supuesto, comprender que necesitan sus animales para seguir con su labor.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Conducir carro, relacionada con lo mencionado, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Conducir carro.

Cuerpo de hierro

El héroe es muy resistente a los golpes y con los años a aprendido a encajarlos cada vez mejor. Antes o después, este don le otorgará la reputación de inmortal o de temerario.

- **Sistema:** una vez al día, al defenderse de un ataque enemigo, tanto a distancia como cuerpo a cuerpo, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 a la DF. Además, siempre contará con un +2 a su DF sin importar el equipo que porte equipado.

Dedos rápidos

El personaje tiene una gran habilidad con sus manos. Es capaz de robar cualquier cosa de los bolsillos y bártulos ajenos.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Hurto, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Hurto.

Diestro en la artesanía

El personaje es muy hábil con sus manos. Cuando elabora una pieza de artesanía su don se muestra en toda su amplitud.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad *Artesanía* basada en la elegida, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Contará con un -2 a la dificultad de tiradas de *Artesanía*, tanto general como elegida.

Diestro en las artes

El personaje tiene alma de artista y sabe cómo dedicarse y hacer valer su arte. Realiza obras que maravillan a sus espectadores y son varios los mecenas



que requieren de sus servicios en todo momentos.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Artes basada en la elegida, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Contará con un -2 a la dificultad de tiradas de Artes, tanto general como elegida.

Discreto

El personaje es muy silencioso y de alguna manera, su aspecto tampoco suele llamar la atención gracias a su falta de detalles destacables. Se mezcla entre la multitud con soltura y es capaz de pasar desapercibido con facilidad en medio del paisaje, si así lo desea.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Sigilo, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Contará con un -1 a la dificultad de tiradas de Intimidación o Atletismo relacionadas con lo mencionado. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Sigilo.

Elocuente

El héroe tiene el don de la palabra. Sabe exponer sus argumentos y desarrollarlos para llevar a los presentes a su terreno.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Dialogar, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Dialogar.

Erudito

El personaje cuenta con una gran cultura general y un amplio conocimiento de Scandia. Sabe muchas

anécdotas acerca de sus leyendas, su historia, su geografía, sus personajes ilustres, etc.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Saber general, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Saber general.

Estratega

El héroe es un reconocido estratega, que ha demostrado en varios conflictos que sus ideas y estrategias pueden marcar una gran diferencia en la batalla y la pérdida de hombres.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Táctica, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Táctica.

Experto en cerraduras

En Scandia, los candados tal y cómo se conocen hoy en día, todavía no existen, pero eso no quiere decir, que no tuvieran sus antecesores. Sistemas de cerradura por presión o peso, una viga de pequeño tamaño o un simple tablón pasado de lado a lado de la puerta eran los más comunes y por supuesto, no tardaron en aparecer aquellos que aprendieron a retirarlos para obtener aquello que protegían.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Forzar, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Forzar.



Gran empatía

El personaje es muy sensible a los estados emocionales de los demás. Se da cuenta rápidamente de su estado anímico y, a veces, instintivamente percibe si alguien le miente, trata de manipularle o si por el contrario, carece de malas intenciones.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Empatía, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Empatía.

Gran golpe

En combate, el héroe es capaz de golpear con una fuerza brutal a su objetivo enarbolando su arma y sus creencias al clamar por la fuerza de su dios predilecto (normalmente Thor o Odhinn).

- **Sistema:** una vez al día, al atacar a un objetivo y superar sus defensas, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada de daño. Un tercio del daño causado por el ataque (la parte proveniente del mencionado dado) se aplicará como daño a la propia Solidez del arma usada.

Guerrero feral

El personaje ha recibido el don de Odhinn. En el combate es capaz de alcanzar un estado de trance concedido por el padre de los Dioses. Es indispensable para escoger cualquiera de los tres tipos de Berserkr.

- **Sistema:** permite un uso más extenso del furor, tal y como se indican en el manual básico de Yggdrasill. Cualquier guerrero feral, aumenta el daño de su arma predilecta en combate con un +1 permanente.

Homme de los bosques

El personaje se desenvuelve con facilidad en los entornos más salvajes de Scandia. Nunca se pierde y puede sobrevivir sin problema en territorio salvaje, bosques, valles o montes.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Supervivencia en los terrenos mencionados, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Supervivencia.

Iniciado

El personaje ha recibido el don de percibir las energías divinas que circulan por Midgardr. Puede practicar la magia Galdr, Sejdr y runas.

- **Sistema:** requisito indispensable para los Arquetipos Völva, Scaldar, Thulr y el don Afinidad. Dependiendo del arquetipo permite un tipo de magia u otro, siendo dicha magia la beneficiada con un -2 a la dificultad de las tiradas.

Jinete

El personaje tiene muy buena mano con los caballos (o con el animal que normalmente usa de montura). Es capaz de cabalgar con soltura y sabe cómo ocuparse de las necesidades de su animal.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Cabalgar, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Cabalgar.

Juez

El personaje conoce bien las tradiciones de su gente y de los reinos vecinos. Es la persona que todos desean a su lado ante un Thing y que nadie quiere



en su contra. Sus conocimientos, hacen valar los juicios y las tradiciones propias de Escandia allí donde alce la voz.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Tradiciones, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Tradiciones.

Lengua sucia

El personaje es dado a mentir y a no afrontar sus problemas por métodos más honrosos. Siempre que puede, usa su habilidad para la mentira, de tal modo, que obtenga lo que desea o al menos salve el cuello.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Mentir, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Mentir.

Líder nato

El héroe sabe dar órdenes, así como imponer respeto y autoridad. Muchos líderes harían bien en no dejar pasar éste don, muy común entre jarls y cabezas de clan.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Liderazgo, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Liderazgo.

Lingüista

Ya sea porque sus progenitores eran capaces de hablar varios idiomas o porque él mismo posee un

don para ello, el personaje tiene gran facilidad para aprender y usar lenguajes nuevos.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Lenguas, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Lenguas y su puntuación para obtener un idioma nuevo pasa a ser: 2,5,9,13 y 19.

Manipulador natural

El personaje tiene un don innato para manipular a aquellos que lo rodean. No es necesario que para ello, haga uso de mentiras o embustes, tan solo con omitir cierta información o modificar otra, puede manejar los pensamientos de su víctima fácilmente.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Manipular, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Manipular.

Marinero nato

El personaje se muestra a sus anchas en los mares de Scandia. Sabe cómo funciona cada barco, sus aparejos y herramientas, cómo organizar y dominar a su tripulación y cómo las mareas y los cielos influyen en un viaje por costa o río.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Navegación, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Navegación sobre un barco.



Montañero

El personaje se siente como en casa en las montañas del frío norte. Conoce bien los recursos de este medio y domina todas las cuerdas y nudos que se precisan para la escalada de montaña.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Atletismo para escalar, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Atletismo.

Nadador experto

El personaje ha crecido cerca de un río o en una población costera, incluso puede que haya dedicado gran parte de su vida a vivir en el mar, pero ya sea de un modo u otro, es una gran nadador que poco ha de temer a las aguas de Escandia.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Natación, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Natación.

Negociador ávido

El personaje conoce bien el mercado, la oferta y la demanda y muy posiblemente se mantenga en movimiento entre varias poblaciones. También sabe de los conflictos que están sucediendo y los que se avecinan, así como las carencias que éstos traerán. Todo ello, el conocimiento de las tradiciones y su elocuencia, hacen de éste un hábil negociador, juegue en el terreno que juegue.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Negociación, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Ade-

más cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Negociación.

Resistente

El personaje aguanta bien los contratiempos. Desde el frío hasta el calor, pasando por una mala borrachera, el dolor, el hambre o el miedo, el personaje es capaz de aguantar estoicamente, sin quejarse ni nublar su juicio.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Estoicismo, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Estoicismo.

Salud de hierro

El héroe siempre ha demostrado tener una salud de hierro, envidiable por todos los que lo conocen.

- **Sistema:** el personaje tiene serias dificultades para caer enfermo, incluso al envejecer. Además, ha de sumar 5 puntos de Vitalidad extra a su total.

Sanador reputado

El personaje posee una buena cantidad de conocimientos relacionados con la sanación. Puede que provengan de la propia experiencia, la investigación o de sus progenitores o tutores, pero sea de un modo u otro, marcan enormemente la diferencia a la hora de usarlos.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Medicina, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Medicina y su puntuación de sanación siempre se bonifica con un +1 por punto en Intelecto.





Sentidos aguzados

El héroe demuestra a cada ocasión que sus sentidos son superiores a los del resto de la gente. Es capaz de encontrar una aguja en un pajar, escuchar el mordisco de una rata en una despensa o ver a simple vista un objeto mal escondido bajo una mesa.

- **Sistema:** una vez al día, al realizar una acción haciendo uso de la Habilidad Buscar, el jugador podrá usar este don para añadir 1d10 más a la tirada, con las restricciones habituales. Además cuenta con un -2 a la dificultad de tiradas de Buscar.

DEBILIDADES

Cualquier personaje, solo podrá elegir una debilidad si desea escoger un segundo Don. Como anotación, el sistema de las debilidades resta puntos en las habilidades de forma permanente. Por ejemplo, un personaje con un -5 permanente a Atletismo, nunca podrá tener más de 15 puntos en dicha habilidad y solo tendrá un +1, al haber dedicado al menos 6 puntos.

Amnésico

El personaje no tiene ningún recuerdo de su pasado. Quizás ha sufrido un Shock, físico o mental y como consecuencia de ello ha perdido la memoria.

- **Sistema:** por supuesto, esta debilidad es totalmente interpretativa, pudiendo o no solucionarse. Mientras el personaje se vea bajo los efectos de la amnesia, reducirá en 5 sus habilidades Saber general, Sagas, Tradiciones, Lenguas, Medicina y Supervivencia. Dependiendo de la gravedad de la amnesia, podría aplicarse a menos habilidades.

Arrogante

El personaje siempre encuentra la ocasión para despreciar a los que considera inferiores a sí mismo, es decir, casi todo el mundo.

- **Sistema:** las habilidades *Empatía* y *Dialogar* se ven reducidas en 5 permanentemente.

Borracho

El personaje es un borracho incorregible. Nunca pierde la ocasión de beber más de la cuenta y tal vez de hablar demasiado.

- **Sistema:** la habilidad Estoicismo, ve su puntuación reducida en 10 permanentemente.

Bruto simplón

El héroe no tiene modales y sus relaciones con los demás consisten en una simple demostración de fuerza y una continua necesidad de comparativa.

- **Sistema:** las habilidades Manipular y Mentir, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Código de Honor

El personaje sigue un rígido código personal que nunca transgredirá. El jugador será el que determine junto con el Director de juego cómo lo interpretará o cual será su naturaleza.

- **Sistema:** cualquier tirada realizada que vaya en contra de su código de honor, reducirá los dados tirados a dos, sin posibilidad de aumentar dicha cifra de ningún modo.





Cruel

El personaje le gusta ver sufrir a los demás y no siente ninguna compasión por ellos. Sus relaciones sociales se debilitan cuando la gente cuenta con él para que los ayude.

- **Sistema:** ante una situación como la mencionada, el personaje recibe un penalizador de 2 puntos a todas las tiradas que realice para ayudar a alguien.

Curioso

El héroe no se resiste nunca a la tentación de meter sus narices donde no debe, lo que antes o después, siempre le acarrea problemas.

- **Sistema:** la habilidad Supervivencia ve su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Distraído

Al personaje le resulta difícil concentrarse en algo específico. Siempre está en la luna y es fácil sorprenderlo soñando despierto.

- **Sistema:** las habilidades Buscar y Vigilancia, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Enclenque

El personaje se cansa rápido y sus músculos tienden a fallarle al mínimo sobreesfuerzo de lo que está acostumbrado.

- **Sistema:** las habilidades Atletismo y Natación, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Enfermizo

Al personaje tiene una constitución débil y se pone enfermo con relativa facilidad y frecuencia.

- **Sistema:** el personaje tiene facilidad para con-

traer enfermedades, sobre todo durante su vejez. Además, reduce en 5 sus puntos de vitalidad permanentemente.

Imberbe

El personaje, que tiene que ser obligatoriamente hombre, no tiene un solo pelo en la barba y esto pone en duda su virilidad. Las mujeres prefieren la compañía de otros hombres y sus compañeros pondrán siempre en duda su valentía.

- **Sistema:** las habilidades Seducción, Liderazgo e Intimidación, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Impetuoso

El personaje nunca deja para otro día lo que debe hacer en ese momento. En todas las situaciones actúa antes de pensar y no sabe ser paciente.

- **Sistema:** la habilidad Táctica ve su puntuación reducida en 10 permanentemente.

Inflexible

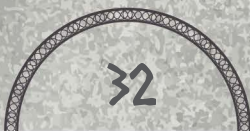
El personaje nunca traicionará su palabra o la del que reconozca como jefe, incluso aunque se demuestre la inutilidad de este juramento.

- **Sistema:** cualquier tirada realizada que vaya en contra de su palabra o de la que respeta como líder, reducirá los dados tirados a dos, sin posibilidad de aumentar dicha cifra de ningún modo.

Inocente

El personaje traga fácilmente todo lo que le cuentan y no tiene malicia alguna. Toma confianza fácilmente con cualquiera, lo que le suele conllevar más de un susto o mal trago.

- **Sistema:** las habilidades Manipular, Mentir y Empatía, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.





Inútil

El personaje no es habilidoso ni desea serlo. Por mucho que trate de mejorar en su oficio o arte, es totalmente incapaz de hacerlo, haga lo que haga.

- **Sistema:** las habilidades Arte y Artesanía, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Juramento de venganza

El héroe ansía satisfacer una venganza familiar o personal. Hará todo lo posible y, aunque tenga que hacerse nuevos enemigos, hará todo lo posible por restaurar su honor.

- **Sistema:** el director y el jugador han de definir qué sucedió y de dónde proviene dicha necesidad de venganza. Por supuesto, el personaje deberá sufrir los efectos de la afrenta, desde que no confíen en su palabra o que haya perdido uno o varios miembros de su familia o clan.

Mal negociante

Lleva a cabo el graso error de no conocer el coste de lo que vende y lo que compra. Los mercaderes lo reciben con los brazos abiertos cada vez que lo ven, por que, aún con el paso del tiempo y los numerosos malos tratos, no es capaz de ser precavido durante un trato.

- **Sistema:** Las habilidades Negociación y Saber general, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Maldición del azar

El personaje sufre una tortuosa maldición, puesto que haga lo que haga, siempre pierde en los juegos de azar y desentona en los juegos sociales.

- **Sistema:** la habilidad Desafíos sociales ve su puntuación reducida en 10 permanentemente.

Miedo al agua

Puede que por un susto cuando eras pequeño o por vivir en uno de los pocos lugares en los que la gente de Escandia no requiere de barcos para viajar, tiene un gran respeto al agua y por supuesto, a navegar.

- **Sistema:** Las habilidades Navegación y Natación, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Misógino / Andrófobo

El personaje duda de las capacidades de los miembros del sexo opuesto. No es agresivo, aunque, a veces es condescendiente o incluso despectivo sin tan siquiera darse cuenta.

- **Sistema:** todas las habilidades sociales, tales como Mentir, Dialogar, Seducción se ven reducidas en 5 puntos al usarlas con individuos del sexo opuesto.

Odiado por los animales

No se sabe por qué o cómo, pero todos los animales que se cruza el personaje, en el mejor de los casos lo ignoran y en el peor, no dudarán en hacerle pasar un mal rato. Los animales salvajes siempre le atacan a él primero o le roban sus cosas, los caballos hacen todo lo posible para alejarse de él, los pájaros siempre defecan sobre él, son algunos de los sucesos que propician esta debilidad.

