

Valhalla Salvaje



Gonzalo Durán Martínez

Walhalla Salvaje



Créditos

Autor

Gonzalo Durán Martínez

Diseño del proyecto y del juego

Antonio Lozano Lubián e Ignacio Sánchez Aranda

Corrección

Ignacio Sánchez Aranda

Ilustración de portada

María Emegé

Ilustraciones interiores

Feikje Boertjens, Francisco Cózar Cañas, María Emegé, Agustí Farigola Mateos y Almudena Gallego Hernández

Fotografías

ArnieEin, José Antonio Brunet, Patricia Bueno Lacasa (*Patricia Bueno Photography*: <http://patriciabuenophotography.com>), Clan Hávamál, Xesco González, Oriano Nicolau, Proyecto Recreacionista Medieval "Regnum Castellae", Softeis, Manuel Velasco Laguna (Territorio Vikingo), Ariana Zsolt y la National Digital Library perteneciente al *United States Fish and Wildlife Service* - public domain

Diseño gráfico y maquetación

Francisco Solier Pérez (www.trecetigres.com)

Agradecimiento especial al Clan Hávamál, grupo de recreación histórica alto-medieval

Agustí Farigola Mateos, Francisco Barluenga Maniega, Maia Mateos Andrés, Martí Farigola Mateos, Marta París Boix, Luís Alberto Vega de Castro, Juan Xicoy Flores, Júlia Murcia García, Francisco Gonfau Sevilla, Robert López Escudero, Marta Vey Oset, Jordi Díaz Martín, Antonio Anós Aguila, Marc Sant Juan Saez, Josep Maria Barniol Coma y Jordi Rivera Gol

El Clan Hávamál ha realizado una imprescindible labor de asesoramiento en cuanto a vestuario, tradiciones vikingas, magia nórdica, tácticas de combate y otros muchos aspectos de la cultura de la Escandinavia de los hombres del norte, información facilitada en base a restos arqueológicos y abundante documentación histórica. El diseñador del juego ha contado, sin embargo, con plena libertad a la hora de incorporar aquellos elementos ajenos a la historia real que ha considerado oportunos de cara al buen fin de Walhalla como producto lúdico y de entretenimiento

Agradecimiento especial a los siguientes recreacionistas históricos, fotografiados por Patricia Bueno Lacasa (*Patricia Bueno Photography*: <http://patriciabuenophotography.com>)

Alba Ulfsteinsdottir (Alba Rodríguez), Aldaron de Wessex, Alewar Þorbjörn, Antonio López Amores, Berenice Veraicon, Fróði Æðelfrið Suarson, Guinnein McBrian "Ulfheðinn" (Guillem Escuriet), Hroðgar Bjoúlfir Óðinnsson (Roger Loscertales), Ísgerðr Einarsdóttir (Laura Jiménez), Marc Escachx Jacob, Mario Rubio Pérez, Niels Súlik (Omar Fernández), Páll Hildolf (Pau Llopis Sayas), Roger Mendez Camps, Thorsen Stórlund, Tony Casanova, Wulfert Mjöksgílandi (Albert Porras), e Ykara Morte (Natalia Cervera)

Aclaración respecto a los derechos de las imágenes de la presente publicación

Todas las fotografías e ilustraciones que aparecen en esta publicación son de dominio público o propiedad exclusiva de sus respectivos autores, los cuales las han cedido generosa y puntualmente para este proyecto, sin renunciar a ninguno de los derechos que sobre ellas disfrutaban. El equipo de Walhalla agradece la colaboración de los fotógrafos e ilustradores que se enumeran en esta misma relación de créditos, sin los cuales este proyecto nunca habría sido viable

De todo lo anterior se exceptúan las ilustraciones de María Emegé y Francisco Cózar Cañas, cuyos derechos han sido adquiridos por los autores del juego y pertenecen al proyecto de Walhalla

Walhalla Salvaje es una creación personal de Gonzalo Durán Martínez, único autor de la misma.



This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Índice



Créditos	2
Índice	3
Introducción	4
Capítulo 1: Consideraciones generales	6
Capítulo 2: Creación de personajes	8
Capítulo 3: Magia	25
Apéndice: animales salvajes y pj pregenerados	38
Ficha de Personaje	46
Tabla de modificadores a la variación de superstición	47



introducción

¡Bienvenido a **Walhalla Salvaje**!

Walhalla Salvaje es la cuarta adaptación que se hace del reglamento del juego de rol de la Plena Edad Media tras las de **Hitos**, **Fate** y **Fiasco**, en este caso al sistema más célebre de Pinnacle Entertainment Group: **Savage Worlds**. Como lector y potencial jugador de la presente adaptación, debes saber que este es un producto oficial de la línea **Walhalla**, desarrollado en exclusiva por Gonzalo Durán y editado por el equipo habitual del juego. Asimismo, se trata de un producto 100% gratuito que se ofrece en libre descarga a la comunidad rolera, pensando en todos aquellos que deseen disfrutar de la excepcional ambientación de **Walhalla** con mecánicas rápidas, ludistas y frenéticas. Como es sabido, el sistema nativo de **Walhalla**, llamado "TOTUM REVOLUTUM" (en adelante, "TR"), constituye una iteración del conocido y vetusto BRP, al que se le han realizado varias modificaciones de importancia, en especial una escalabilidad extrema y la introducción de mecánicas de intervención sobre el azar (como los puntos del norte). El sistema TR, en suma, lo tiene todo para hacer las delicias de los jugadores que gustan de lo intuitivo de los sistemas porcentuales, del mecanicismo y del simulacionismo, incluso de aquellos que tratan de aunar lo "indie" con lo "old school". Sin embargo, existen otros muchos roleros, y tal vez en proporción creciente, que disfrutan jugando de forma menos realista pero más lúdica y emocionante (justo lo que propone **Savage Worlds**)... una gran cantidad de gente a la que el equipo de **Walhalla** no ha querido nunca dejar de lado. Pues bien: esta adaptación trata de darles lo que piden.

Walhalla Salvaje no es un juego de rol en sí mismo, sino una adaptación (por más que esté bien hecha), y requiere de los manuales de **Savage Worlds** (de HT Publishers) y **Walhalla** (de GDM Games) para poder ser





PB

disfrutada plenamente. Esto implica que en **Walhalla Salvaje** no hay una sola línea de ambientación ni de información de cualquier tipo que ya se encuentre en el manual original de **Walhalla**. Por descontado, en esta adaptación no se explican cosas como qué son la magia *Seid*, *Gald* o *Galdrarúnar*, cuáles son las palabras esenciales en nórdico antiguo que cualquier DJ de **Walhalla** debería conocer, por qué es importante la pertenencia a un determinado clan, qué es un “varego”, cuáles fueron las rutas de expansión de los vikingos, qué nombre se le puede poner a un personaje o cómo funciona la sociedad vikinga, por poner unos pocos ejemplos prácticos. Todo eso se encuentra, como es natural, en el manual básico publicado en físico por GDM Games y disponible en la plataforma Lektu en su versión digital.