- **Sistema:** las habilidades Cabalgar y Conducir carro y cualquier otra usada hacía un animal, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Patoso

Comprender como mover las piernas y los brazos al mismo tiempo sin chocar con lo que tenga al lado, es todo un reto y un desafío para el personaje, que tiene un sentido del equilibrio y la coordinación nulo.





- **Sistema:** las habilidades Atletismo y Esquive, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Rencoroso

El personaje nunca olvida una ofensa real o supuesta. Se muestra detestable con la persona que considera responsable de la humillación.

- **Sistema:** todas las habilidades sociales, tales como Mentir, Dialogar, Seducción se ven reducidas en 10 puntos al usarlas con el individuo en cuestión.

Ruidoso

El personaje siempre se las apaña para hacer ruido. Desde su armadura, sus pasos, meter el pie en un charco, hacer caer los objetos de un mueble cercano o cualquier otro modo, es totalmente incapaz de pasar desapercibido, lo cual también lo hace bastante inútil a la hora de cazar.

- **Sistema:** las habilidades Sigilo y Supervivencia, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.



Sangre caliente

El héroe no rechaza nunca un desafío y se enfada con facilidad cuando se siente insultado o provocado.

- **Sistema:** esta debilidad es meramente interpretativa. El personaje a efectos prácticos, por muy en contra que éste la situación, no dirá que no a un reto, provocación o duelo.

Sin estrella

Puede que sea la única manera de llevar un plato de comida caliente a los suyos, pero ya sea por la mala suerte o por los dioses procurándote un camino recto, es totalmente incapaz de delinquir.

- **Sistema:** las habilidades Forzar y Hurto, ven su puntuación reducida en 5 permanentemente.

Temeroso de los dioses

Tiene un gran temor a los dioses, sus designios y aquellos que hacen uso de sus fuerzas. Dicho temor no es pánico en sí, sino un profundo respeto que le paraliza y le hace dudar de sí mismo.

- **Sistema:** cualquier poder, positivo o negativo, lanzado contra el personaje tiene una bonificador de +2 a la tirada del lanzador, usando cualquiera de las tres sendas mágicas.



EL COMBATE CUERPO A CUERPO

En el manual básico nos encontramos con el combate cuerpo a cuerpo, un capítulo completo, pero tal vez especialmente complejo para un Director novato o con demasiado “huecos” para Directores más avanzados. En la búsqueda de un sistema que mejore el sistema de combate y las proezas, nos encon-

tramos con el siguiente sistema, con un ataque para el cuerpo a cuerpo y a distancia pre-establecido, un nuevo reglamento que incluye mejoras para las armas, armaduras y escudos y una revisión completa de las Proezas de Nivel 1 y 2.

NUEVAS REGLAS

Nueva regla: El combate sencillo

El combate de Yggdrasill da la oportunidad al jugador de realizar diferentes ataques con su arma, tales como “Ataques de fuerza”, “Ataque clásico”, entre otros. Con el fin de facilitar el modo de combate, se han implementado y modificado varios de estos ataques, comenzando por dejar un modo de atacar para el cuerpo a cuerpo y otro para el combate a distancia. Estos son:

Ataque sencillo cuerpo a cuerpo

FUE+ Habilidad marcial contra defensa usada del contrario (DF, Esquivar o Parada)

Daño: 1 dado por cada 10 puntos de éxito por encima de la defensa.

Dificultad base 10

Ataque sencillo a distancia

AGI+ Habilidad marcial contra defensa usada del contrario (DF o Parada)

Daño: 1 dado por cada 10 puntos de éxito por encima de la defensa.

Dificultad base 10

Usar la parada

FUE+ Parada contra el ataque usado por el contrario cuerpo a cuerpo o a distancia

(Siempre y cuando lo vea venir)

Dificultad base 10

Usar el esquite

AGI+ Esquite contra el ataque usado por el contrario cuerpo a cuerpo

(Siempre y cuando lo vea venir)

Dificultad base 10



Veamos un ejemplo de lo mencionado: el personaje lucha con una lanza, por lo que para atacar usará tantos dados como posea en Fuerza y le sumará el bonificador de la habilidad Armas de asta. La tirada (realizada con normalidad, eligiendo el resultado de dos del total de dados lanzados y sumando el resultado de ambos a los puntos de la Habilidad) dan un total de 24 puntos. El objetivo, que decide contar con su armadura para aguantar el golpe tiene 13 de DF, por lo que el ataque es un éxito. El daño será igual a 2d5 (un dado por el daño base, que siempre es aplicado al superar la defensa enemiga y otro dado por la diferencia de 10 puntos entre el ataque y la DF).

Nueva regla: El bonificador al daño del arma

Otra nueva mejora para el sistema de combate se basa en la bonificación de la especialización del personaje. Los puntos de las habilidades van del 1 al 20, por lo que en los múltiplos de 5, deberá sumar un +1 al daño causado por sus armas. Por ejemplo y

siguiendo el ejemplo anterior, con un +12 en la habilidad Armas de asta, sumaría al resultado de la tirada de 2d5 un +2.

Dicho bonificador se aplica siempre que se use un arma relacionada con la habilidad a la que pertenece.

Nueva regla: La pérdida de Solidez

Dado que la pérdida de solidez en el manual básico no quedaba especialmente claro, hemos resumido cómo aplicar la pérdida de solidez en combate. Ahora, tanto las armaduras, como las armas y los escudos, poseen Solidez.

- Siempre que el personaje ataque con su arma a un objetivo y logre alcanzarlo, resta 1 de la Solidez de dicha arma.
- Siempre que el personaje ataque con su arma a un objetivo, obteniendo un crítico en la tirada, resta 2 de la Solidez de dicha arma.
- Se puede aplicar una pérdida de 1 punto de Solidez al arma usada al obtener en una tirada de ataque una pifia.
- Siempre que una armadura recibe un daño, pierde la misma cantidad que el arma que lo causa, multiplicada por dos.
- Siempre que un escudo recibe un daño, pierde la misma cantidad de solidez que el arma en cuestión.

En el caso de querer determinar qué pieza de armadura es la que pierde la resistencia, se puede determinar dónde impacta el ataque haciendo una sencilla tirada de d6. El 1 representaría un impacto en la cabeza, el dos en el torso, el 3 en el brazo derecho, el 4 en el brazo izquierdo, el 5 pierna derecha y el 6 pierna izquierda.





Nueva regla: Combate a distancia

Dado que se han introducido leves mejoras en el sistema de combate a distancia, ya sea con armas arrojadizas o de tiro, se requiere de un vistazo rápido para conocer los cambios.

Las armas mencionadas tienen Alcance, que determina cómo de fácil o difícil es el disparo y dar al objetivo. Para el ejemplo, tomaremos el arco de caza como media.

- Disparo a boca jarro. El arma dispara por debajo de 10 metros, por lo que suma un +3 a la tirada de ataque y la dificultad base es 8.
- Disparo normal. El arma dispara entre los 10 y los 20 metros, siendo la dificultad base es 10

- Disparo largo. El arma dispara entre los 20 y los 40 metros, siendo la dificultad base es 14
- Disparo muy largo. El arma dispara por encima de los 80 metros, siendo la dificultad base 18 y resta 3 puntos a la tirada de ataque.

Tanto las armas arrojadizas como las armas de tiro, requieren de la preparación del siguiente proyectil tras el disparo. Un arma arrojadiza lanzada puede dejar al personaje sin un arma en la mano y un arco, necesita ser recargado. Dicha acción, desenvainar otra arma o recargar el arco, se consideran acciones por lo que añadirán penalizador por acción en combate.

←EQUIPAMIENTO REVISADO

A continuación se presenta el equipamiento básico del juego (armas, escudos y armaduras) con pequeñas pinceladas que lo hacen más coherente o completo.

Arma	Habilidad	Daño	Solidez	Carga	Valor
Cuchillo*	Armas cortas	1d2	4	0	0.5
Destral*	Armas cortas	1d3	5	0	0.3
Espada corta	Armas cortas	1d4	8	0	5
Stafr	Armas largas	1d2	6	1	/
Espada	Armas largas	1d5	10	1	8
Espada larga	Armas largas	1d6	12	1	10
Hacha de guerra	Armas largas	1d8	10	2	4
Jabalina*	Armas de asta	1d4	6	2	0.4
Lanza*	Armas de asta	1d5	7	1	2
Hacha grande	Armas a dos manos	1d12	12	3	8
Espadón Germano	Armas a dos manos	1d8	14	3	20

*Pueden usarse como armas arrojadizas, sus características son iguales, pero en la siguiente tabla se presentan como armas de tiro



Arma	Tipo	Daño	Solidez	Carga	Alcance	Valor
Cuchillo	Lanzar	1d2	4	0	3/6/9/12	0.5
Destral	Lanzar	1d3	5	0	3/6/9/12	0.3
Jabalina	Lanzar	1d4	6	2	5/10/20/40	0.4
Lanza	Lanzar	1d5	7	1	5/10/15/30	2

Arma	Tipo	Daño	Solidez	Carga	Alcance	Valor
Arco de caza	Armas de tiro	1d5	4	1	10/20/40/80	1
Arco de guerra	Armas de tiro	1d6	5	2	10/30/50/100	2
Honda	Armas de tiro	1d3	6	0	10/20/30/40	0.1

Escudo	Tipo	Daño	Solidez	Carga	Valor
Escudo de brazo	Parada	1d2	5	1	2
Rodela pequeña	Parada	1d3	10	1	4
Rodela	Parada	1d4	15	2	8

Armadura	Zona	Protección	Solidez	Carga	Valor
Zamarra	Cuerpo	2	5	0	0.3
Cuero reforzado	Cuerpo	4	8	1	1
Cuero laminado	Cuerpo	6	14	3	2
Cota de mallas	Cuerpo	9	20	5	8
Casco metálico	Cabeza	3	2	2	2
Yelmo de cuero reforzado	Cabeza	2	5	1	1
Hombreras forradas de piel	Brazos	2	4	1	0.6
Brazales de cuero reforzado	Brazos	1	5	1	0.3
Grebas de cuero reforzado	Piernas	1	5	1	0.4
Botas forradas de piel	Piernas	2	4	1	1

*El personaje puede equiparse una pieza de armadura por zona.



Detalles del combate: Ataques de oportunidad

Los ataques de oportunidad, son justamente lo que indica su nombre. En el manual de Yggdrasill se menciona que cuando un personaje realiza una retirada del combate cuerpo a cuerpo, ha de realizar una tirada, que se ve penalizada por la habilidad del enemigo, etc.

La nueva fórmula, facilita el transcurso del combate. Si un personaje realiza una acción que lo deja al descubierto de su enemigo, éste puede realizar (con la penalización correspondiente por acción en combate) un ataque contra el individuo expuesto. Dependiendo de cómo se genere la acción, se usará una tirada u otra:

- Por movimiento: el personaje se ha retirado del combate o se ha desplazado cerca del enemigo. Se hará una tirada enfrentada de Agilidad + Atletismo, contra Fuerza + habilidad marcial del enemigo. Si el personaje obtiene el resultado más alto continua su movimiento sin ser alcanzado ni detenerse. Si el enemigo logra la tirada más alta, le aplicará el daño correspondiente (si supera su DF, Esquive o Parada) y lo detendrá.
- Por pifia: el personaje obtiene en una tirada de ataque o movimiento una pifia. El enemigo que haga uso del ataque de oportunidad podrá realizar un ataque con normalidad y el personaje, solo podrá detenerlo haciendo uso de su DF.

- Otros: Algunas proezas indicarán que el personaje queda expuesto y genera un ataque oportunidad, en tales casos, el enemigo podrá atacarle con normalidad, pero el personaje podrá hacer uso de su Esquive, Parada o DF con normalidad para defenderse de dicho ataque.

Detalles del combate: El esquive y la Parada como acción

A modo de puntualización, el uso de Esquive o Parada durante la defensa de un ataque de oportunidad, también está atado a la penalización por acciones en combate. Un individuo genera un Ataque de oportunidad por cada enemigo que tenga cerca al realizar las acciones descritas, pero éstos podrán decidir si la aprovechan o no.





PROEZAS

Las Proezas han sido revisadas y rediseñadas para adaptarse al nuevo sistema, aclarar sus usos y moderar sus efectos hasta el nivel 2.

Carga impetuosa

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cualquiera cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 1
- **Modificador:** las tiradas de la habilidad cuentan con un penalizador de 3 puntos.
- **Efecto:** para llevar a cabo la habilidad, el uso de la misma comienza con una tirada exitosa de Atletismo por parte del atacante, con el fin de acercarse hasta su objetivo. En la siguiente acción del personaje en la misma ronda, deberá realizar un ataque con éxito de su arma a la que se sumará un +1 al daño por cada 5 puntos obtenidos en la tirada de Atletismo anterior.

La habilidad puede ser detenida por el objetivo, dado que entre la tirada de Atletismo y la de ataque, éste puede tener una acción. Podrá detener la acción si ataca al personaje con éxito o se mueve para huir de su ataque, aunque generaría un ataque de oportunidad.

Golpe de escudo

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** escudo
- **Requisitos:** habilidad de Parada superior a 1.
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 3 puntos.
- **Efecto:** tras realizar una parada con éxito, el personaje puede usar esta proeza para generar un ataque oportunidad contra su atacante, aunque solo pudiendo atacar con el escudo usado y con las restricciones propias por acción.

Posición ofensiva

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** táctica
- **Armas:** cualquier cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** combatir cuerpo a cuerpo
- **Modificador:** se considera una acción en combate "activarla".
- **Efecto:** al activar dicha proeza y durante todo el combate, el personaje suma 5 a sus habilidades de combate (ofensivas de cuerpo a cuerpo), pero por el contrario no puede usar Esquive o Parada, actuando más como un berserkr a la ofensiva que un guerrero cuerdo. Por último, la dificultad base de las Proezas Defensivas pasa de 10 a 15..

Posición defensiva

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** táctica
- **Armas:** cualquier cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** combatir cuerpo a cuerpo
- **Modificador:** se considera una acción en combate “activarla”.
- **Efecto:** al activar dicha proeza y durante todo el combate, el personaje suma 5 a su DF, Esquive y Parada. Por último, la dificultad base de las Proezas Ofensivas pasa de 10 a 15.

Repicar

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cualquiera cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 1
- **Modificador:** La tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 3 puntos..
- **Efecto:** el personaje lanza contra un solo objetivo 1d4 ataques. Dichos ataques cuentan con su correspondiente tirada de habilidad contra las defensas del objetivo (todas ellas con sus correspondientes penalizadores por acción). Los ataques que alcancen al objetivo le causaran el daño correspondiente, pero aquellos que simplemente lo confundan, aumentaran su penalización por acción durante 1d3R en 1 por golpe. El efecto no es acumulable.

Recordatorio: Los ataques que no superen la dificultad base para dar (10) no se consideran golpes propios de la habilidad, sino fallos.

Recarga impetuosa

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cualquiera arma a distancia
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 2
- **Modificador:** La tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 1 punto.

• **Efecto:** el personaje indica que desea usar esta proeza antes de realizar el disparo con normalidad. En caso de disparar y causar daño a su objetivo, cargará de inmediato su arma, sin consumir más acciones para ello.

Ataque poderoso

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cualquiera cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 1
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 3 puntos.
- **Efecto:** El combatiente lanza su golpe con toda la fuerza de sus músculos. Cuenta más con su fuerza física que con su técnica para alcanzar a su objetivo el máximo de daño posible. El jugador lanza Fuerza + Habilidad marcial. En caso de superar las defensas de su objetivo, se añade un bonificador de +2 por cada punto en Fuerza (aparte del daño propio del arma y sus bonificadores) al daño causado. En caso de fallar, se genera un ataque de oportunidad para el objetivo.

Finta de cuerpo

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** cualquiera cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 1
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 3 puntos.
- **Efecto:** el combatiente, al recibir un ataque y lograr detenerlo haciendo uso de su Parada, puede usar esta Proeza para empujar el arma del contrario contra él mismo. De éste modo, aumenta su penalización por acción en 5 puntos durante el resto de la ronda.

Salto de linco

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** cualquiera cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 1
- **Efecto:** cuando el personaje es lanzado al suelo, ya sea por el uso de una Proeza, una pifia o cualquier otro motivo, puede hacer uso de ésta habilidad como si se tratará de un ataque oportunidad. Aumentando su penalización por acción en 3 puntos durante el resto de la ronda aunque levantándose del suelo de inmediato.

Aullido sanginario

- **Nivel:** 1
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** armas de asta
- **Requisitos:** habilidad Intimidación igual o superior a 5
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de -3.
- **Efecto:** el personaje lanza un aullido en medio del campo de batalla que huela la sangre de sus enemigos. El jugador ha de realizar una tirada enfrentada de Fuerza + Intimidación contra Tenacidad + Estoicismo del enemigo o enemigos (en el segundo caso, se toma como referencia al líder del grupo y se le suma un +1 por individuo a la tirada). Si el personaje es el que supera la tirada, el objetivo u objetivos aplican a su DF, Esquive y Parada un penalizador igual a la Carisma del personaje.

Por el brazo de Thor

- **Nivel:** 1 a 4 (adquiriéndose por niveles)
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cuerpo a cuerpo armado
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 8
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador que depende del nivel, a saber: -3/-6/ -9/ -12.

- **Efecto:** el personaje usa la proeza al mismo tiempo que ataca con su arma y grita "¡por Thor!". Si logra superar las defensas del objetivo, se añade al daño ocasionado un 1d10 por cada nivel de proeza.

Feroz como un oso

- **Nivel:** 1 a 4 (adquiriéndose por niveles)
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** únicamente hachas a dos manos pertenecientes a armas a dos manos
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4 y arquetipo Berserkir
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador que depende del nivel, a saber: -3/-6/ -9/ -12.
- **Efecto:** si el personaje ataca haciendo uso al mismo tiempo de esta proeza, el objetivo no podrá Esquivar el ataque. Si el ataque logra superar las defensas del objetivo, sumará al mismo un daño dependiendo del nivel: +5/ +10/ +15/ +20. Tras aplicar el daño, el atacante recupera un punto de Furor.

El ataque del jabali

- **Nivel:** 1 a 4 (adquiriéndose por niveles)
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** únicamente espadas pertenecientes a armas largas
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4 y arquetipo Svindykingar.
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador que depende del nivel, a saber: -3/-6/ -9/ -12.
- **Efecto:** si el personaje ataca haciendo uso al mismo tiempo de esta proeza, el objetivo no podrá Esquivar el ataque. Si el ataque logra superar las defensas del objetivo, sumará al mismo un daño dependiendo del nivel: +5/ +10/ +15/ +20. Tras aplicar el daño, el objetivo caerá al suelo, generando un ataque oportunidad.

Aturdir

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** cualquier cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** el personaje trata de noquear a su enemigo, buscando la posibilidad de capturarlo o dejarlo fuera de combate lo antes posible sin matarlo. Se realiza un ataque con normalidad contra el objetivo. Si el ataque supera las defensas del contrario, el daño es reducido a la mitad (redondeado hacia abajo) pero el objetivo de la tirada del ataque en sí, deberá realizar una tirada enfrentada del resultado contra su Energía+ Estoicismo (o DM). Si el objetivo no supera la tirada, caerá al suelo aturdido. El tiempo puede variar dependiendo del arma usada, del objetivo, etc.

Cabezazo

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** cualquier cuerpo a cuerpo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** tras detener con éxito un ataque enemigo, con su habilidad parada, el personaje que haga uso de esta Proeza, generará un ataque de oportunidad por parte del atacante. El personaje podrá entonces atacarle haciendo uso de su Fuerza+ Lucha. Si supera la DF de éste, le golpeará con su cabeza con todas sus fuerzas, los posibles desenlaces son:

- Ataque contra cabeza descubierta con casco: daño igual al bonificador al daño por Lucha+5.
- Ataque contra cabeza descubierta con casco: daño igual al bonificador al daño por Lucha+ DF del casco +5.

- Ataque contra cabeza cubierta: daño igual al bonificador al daño por Lucha+5. El daño afecta a la Solidez del yelmo que éste porte y aumenta su penalización por acción en la cantidad de daño sobrante del ataque.

Como moscas

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** táctica
- **Armas:** cualquier arma
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 8
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** tras “activar” dicha Proeza (que cuenta como una acción de combate) se mantendrá activa durante todo el combate. El personaje gana una acción sin penalización por acciones tras acabar con un objetivo, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia. La acción solo puede ser usada para atacar a otro objetivo en su radio de alcance y usada inmediatamente después de matar.

Derribar al jinete

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** armas a dos manos, armas de asta, armas a dos manos y armas de tiro
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** esta Proeza se lleva a cabo para atacar a jinetes sobre sus monturas. Una vez que el personaje se encuentra en el rango de ataque, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, deberá realizar su ataque contra dicho objetivo. Si logra superar las defensas del objetivo, éste deberá realizar una tirada de Energía+ Cabalgar (Dificultad 10+daño total del ataque). Si no supera la tirada, caerá al suelo recibiendo un daño de 1d10, además su siguiente acción deberá ser levantarse. Si la supera, se podrá quedar a caballo.

La presa del oso

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** lucha
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** el personaje ha de lanzarse sobre su objetivo, realizando una tirada de ataque normal con la habilidad Lucha. Si éste logra superar las defensas del objetivo, le aplicaría el daño del ataque pero a su vez, se agarraría a éste. A partir de ese momento, el objetivo solo podrá tratar de zafarse, mientras que el personaje podría mantenerlo sujeto o liberarlo. Cada acción que el objetivo realice para zafarse se deberá realizar una tirada enfrentada de Fuerza entre ambos. Si el atacante gana, lo mantendrá cogido y aplicará su daño normal de un ataque haciendo uso de Lucha. Si el atacado gana, se zafará de su presa. Las acciones de liberación cuentan con una tirada mínima de 10 y están atadas a la penalización por acción.

Manos vacías

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** táctica
- **Armas:** arma corta o armas largas
- **Requisitos:** habilidad marcial de armas cortas igual o superior a 8; habilidad marcial de armas largas igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** tras “activar” dicha Proeza (que cuenta como una acción de combate) se mantendrá activa durante todo el combate. El personaje realiza un ataque normal contra su objetivo, aunque dirigiendo su ataque a su armamento. En caso de que el personaje logre superar las defensas del objetivo, no le causaría daño, pero le daría con gran fuerza en su

arma, lanzándola a 1d5 metros y causándole los daños normales en Solidez, multiplicados por 2.

¡Ríndete!

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** táctica
- **Armas:** arma de asta, armas a dos manos, armas largas y lucha
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** el personaje, usando su arma, brazos o pierna, interfiere en la estabilidad del objetivo, haciéndolo caer al suelo boca arriba. Para determinar el éxito de la Proeza, se ha de realizar una tirada enfrentada del ataque del personaje contra una de Agilidad+ Atletismo (Dificultad 10) del objetivo. Si el personaje logra superar la tirada, se aplicará el daño del arma redondeado a la mitad y hará caer al objetivo al suelo. Si por el contrario, es el objetivo el que supera la tirada, gana un ataque de oportunidad contra el atacante.

Rompe el escudo

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** a dos manos y Armas largas
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** el personaje realiza un ataque convencional contra su objetivo, aunque yendo directo a por su escudo. Para detener el ataque, el objetivo deberá realizar una tirada enfrentada de dicho ataque contra una propia de Esquive. Si el personaje obtiene el resultado más alto, ataca al escudo enemigo causando los daños correspondientes a la pérdida de solidez multiplicados por dos. Si por el contrario, es el objetivo el que supera la tirada, gana un ataque de oportunidad contra el atacante.

Defensa de hierro

- **Nivel:** 2
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** armas cortas, armas largas y parada
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 8
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 6 puntos.
- **Efecto:** Cuando el personaje se enfrente a dos o más enemigos que se encuentren en la misma posición (de frente, a su izquierda, derecha, etc) puede usar esta Proeza para detener ambos ataques como si fuera uno, tomando como referencia la tirada más alta de los enemigos. Se ha de tener en cuenta que a esta Proeza se le añade la penalización por acción en combate (una única vez), más su propia penalización.

Los colmillos del lobo

- **Nivel:** 2 a 4 (adquiriéndose por niveles)
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** únicamente lanzas pertenecientes a armas de asta
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4 y arquetipo Úlfhednar
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador que depende del nivel, a saber: -6/-9/-12.
- **Efecto:** si el personaje ataca haciendo uso al mismo tiempo de esta proeza, el objetivo no podrá Esquivar el ataque. Si el ataque logra superar las defensas del objetivo, sumará al mismo un daño dependiendo del nivel: +12/ +18/ +24.

Bloqueo

- **Nivel:** 2 a 4 (adquiriéndose por niveles)
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** escudo
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 7
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con

un penalizador que depende del nivel, a saber: -6/-9/-12.

- **Efecto:** si el personaje logra detener un ataque cuerpo a cuerpo con su escudo y la habilidad Parada al tiempo que aplica esta Proeza, el atacante no podrá atacar de nuevo en la misma ronda al defensor. Además, la pérdida de Solidez del escudo ante el ataque, se reducirá en 2, 4 o 6 según nivel.

Proyectil humano

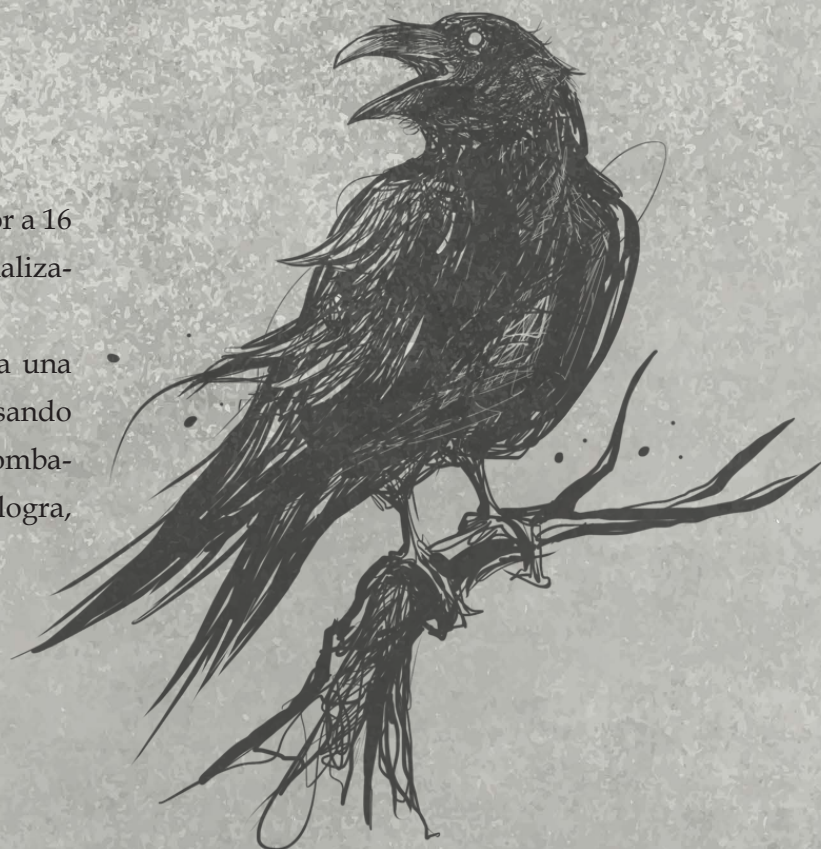
- **Nivel:** 3
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** lucha
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 8 y Proeza “Abrazo de oso”
- **Efecto:** el personaje ha de tener al objetivo de esta proeza bajo la presa de la proeza “abrazo de oso”. En su turno puede lanzar a su objetivo a un metro por cada punto en Fuerza. Al ser lanzado el objetivo recibe de nuevo el daño de la presa, aunque si es lanzado contra otro individuo o animal se aplicará el daño repartido a partes iguales entre ambos.

¡Impacto!

- **Nivel:** 3
- **Tipo:** ofensiva
- **Armas:** armas de tiro y arrojadas
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 4
- **Modificador:** la tirada de la habilidad cuenta con un penalizador de 9 puntos.
- **Efecto:** al atacar con una de las armas requeridas, el personaje puede usar esta Proeza para añadir un efecto al propio daño del arma. El objetivo ha de realizar una tirada enfrentada de su propia Agilidad + Atletismo, contra la tirada de ataque del atacante. Si el atacante logra superar la tirada y logra superar la defensa del objetivo, además de causar el daño oportuno, el objetivo caerá al suelo durante 1d2R. Al ser alcanzado y caer, genera un ataque oportunidad.

Muro de hierro

- **Nivel:** 4
- **Tipo:** defensiva
- **Armas:** parada
- **Requisitos:** habilidad marcial igual o superior a 16
- **Modificador:** se ha de aplicar la posible penalización asociada al escudo en uso.
- **Efecto:** el personaje puede usar esta proeza una vez por ronda. Si logra detener un ataque usando Parada y un escudo, no consumirá acción en combate (evitando la penalización a aplicar). Si no lo logra, se actuará con normalidad.





PODERES MÁGIKOS

En Yggdrasill nos encontramos con tres “sendas” o “poderes”, a saber: *Sedjr*, *Runas* y *Galdr*. Dentro de cada una de estas se presentan una serie de dominios o elementos que pueden ser usados o modificados para llevar a cabo diversos sortilegios. Una

vez más, revisando el sistema, puede resultar una opción más interesante sobretodo en la senda de *Sedjr*, (en la que me he centrado y se encuentra más relacionada con poderes mentales y los elementos).

SEJDR: SENDA DE LA ADIVINACIÓN

Según el manual original, existían varios niveles (del 1 al 4) con al menos un sortilegio por nivel.

A continuación se muestra una senda que se basa en ésta, pero actualizada, reducida y con varios ejemplos de uso.

NIVEL I

Ver en la niebla del destino

- **Preparación:** sin preparación
- **Penalización:** ninguna
- **Duración:** indeterminada
- **Objetivo/Efecto:** el primer nivel de esta senda, “activa” la capacidad del mago de recibir visiones, sueños premonitorios, profecías y cualquier otra información futura (tanto de un futuro inmediato como a largo plazo) por mediación de los dioses o cualquier criatura con la capacidad de indagar en la

niebla del futuro.

Este poder es totalmente involuntario y está fuera del control del mago. En ocasiones una bandada de pájaras le dará la sensación de que algo va mal, otras un sueño será tan lúcido como desconcertante, o incluso puede obtener información sobre si un individuo es peligroso o no, con tan solo verlo y notar una extraña sensación.

Dejando de lado la descripción de uso más estricta dentro del juego, se debe aclarar que los poderes de clarividencia siempre son un tema delicado a la hora de ponerlos en práctica. Es posible que un jugador desee saber qué va a pasar al día siguiente o qué sucede con la batalla que les sobreviene, cuestiones con respuestas especialmente difíciles para el Director y que pueden comprometer desde la siguiente sesión hasta la supervivencia de los personajes. Es por ello que este primer nivel queda a disposición

del Director, siendo él el que decide cuándo y qué visiones tendrá el mago.