Aquellos jugadores que ya conozcan el sistema **Savage Worlds** podrán comprobar que hay varias diferencias en las reglas de nuestra adaptación respecto al sistema genérico, lo que busca reflejar mejor la naturaleza concreta de la ambientación de **Walhalla**. Por tanto, se recomienda una lectura cuidadosa.

Esperamos sinceramente que esta nueva adaptación del reglamento de **Walhalla** sea de tu agrado. En el futuro puede que vengan más, pero en esta hemos puesto todo nuestro empeño y bastantes de nuestros recursos con la intención de que salga perfecta. De ti depende, rolero, que le saques todo el partido posible. Y recuerda... ¡Ódinn siempre protege a los suyos!

Til árs ok friðar!



CAPÍTULO 1

CONSIDERACIONES GENERALES



Reglas de ambientación

Walhalla Salvaje utiliza las siguientes reglas de ambientación de **Savage Worlds**: Comodín Salvaje, Sangre y redaños, Zapatero a tus zapatos e Idiomas del mundo. Pasemos a analizarlas una a una:

Comodín Salvaje

Cuando un PJ obtiene un comodín como su carta de acción, todos los jugadores reciben un beni.

Sangre y redaños

Los combates en el mundo de **Walhalla** son duros y sangrientos. Cualquier personaje puede utilizar un beni para repetir tiradas de daño.

Zapatero a tus zapatos

Los personajes de **Walhalla Salvaje** tienen su rol en la comunidad y es bastante común que, además de grandes aventureros y guerreros, sean granjeros, carpinteros, artesanos y muchas otras cosas.

En **Walhalla Salvaje** se ha optado por realizar tiradas de Conocimientos Generales para todas aquellas disciplinas relacionadas con los oficios. Cada vez que una situación requiere una de estas tiradas, el DJ pide una tirada de Astucia modificada con un -2 para aquellos personajes ajenos al oficio (y sin modificar para los que lo conocen). Además, un personaje recibe una bonificación de +2 a dichas tiradas cuando así lo indica su perfil.



EJEMPLO: Una de las carretas que acompañan al grupo ha sufrido un accidente y tiene roto uno de sus ejes. Asumiendo que disponen de las herramientas necesarias, el DJ informa que cualquiera de los jugadores puede hacer una tirada de Conocimientos Generales con un -2. Elena y Pedro, que interpretan a un *járnsmid* y a un *bondi* respectivamente, se ofrecen a intentarlo. El DJ reconsidera la dificultad y elimina la penalización pues opina que ambos perfiles de personaje están habituados a este tipo de reparaciones. Finalmente, es Elena quien realiza la tirada pues su perfil le permite añadir un +2 a las tiradas relacionadas con su ámbito profesional.

Idiomas del mundo

Algunos personajes comienzan el juego hablando un idioma extranjero. Normalmente, esta posibilidad es consecuencia del perfil de personaje elegido por el jugador. Sin embargo, es posible conocer el habla de un pueblo extranjero si el jugador convence al DJ con una buena historia que lo justifique.

Cuando un personaje conoce un idioma extranjero puede comunicarse de manera fluida utilizándolo. Otra cosa es que pueda leerlo y escribirlo. Para ello se requiere una ventaja específica para cada idioma (y la aprobación del DJ).

Magia nórdica

El lanzamiento de conjuros en **Walhalla Salvaje** no hace uso de puntos de poder pero tiene otras limitaciones que vienen determinadas por los ornamentos.

Cuando un brujo obtiene un 1 natural en el dado de Superstición, siempre resulta aturdido (aunque el conjuro funcione gracias al resultado del dado salvaje, por ejemplo). Si el resultado es de fallo crítico, además de resultar aturdido el dado de Superstición del brujo disminuye en un paso o nivel (aunque nunca puede ser menor que un d4).

Todos los poderes cuya duración no es instantánea pueden ser mantenidos por el brujo. Cada poder mantenido supone un -1 a nuevas tiradas de Superstición a la hora de lanzar otros conjuros. El número máximo de conjuros que un brujo puede mantener activos es igual a la mitad de su propio valor de Superstición.

Por último, hay que señalar que en **Walhalla Salvaje** se aplican las reglas de interrupción del manual de **Savage Worlds**.

Reglas no contenidas en esta adaptación

Se da por supuesto que las mecánicas globales del sistema **Savage Worlds** no mencionadas en la presente adaptación se han de utilizar para disfrutar de **Walhalla Salvaje**, y que, por consiguiente, es necesario contar con el manual de **Savage Worlds** publicado en castellano por HT Publishers.



CAPÍTULO 2

CREACIÓN DE PERSONAJES

Walhalla Salvaje ofrece a los jugadores la oportunidad de crear su propio personaje vikingo. Esta generación del personaje pretende ir más allá de reunir números en una ficha. Al igual que las puertas del Valhöll se abren para cada guerrero caído en combate elegido por Ódin, las puertas a emocionantes aventuras y a una vida de leyenda se abren, para cada jugador, al iniciar este proceso.

Etapas de la creación del personaje

1. Sexo y nombre
2. Procedencia
3. Familia
4. Clan
5. Perfil de personaje
6. Atributos
7. Habilidades
8. Ventajas y Desventajas
9. Equipo

1. Sexo y nombre

Elegir un buen nombre es el primer paso para forjar la leyenda de un héroe o heroína nórdicos. Consulta el Apéndice 5 del manual básico de **Walhalla** para obtener una lista de nombres del norte y así como indicaciones para elegir un apellido o un sobrenombre.

2. Procedencia

Aunque los vikingos pertenecen a un pueblo único y homogéneo, los jugadores pueden elegir libremente entre ocho lugares de origen diferentes:



Noruegos

Comienzan con Nadar, Navegar y Supervivencia a d4.



Daneses

Comienzan con Fuerza a d6.



Suecos o varegos

Comienzan con Persuadir y Callejear a d4.



Hiberno-nórdicos o nórdico-gaélicos

Comienzan con Supervivencia a d4 e Idioma (Celta).



Feroeses (a partir del año 825)

Comienzan con Navegar a d6.



Normandos (solo entre los años 911 y 1026)

Comienzan con Intimidar d4 e Idioma (franco).



Islandeses (a partir de 930)

Comienzan con Astucia a d6.



Groenlandeses (a partir del año 1000)

Comienzan con Navegar y Supervivencia a d6 además de con Fuerza 0 (deben adquirir obligatoriamente el d4 con uno de sus 5 puntos iniciales de atributo).





3. Familia

La situación familiar de un PJ es relevante en el juego hasta cierto punto. Este apartado se centra tanto en la situación del personaje como en la de sus parientes. Para ello utilizaremos una baraja de póquer.

Vástago, hijo natural o bastardo

En primer lugar, debe robarse una carta para conocer si el PJ es un vástago legítimo, un hijo natural reconocido o un bastardo que no ha sido reconocido por su verdadero padre. En este último caso puede suceder que el personaje ni siquiera sepa la identidad de su progenitor. Para los bastardos no reconocidos, los resultados posteriores se refieren a la familia con la que se ha criado (su familia adoptiva), no a la biológica.

2-J: El PJ es un vástago legítimo, es decir, un hijo de la esposa de su padre.

Rey o Dama: El PJ es un hijo natural reconocido. Lo más normal es que se trate del hijo de una concubina libre de su padre, lo que le permite disfrutar de los mismos derechos que sus hermanastros legítimos en cuanto a la posibilidad de recibir algún día la herencia paterna y ostentar la representación familiar.

As: El PJ es un bastardo no reconocido. No convive con su verdadera familia, a la que quizás ni siquiera conozca. El personaje ha sido criado por una familia adoptiva que lo puede tratar casi en pie de completa igualdad con el resto de hijos legítimos y naturales del grupo o, en el otro extremo, lo puede tener casi como un siervo más de la casa.

Comodín: El jugador puede elegir el resultado que más le guste e incluir cualquier detalle extraordinario si cuenta con la aprobación previa del DJ. Además, hay que mezclar la baraja de nuevo.

Situación de los progenitores

A continuación se roban dos cartas, una por cada progenitor. Si la carta obtenida para el padre tiene un valor entre 2 y 10, significa que continua con vida y en buen estado de salud. Si esta carta es una figura (J, Q, K o A), habrá fallecido o desaparecido.

En el caso de la madre, esta siempre estará viva y en buen estado de salud salvo que la carta sea un rey o un as, en cuyo caso estará muerta o desaparecida.

Un comodín permite al jugador determinar por sí mismo el estado del progenitor correspondiente y, si

el DJ da su aprobación, incluir algún detalle extraordinario. Como siempre que se obtiene un comodín, la baraja debe mezclarse de nuevo.

Si la carta del padre tiene un valor superior al de la carta de la madre, el personaje no tiene hermanos. En caso contrario, la diferencia de valor entre ambas cartas determinará el número de hermanos. Si cualquiera de las cartas es un comodín, el jugador puede elegir libremente el número de hermanos y añadir cualquier detalle extraordinario, siempre que cuente con la aprobación final del DJ.

4. Clan

Los lazos de pertenencia en el mundo escandinavo no se limitan al ya de por sí amplio círculo familiar. La verdadera familia del vikingo está constituida por todo su clan, que se halla integrado por un amplio catálogo de parientes directos, indirectos y remotos, así como por el conjunto de clientes, libertos, siervos y esclavos de esta en verdad extensa parentela. Al frente del clan se sitúa el *bóndi* (pl. *baendr*), patriarca del grupo, máxima autoridad decisoria, administrador del patrimonio rural y mercantil, director del culto religioso y jefe supremo de la familia.

Todo PJ pertenece a un determinado clan. A pesar de la primitiva igualdad vikinga entre unas familias y otras en aspectos tales como el voto en el *thing* o las seguridades jurídicas de sus miembros, los clanes se diferencian tanto por sus bienes (lo que llamamos "naturaleza" del clan) como por su prestigio y sus conexiones.

Naturaleza del clan

El jugador roba una carta de la baraja para determinar la naturaleza del clan al que pertenece. Como siempre, si roba un comodín, se volverá a mezclar la baraja una vez aplicado el resultado.

Comodín: *Konunglig* (regio). Es el tipo de clan más importante, del que proceden los reyes, y cuna de poderosos y ambiciosos *jarlar*. Apenas existe un total de 15 o 20 de estos clanes entre Noruega, Dinamarca y Suecia. Si el DJ lo permite, el *bóndi* del PJ puede ser incluso el mismísimo monarca de su nación. Este exclusivo grupo familiar ostenta vastas propiedades rurales y enormes riquezas en oro, plata y joyas. El PJ, un príncipe menor en todo caso, obtiene las ventajas Noble y Mando.

As: *Adalborinn* (aristocrático). IMPORTANTE: Esta categoría de clan solo es aplicable a los PJ de procedencia noruega. El personaje pertenece a un linaje de

ricos y orgullosos señores rurales cuya prosperidad se encuentra solo por debajo de la de los reyes de Noruega. Cuando el jefe de un clan *adalborinn* dirige un gran contingente de hombres o un cuerpo del ejército real recibe automáticamente el apelativo de “*jarl*”. Un PJ que haya nacido en uno de estos clanes (entre 20 y 25 en toda Noruega) contará con las ventajas Noble y Mando.

▲ Rey-Dama: *Hersir* (pseudoaristocrático). Los *hersar* son clanes prestigiosos y terratenientes que cuentan con una aceptable clientela de libertos, siervos y esclavos. El *hersir*, entendido ahora como jefe de su clan, suele estar a cargo de una comarca denominada *hundred* y ostenta el liderazgo sobre unas 100 familias. Un PJ que pertenezca a la estirpe *hersir* disfrutará de las ventajas Carismático y Noble.

▲ 8-J: *Ódal* (común). Un clan *ódal* no es rico ni demasiado extenso, pero el orgullo de su linaje permanece incólume. Cuenta con ciertas posesiones rurales y hasta media decena de clientes o esclavos en los mejores casos. Los voluntariosos *baendr ódal* determinan el funcionamiento del *thing*, asamblea en la que pueden imponer su criterio sobre aristócratas y reyes.

▲ 2-7: *Audmjúk* (humilde). En este caso se trata de un clan con pocos miembros, nunca por encima de la docena, y probablemente ningún esclavo o cliente. Sus propiedades rurales se limitan a la mínima expresión de pequeñas huertas y terrenos arrendados o subarrendados, por lo general a personajes ricos de la localidad. Algunos vikingos pertenecientes a estas humildes familias pueden llegar a perder la libertad por las deudas contraídas con los clanes más poderosos.

Prestigio del clan

Una cosa es la naturaleza del grupo familiar, que está en función de su riqueza exclusivamente, y otra bien distinta su prestigio. Este viene definido por la honorabilidad del conjunto de las acciones que han llevado a cabo sus diferentes miembros y se determina robando una carta de la baraja. Si la carta obtenida es un comodín, el jugador puede determinar el prestigio de su clan libremente y añadir, con la aprobación final del DJ, cualquier elemento extraordinario.

Para más información acerca de clanes aliados, enemigos y contractos, consulta la página 35 del manual básico de **Walhalla**.

▲ 2: El clan no tiene ningún prestigio. Alguno de sus miembros ha sido exiliado y actualmente casi nadie quiere mantener ninguna relación con ellos. Cuenta con 1d10 clanes rivales y enemigos.

▲ 3-4: El clan tiene un prestigio muy bajo. Cuenta con 1d6 clanes rivales y enemigos.

▲ 5-6: El clan tiene un prestigio bajo y mantiene algún oscuro secreto que no desea revelar. Cuenta con 1d3 clanes rivales y enemigos.

▲ 7-8: El clan tiene un prestigio casi normal, aunque cuenta con un clan rival y enemigo.

▲ 9: El clan tiene un prestigio normal, aunque cuenta con un clan rival (que no enemigo).

▲ 10: El clan tiene un prestigio aceptable, aunque alguno de sus miembros podría manchar su reputación antes o después.

▲ J: El clan tiene buen prestigio. Cuenta con un clan estrechamente aliado.

▲ Q: El clan tiene muy buen prestigio. Cuenta con 1d6 clanes aliados.