NIVEL 2

Abrir la niebla del destino

- **Preparación:** 3 turnos
- **Penalización:** -9
- **Duración:** indeterminada
- **Objetivo/Efecto:** existen varios métodos por los cuales el mago puede provocar la llegada de una visión, de un sueño premonitorio o incluso de una simple respuesta. El uso de hierbas, la ensoñación mediante ritmos repetitivos, el uso de runas o huesos, rituales relacionados con deidades afines, sacrificio de animales, lectura de tripas son algunos de los métodos que se pueden usar. Por supuesto, los sueños serán más útiles para obtener visiones de un futuro cercano, mientras que las runas y los huesos son mejores para respuestas cortas o concisas. Dependiendo del método elegido, así como la duración del ritual, los resultados pueden variar enormemente.

Una vez más, tratar con poderes de clarividencia no tiene una guía segura o estricta. Será el Director el que deba encontrar la mejor manera de representar el resultado de dichos rituales. Según la tirada, los acontecimientos descritos deberán ser más o menos claros, contestar más o menos preguntas... Haciendo una mirada concreta sobre la mitología nórdica, el destino de la gentes de Scandia está escrito desde que nacen, pero no por ello se ha de ser claro y conciso cuando aparecen en escena estos poderes. La muerte de un personaje puede darse en una batalla (y así puede ser visto por el mago) pero no tiene por qué ser la siguiente batalla a la que se enfrente. Del mismo modo, pedir ayuda sobre qué camino coger puede tener una respuesta que poco o nada satisfaga al que pregunta. Por ejemplo, al preguntar

sobre qué camino es más corto para llegar hasta la siguiente aldea, las runas pueden indicar totalmente el contrario, dado que éstas desean que el mago se encuentre con algo en especial (un arma que ayudaría a combatir a los enemigos, un aliado inesperado, una noticia de gran importancia) a pesar de ser el camino más largo. De todos los poderes presentados en Yggdrasill, la clarividencia de la Senda de Adivinación, es sin duda la que presenta mayor desafío para el Director y a su vez, la que le otorga más posibilidades.

NIVEL 3

Sentir la esencia

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -9 y el objetivo del mismo puede usar su DM.
- **Duración:** la misma acción en la que se emplea. Por muy larga o corta que sea la visión recibida, es un torrente de imágenes que inundará la mente del mago, pero que no le dejará fuera de juego más tiempo que un simple pestañeo.
- **Objetivo:** para hacer uso de este poder, el mago únicamente deberá querer hacerlo. Necesitará tener frente a él el objetivo al que va destinado el uso del poder, ya sea un animal, un objeto o una persona
- **Objetivo/Efecto:** sentir la sangre permite al mago conocer detalles intrínsecos de aquello que desea escudriñar.

Para su mejor comprensión, hablemos bajo ejemplos concretos de uso:

- Pongamos el caso de que es usado con un personaje. Con este uso puede llegar a saber a qué clan pertenece su sangre (siempre mostrando el linaje más largo) a través de una visión en la que se muestre el símbolo de éste, ya sea nítido como al ser visto en persona o a través de un sí-

mil (un cuervo manchado de sangre que vuela, puede hacer mención a un miembro del Clan de los Cuervos Rojos).

- Al ser usado con una espada, el mago podría escuchar los gritos de los asesinados por ésta arma (en caso de ser una asesino sin escrúpulos) o los vítores de los hombres (en caso de tratarse de un gran guerrero).
- También podría llevarse a cabo cuando el mago llega a una nueva comunidad, sintiendo en sus huesos el frío (en caso de que los pobladores sean indiferentes ante él) un escalofrió (haciéndole

saber qué algo malo sucede) o un repentino calor interior (entendiendo que los lugareños son gente amable o que hacen uso de la tradición del hogar con honor).

Este poder presenta muchos usos y posibilidades aunque también tiene sus limitaciones, no pudiendo ser usado sobre personas o animales muertos o aquellos que posean el Don Iniciado.

En caso de que el objetivo esté bajo el efecto de una Bendición, Maldición o cualquier otro poder, Sentir la esencia puede mostrarlo.

SENDA DE LAS BENDICIONES

Otro gran cambio en los poderes originales es la Senda de las Bendiciones. Esta nace de los sortilegios pertenecientes a Transmisión de fuerzas. Dichos poderes daban la capacidad de aumentar o disminuir varios atributos de un personaje, pero por desgracia, no estaba equilibrado en absoluto dado que podíamos aumentar la DF de un personaje hasta en 20 puntos si se superaba una simple tirada.

El primer gran cambio, se basa en la separación de los poderes que bonifican o penalizan en dos sendas: La Senda de las Bendiciones y La Senda de las Maldiciones.

El siguiente es una mejora de las capacidades más clara, nivel tras nivel, para cada sortilegio. Otra de las mejoras, es un aumento considerable en sortilegios, además de aumentar la variedad de éstos.

Como nota general, ningún poder es acumulable entre sí. Esto quiere decir que un personaje que ya goza de los beneficios de Bendición de la roca a ni-

vel 1, no puede aumentar los mismos al usar el nivel 3, aunque sí que puede beneficiarse de los efectos de Bendición del agua. Para finalizar se ha de tener en consideración que para Bendecir a una persona, objeto o llevar a cabo un ritual el mago ha de estar cerca de sus objetivos, marcarlos, tocarlos o incluso canturrear a su alrededor; se deja por completo a criterio del jugador cómo lo hace, pero se ha de respetar la necesidad de estar adyacente a su objetivo.

NIVEL 1

Bendición de la roca

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DF de su propio cuerpo en un valor igual a su INS.

Bendición del viento

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la INI de su propia Mente en un valor igual a su INS.

Bendición de la destreza

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -5
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el arma empuñada por el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta el "manejo" del arma en 1.

Bendición de la protección

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -4
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre una pieza de armadura o escudo portada por el propio mago. Se considera acumulable si se trata de usar en diversas piezas portadas por uno mismo.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DF de la pieza de armadura o escudo elegido en 1.

Bendición del vigor

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta su vitalidad máxima en un valor igual a su INS. El aumento de vitalidad no aumenta los puntos de vitalidad actuales.

NIVEL 2

Mejora de Bendición de la roca

- **Requiere:** Bendición de la roca Nivel 1.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DF del cuerpo de su objetivo en un valor igual a su INS.

Bendición del agua

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DM de su propia alma en un valor igual a su INS.

Mejora de Bendición del viento

- **Requiere:** Bendición del viento Nivel 1.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la INI de la Mente de su objetivo en un valor igual a su INS.

Mejora de Bendición de la destreza

- **Requiere:** Bendición de la destreza Nivel 1.
- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -8
- **Duración:** ver tabla

- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la destreza de manejo del arma de su objetivo en 1.

Bendición del dolor

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el arma empuñada por el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta el daño del arma empuñada en 1.

Mejora de Bendición de la protección

- **Requiere:** Bendición de la protección Nivel 1.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -8
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago, aunque será él, el que determine la pieza de armadura o escudo afectada.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DF de la pieza o escudo elegido en 1.

Mejora de Bendición del vigor

- **Requiere:** Bendición del vigor Nivel 1.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la vitalidad máxima del objetivo en un valor igual a su INS. El aumento de vitalidad no aumenta los puntos de vitalidad actuales.

NIVEL 3

Mejora de Bendición del agua

- **Requiere:** Bendición del agua Nivel 2.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la DM del alma de su objetivo en un valor igual a su INS.

Mejora de Bendición de la destreza

- **Requiere:** Bendición de la destreza Nivel 2.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -3 y se ha de sumar un -2 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará el "manejo" de los participantes en un 1. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora Bendición del dolor

- **Requiere:** Bendición del dolor Nivel 2.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre

otros individuos junto al propio mago.

- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta el daño del arma empuñada en 1.

Mejora de Bendición de la protección

- **Requiere:** Bendición de la protección Nivel 2.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -4 y se ha de sumar un -3 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos. El mago decide qué pieza será afectada y así lo será para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará la DF de la pieza o escudo elegido en 1 de todos los participantes en un valor igual a su INS. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora de Bendición del vigor

- **Requiere:** Bendición del vigor Nivel 2.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -2 a la tirada que ha de ser sumada a las dificultades correspondientes a los usos ya descritos en niveles anteriores.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** a decisión del mago, se puede poner en uso esta mejora que aumentará la dificultad de los anteriores niveles.
- **Efecto:** si el mago decide hacer uso de esta mejora, los puntos de vitalidad máximos aumentaran al igual que la vitalidad actual.

Bendición de la furia

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta su Furor actual y máximo en 1.

NIVEL 4

Mejora de Bendición de la roca

- **Requiere:** Bendición de la roca Nivel 2.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -3 y se ha de sumar un -2 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará la DF del cuerpo de los participantes en un valor igual a su INS. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora de Bendición de la destreza

- **Requiere:** Bendición de la destreza Nivel 3.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -5 a la tirada que ha de ser sumada a las dificultades correspondientes a los usos ya descritos en niveles anteriores.
- **Duración:** ver tabla

- **Objetivo:** este nivel aumenta el potencial de mejora de los niveles anteriores de la Bendición de la destreza.

- **Efecto:** a decisión del mago, puede aumentar el bonificador de manejo de los anteriores niveles. De ser así, añadiría un bonificador al +1 igual a su INS. Añadir dicho efecto también aumenta la penalización.

Mejora de Bendición del viento

- **Requiere:** Bendición del viento Nivel 2.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -3 y se ha de sumar un -2 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará la INI de la mente de los participantes en un valor igual a su INS. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora de Bendición del dolor

- **Requiere:** Bendición del dolor Nivel 3.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -4 y se ha de sumar un -4 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como

cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.

- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará el daño del arma empuñada en un 1. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Bendición de Cuerpo

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -10
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Cuerpo en 1.

Bendición de Mente

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -10
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Mente en 1.

Bendición de Alma

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -10
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este primer nivel, solo permite usarlo sobre el propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Alma en 1.

NIVEL 5

Mejora de Bendición del agua

- **Requiere:** Bendición del agua Nivel 3.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -4 y se ha de sumar un -3 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará la DM del alma de los participantes en un valor igual a su INS. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora de Bendición del dolor

- **Requiere:** Bendición del dolor Nivel 4.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -6 a la tirada que ha de ser sumada a las dificultades correspondientes a los usos ya descritos en niveles anteriores.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este nivel aumenta el potencial de mejora de los niveles anteriores de la Bendición de la destreza.
- **Efecto:** a decisión del mago, puede aumentar el bonificador de daño al arma empuñada de los anteriores niveles. De ser así, añadiría un bonificador al +1 igual a su INS. Añadir dicho efecto también aumenta la penalización.

Mejora de Bendición de Cuerpo

- **Requiere:** Bendición de Cuerpo Nivel 4.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Cuerpo en 1.

Mejora de Bendición de Mente

- **Requiere:** Bendición de Mente Nivel 4.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Mente en 1.

Mejora de Bendición de Alma

- **Requiere:** Bendición de Alma Nivel 4.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos junto al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta la característica Alma en 1.

Mejora de Bendición del vigor

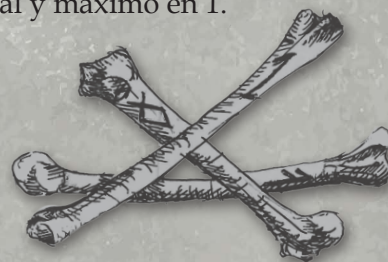
- **Requiere:** Bendición del vigor Nivel 3.
- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate
- **Penalización:** -3 y se ha de sumar un -3 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este tercer nivel, hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el

mago y durará lo mismo para todos. Si se decide hacer uso del tercer nivel de éste sortilegio, se ha de sumar la dificultad de dicho nivel.

- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) aumentará la vitalidad máxima de todos los participantes en un valor igual a su INS. Para que el ritual funcione, es necesario que cada uno de los implicados haga uso de un punto de Furor.

Mejora de Bendición de la furia

- **Requiere:** Bendición de la furia Nivel 3.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este segundo nivel permite usarlo sobre otros individuos adyacentes al propio mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumenta su Furor actual y máximo en 1.



SENDA DE LAS MALDICCIONES

Nacida directamente de la senda de la Transmisión de fuerzas, más exactamente de esos sortilegios que se denominaban como negativos. Una vez más nos ceñiremos al reglamento propio del manual, aunque con leves añadidos. El primero, por supuesto, es un sistema de aprendizaje y mejora a través de los niveles (como se ha presentado en las Bendiciones), por otro lado y en comparación igualmente a las Bendiciones, las Maldiciones no son acumulables. Sin más dilación, las Maldiciones:

NIVEL 1

Maldición del ciego

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, disminuye todas las acciones que tengan que ver con la visión del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición del sordo

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, disminuye todas las acciones que tengan que ver con el oído del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición del mudo

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, disminuye todas las acciones que tengan que ver con la voz del objetivo en un valor igual a su INS.

Las manos que hieren

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, provocará por contacto una pérdida de 1d10 puntos de vitalidad de su objetivo. No se tienen en cuenta protecciones como casco, armadura, etc... A efectos prácticos el daño es similar a una quemadura que no deja cicatriz.

NIVEL 2

Maldición del corazón temeroso

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, disminuye todas las acciones que tengan que ver con sobreponerse al miedo (Estoicismo) o causar el miedo (Intimidación) del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición del obtuso

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, disminuye todas las acciones que tengan que ver con usar los conocimientos del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición del dolor

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -9

- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, envenena mágicamente al objetivo. Ronda tras ronda éste perderá una puntuación de vitalidad en un valor igual a su INS. Dicho veneno no puede matar al objetivo, dejándolo a 1 punto de vitalidad si fuera el caso.

NIVEL 3

Maldición de la roca

- **Preparación:** tres acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, una pieza de armadura, escudo o arma aumenta su peso en un valor igual a su INS. En algunos casos, este aumento puede dejar sin utilidad dicho objeto o aplicar penalizadores por peso.

Maldición del agua

- **Preparación:** tres acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, el arma o escudo empuñado por su objetivo, ve su daño reducido en un valor igual a su INS.

Maldición del viento

- **Preparación:** tres acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.

• **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, el arma o escudo empuñado por su objetivo, ve su “manejo” reducido en un valor igual a su INS.

NIVEL 4

Maldición de la ruptura de la Mente

- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Mente en 1.

Maldición de la ruptura del Cuerpo

- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Cuerpo en 1.

Maldición de la ruptura del Alma

- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Alma en 1.

Maldición devoradora de escudos

- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano dentro del campo de visión del mago.

• **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, reduce la solidez del escudo en uso del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición devoradora de armaduras

- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, reduce la solidez de una pieza de armadura (a elegir por el mago) en uso del objetivo en un valor igual a su INS.

Maldición quebradora

- **Preparación:** una ronda
- **Penalización:** -12
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano, animal u objeto dentro del campo de visión del mago que se va bajo los efectos de una Bendición.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada elimina una Bendición activa en su objetivo. En caso de haber varias activas, siempre se eliminarán de menor nivel a mayor.

NIVEL 5

Maldición devoradora de armas

- **Preparación:** una ronda
- **Penalización:** -16
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, reduce la solidez del arma en uso del objetivo en un valor igual a su INS.

Mejora de Maldición de la ruptura de la Mente

- **Requiere:** Maldición de la ruptura de la Mente Nivel 4.
- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -16
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Mente en 1+ su valor de INS.

Mejora de Maldición de la ruptura del Cuerpo

- **Requiere:** Maldición de la ruptura del Cuerpo Nivel 4.
- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -16
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Cuerpo en 1+ su valor de INS.

Mejora de Maldición de la ruptura del Alma

- **Requiere:** Maldición de la ruptura del Alma Nivel 4.
- **Preparación:** cuatro acciones
- **Penalización:** -16
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, su objetivo ve reducida su Alma en 1+ su valor de INS.

Maldición de la tranquilidad helada

- **Preparación:** una ronda
- **Penalización:** -16
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, reduce en 1 el Furor máximo y actual. Tras el efecto inicial, cada cinco rondas, el objetivo perderá 1 punto más de furor. Esta maldición no puede dejar a 0 los puntos de furor del objetivo, en tal caso, quedaría siempre a 1.