▲ K: El clan tiene un prestigio altísimo. Cuenta con 1d10 clanes aliados.

▲ As: El prestigio del clan es fabuloso. Todos sus miembros son bienvenidos allá por donde pasan. Cuenta con 1d10+5 clanes aliados. El nombre de la familia es conocido incluso en el resto de las naciones escandinavas.

Conexiones del clan

Al igual que ocurre con el prestigio, las conexiones de un clan son independientes de su naturaleza (e incluso de su prestigio). Un clan activo y viajero, por ejemplo, puede tener buenas conexiones independientemente de que sea más o menos rico o prestigioso. Para definir este aspecto, el jugador debe robar una carta de la baraja. Como de costumbre, si la carta obtenida es un comodín, el jugador puede determinar las conexiones de su clan libremente y añadir, con la aprobación final del DJ, cualquier elemento extraordinario.

▲ 2: El clan no cuenta con ninguna conexión digna de tal nombre, ni siquiera en su propia localidad. Lo peor es que nadie les ayuda nunca a menos que paguen por ello.

▲ 3-4: El clan tiene conexiones pero son del todo irrelevantes.

▲ 5-6: El clan posee pocas conexiones en su propia comunidad (se considera que el PJ cuenta con la ventaja Conexiones dentro de su comunidad).

7-8: El clan dispone de conexiones razonables dentro de su propia comunidad (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d3 contactos locales).

9: El clan disfruta de buenas conexiones en su propia comunidad (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d6 contactos locales).

10: El clan cuenta con buenas conexiones tanto en su localidad como en el nivel de la región (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d6 contactos locales y 1d3 contactos regionales).

J: El clan tiene buenas conexiones locales, regionales e incluso nacionales (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d10 contactos locales, 1d6 contactos regionales y 1 contacto nacional).

Q: El clan dispone de muy buenas conexiones locales, regionales y nacionales (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d10+2 contactos locales, 1d6+1 contactos regionales y 1d3 contactos nacionales).

K: El clan cuenta con excelentes conexiones locales, regionales y nacionales (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 1d10+5 contactos locales, 1d6+3 contactos regionales y 1d3+1 contactos nacionales).

As: El clan disfruta de las mejores conexiones posibles tanto en el ámbito local, como local, nacional y escandinavo (se considera que el PJ posee la ventaja Conexiones con 2d10+3 contactos locales, 1d10+2 contactos regionales, 1d6+1 contactos nacionales y 1d3 contactos escandinavos).

5. Perfil de personaje

Cada PJ de **Walhalla Salvaje** debe contar con un perfil de personaje. Es importante remarcar que el perfil no presupone ninguna profesión o cargo especial: solo funciona como indicador de lo que al personaje se le da mejor o sencillamente le gusta más. La única excepción a esto la constituyen los perfiles de *godí*, *seidmann*, *vitki* y *seidkona*.

Cada perfil cuenta con un número de “avances” en determinadas habilidades, una o más ventajas, bonificaciones especiales o una combinación de estos elementos. El perfil proporciona, por lo tanto, una base sobre la que ir construyendo el personaje según va adquiriendo experiencia.

Existen 29 perfiles de PJ (veinte masculinos y nueve femeninos) entre los que el jugador puede optar a la hora de crear su personaje. Veámoslos:

Bóndi (agricultor)

Vikingo ducho en las labores del campo y en el conocimiento de las plantas y los animales.

Habilidades:

- 1 Conducir.
- 1 Lanzar.
- 1 Notar.
- 2 Pelear.
- 2 Reparar.
- 2 Supervivencia.

Ventajas:

Una cualquiera si cumple los requisitos.

Especial:

- +2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.
- +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.



Galdramann (mago o hechicero “atarrrunas”)

Este vikingo es un brujo pagano en ciernes que ya conoce la magia *Galdrarúnar*.

Habilidades:

- 1 Intimidar.
- 1 Pelear.
- 1 Persuadir.
- 2 Sanar.

Ventajas:

- Trasfondo arcano (Magia nórdica).
- Carismático.
- Dioses, mitos y cielos.
- Leer/Escribir runas.

Especial:

- +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas
- +2 a Espíritu cuando recita.

Godi (caudillo regional)

El *godi* es un género híbrido entre un jefe político y un sacerdote de la Escandinavia pagana. Un jugador solo puede escoger este perfil cuando el clan al que pertenece su PJ es como mínimo de categoría *hersir*.



Habilidades:

- 1 Cabalgar.
- 1 Intimidar.
- 3 Pelear.

Ventajas:

- Trasfondo Arcano (Magia Nórdica).
- Carismático.
- Dioses, mitos y cielos.
- Leer/Escribir runas.

Especial:

- +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.
- +2 a Espíritu cuando recita.

Hermann (guerrero)

Vikingo específicamente centrado en las aptitudes de combate y en el arte de la guerra.

Habilidades:

- 1 Disparar.
- 2 Intimidar.
- 1 Lanzar.
- 3 Pelear.
- 1 Sanar.
- 1 Supervivencia.

Ventajas:

- Navegar-*langskip*.

Hirdir (ganadero o pastor)

Similar al *bóndi*, pero más especializado en el ámbito animal, ya se trate de su rastro o de su trato o cuidado. También puede corresponder a la figura de un pastor.

Habilidades:

- 1 Lanzar.
- 1 Notar.
- 1 Pelear.
- 1 Rastrear.
- 1 Reparar.
- 1 Sanar.
- 1 Sigilo.
- 2 Supervivencia.

Ventajas:

- Una ventaja a su elección siempre que cumpla los requisitos.

Especial:

- +2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.



Járnsmid (herrero)

No es tanto un afamado herrero forjador de espadas como un humilde artesano que satisface las necesidades elementales de aparejo, utillaje y armamento básico de su comunidad. Por descontado, todo *járnsmid* puede evolucionar con el tiempo y lograr que su producción adquiera un creciente grado de refinamiento y sofisticación.

- ▲ Habilidades:
- 1 Forzar cerraduras.
 - 1 Intimidar.
 - 1 Notar.
 - 1 Pelear.
 - 1 Persuadir.
 - 2 Reparar.

- ▲ Ventajas:
- Navegar-*knorr*.
 - Navegar-*langskip*.

- ▲ Especial:
- +2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

Kaupmann (comerciante)

Es lo más parecido a un hombre de negocios en el mundo vikingo. Indica una competencia específica en todo lo que se refiere a las relaciones humanas.

- ▲ Habilidades:
- 2 Notar.
 - 2 Pelear.
 - 3 Persuadir.
 - Un idioma extranjero a su elección.

- ▲ Ventajas:
- Carismático.
 - Navegar-*knorr*.

Laeknir (médico)

Especialista que practica la medicina y trata de mantener o recuperar la salud de sus semejantes gracias a su conocimiento de las diferentes enfermedades y dolencias que afectan a los seres humanos. El *laeknir* suele vivir contratando sus servicios en el ámbito de su comarca o región, aunque también hay otra clase de *laeknir* que combina su faceta médica con las tareas habituales de cualquier granjero vikingo.

- ▲ Habilidades:
- 2 Notar.
 - 2 Pelear.
 - 1 Persuadir.

- 2 Sanar.
- 1 Sigilo.
- 1 Supervivencia.

- ▲ Ventajas:
- Una ventaja a su elección siempre que cumpla los requisitos.

- ▲ Especial:
- +2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

Lögsögumann (abogado o recitador de leyes)

Vikingo experto en derecho que no duda en vender sus servicios al mejor postor. Su conocimiento de la legislación y la jurisprudencia le faculta a menudo para hacerse con la victoria en los litigios más variados.

- ▲ Habilidades:
- 2 Conocimientos (Leyes).
 - 2 Intimidar.
 - 1 Notar.
 - 1 Pelear.
 - 3 Persuadir.

- ▲ Ventajas:
- Carismático.

- ▲ Especial:
- +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.

Rúnaristari (maestro cantero de runas)

Especialista en escritura rúnica sobre piedra, un experto que es contratado por los diferentes clanes para seleccionar, cortar, grabar, decorar y finalmente erigir las muchas estelas rúnicas que funcionan como monumentos conmemorativos o funerarios, especialmente en Suecia.

- ▲ Habilidades:
- 1 Notar.
 - 2 Pelear.
 - 1 Persuadir.
 - 2 Reparar.
 - 1 Supervivencia.

- ▲ Ventajas:
- Leer/Escribir runas.
 - Dioses, mitos y cielos.

- ▲ Especial:
- +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.
 - +2 a Espíritu cuando recita.

El de *rúnaristari* es el único perfil que puede emplear la habilidad de Reparar para grabar estelas rúnicas.

Seidmann (brujo)

Joven con la actitud y la personalidad necesarias para terminar convertido en un poderoso hechicero. Es posible que presente un cierto grado de afeminamiento.

Habilidades:

- 1 Intimidar.
- 1 Notar.
- 1 Persuadir.
- 1 Sanar.
- 1 Sigilo.

Ventajas:

Trasfondo arcano (Magia nórdica).
Carismático.
Dioses, mitos y cielos.
Leer/Escribir runas.

Especial:

+2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas
+2 a Espíritu cuando recita.

Sjómann (marinero)

Vikingo con una considerable competencia en el ámbito de las habilidades náuticas.

Habilidades:

- 1 Disparar.
- 1 Lanzar.
- 2 Navegar.
- 1 Pelear.
- 1 Reparar.
- 1 Supervivencia.
- Un idioma extranjero a su elección.

Ventajas:

Navegar-*knorr*.
Navegar-*langskip*.

Skáld (escaldo)

Vikingo con buenas aptitudes para la narración de historias, el canto de gestas y la recitación de sagas. Estos individuos son muy apreciados por la comunidad.

Habilidades:

- 2 Conocimiento (Música).
- 1 Intimidar.
- 2 Pelear.

Ventaja:

Carismático.
Dioses, mitos y cielos.
Leer/Escribir runas.

Especial:

+2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.
+2 a Espíritu cuando recita o canta.

Skipsmid (constructor de barcos)

Vikingo que trabaja de forma temporal o permanentemente en la atarazana de su localidad o comarca, así como seleccionando y cortando los árboles idóneos para el próximo *dreki* que planea construir. Generalmente trabaja por encargo, y puede tratarse de todo un maestro constructor de navíos o de un simple aprendiz.

Habilidades:

- 1 Conducir.
- 2 Notar.
- 1 Pelear.
- 1 Persuadir.
- 2 Reparar.

Ventajas:

Navegar-*knorr*.
Navegar-*langskip*.

Especial:

+2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

Smid (artesano)

Vikingo especialmente habilidoso, capaz de fabricar utensilios diversos y de reparar casi todo tipo de artilugios, herramientas, barcos o construcciones.

Habilidades:

- 1 Conducir.
- 1 Forzar cerraduras.
- 1 Navegar.
- 1 Notar.
- 2 Pelear.
- 2 Reparar.
- 2 Sigilo.

Ventajas:

Navegar-*knorr*.

Especial:

+2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.



***Styrimann* (timonel de dreki)**

Personaje muy estimado a bordo de cualquier barco vikingo, el *styrimann* constituye el perfil del marinero encargado del timón del navío, el auténtico especialista en dirigir la embarcación en alta mar. Si el PJ pertenece a un clan *hersir* o superior, como *styrimann* no solo ejerce de timonel de su *dreki*, sino también de capitán.

Habilidades:

- 1 Lanzar.
- 1 Nadar.
- 1 Navegar.
- 1 Notar.
- 1 Pelear.
- 1 Reparar.
- 1 Supervivencia.

Ventajas:

Navegar-*knorr*.
Navegar-*langskip*.

***Thjóf* (ladrón)**

No es que el vikingo se encuentre perseguido o al margen de la ley: un *thjóf* es solo un personaje especialmente entrenado en el saqueo y el pillaje, actividades más que honorables entre los escandinavos.

Habilidades:

- 1 Disparar.
- 1 Forzar cerraduras.
- 1 Intimidar.
- 1 Notar.
- 2 Pelear.
- 3 Sigilo.

Ventajas:

Navegar-*langskip*.

***Thraell* de la casa (esclavo de confianza)**

Un jugador puede querer interpretar al esclavo de otro jugador, o tal vez de un PNJ poderoso emparentado con alguno de los PJ. En el mundo vikingo hay ciertos *thraellar* que gozan de la confianza de sus amos, los cuales los utilizan para tareas delicadas e incluso se hacen acompañar por ellos en sus viajes o les otorgan la representación comercial de sus negocios.

Habilidades:

- 1 Notar.
- 2 Persuadir.
- 2 Reparar.
- 3 Sigilo.

1 Supervivencia.

Un idioma extranjero a su elección.

Ventajas:

Una ventaja a su elección siempre que cumpla los requisitos.

***Veidimann* (cazador)**

Vikingo especializado en el rastreo y la captura de animales salvajes.

Habilidades:

- 1 Disparar.
- 1 Lanzar.
- 2 Notar.
- 1 Pelear.
- 1 Rastrear.
- 2 Sigilo.
- 1 Supervivencia.

Ventajas:

Una ventaja a su elección siempre que cumpla los requisitos.

Especial:

+2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

***Vitki* (vidente)**

Vikingo dotado de ciertos poderes de videncia y que con el tiempo se puede convertir en un respetado practicante de magia *Seid* adivinatoria

Habilidades:

- 2 Intimidar.
- 1 Notar.
- 2 Persuadir.

Ventajas:

Trasfondo Arcano (Magia nórdica).
Carismático.
Dioses, mitos y cielos.
Leer/Escribir runas.

Especial:

+2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas

***Drottning* (reina consorte o esposa de un jarl)**

No pocas reinas o esposas de caudillos vikingos cuentan con un carácter tan fuerte y audaz como el de sus maridos, si no más, estando habituadas a tomar decisiones a diario, impartir órdenes y verse obedeci-



das. En ocasiones, estas mujeres excepcionales pueden participar en viajes y aventuras.