Maldición del torpe

- **Preparación:** tres rondas
- **Penalización:** -15
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal dentro del campo de visión del mago.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, reduce en un valor igual a su INS, todas las acciones físicas del personaje. Habilidades como Atletismo, nadar o las combativas, son el objetivo de esta poderosa maldición.

NOTA:

Tal vez llegado este punto te preguntes qué sucede con las maldiciones de Sedjr que se presentan en el manual básico. Dejo por completo a tu elección usar o no dichos poderes. Tan solo se han de añadir al listado presentado en los niveles que corresponda.

SENDA DE LA CURACIÓN

La senda de la curación es sin duda difícil de abordar. Algunas habilidades restan por completo importancia a la habilidad Medicina en pro de un sistema de sanación milagrosa y otros sortilegios directamente nacen de la alquimia (aspecto totalmente ignorado por el resto del juego). A continuación se muestra un sistema que trata de aunar la medicina y la magia.

NIVEL 1

Paliar el mal

- **Preparación:** tres turnos
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** antes de hacer uso de este poder, el mago ha de averiguar qué dolencia (menor) aflige a su objetivo. Aunque el boca a boca puede ser de utilidad, superar una tirada de Medicina es una solución segura. Tras esto, el mago ha de realizar con éxito una tirada que supere la dificultad equivalente a la virulencia de la enfermedad. Si la tirada es superada, la enfermedad y sus efectos desaparecerán.

Rogar a las Valkirias

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, sanará un punto de vitalidad por cada 5 puntos en Medicina. Solo afecta a los personajes que se encuentren en coma (entre 0 y el umbral de la muerte). Otras heridas como roturas o hemorragias no serán sanadas.

Las manos que sanan

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, sanará 1d10 puntos de Vitalidad al tocar a su objetivo. Dicha sanación no puede superar el máximo de Vitalidad del objetivo.

Proteger del temor

- **Preparación:** tres acciones
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, aumentará el Estoicismo del objetivo en un valor igual a su INS.

NIVEL 2

Detener la sangre

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, detendrá una hemorragia por cada 5 puntos en Medicina. Dichas heridas se sanarán pero aún así dejarán cicatrices.

Aliento restablecedor

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -6
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.

- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, sanará 1+1 punto de Furor por cada 10 puntos en Medicina. Solo afecta a individuos que se encuentren en estado agotado (0 puntos de Furor).

NIVEL 3

Detener la maldición

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -10
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal que se vea bajo los efectos de una maldición.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada elimina una Maldición activa en su objetivo. En caso de haber varias activas, siempre se eliminarán de menor nivel a mayor.

Detener la ponzoña

- **Preparación:** tres turnos
- **Penalización:** -9
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** antes de hacer uso de este poder, el mago ha de averiguar qué veneno aflige a su objetivo. Aunque el boca a boca puede ser de utilidad, superar una tirada de Medicina es una solución segura. Tras esto, el mago ha de realizar con éxito una tirada que supere la dificultad equivalente a la virulencia del veneno. Si la tirada es superada, la enfermedad y sus efectos desaparecerán. Los venenos mágicos no pueden ser sanados con éste sortilegio.

Mejora de Paliar el mal

- **Requiere:** Paliar el mal Nivel 1.
- **Preparación:** tres turnos
- **Penalización:** -9
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.

- **Efecto:** antes de hacer uso de este poder, el mago ha de averiguar qué dolencia (moderada) aflige a su objetivo. Aunque el boca a boca puede ser de utilidad, superar una tirada de Medicina es una solución segura. Tras esto, el mago ha de realizar con éxito una tirada que supere la dificultad equivalente a la virulencia de la enfermedad. Si la tirada es superada, la enfermedad y sus efectos desaparecerán.

Aliento en la batalla

- **Preparación:** ha de ser usado fuera del combate.
- **Penalización:** -4 y se ha de sumar un -3 por cada individuo que participe en el ritual.
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** este nivel hace referencia a llevar a cabo un ritual por el cual, tanto el mago como cualquier otro que participe en él, se verá afectado. La duración, así como la tirada será lanzada por el mago y durará lo mismo para todos.
- **Efecto:** llevando a cabo un ritual en el que puede participar desde el propio mago hasta los individuos que él desee (pueden participar más y llevar a cabo el gasto de Furor correspondiente, pero si el mago lo decide no les afectará el ritual) todos ellos sanarán una cantidad de puntos de vitalidad igual al INS del mago. Además durante la duración obtenida por la tirada del mago, cada ronda los afectados recuperaran un punto de Vitalidad.

NIVEL 4

Mejora de Las manos que sanan

- **Requiere:** Las manos que sanan Nivel 1.
- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -9
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada, sanará 1d10 (por cada punto en INS) puntos de vitalidad al

tocar a su objetivo. Dicha sanación no puede superar el máximo de Vitalidad del objetivo.

Mejora de Detener la ponzoña

- **Requiere:** Detener la ponzoña Nivel 3.
- **Preparación:** cuatro turnos
- **Penalización:** -12
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal que se vea bajo los efectos de una maldición.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada elimina el veneno mágico activo en su objetivo. Se considera veneno mágico la Maldición de la tranquilidad helada y la Maldición del dolor.

NIVEL 5

Sanar el vigor

- **Preparación:** tres turnos
- **Penalización:** -15
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada sanará una cantidad de puntos de Furor igual a su INS.

Mejora de Las manos que sanan

- **Requiere:** Las manos que sanan Nivel 4.
- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -12
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal.
- **Efecto:** si el mago tiene éxito en la tirada y previo pago de un punto de Furor, sanará por completo la vitalidad del objetivo.

Detener a las Valikiras

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -15
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un objetivo humano o animal que haya sobrepasado el umbral de la muerte.
- **Efecto:** este poder es especialmente difícil de llevar a cabo. Para empezar el cuerpo del objetivo debe de estar en buen estado. Si se han dañado órganos vitales, a muerto tras una enfermedad o sufrir un envenenamiento, ha perdido miembros o a comenzado a descomponerse no surtirá efecto. Si todo lo mencionado es cumplido, el mago deberá realizar una única tirada (bajo ningún concepto podrá ser repetida ni por él, ni por otro mago). Si logra superar la tirada el objetivo regresará de entre los muertos, como si nunca hubiera muerto. Se ha de tener en consideración que las heridas dejaran marca, las roturas estarán presentes y las hemorragias seguirán sangrando y el objetivo, no recordará nada de lo sucedido en las últimas horas (1d4 horas).



SENDA DE LOS ELEMENTOS

A lo largo de los poderes del Sedjr nos encontramos con varios de ellos que parecen hacer hincapié en el uso directo o indirecto de los elementos de la naturaleza. A continuación, se muestra una nueva senda en la que aparecen claramente tres elementos que no son otros que el aire, el fuego y el agua. Cada elemento posee un poder en cada nivel de modo que para poder acceder a uno de un nivel superior, se ha de poseer el del nivel anterior como se menciona en los requisitos.

NIVEL 1 a 5 – Dominio sobre el Aire

Dominar la niebla

- **Preparación:** cuatro minutos
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a INS x 200 metros cúbicos.
- **Efecto:** gracias a este sortilegio, un mago puede hacer que se levante o disipe la niebla. La densidad de esta dependerá de la voluntad del mago, ya que podrá transformar una simple bruma en una espesa niebla que dificulte la visibilidad. El mago también podrá controlar las dimensiones de la capa de niebla, creando formas en el aire u obedeciendo a las necesidades del entorno. Este poder puede ser usado también sobre humo y otros elementos gaseosos. Este sortilegio solo puede ser usado en exteriores y la capa de niebla solo se desplazará con el mago si este lo ordena activamente (consumiendo sus acciones en combate y aumentando su penalización por acción en el mismo).

Dominar los vientos

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -3

- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a INS x 10 metros cúbicos.
- **Efecto:** al igual que con la niebla, el objetivo del sortilegio es amainar o alzar los vientos que le rodean.

Durante el tiempo que dure el sortilegio (tiempo que el mago no podrá usar para realizar otras acciones y que en caso de ser atacado no podrá defenderse) podrá modificar la intensidad de los vientos en INS x 25 km/h, así como su dirección. Mientras se mantenga ocupado dirigiendo los vientos, el mago, cada vez que comience una nueva ronda y llegue su turno, deberá decidir la dirección de los vientos así como su velocidad.

Este sortilegio puede ser usado tanto en exteriores como en interiores. Dicho poder es muy versátil, dado que puede penalizar o bonificar el lanzamiento de armas, ayudar a mover objetos ligeros e incluso dar un buen impulso a un navío.

Golpe invisible

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo
- **Objetivo:** un único objetivo, ya sea persona, animal u objeto.
- **Efecto:** se podría decir que Golpe invisible es el primer sortilegio elemental que se considera de combate. El mago puede acumular una gran cantidad de aire y lanzarlo contra un único objetivo. Como si de un ataque normal se tratase, el mago ha de lanzar INS+ Sedjr contra la DF del objetivo. En caso de superar sus defensas, se realizará las siguientes tiradas en referencia a la vitalidad, pérdida de resistencia, etc. El daño del sortilegio es igual a 1d6 por cada punto en INS, más un +1 por cada 5 puntos en Sedjr.

Movimientos fluidos

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** todo el combate
- **Objetivo:** un objetivo aliado.
- **Efecto:** gracias a los poderes del mago sobre el aire, es capaz de dotar de la fuerza de éste a los movimientos propios de un aliado. Tras realizar el sortilegio, el objetivo elegido verá bonificadas sus tiradas de Atletismo y sus habilidades de combate en un +1 por cada punto que posea el mago en INS y con un +1 por cada cinco puntos que posea en Sedjr.

A efectos visuales, el afectado se verá envuelto en aire, que será más visible e incluso audible al moverse.

Vendaval furioso

- **Preparación:** dos horas
- **Penalización:** -10
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a $INS \times 200$ metros cúbicos.
- **Efecto:** el mayor de los poderes que otorga la senda del aire. El mago ruega durante dos horas a todos los vientos que escuchen su ruego. Tras dicho tiempo deberá realizar una única tirada que además le consumirá dos puntos de Furor (la supere o no). En caso de superarla desde donde se encuentre él desatará un vendaval que avanzará implacable a su voluntad. Estructuras como empalizadas, casas o torres vigía no podrán aguantar su embiste, cualquier individuo se verá arrastrado y deberá realizar tiradas de atletismo o fuerza para soportarlo. En el mar, cualquier embarcación sufrirá severos daños hasta el punto de poder hundirse sin remedio, lo mismo que sucedería con embarcaderos, puertos, etc. El vendaval puede recorrer una distancia de cinco kilómetros por cada punto en INS.

Aunque la preparación requiere de gran tiempo y solo se podrá llevar a cabo este poder una vez por luna (se supere o no la tirada), sus efectos son devastadores. El vendaval no durará más de cinco minutos por kilómetro afectado.

NIVEL 1 a 5 - Dominio sobre el Agua

Manejar la lluvia

- **Preparación:** una hora
- **Penalización:** -3
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a $INS \times 100$ metros cuadrados.
- **Efecto:** el mago es capaz de precipitar una lluvia, invocarla o detenerla. Para cualquiera de las tres opciones el mago ha de realizar con éxito dicho sortilegio con el objetivo claro de qué desea hacer. Una vez realizada la tirada y superada, comenzará a llover, se detendrá, acudirán las nubes necesarias o se disiparán. El mago no puede controlar la densidad de la lluvia.

Abrir el lecho del agua

- **Preparación:** cuatro turnos
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a $INS \times 10$ metros cúbicos.
- **Efecto:** el mago es capaz de manipular el curso de un manantial, pequeñas masas de agua o cursos de ríos para poder pasar. Tiene un dominio total sobre el objetivo durante el tiempo que éste dure. Es necesario mencionar que el curso del agua (de tenerlo) seguirá por otro lado, por lo que al usarlo sobre aguas en movimiento éstas desbordarán por otro lado para continuar su paso normal.

Mover masa de agua

- **Preparación:** dos turnos
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a INS x 10 metros cúbicos.
- **Efecto:** similar al poder anterior, el mago es capaz de mover el agua afectada a voluntad, aunque en éste caso podría separar una porción de ésta y dirigirla a voluntad, alzarla o desbordarla. Puede ser útil para apagar un fuego, derramar el contenido de un odre, etc.

Mojar y secar

- **Preparación:** una acción
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área igual a INS x 10 metros cúbicos.
- **Efecto:** gracias a éste sortilegio el mago es capaz de secar una masa de agua (ya sea en el terreno o incluso en objetos, equipamiento, etc) o hacer lo contrario. De éste modo, podría ser capaz de crear un lodazal, secar el interior de un navío, etc.

Caminar sobre las aguas

- **Preparación:** dos turnos
- **Penalización:** -8
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un área a sus pies o cuerpo.
- **Efecto:** para comenzar el mago solo puede usar este poder sobre sí mismo. Gracias a él, se mantiene seco al contacto con el agua y tal es su dominio, que le permite caminar sobre masas de agua con leves corrientes o tranquilas. Por supuesto, su uso es impresionante, puede tener todo tipo utilidades y generar un buen número de reacciones en quien lo vea.

NIVEL 1 a 5 - Dominio sobre el Fuego

Dominar las llamas

- **Preparación:** un minuto
- **Penalización:** -6
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** un fuego, de diferentes dimensiones.
- **Efecto:** gracias a su poder sobre el fuego, el mago es capaz de incrementar su intensidad o disminuirla hasta apagarlo. Este poder funciona especialmente bien con antorchas, hogueras y pequeños fuegos, aunque por supuesto, un buen número de magos usando este poder, incluso podría sofocar un gran incendio (en un bosque, barco o casa) o empeorarlo con rapidez.

Escuchar el crepitar

- **Preparación:** una hora
- **Penalización:** -1 por cada fuego en la zona de acción
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** cualquier fuego dentro del área de acción.
- **Efecto:** el mago es capaz de usar fuego cercanos a sí mismo para ver y oír cualquier cosa que se encuentre cerca de éstos. A parte de realizar la preparación, para la cual el mismo requiere de un buen fuego por el que ver y escuchar, deberá realizar la tirada oportuna. De superarla, podrá afectar a cualquier fuego que éste a un kilometro de sí mismo por cada punto en INS. El mago solo puede ver y escuchar por un foco de fuego por vez.

Tallar

- **Preparación:** depende del uso
- **Penalización:** -2
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** cualquier material que resista el paso del calor causado por el sortilegio.

• **Efecto:** este poder puede ser usado para muchos fines, aunque sobretodo en conjunción con los poderes sobre las Runas. El mago es capaz de crear escritura con su dedo que a efectos prácticos será igual que hacerlo con un hierro candente. De este modo, cualquier runa escrita sobre madera, metal o cualquier otro material verá su duración aumentada por tres y su dificultad reducida a la mitad.

Por supuesto, muchos serán los que deseen usar este poder para otros fines más ofensivos, por lo que se insta al Director a recapacitar sobre dichos usos y si los permite o no.

Arder

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -8
- **Duración:** ver tabla
- **Objetivo:** cualquier objetivo, ya sea una persona, objeto o animal.
- **Efecto:** el mago es capaz de prenderle fuego a su objetivo con solo llevar a cabo este sortilegio. Una vez realizada la tirada correspondiente de INS+ Sedjr contra la DM del objetivo, si la supera, le aplicaría un daño de 1d8 por cada punto en INS y con un +1 por cada cinco puntos en Sedjr por Ronda. En dicho estado, el objetivo no podrá realizar otra acción que no sea tratar de apagar las llamas que lo envuelven. En el momento que el mago deje de estar concentrado sobre su objetivo, las llamas cesaran al instante.