Habilidades:

- 1 Cabalgar.
- 1 Conocimientos (Táctica).
- 1 Intimidar.
- 1 Pelear.
- 1 Persuadir.
- Un idioma extranjero a su elección.



Ventajas:

- Carismático.
- Navegar-*knorr*.
- Leer/Escribir runas.



Especial:

- +2 a Espíritu cuando recita

***Fridla* (concubina)**

Mujer joven y saludable que se ha casado con un hombre rico y de cierto poder en su localidad, en cuyo

langhús reside compartiendo espacio con la esposa legítima de aquel y con el resto de su familia. Al tratarse de una concubina, disfruta de mayor libertad de movimientos que la dueña del hogar (la *húsfreyja*, o consorte oficial), de modo que puede llegar a acompañar a su marido en alguno de sus viajes.



Habilidades:

- 1 Forzar cerraduras.
- 3 Notar.
- 2 Persuadir.
- 1 Sanar.
- 2 Sigilo.



Ventajas:

- Mirada cautivadora.

***Húsfreyja* (matrona vikinga)**

Futura matrona vikinga, una mujer relativamente capaz de defenderse por sí misma, con gran carácter (a veces incluso demasiado) y dueña de las llaves de la casa. Su inclusión en un grupo de PJ aventureros requiere cierta argumentación.



Habilidades:

- 1 Forzar cerraduras.
- 2 Notar.
- 2 Pelear.
- 2 Persuadir.
- 1 Reparar.
- 1 Sanar.



Ventajas:

- Carismático

***Kaupfreyja* (mujer comerciante)**

Viuda prematura o tal vez simple heredera del negocio de su progenitor, y que por tanto ha logrado esquivar el destino habitual de la mayoría de las mujeres para dedicarse activamente al comercio. Si se desea, su ocupación puede estar relacionada con algún sector en concreto: joyería, esclavos, pieles, ganado, varas de paño, etc.



Habilidades:

- 1 Conducir.
- 1 Notar.
- 3 Persuadir.
- Un idioma extranjero a su elección.




Ventajas:


- Carismático.
- Navegar-*knorr*.
- Leer/Escribir runas.




Rúnaristari (talladora de piedras rúnicas)

Uno de los pocos oficios especializados al que algunas mujeres pueden acceder en el mundo vikingo. Suele tratarse de personas especialmente dotadas para el arte, cuyos servicios no dudan en contratar los más variados clanes para seleccionar, cortar, grabar, decorar y finalmente erigir las muchas estelas rúnicas que funcionan como monumentos conmemorativos o funerarios, especialmente en Suecia.

-  **Habilidades:**
1 Intimidar.
1 Notar.
2 Persuadir.
1 Reparar.


-  **Ventajas:**
Carismático.
Dioses y mitos.
Leer/Escribir Runas.


-  **Especial:**
+2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.
+2 a Espíritu cuando recita.


El de *rúnaristari* es el único perfil que puede emplear la habilidad de Reparar para grabar estelas rúnicas.

Seidkona (bruja o hechicera)

Una joven con una inclinación evidente hacia el mundo sobrenatural y que desea convertirse en una poderosa *seidkona*, la bruja nórdica por antonomasia y el más poderoso de todos los perfiles de practicantes de magia nórdica. Lo habitual es que se trate de una persona bastante excéntrica.


-  **Habilidades:**
1 Conocimiento (Música).
1 Intimidar.
2 Notar.
1 Pelear.
1 Persuadir.
1 Supervivencia.


-  **Ventajas:**
Trasfondo Arcano (Magia nórdica).
Dioses, mitos y cielos.
Leer/Escribir runas.

-  **Especial:**
+2 a Espíritu cuando recita.

Skjaldmaer (o *skjaldmö* [virgen guerrera])


Una muchacha que decide consagrar su vida a la guerra, como doncella escudera, rechazando el destino habitual del resto de las mujeres. A menudo se trata de una virgen o al menos de alguien que rehuye cualquier compromiso duradero con un varón.


-  **Habilidades:**
1 Intimidar.
1 Lanzar.
3 Pelear.
1 Sigilo.
1 Supervivencia.


-  **Ventajas:**
Carismático.
Navegar-*langskip*.

Völva (vidente)

Una muchacha dotada de poderes de videncia y que cuenta con verdadera capacidad para practicar magia de tipo *Seid* adivinatoria.


-  **Habilidades:**
2 Notar.
3 Persuadir.
2 Sanar.

-  **Ventajas:**
Trasfondo Arcano (Magia nórdica).
Carismático.
Dioses, mitos y cielos.


-  **Especial:**
+2 a las tiradas de Conocimientos Generales relacionadas con leyendas.

Yfirsetukona (partera y cuidadora de enfermos)

Una joven que se ha especializado en el auxilio de las parturientas y el cuidado de los enfermos y heridos.

-  **Habilidades:**
3 Notar.
2 Persuadir.
2 Sanar.
2 Sigilo.

-  **Ventajas:**
Vínculo

-  **Especial:**
+2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

6. Atributos

El personaje comienza con un d4 en cada uno de sus atributos (excepto en el caso de daneses, islandeses y groenlandeses) y dispone de 5 puntos para mejorarlos libremente, aunque ninguno puede sobrepasar el d12.

Valores derivados

Carisma

Su valor inicial es siempre de cero excepto cuando el personaje posea alguna ventaja o desventaja que lo modifique.

Paso

Los humanos pueden moverse 6 pasos por ronda y añaden 1d6 pasos adicionales cuando corren.

Parada

Se calcula sumando 2 a la mitad del dado de Pelear.

Dureza

Se calcula sumando 2 a la mitad del dado de Vigor.

Superstición

La Superstición mide la vulnerabilidad del personaje ante lo sobrenatural y la sinrazón. En **Walhalla** sirve, entre otras cosas, para determinar la dificultad de las pruebas de Miedo. El pueblo vikingo siempre comienza con un d8 en Superstición, salvo que el personaje posea una fuerza de voluntad que supere a su capacidad de raciocinio. En estos casos (cuando el dado inicial de Espíritu supera el valor del dado inicial de Astucia) el personaje comienza con un d6 en Superstición.

7. Habilidades

El jugador debe distribuir 6 puntos para adquirir y mejorar habilidades. Cada nivel de dado cuesta 1 punto (incluyendo el d4 inicial) siempre que la habilidad sea igual o inferior al atributo del que depende. Si se supera el valor del atributo, el coste es de 2 puntos por nivel de dado.

IMPORTANTE: Ninguna de las habilidades incluidas en el perfil de personaje puede mejorarse por encima de d8 utilizando estos 6 puntos.

A continuación se proporciona información relevante sobre el uso de algunas habilidades en particular:

Conducir (Agilidad)

Es la habilidad necesaria para controlar no solo carros de mulas o bueyes sino cualquier vehículo de tracción animal, incluidos los trineos.

Conocimiento (Música)

Es la habilidad que faculta al personaje para tocar uno o varios instrumentos. También se refiere a los conocimientos musicales generales del vikingo en cuestión: melodía, armonía y composición o arte de combinar los sonidos de modo que produzca placer y deleite en aquellos que los escuchan. Al tocar un instrumento, las diferentes calidades de éxito están en relación con el virtuosismo de la interpretación. Si se obtiene un fracaso, el instrumento se quiebra entre las manos del personaje para la sorpresa de su auditorio.