Guerrero de fuego

- **Preparación:** dos acciones
- **Penalización:** -10
- **Duración:** ver descripción
- **Objetivo:** cualquier arma empuñada por un aliado.
- **Efecto:** envolver la hoja de una espada, el filo de un hacha o la punta de una flecha de llamas son al-

gunos de los usos que un mago puede darle a este poderoso sortilegio. Cualquier afectado por este sortilegio verá como la parte atacante de su arma se ve envuelta en fuego (que a él mismo no lo dañará) pero causará gran estupor entre sus oponentes. El daño de dicha arma se verá aumentado en 1d4 por cada punto en INS del mago y con un +1 por cada cinco puntos en su habilidad Sedjr. La duración de dicho efecto durará hasta que finalice el combate, el portador suelte el arma o el mago pierda el conocimiento (incluyendo si muere).

NIVEL 1 a 5 - Dominio sobre la Tierra

Alzar el polvo

- **Preparación:** instantáneo.
- **Penalización:** -2 en exteriores / -6 en interiores
- **Objetivo:** cualquier individuo frente al mago y hasta tres metros desde éste. Los afectados deberán estar mirando hacia el mago y con los ojos expuestos.
- **Efecto:** gracias a su poder sobre la tierra, el mago es capaz de alzar una enorme cantidad de polvo, arena y tierra desde donde se encuentra hacia adelante. Cualquiera que se encuentre en el camino de su poder, con los ojos expuestos y mirando hacia éste, quedará cegado por el polvo durante toda una ronda. En éste estado, no podrán atacar o defenderse con normalidad, en caso de querer hacerlo el director les impondrá una penalización dependiendo de la tierra lanzada que puede ir desde -5 hasta -10.

Endurecer

- **Preparación:** una acción.
- **Penalización:** -6
- **Duración:** todo el combate o hasta que el mago desee o muera.
- **Objetivo:** cualquiera dentro de un radio de 1 metro por punto de Int del mago, afectando al equipo

en uso en ese momento.

- **Efecto:** el mago endurece y refuerza el equipo de su objetivo con pequeñas rocas y tierra. El peso del equipo aumentará en un kilo, además el objetivo recibirá un penalizador relacionado con el movimiento (atletismo o nadar) o al combate cuerpo a cuerpo de -3. Por el lado positivo, cuando el equipo deba perder resistencia por impactos u otros motivos, la pérdida se reducirá siempre a la mitad (redondeado hacia abajo).

Golpe de la tierra

- **Preparación:** una acción.
- **Penalización:** -3
- **Duración:** instantáneo.
- **Objetivo:** un único objetivo, ya sea persona, animal u objeto.
- **Efecto:** Golpe de la tierra permite al mago alzar cualquier piedra que haya cerca de sí mismo (un metro por cada punto en INT) y usarla como si de un proyectil se tratase. Para ello, se realizará el combate con normalidad, atacando mediante una tirada de INT+Sedjr contra la DF del objetivo. En caso de superar sus defensas, se realizará las siguientes tiradas en referencia a la vitalidad, pérdida de resistencia, etc. El daño del sortilegio es igual a 1d10 por cada punto en INS, más un +1 por cada 6 puntos en Sedjr.

Moldear la roca

- **Preparación:** dos acciones.
- **Penalización:** -8
- **Duración:** instantáneo.
- **Objetivo:** cualquier tipo de piedra, ya sea tierra, roca, polvo, arena, etc. Una vez usado el poder, la tierra se quedará en el estado que el mago decida mediante el uso.

- **Efecto:** gracias al poder sobre la tierra que el mago posee, es capaz de cambiar su estado, endureciéndola o debilitándola a voluntad. El mago puede usar éste poder sobre una cantidad de piedra igual a 1 kilo por punto en INT. Con un simple pensamiento y gracias a su poder puede convertir la roca más dura en simple arena y el lodo en una trampa terrible, entre otros muchos usos.

Romper la tierra

- **Preparación:** una hora.
- **Penalización:** -12
- **Duración:** un minuto por kilómetro afectado.
- **Objetivo:** un radio de un kilómetro por cada 2 puntos en INT.
- **Efecto:** la pesadilla de una población. El mago es capaz de canalizar su poder sobre la tierra para crear desde dónde él se encuentra un poderosos terremoto. Los estragos en la zona pueden ser muy diversos pero ante todo, destructivos. Construcciones de madera y roca como las que salpican las poblaciones no pueden hacer nada para aguantar el embiste de la furia de la tierra. Los movimientos provocados en montañas y laderas podrían dar pie a desprendimientos y hundimientos por igual. Y todo ello mientras los aterrorizados animales e individuos tratan de saber qué sucede y cómo sobrevivir a este debacle.

El mago deberá llevar a cabo el ritual en contacto con la tierra que desea despertar. El terremoto tendrá como epicentro el propio lugar en el que se encuentre, por lo que podría llegar a ser peligroso para sí mismo. Una vez llevado a cabo el ritual durante una hora, deberá consumir 3 puntos de Furor y realizar la tirada (consumiéndose los puntos de furor, supere la tirada o no). El poder solo puede ser usado una vez por luna (se supere o no la tirada)



LA VIDA EN EL NORTE

Para ir acabando este suplemento vamos a realizar una parada en aspectos más mundanos y diarios, desde el estilismo hasta sus hogares, pasando por otros muchos detalles que pueden añadir color a cualquier sesión o aventura en el mundo de Yggdrasill.

Los pueblos de Skandia, lejos del mito común de los bárbaros desaliñados, tenían un gran aprecio por los bienes de calidad, y valoraban positivamente una estética e higiene cuidada en sus individuos.

Ropajes

Los tejidos que empleaban eran: el lino, la lana o incluso la seda importada, dependiendo de la época del año. En cuanto a la ornamentación de estos tejidos, tipo y calidad de la tela, así como el color dependían del estrato social y nivel adquisitivo de la persona que la portaba. Los bordados en hilo de lana en los bordes y puños de la túnica, al igual que colores más codiciados por su coste o escasez como el púrpura y el azul y materiales como la seda, habrían sido más propios de la nobleza, mientras que las personas de orígenes más humildes probablemente habrían reservado la ornamentación para las capas superiores de ropa y habrían llevado telas de lino o lana más toscas.

El color de las prendas que portaban dependerá de la época en la que vaya a transcurrir vuestra partida. En siglos anteriores a la época vikinga como tal, tintar el lino era costoso, puesto que su color natural es un verde azulado apagado, de modo que era necesario blanquear el tejido antes de aplicarle cualquier otro color; en su estado natural, no se dejaba tintar especialmente bien. Esto nos da la referencia de que estas telas de lino teñidas pertenecían a la clase alta. Aquellas personas de estratos más bajos habrían llevado túnicas de colores más naturales (del color del lino sin tratar), blancas o tintadas de colores como el negro, marrón o amarillo, que eran de más fácil obtención a través de cortezas de árboles y plantas.

En el caso de la lana solía ser de colores oscuros, y resultaba complicada de decolorar, por lo que las túnicas de invierno habrían sido generalmente más oscuras. En épocas posteriores, habían desarrollado técnicas de tintado más avanzadas y habían importado más materiales, poniendo a su disposición más variedad de colores, entre los cuales los más comunes habrían sido el rojo, el amarillo, el morado y el marrón.

En lo referente a vestimentas, era común el uso de al menos dos capas tanto en hombres como mujeres, por motivos puramente prácticos. La capa inferior solía estar hecha de lino, que es una tela me-

nos irritante para la piel y más transpirable que la lana; también tenía la ventaja de ser una tela más fácil de lavar, algo necesario considerando que tenía contacto directo con la piel y requeriría por consiguiente lavados más regulares. Incluso la habrían llevado para dormir, con lo que habría sido menos elaborada y colorida teniendo en cuenta este último uso. Solo las personas adineradas podían permitirse cambiar regularmente de túnica o camisa y, por consiguiente, tener incluso la prenda inferior tintada y bordada.

La capa o las capas superiores, mayormente de lana, se lavaban menos, eran más coloridas y más elaboradas.

Entre los hombres nórdicos, la primera de estas prendas era una camisa larga (también de manga larga), cuya parte inferior se metía en el pantalón. Por encima, llevaban una túnica de una pieza hasta ligeramente por encima o por debajo de la rodilla que se considera que podría haber sido tanto de manga corta como de manga larga. Una túnica demasiado corta, podría haber convertido a un hombre en particular en objetivo de burlas de otros. El cuello no era escotado (para los hombres, se consideraba inapropiado enseñar el pecho con la túnica puesta) pero tenía por norma general un corte recto vertical en el centro, que se solía cerrar en el punto superior con una cuenta y un hilo, a modo de botón o incluso con un broche.

Debajo portaban pantalones de tela, que podían ser o relativamente ajustados u holgados (de un estilo similar al bombacho). De manera particularmente necesaria en el caso de los pantalones holgados, solían fijar la parte de debajo de la rodilla con polainas, hechas de una tira de tela, cuero o piel que se habría enrollado alrededor del gemelo y posiblemente asegurado con una fíbula.

La vestimenta de las mujeres en la cultura de Skandia consistía en primer lugar en una túnica larga hasta los tobillos, de un volumen relativamente holgado. Las faldas podían ser más rectas o algo más amplias, dependiendo seguramente del lugar de proveniencia y el nivel adquisitivo de la mujer en cuestión. Las mangas de la túnica eran, en principio, largas, incluso en verano y el cuello era muy parecido al de las túnicas de los hombres aunque difería en que el corte era más bajo y se solía cerrar en el punto superior con un broche circular, dejando una pequeña apertura con forma “de cerradura”.

La segunda capa, llevada por encima de la túnica, era un vestido-delantal (llamado Hänge-rock), con dos tirantes por encima de los hombros y abierto por los lados. Existen más variantes de este modelo descrito, como por pudieran ser vestidos cerrados por los laterales, abiertos por delante o abiertos por detrás, u otros más estrechos, con lazadas ajustables en los laterales.



Para sujetar los tirantes, se llevaban dos broches con forma de cascarón de tortuga (ovalados en épocas más tempranas, y redondos en épocas más tardías) de cobre, plata u oro, de mayor o menor ornamentación. Entre los dos broches, en ocasiones colgaban a modo de collar hilos de cuentas de hueso, conchas, cristal, piedras preciosas o semi-preciosas. Estos collares, no eran la única clase de joyería que llevaban, ya que tanto a los hombres como a las mujeres de Skandia les gustaba la ornamentación. Hallazgos arqueológicos sugieren que los anillos, collares, brazaletes y pulseras formaban parte de su día a día; parece ser que los pendientes, en cambio, no se llevaban.

Es importante señalar que varios de los abalorios mencionados se habrían llevado en todos los estratos sociales, exceptuando los thrall o esclavos, parti-

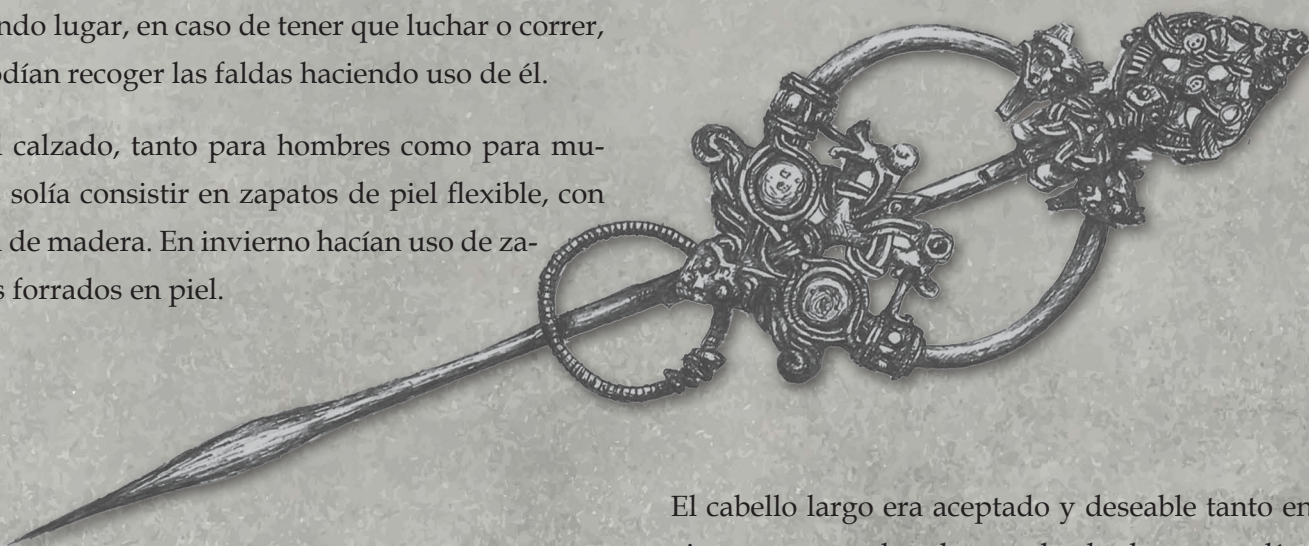
cularmente los que tenían una función práctica para sujetar una prenda en el sitio; lo que habría variado habría sido la cantidad de abalorios, el material y el nivel de elaboración.

También era común, tanto en hombres como en mujeres, llevar un cinturón de cuero o una tira bordada alrededor de la cintura lo cual resultaba práctico por varios motivos. En primer lugar, solían colgar de este accesorio armas, cuchillos, tijeras u otras herramientas, incluyendo las llaves de la casa en el caso de las mujeres, ya que era un símbolo de las mujeres libres de su autoridad sobre ésta misma. En segundo lugar, en caso de tener que luchar o correr, se podían recoger las faldas haciendo uso de él.

El calzado, tanto para hombres como para mujeres, solía consistir en zapatos de piel flexible, con suela de madera. En invierno hacían uso de zapatos forrados en piel.

Otros calzados solían ser botas de cuero tosco o piel de foca.

La indumentaria se completaba, sobre todo durante el invierno o los viajes por el mar, con una esclavilla o capa larga también forrada de piel, recogida en el hombro o cadera sujeta con un broche. En el caso de los hombres o las mujeres guerreras, el broche habría sujetado la capa en su hombro dominante, permitiéndoles mayor movilidad para sacar el arma, mientras que en las otras mujeres el broche solía colocarse centrado sobre el pecho.



La Higiene

La higiene personal era importante para los nórdicos, a diferencia de algunas otras culturas coetáneas. Según se sabe, se bañaban al menos una vez a la semana, y poseían numerosas herramientas de cuidado personal como podían ser los peines de hueso, asta o marfil (tanto importado como local), pinzas para quitar astillas o pelos no deseados, diminutas cucharillas para limpiar los oídos, palillos para los dientes y palanganas.

También podrían haber utilizado distintos tipos de mantecas o aceites, en ocasiones mezclados con hierbas aromáticas, a modo de cremas para calmar y sanar piel seca y cuarteada, tanto en ellos mismos como en sus animales.

El cabello largo era aceptado y deseable tanto en mujeres como en hombres, y las barbas se podían llevar de cualquier longitud, en el caso de éstos últimos. Como sucedía en muchas otras culturas, la falta de barba era relacionada con una falta de virilidad y fuerza; ser imberbe podía constituir un verdadero problema socialmente, ya que los hombres se burlarían de ti y no te tomarían en serio, así como las mujeres no querrían nada contigo.

Los peinados de ambos sexos tenían cierta variedad, y podían llegar a ser bastante elaborados: los hombres, en algunos casos, podían incluso llevar el pelo corto por detrás y más largo con flequillo por delante o peinados más recogidos (por ejemplo en el caso de guerreros para evitar la inconveniencia de que les agarrasen del pelo o la barba durante una lucha).