Reparar (Astucia)

Permite reparar y construir desde cero todo tipo de cosas, desde utensilios y ropa a edificaciones o embarcaciones asumiendo que el personaje disponga de los conocimientos necesarios para ello según indique su trasfondo. Véase la página 25 del manual de **Savage Worlds** y las páginas 251-252 del manual de **Walhalla**.

8. Ventajas y desventajas

Consideraciones generales

Todos los personajes de **Walhalla Salvaje** comienzan con una o varias ventajas determinadas por su perfil de PJ. En aquellos casos en los que el perfil permite escoger una ventaja libremente, debe cumplirse con los requisitos de la ventaja elegida.

Además, pueden seleccionar libremente hasta dos desventajas menores y una mayor para conseguir así hasta 4 puntos adicionales. Por uno de estos puntos puede mejorarse una habilidad en un nivel de dado y, a cambio de dos, se puede mejorar un atributo en un nivel de dado o adquirir una ventaja para la que se cumplan los requisitos.

Nuevas ventajas

Arma foránea

Experimentado (o Novato durante la creación del PJ)

El personaje posee un arma exótica que gusta de llevar consigo y utilizar en cuanto tiene oportunidad. El jugador elegirá el arma de la que se trata y llegará



a un acuerdo con el DJ sobre en qué circunstancias ha llegado a sus manos y por qué. Obtiene la ventaja Arma distintiva independientemente de su valor de Pelear.

Batidor

Experimentado. Notar d8, Rastrear d6, Sigilo d8.

El personaje es muy bueno realizando misiones de reconocimiento y espionaje por lo que suele ser escogido para que se adelante a sus compañeros durante una incursión y recabar información valiosa.

Si emplea el tiempo suficiente (la cantidad de tiempo necesaria en cada situación queda a juicio del DJ), un éxito en una tirada de Notar le proporciona toda la información relevante acerca del número de fuerzas enemigas, medidas defensivas, puntos débiles, tiempo de rotación de centinelas y cualquier otra información relevante. Además, añade un +2 a sus tiradas de Sigilo y Rastrear.

Buena reputación

Novato.

Un personaje con esta ventaja destaca sobremedida en alguna disciplina (o ha protagonizado alguna hazaña en el pasado), lo que le proporciona un merecido reconocimiento. En líneas generales todo el mundo le tiene en buena estima o adopta una actitud favorable cuando sabe quién es.

Cuando un vikingo con buena reputación se encuentra con alguien por primera vez, la reacción inicial no puede ser peor que amistosa. Naturalmente, es el DJ quien tiene siempre la última palabra para determinar si las circunstancias permiten que la fama de este vikingo pueda influir en una escena.

Dioses, mitos y cielos

Novato.

Esta ventaja proporciona un +2 a las tiradas de Conocimientos Generales relativas a la interpretación de las voluntades de los dioses a partir de los indicios observables en el firmamento, y al conocimiento de la amplia y compleja mitología nórdica: historias de los habitantes de Ásgard, plegarias divinas, vida de ultratumba, naturaleza y función de los sacrificios, observancia de las normas y los preceptos religiosos, prácticas rituales, etc.

Además, cuando un brujo lanza un hechizo de magia sacrificial, *Gald* o *Seid* adivinatoria, esta ventaja proporciona un +2 a la tirada de Superstición realizada por el brujo.

Escéptico

Novato. Espíritu d8.

Un vikingo escéptico no rechaza el legado cultural de su pueblo y todavía se ve afectado por las creencias comunes de su sociedad. Sin embargo, en situaciones de estrés en las que la superstición tenga un peso determinante, activa un mecanismo mental a nivel instintivo e inconsciente para luchar contra ella (por ejemplo, cuando es el blanco de un conjuro o debe luchar contra su miedo).

Un personaje escéptico aplica una bonificación de +2 a todas las tiradas de Espíritu que realice contra su propio valor de Superstición.

Hermano de leche

Novato.

Esta ventaja solo puede adquirirse durante la creación del personaje y requiere que, a su vez, otro jugador la adquiera también.

Los dos personajes ha sido amamantados por la misma mujer a pesar de que no tienen lazos familiares. Ambos han crecido juntos y sienten un especial vínculo que va más allá de una fuerte amistad. La sola presencia de un hermano de leche, inspira y fortalece al otro.

Un personaje puede hacer entrega de sus propios benis a su hermano de leche siempre y cuando ambos se encuentren cerca. Normalmente esto requiere que haya línea de visión entre ambos pero, en algunas circunstancias especiales (siempre a juicio del DJ) el vínculo es tan fuerte que funciona aunque el receptor no sea consciente de la presencia de su hermano de leche.

Hermano de sangre

Novato.

Esta ventaja requiere que dos o más jugadores la adquieran.

La hermandad de sangre constituye un género de amistad íntima con alguien que pertenece a otro clan. Una amistad de este tipo se cierra sobre todo en los años de adolescencia y juventud por medio de un pacto rubricado con la sangre de los participantes. El pacto no se puede romper y queda en vigor hasta la muerte de uno de los dos.

A efectos de juego, un personaje añade una bonificación de +2 a cualquier tirada que tenga como objetivo ayudar su hermano de sangre (incluyendo tiradas de daño).



Hijo del mar

Novato. Navegar d6, Espíritu d8.

El pueblo vikingo tiene fama de contar con buenos marinos pero, incluso entre ellos, hay individuos con un talento innato superior al resto. Cuando un vikingo adquiere la ventaja Hijo del mar, obtiene el reconocimiento de los suyos pero, además de estas ventajas sociales, puede realizar una tirada de Espíritu para preveer con suficiente antelación una tormenta o el cambio de dirección del viento, por ejemplo.

Un hijo del mar puede realizar tiradas de Navegar para intuir peligros relacionados con las condiciones de navegación como la presencia de rocas invisibles bajo el agua, una zona de bajíos o tener la certeza de en qué dirección se encuentra tierra firme, por ejemplo.

Por último, los hijos del mar añaden un +2 a todas sus tiradas de Navegar. La bonificación se acumula a cualquier otra, ya provenga de condiciones circunstanciales o de otra ventaja.

Leer/Escribir runas

Novato. Astucia d6.

La ventaja de Leer/Escribir runas determina que el personaje es uno de los pocos que sabe leer y escribir el idioma vikingo. En aquellos casos en los que se requiera una tirada se utilizará el atributo Astucia.

Leer/Escribir idioma

Novato. Astucia d6.

Esta ventaja representa que el personaje sabe leer y escribir un determinado idioma foráneo. Puede adquirirse múltiples veces, siempre que se cuente con la aprobación del DJ, una por cada idioma en particular.

Navegar-knorr

Novato.

La ventaja Navegar-knörk representa la familiaridad con todas las actividades marinerías relacionadas con las embarcaciones comerciales vikingas, desde la dirección de la nave hasta las acciones de cabotaje, maniobra, carga y descarga, etc. A efectos de juego proporciona un +2 a las tiradas de Navegar a bordo de una embarcación comercial vikinga, incluso si el personaje no cuenta con la habilidad de Navegar.