En el caso de las mujeres, sus opciones eran más limitadas: las doncellas llevaban el cabello largo y suelto, en trenzas, o, en algunas ocasiones especiales, confinado en un kransen (un tipo de diadema circular, reservada para jóvenes no casadas y pasada de madre a hija). Las mujeres casadas llevaban el cabello recogido en la parte posterior o superior de la cabeza, y a menudo lo cubrían con un velo, un tocado o una capucha. Esto podría haber sido más común en zonas con una mayor presencia cristiana, tal y como serían Dublín o Jorvík.

El único estrato social que llevaba el pelo muy corto era el de los thrall, tanto en el caso de hombres como de mujeres, para indicar su servidumbre.

Nuestro concepto sobre su color de pelo sí podría estar bastante influenciado por interpretaciones modernas pues, aunque el tono de cabello claro era bastante común, había también muchos individuos con cabello castaño o negro, con una predominancia hacia los tonos oscuros entre los daneses. Sí que es cierto que el cabello rubio erapreciado entre los pueblos del Norte, y hay hallazgos que sugieren que

podrían haber utilizado un jabón con propiedades decolorantes para lavarse y aclararse el pelo, que habría llevado a colores como el rubio dorado o rojizo en sus cabelleras.

En lo referente al adorno del cuerpo, aunque algunos hallazgos han demostrado que usaban pinturas para ciertas festividades, la cultura de los tatuajes como algo común están todavía muy lejos de considerarse unida a esta cultura y época, ya que solo se han hallado indicios puntuales de ello en algunos entierros.

En cuanto al maquillaje, no se han hallado indicios arqueológicos, pero gracias a culturas coetáneas se sabe que podían portar algún tipo de adorno o colorido en los ojos. Una fuente en concreto describió que tanto hombres como mujeres maquillaban sus ojos con algo similar al kohl (un pigmento negro), lo cual seguramente les habría servido para proteger sus ojos del brillo del sol y su cegador reflejo sobre la nieve, así como posiblemente sirviera para intimidar a sus enemigos.

EL HOGAR

A continuación vamos a tratar los asuntos propios de las casas. Se ha de aclarar que las casas propias de grandes urbes o las pertenecientes a clanes poderosos o familias nobles podrían presentar cambios (sobre todo en tamaño) con las que se van a describir a continuación, que se basan más en casas comunes.

Las casas sobretodo se adaptaban a las necesidades de la familia que las habitaba, los materiales disponibles y a las inclemencias del tiempo del lugar. Los materiales más comunes para su construcción eran la turba, la piedra y la madera.

La turba se supone el material de construcción más antiguo y usado en las tierras nórdicas o tomadas por éstos. Era amasada y cortada en bloques de numerosos tamaños y formas, adecuadas a las necesidades. Por ejemplo, en Groenlandia e Islandia se uso durante más de mil años, debido a la falta de madera y al alto coste y dificultad de transportarla desde el continente.

Si la región producía la suficiente madera procedente de arboles caducos como el roble, el avellano o el sauce se tomaba para la construcción de casas,

aunque siempre dando preferencia a la construcción de embarcaciones y su mantenimiento.

Para la estructura principal se usaba el roble, dejando el avellano y el sauce para las vigas y el entramado que formarían los muros. Las paredes se cubrían con pantallas de madera tejida, con una masa sobre éstas o entre medias del muro a base de arcilla y estiércol, con el objetivo de impermeabilizarlas. En el caso de las casas dentro de las ciudades fortificadas (siempre de trazado circular) tenían gruesas y fuertes paredes de tablones, que requerían de grandes cantidades de madera de roble, que solo éstas poblaciones podían costearse.

En el caso de Suecia y Noruega (excepto en las tierras más al sur) se usaban maderas de coníferas, cortadas en grandes vigas rectas colocadas en horizontal, las unas sobre las otras, y unidas con muescas. El segundo punto de fijación en estas estructuras eran las esquinas.

A diferencia de otras civilizaciones, los clavos apenas se usaban en edificaciones, reservándose para la construcción naval.

Los cimientos, siempre que se podía eran de piedra y servían para aislar el suelo húmedo; esto impedía que la base de la construcción se pudiera. En ocasiones también se cubría el suelo de piedra con arcilla, planchas de sauce o abedul. Para los techos, se usaba la paja, hierba o tejas de madera.

El diseño de las viviendas nórdicas era prácticamente idéntico entre ellas: largas y de una sola planta, en ocasiones con la entrada a la altura de suelo y la sala principal ligeramente más alta. Cada zona de la casa era usada para diferentes quehaceres de una manera muy señalada. La entrada era usada para dejar la ropa mojada, se almacenaban herramientas de uso diario e incluso algún arma ligera. En la misma entrada se podía encontrar un armario

o despensa en la que se almacenaba el trigo, la carne o el pescado ahumado. La entrada se abría a la sala central, la parte principal de la casa y el centro de vida de la familia o clan que la ocupaba. En las dos paredes paralelas se extendía una línea de bancos, con tapices, telares o escudos sobre éstos. En esos bancos se llevaba a cabo la vida diaria de interior, reparando herramientas, cocinando, tejiendo, comiendo y durmiendo.

Los jefes de clan o familia, sobretodo en el caso de familias acaudaladas poseían una alcoba separada hacía el final de la sala principal. En el centro de la dicha sala, se podía encontrar una claraboya que podía ser cerrada o abierta desde el interior, justo encima de una única hoguera, rodeada por un anillo de piedra que hacía la función de cocina, equipado con un espetón y otros utensilios de cocina.

En la parte trasera de la casa, habían dos dependencias casi igual de grandes. Una era usada como la letrina común para sus habitantes, y en ocasiones contaba con una trampilla en exterior que permitía vaciarla. La otra era el almacén dedicado a la reserva de lácteos, mantequilla y alimentos conservados en suero. Grandes tinajas o barriles eran enterrados en ésta habitación, siendo el lugar donde se almacenaba la mayor parte de las reservas destinadas a superar el invierno.

La entrada, normalmente exenta de suelo trabajado, era usada para almacenar el ganado y las aves de corral, así como el caballo si se poseía. Gracias a esto, se lograba aumentar la temperatura de la casa sin recurrir a un fuego constante y se podía vigilar la mayor fuente de riqueza de cualquier familia.

La casa poseía una sola entrada, aunque en algunos casos en la parte posterior se podía encontrar una pequeña puerta por la que entrar la leña y otros bultos. La puerta de entrada poseía cerradura, de la cuál nacía el símbolo de la mujer libre: el manojito de

llaves que la marcaba como la Husfrefya o señora de la casa, siendo la persona que gestionaba el hogar.

De nuevo debemos hacer hincapié en las diferencias entre lo que los comunes y lo que los nobles poseían. Normalmente, la casa del Jarl de la población (o la perteneciente a grandes clanes) era idéntica en diseño a las ya descritas, aunque de mayor tamaño, convirtiéndose en una sala común. Estas casas alojaban a la familia del Jarl o nobles, pero también a los viajeros destacables, a la población en momentos di-

fíciles y era el centro de actividad religiosa y festiva del lugar. Dependiendo del poder de su dueño, del tamaño de la población y de las líneas de comercio, podían existir grandes diferencias. Vigas talladas, un segundo piso con alcobas individuales para los dueños de la misma, mejores materiales y adornos marcaban éstas diferencias.

ALGUNOS DETALLES SOBRE LAS POBLACIONES

Las primeras ciudades escandinavas tenían una población relativamente densa y estaban situadas en el paso de rutas comerciales, sobretodo terrestres. Desde un inicio, las poblaciones se distribuían en “sectores” o edificios dedicados a un objetivo marcado. Sus defensas podían limitarse a una empalizada o un terraplén circular, reforzado con una o varias atalayas y un foso cercano a las entradas. Aparte de cubrir las necesidades generales del día a día por parte de su población, la principal ocupación era el comercio en estas ciudades tempranas.

Con la llegada de la ganadería y la agricultura, así como el perfeccionamiento de ambas, las ciudades ganaron en población, tamaño y libertad, dejando de estar atadas al comercio. Muchos asentamientos y colonias fueron fundadas buscando alcanzar nuevos recursos, tierras y zonas estratégicas. La aparición de puertos en las nuevas ciudades fortalecieron el comercio marítimo y la artesanía naval. Según algunas investigaciones, poblaciones de éste tipo en Jutlandia alcanzaban los mil quinientos habitantes.

En lo referente a colonias (y como en muchos otros puntos, generalizaremos) muchas comenzaban

como una serie de edificios comunes rodeados por una empalizada o terraplén, con cuatro entradas en referencia a los puntos cardinales. Los edificios comunes solían ser la casa comunal, granjas con graneros, almacenes y establos, un puesto comercial y talleres de metalurgia, orfebrería y ebanistería. Estos emplazamientos en tierras enemigas o lejanas eran sobretodo usados durante el invierno, ayudando a sus pobladores a superarlo, hasta que llegaba el verano y se continuaba con el saqueo o la expansión en la región.

Solo como anotación haremos mención de la organización social dentro de cualquier ciudad: en el estrato social más alto estaba la nobleza, con un Jarl al frente del lugar con su familia o clan alrededor y con algún noble más de otro clan del lugar, llegado de otra ciudad o tal vez algún comerciante acaudalado; en el estrato medio nos encontramos con los Bondi, los hombres y mujeres libres que se hacían cargo de todos los oficios de la ciudad, la mantenían y la defendían, siendo el grueso de la población; en el escalafón más bajo serían los Thrall, los esclavos que servían a las diferentes familias o clanes.

LA DIETA EN EL NORTE

La dieta nórdica consistía en gran medida de harina de avena, cereales, pan y productos lácteos. Se trataba el grano para convertirlo en aceite de linaza o colza. La carne y el pescado, al contrario de lo que se cree habitualmente, eran elementos excepcionales y de consumo muy puntual, sobretodo sin tratar. Los productos alimenticios provenían mayoritariamente del entorno y pocas veces de importaciones. El pan, similar a galletas planas y crujientes, eran perforadas por el centro para ser colgadas de una cuerda o madera. Se horneaban sobre brasas o placas de hierro sobre el fuego central de la casa. Los panes contenían con frecuencia espelta, lino, guisantes o avena. Los hornos de pan no estaban muy extendidos, aunque con el desarrollo del centeno y la introducción de la levadura ganaron importancia. La leche provenía de las vacas o las cabras y no solía consumirse líquida. Una vez recogida era usada como materia prima en la elaboración de productos lácteos como la mantequilla, suero, skyr, cuajada y queso. Estos productos eran sobretodo almacenados para superar el invierno.

El ganado era muy importante para los nórdicos, siendo las vacas esenciales para la obtención de muchos de sus alimentos. Su carne era un producto de temporada que se consumía sobre el mes de Octubre tras la época de pastoreo, cuando se sacrificaban las reses antes del invierno. Los cerdos eran los animales predominantes en las colonias o lugares de alta población (valorados por su capacidad para gestionar residuos). En noviembre con el fin de evitar tener que alimentarlos, se sacrificaban dependiendo de las reservas de heno que quedasen. Otros animales criados por los nórdicos eran las aves tales como las gallinas, los patos y los gansos, por sus huevos y plumaje.

La caza y la pesca abarcaba todo aquello que se podría comer. Eran cazados ciervos, alces, renos, liebres, osos, jabalís e incluso ardillas. Se consumía muy puntualmente prefiriendo tratar lo obtenido que comerlo directamente a diferencia de regiones más norteñas y con más caza en general. También cazaban aves, tales como las palomas, los urogallos y el chorlito dorado. Entre los productos marinos destacaban la caza de focas y ballenas.

Debido a la dificultad de obtener y costear la sal, lo cazado y pescado era tratado para que aguantase más tiempo. Los métodos más usados era el ahumado o el secado, aunque no fueron los únicos. Un ejemplo de otro tipo de técnica de mantenimiento de los alimentos era la fermentación mediante el colgado del animal, sin abrir, en pozo sin oxígeno o adobar con suero de leche o salmuera.

En lo que respecta a la agricultura y la recolecta, no se quedaban atrás en posibilidades de consumo. Legumbres, cebollas, nabos, zanahorias, remolachas y setas, eran cultivadas y secadas. Fruta como las manzanas, moras, arándanos, fresas, cerezas y moras eran secadas o introducidas en miel.

A través del comercio (no disponible fácilmente en todas las ciudades o regiones) o el saqueo podían acceder a todo tipo de materiales, especias, metales, etc. En el caso de las especias, destaca la pimienta, el comino, azafrán, jengibre, cardamomo, clavo, canela, anís y laurel.

La hidromiel y la cerveza eran las bebidas alcohólicas más comunes. El vino era escaso y codiciado, por lo que solo los nobles podían permitírselo. La cerveza era consumida por niños, hombres, mujeres y ancianos a diario, siendo realizada con cebada por las mujeres de la casa, que dependiendo de la ocasión podían hacerla más o menos fuerte.

Como mención final, los cuencos y platos se realizaban con arcilla o corteza de abedul y fresno. Las cucharas se realizaban con madera, hueso o cuerno de animal. Era común que cualquiera en la mesa (y en el día a día) portará su propio cuchillo destinado a todo tipo de tareas. Los cuernos para la bebida, eran destinados a ocasiones especiales, grandes reuniones y asuntos relacionados con rituales o religión. Estaban elaborados con cuernos de cabra o chivo, pulidos y decorados con gravados, con una capacidad de medio litro. Para el día a día, cuencos de arcillo o corteza hacían las veces de vaso.



LAS TEMIDAS EMBARCACIONES DE LOS HOMBRES DEL NORTE

El principal método de transporte de los nórdicos eran sus embarcaciones, los temidos “Langskip”. Estas embarcaciones magistrales no solo eran usadas como método de transporte, sino también para la guerra, la colonización y el comercio. A continuación se dan a conocer los barcos más reconocidos y usados (con algunos detalles para su uso durante la partida).

El Kǫrv

El barco más pequeño de los que vamos a describir. Usado para la pesca, asuntos religiosos, necesidades civiles o de gala. Posee un fondo llano y su longitud y anchura puede variar dependiendo de su uso, siendo más pequeños que los Knörr o los Langskip. Contaba con un número de remeros reducido (de dos a cuatro, seis como máximo) con un banco por cada remero y en el caso de los más grandes, uno por cada dos. Algunos poseían pequeñas velas sencillas, con un único mástil desmontable en el medio de la embarcación. Dependiendo del uso y el tamaño, la capacidad de carga podía variar entre los doscientos y los quinientos kilos, con una capacidad de pasaje de tres a diez hombres.

Su velocidad dependía más de la fuerza de sus remeros que del potencial de la vela. El equipo que solía transportar se limitaba a redes, trampas, remos y material para reparaciones puntuales.

El Knörr

Los Knörr o Knarr, fueron los barcos usados para el comercio por excelencia, aunque también fueron muy usados en el transporte de mercancías y la colonización de tierras lejanas. Se han descrito algunas batallas donde éstos barcos (y también los Langskip), equipados con escalas fueron usados contra puentes amurallados sobre ríos e incluso como brulotes.

Un Knörr medio (pues algunos podían ser ligeramente más grandes que otros) podían embarcar de quince a treinta personas (aparte de tripulación) o cargar hasta veinticinco toneladas de carga, ya fueran materiales o animales, manteniendo pese al peso un buen ritmo. Una tripulación básica estaría formada por unos ocho remeros y el capitán, pero el uso de una vela de gran tamaño y su base plana apoyaría en gran medida su velocidad. En pro de

ahorrar espacio, igual que sucede en otras embarcaciones, los remeros usaban como bancos pequeños cofres.

Los Langskip

Mal llamados Drakkar, los Langskip eran las embarcaciones más usadas y poderosas de las tierras del norte. Su potencial no residía en su capacidad ofensiva, sino en su velocidad, maniobrabilidad y ligereza. Finos, ligeros, largos y rápidos eran usados en incursiones, batallas, escaramuzas, desembarcos y guerras. A contrario de otras embarcaciones contemporáneas, los Langskip no eran usados para el combate por choque y en pocas ocasiones marcaban una diferencia haciendo uso del combate a distancia. Su combate se basaba en el acercamiento y abordaje o en la caza y empuje o acoso hasta la costa, donde los guerreros podían asaltar a la tripulación o hacerla encallar contra las rocas.

Poseían un calado muy reducido, de unos cincuenta centímetros, con una media de veinte remeros y el uso de una gran vela que podía ser desmontada para ataques más sigilosos. Podían atracar directamente en la playa y ser extraídos del agua con poco esfuerzo. Eran tan ligeros, que sus tripulaciones podían extraerlos del agua y cargar con éstos sobre sus hombros para adentrarse en tierra o llegar hasta otras masas de agua.

Cualquier Langskip contaba con amarres en sus lados donde anclar los escudos de los guerreros. Los remos y la vela podían ser replegados por completo y montados nuevamente en muy poco tiempo. La proa estaba encabezada con una figura de madera, siempre con formas que incitaban al miedo, pues la tradición decía que éstas atormentarían y asustarían a los espíritus de las tierras a las que llegaban. Estos símbolos también podían ser retirados, para poder acercarse a tierra o a otras embarcaciones sin

aparentando ser una nave de comercio y no de guerra. De nuevo los bancos de los remeros eran cofres donde guardar el botín. Cuerdas, repuestos, herramientas y maderos para su extracción rápida del agua también se podía encontrar dentro del equipo común del navío.

La tripulación básica estaba en torno a veinte hombres, con un capitán, un constructor de barcos (para guiar las posibles reparaciones) y en ocasiones un lector de estrellas (si el capitán no dominaba el arte de leer mapas o estrellas). La tripulación era parte de la tropa ofensiva del barco, a la que se unía al menos unos diez hombres más que viajaban en el barco. El peso que podía transportar, casi siempre dividido entre materiales propios del barco, raciones de viaje y el saqueo obtenido, con una tripulación completa de combate, estaría en torno a una tonelada.

Los Busse

Constituyen el modelo de barco nórdico más grande conocido. Son pocos los hallazgos que corroboren la existencia de éste navío, pero los hay.

Son los barcos más grandes y pesados de cualquier flota de guerra. Extremadamente costosos de construir, solo al alcance de los nobles más acaudalados y con los arquitectos navales más prestigiosos. Asumir la fabricación de estos barcos era una tarea ardua, pero con grandes repercusiones para su dueño. Su construcción podía arruinar a una población media, pero aumentar el status de su señor en gran medida en el panorama político del norte (lo que conllevaría sin duda nuevas lealtades y muchos enemigos).

Poseían una borda mucho más alta, también surcada por los escudos de los guerreros embarcados, con una eslora de cuarenta a cincuenta metros. A pesar de su tamaño, seguía las bases de sus hermanos más pequeños, con una sola vela, con cofres

como bancos y con posibilidad de desmontar tanto la vela como los remos en cualquier momento. Podían transportar hasta a ochenta remeros, con otros veinte marineros más dedicados a otras funciones dentro de la nave. Todos y cada uno de los hombres embarcados en la nave eran soldados que al llegar al combate, asumirían su lugar como infantería. Estos barcos podrían ser usados en el transporte de ingentes cantidades de mercancías o colonizaciones masivas con una capacidad de carga que rondaría de veinte a treinta toneladas. Desde luego, un noble

con este arma, no la usaría a la ligera, usándola sobre todo en asaltos costeros masivos, seguramente en una segunda línea de desembarco de playa, en la toma de fortalezas amuralladas o poblaciones de gran tamaño.

Como nota, una de las evidencias históricas de estas embarcaciones pertenece al Rey Noruego Olav Trygvasson, que poseía un busse llamado Ormen Launge (Gran serpiente) datado sobre el 963 al 1000 dc.





Bienvenido a Arroë (Æro en danés), un mapa que originalmente realicé para Yggdrasill, aunque puede ser usado con cualquier mapa situado en las actuales tierras de Dinamarca.

Para comenzar lo mejor es hacer una parada en los datos actuales sobre la misma. La isla en cuestión se encuentra en Dinamarca, al sur de la isla de Fionia (Fyn en danés) tiene una superficie de 90,45 kilómetros cuadrados con una línea costera de 167 kilómetros. Su capital es Ærøskøbing y toda la isla cuenta con una población de 6170 habitantes (en 2018)

En el noreste del mapa, nos encontramos con la población de Skovballe en la isla Langeland. En el norte, con Drejo, población con el mismo nombre que la isla en sí.

Adaptación para su uso

Mi partida sucedía en el siglo VIII, unas décadas antes de la célebre era vikinga. Con tal de "construir" dicho territorio, consulté las actuales ciudades para emplazarlas en el mapa, haciendo uso de sus nombres y posición. Teniendo en cuenta la disposición de las mismas, construí los caminos y las rutas marítimas de la zona.

Teniendo en cuenta el modo de vida de los hombres del norte, cada población sería una pequeña aglomeración de clanes trabajando juntos, dejando de lado la capital, más centrada en el comercio y el intercambio de materias. Dado el modo de vida de éstos hombres y mujeres, centrados en gran medida en la ganadería y la agricultura requerían de grandes extensiones de tierra donde practicarla.

Puntos de interés

Ærøskøbing es la capital de la isla y núcleo de su población. Como tal, es el centro económico, religioso, político y jurídico de la misma. En ella habitaría el Jarl de la región, que dependiendo del momento, contaría con la lealtad de los cabeza de clan de las diferentes comunidades (las rencillas personales podían empujar a pequeños alzamientos o desobediencia puntual a modo de protesta). Asuntos oficiales como el thing se llevarían a cabo en la ciudad, en la casa comunal del Jarl al igual que muchos otros asuntos religiosos. Además, las incursiones en otras tierras serían organizadas desde la ciudad, donde estarían atracados los Langskip propiedad del Jarl.

Como capital de la región, el comercio de la misma se organizaría en sus propias calles. Muchos serían los que viajarían hasta la misma con los productos

de sus cultivos y reses para venderlos o intercambiarlos. Gracias al comercio marítimo llegarían materiales importados de todo tipo hasta la isla, tales como especias, marfil, tintes, esclavos y joyería. También sería un lugar perfecto para obtener noticias de otros lares, gracias a los comerciantes, mensajeros y skaldas.

Kragnaes es una pequeña población adinerada en el este de la isla. Gracias a su posición a las faldas de una zona montañosa de la misma, su gente se ha dedicado desde hace tiempo a la minería. A pesar de que los vikingos solían comerciar y saquear todo tipo de enseres metálicos (desde joyería, hasta armas pasando por el propio mineral en crudo, herramientas y monedas) la población ha encontrado un modo de abastecer de minerales básicos a sus vecinos. Piedra, carbón y hierro (de mala calidad) son algunos de los materiales con los que comercian. Además, desde hace algunos años una familia de herreros itinerante se ha asentado en la misma, atrayendo a muchos en busca de reparaciones de calidad o herramientas del día a día.

Drejo es posiblemente la población más pequeña de la región. Rinde reconocimiento a Ærøskøbing, obteniendo algunas mercancías a bajo coste gracias a su principal función como atalaya. Los piratas, mercenarios, invasores de otras tierras e incluso incursores desesperados del propio reino pueden ser una amenaza a tener en cuenta. Aunque la posición de éstos los pone en peligro ante cualquier ataque, su principal función es la de avisar a las demás poblaciones del lugar de la llegada de éstos, haciendo uso de una enorme atalaya (que en caso de ataque está siempre lista para ser prendida).

El cruce de tres caminos se forma al sur de Ærøskøbing, al este de Bregninge y al oeste de Trappeskov. Este lugar es conocido por todos los isleños por diversos motivos. En sus tierras llanas, los dirigentes de la capital han enterrado a sus miembros desde que se tiene memoria, además de ciertos héroes o personajes ilustres de sus tierras. Es un lugar repleto de túmulos sobresaliendo de la tierra, algunos más elaborados que otros, pero en general siendo piedras de gran tamaño apoyadas las unas contra las otras.

El cruce de tres caminos también es conocido como el lugar de reunión de los habitantes de la isla en caso de que ésta sea atacada. Es un lugar que permite una defensa sólida sobre tierra sagrada, en caso de no saber a qué población acudir o si la capital a caído.



Península
Island

Estrecho de Kattegat

Isla
Fynn

Isla
Spælland

Theras
Scanla

Isla Bornholm

LA SOMBRA DEL FRESNO

Nombre: _____ Talla: _____
 Apellido: _____ Peso: _____
 Edad: _____ Clase social: _____
 Reino: _____ 1º Don: _____
 Clan: _____ 2º Don: _____
 Arquetipo: _____ Debilidad: _____

CUERPO

Fuerza: _____
 Energía: _____
 Agilidad: _____

MENTE

Intelecto: _____
 Percepción: _____
 Tenacidad: _____

ALMA

Carisma: _____
 Instinto: _____
 Comunicación: _____

HABILIDADES

Artes: _____	Liderazgo: _____	Galdr*: _____
Artesanía: _____	Lenguas*: _____	Runas*: _____
Atletismo: _____	Medicina: _____	Sejdr*: _____
Buscar: _____	Natación: _____	
Cabalar: _____	Navegación: _____	Armas a dos manos: _____
Conducir Carro: _____	Negociación: _____	Armas cortas: _____
Dialogar: _____	Saber general: _____	Armas de asta: _____
Empatía: _____	Sagas: _____	Armas de tiro: _____
Embaucar: _____	Seducción: _____	Armas improvisadas: _____
Estoicismo: _____	Sigilo: _____	Armas largas: _____
Desafíos sociales: _____	Supervivencia: _____	Esquivar: _____
Forzar: _____	Táctica: _____	Lanzar: _____
Herboristería: _____	Tradiciones: _____	Lucha: _____
Hurto: _____	Vigilancia: _____	Parada: _____
Intimidación: _____		

ARMAMENTO

Arma	Nivel	Daño	Solidez	CA	MA	LA	EA	Proezas
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Armadura	Vitalidad total	Magullado	Herido	Inconsciente	Muerto	Indestructible
_____	_____	Penalización 3	Solo un dado	Incapacitado	1/4 de la Vit en negativo	Total de Vit en negativo

Vitalidad actual _____

Equipamiento	Nombre	Prot	Carga	Solidez
Armadura	_____	_____	_____	_____
Pieza	_____	_____	_____	_____
Pieza	_____	_____	_____	_____
Pieza	_____	_____	_____	_____
Otros	_____	_____	_____	_____
Otros	_____	_____	_____	_____

INI

REA: _____
 Carga: _____
 Prot: _____
 Magia: _____
 TOTAL: _____

DF

Básico: _____
 Carga: _____
 Prot: _____
 Magia: _____
 TOTAL: _____

DM

Básico: _____
 Carga: _____
 Magia: _____
 TOTAL: _____

FUROR: _____

_____ -3 Nivel +1
 Carga _____

RENOMBRE

Puntos de renombre: _____

Puntos de Leyenda: _____

[illegible]

HISTORIA

Runa del destino: _____

Descripción: _____

Runa del destino: _____

Descripción: _____

Runa del destino: _____

Descripción: _____

Posesiones: _____

Linaje: _____

Herederos: _____

Otros individuos: _____

Otros detalles: _____

HAZAÑAS	
¿Dónde?	¿Dónde?
Puntuación	Puntuación
¿Porqué?	¿Porqué?
Descripción	Descripción
¿Dónde?	¿Dónde?
Puntuación	Puntuación
¿Porqué?	¿Porqué?
Descripción	Descripción

######

ALA SOMBRA DEL FRESNO

Soporte		Fuerza Runa	Nivel Runa
Tipo	Dif	La fuerza de la runa, decidida por el ritualista, puede ser de 1 a 15. Dicha fuerza es igual a la Dificultad.	El propio nivel de la runa, añade Dificultad al uso de la misma
Piel	3		
Tejido	6		
Cuero	9		
Madera	12		
Metal	15		

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

PODERES DE LAS RUNAS

Dif: Soporte + Fuerza Runa + Nivel Runa

Lanzamiento estándar: COM+Runas

Tiempo de creación		Detalles	Duración	
Tipo	Dif	El tiempo de creación es de 6 - AGI del creador. La duración es igual a Runas del PJ	Tipo	Dif
Piel	Acciones		Piel	Acciones
Tejido	Turnos		Tejido	Turnos
Cuero	Minutos		Cuero	Minutos
Madera	Horas		Madera	Horas
Metal	Días		Metal	Días

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

Nombre	_____
Nivel	_____
Dominio	_____
Efecto positivo	_____
Efecto negativo	_____

ALA SOMBRA DEL FRESNO

PROEZAS MARCIALES

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

Nombre _____
Requisito _____
Nivel _____
Descripción _____

ALA SOMBRA DEL FRESNO

Personaje 1 _____ Rol _____
Cuerpo _____
Mente _____
Alma _____
Habilidades _____ Armas _____ Detalles _____

_____ Don/Deb _____ Detalles _____

VIT
_____ Total
_____ Magullado -3
_____ Herido Solo 1d
_____ Incons.
_____ Muerto
_____ Indestruct.
_____ Actual

FUROR
_____ Total
_____ Actual
INI _____
DF _____ REP:
DM _____

Personaje 2 _____ Rol _____
Cuerpo _____
Mente _____
Alma _____
Habilidades _____ Armas _____ Detalles _____

_____ Don/Deb _____ Detalles _____

VIT
_____ Total
_____ Magullado -3
_____ Herido Solo 1d
_____ Incons.
_____ Muerto
_____ Indestruct.
_____ Actual

FUROR
_____ Total
_____ Actual
INI _____
DF _____ REP:
DM _____

Personaje 3 _____ Rol _____
Cuerpo _____
Mente _____
Alma _____
Habilidades _____ Armas _____ Detalles _____

_____ Don/Deb _____ Detalles _____

VIT
_____ Total
_____ Magullado -3
_____ Herido Solo 1d
_____ Incons.
_____ Muerto
_____ Indestruct.
_____ Actual

FUROR
_____ Total
_____ Actual
INI _____
DF _____ REP:
DM _____

Personaje 4 _____ Rol _____
Cuerpo _____
Mente _____
Alma _____
Habilidades _____ Armas _____ Detalles _____

_____ Don/Deb _____ Detalles _____

VIT
_____ Total
_____ Magullado -3
_____ Herido Solo 1d
_____ Incons.
_____ Muerto
_____ Indestruct.
_____ Actual

FUROR
_____ Total
_____ Actual
INI _____
DF _____ REP:
DM _____

ALA SOMBRA DEL FRESNO

[illegible][illegible]

MÚSICA DE REFERENCIA PARA YGGDRASILL

Consultando muchos foros, me he encontrado con que la gente confunde el power-metal con música "vikinga" o adecuada para la ambientación. Por supuesto, me gusta una escena de combate con guitarras eléctricas de fondo, pero creo que se puede obtener una gran inmersión con música más adecuada o cercana al trasfondo que presenta Yggdrasill. A continuación se presenta una lista con los grupos que considero mejores para tal fin:

Bathory	Laboratorium Piesni
Danheim	Leaves eyes
Duivelspack	Moonsorrow
Einarr Selvik & Hilda Örværsdóttir	Nytt Land
Éivor	Odpoerir
Faun	OMNIA
Forndom	RÁN
Fuimadane	SKÁLD
Gamarna	Sowulo
Grimborg	The moon & The Nightspirit
Hagalaz' Runadance	Trobar de morte
Hedningarna	Vangelis
Ivan Bjornson & Einarr Selvik	Wardruma
Kaunan	