Navegar-langskip

Novato.

La ventaja Navegar-langskip representa la familiaridad con todas las actividades marinerías relacionadas con las embarcaciones militares y las naves de asalto, pillaje, ataque y saqueo, cualitativamente distintas a las comerciales o de mera carga. A efectos de juego proporciona un +2 a las tiradas de Navegar a bordo de una embarcación comercial vikinga, incluso si el personaje no cuenta con la habilidad de Navegar.





Mirada cautivadora

Concubina o Atractivo. Persuadir d6.

El personaje posee una gran habilidad para atraer la atención, despertar el deseo y manipular a aquellos con quienes es capaz de mantener la línea de visión. Un personaje con mirada cautivadora añade un +2 a sus tiradas de Persuadir cuando intenta seducir a otro.

Thraell

Novato, clan *hersir* o superior

El PJ tiene a su cargo a un joven esclavo o esclava (extra) como aliado. PJ y DJ acordarán las razones por las que el personaje atesora una propiedad semejante y las características del extra.

El *thraell* acompaña y sirve a su amo allá donde va. Cada vez que su amo obtiene un avance, cualquiera de los dos puede beneficiarse del mismo (pero solo uno de ellos).

Nuevas desventajas

Aversión hacia los extranjeros (menor)

El personaje siente un profundo rechazo hacia quienes no pertenecen a la nación escandinava. No tratará con un extranjero si puede evitarlo y nunca aprenderá ninguno de sus idiomas. Si tuviese algún grado en un Idioma extranjero, este desaparece ahora y para siempre.

Curiosidad por los cristianos (menor)

El PJ ha oído hablar o conoce personalmente a varios de los seguidores de la fe de Cristo y siente cierta inclinación por su mensaje monoteísta. Siempre que le sea posible, en sus correrías evitará acabar con la vida de monjes y sacerdotes cristianos e incluso tratará de protegerlos.

Infame (mayor)

Lo contrario que Buena reputación, y además -2 a Carisma.

Un personaje con esta desventaja ha protagonizado algún acto en el pasado que le proporciona mala reputación. En líneas generales, todos aquellos con los que se encuentre y sepan de su mala fama, adoptarán una actitud desfavorable hacia él.

Cuando un vikingo infame se encuentra con alguien por primera vez, la reacción inicial no puede ser mejor que poco cooperativa. Naturalmente, es el DJ quien tiene siempre la última palabra para determinar si las circunstancias permiten que la infamia de este vikingo pueda influir en una escena.

Mal del mar (menor)

Este vikingo lleva bastante mal la navegación. Cada vez que sube a bordo de un barco sufre mareos y náuseas lo que, en términos de juego, significa que gana un nivel de Fatiga mientras está navegando.

Este trastorno puede provocar la incapacitación del personaje pero nunca la muerte. Tras unas horas en tierra, el nivel de Fatiga desaparece.

Oveja negra

El PJ es noble pero ha sido repudiado, lo que le lleva a perder los lazos con su clan. Si sus acciones amenazan el buen nombre de la familia, sus familiares harán lo que sea necesario para proteger la reputación del clan. -2 al Carisma cuando trata con personajes nobles o influyentes, incluso de su propio linaje.

Odio a los cristianos (mayor)

El personaje aborrece la religión cristiana y a los cristianos, en especial a los monjes. Siempre que puede se mofa de sus creencias y ritos y en situaciones de combate se esfuerza por hacerles el máximo daño posible: destruye sus iconos, incendia sus monasterios, sacrifica cristianos en honor a los dioses de Asgard, profana sus tumbas, etc.

El personaje obtiene un +2 a las tiradas de daño contra cristianos pero sufre un -4 a Carisma a la hora de interactuar con cristianos y con vikingos que no sientan odio por los cristianos (la actitud inicial nunca puede ser mejor que Poco cooperativa).

Oscuro pasado (menor/mayor)

El PJ esconde un secreto muy comprometedor: en algún momento ha cometido una fechoría espantosa (un asesinato por la espalda, un robo sin honor, un incesto o cualquier otra a especificar por el jugador) de la que luego se ha arrepentido pero cuya relevación resultaría desastrosa para su prestigio (si es una desventaja menor) o para el de todo su clan (si es una desventaja mayor). En principio solo el jugador afectado y el DJ estarán al tanto de lo que ha sucedido.

Supersticioso (menor)

El vikingo siente un gran temor por el mundo sobrenatural y todo lo relacionado con él. Cuando el DJ hace una tirada con el dado de Superstición de este personaje, añade un +2 al resultado.

Supersticioso (mayor)

Este vikingo es muy vulnerable a la magia y la sinrazón. Cuando el DJ hace una tirada con el dado de Superstición de este personaje, utiliza un nivel de dado superior al que marque el valor de Superstición. Si el dado de Superstición es d12, simplemente se añade un +2.

Ventajas prohibidas

Algunas ventajas del manual de **Savage Worlds** no encajan con la ambientación de **Walhalla** o bien se ha transferido su función total o parcialmente a alguna de las nuevas ventajas (como ocurre en el caso de Osa-do y Escéptico, por ejemplo).

Esta es la lista de ventajas prohibidas en **Walhalla Salvaje**: Adepto, Artista marcial, As, Campeón, Drenar el alma, Guerrero sagrado/impío, Inventor, Lingüista, Maestro de artes marciales, Mago, McGyver, Mentalista, Mr. Arreglalo todo, Osado, Puntos de poder, Recuperación rápida, Resistencia arcana, Rico, Rock'n'Roll, Sin piedad, Subidón de poder y Vínculo.

9. Equipo

El personaje comienza sus aventuras con todos los pertrechos comunes y de combate que desee de entre los posibles en función de la categoría del clan al que pertenece, tal y como se detalla en la página 57 del manual básico de **Walhalla**. Conviene señalar que, como dicta el sentido común, la calidad de la indumentaria del personaje varía notablemente según el tipo de clan del que forma parte. Si hablamos, por ejemplo, de un vikingo *adalborinn* o *konunglig*, su espada cuenta además con una hoja franca, es decir, que se trata de una prestigiosa espada *ulfberht* de importación (el personaje obtiene la ventaja Arma distintiva independientemente de su valor de Pelear).

ARMAS CUERPO A CUERPO VIKINGAS

ARMA	DAÑO	MANOS	PA	ALCANCE	NOTAS
Daneaxe	FUE+d10	2	1		PA 1, Parada -1
Daneaxe Ligera	FUE+d8	1			
Espada nórdica	FUE+d8	1			
Espada ulfberht	FUE+d8	1			+1 a Pelear por Arma distintiva.
Garrote o clava	FUE+d6	1	1		PA 1
Hacha de corte (ligera)	FUE+d6	1			Puede utilizarse como arma arrojadiza.
Hacha de corte y agarre	FUE+d6	1			"Si el atacante logra un aumento puede elegir entre aplicar el daño normalmente o intentar desarmar al enemigo. Puede utilizarse como arma arrojadiza."
Hacha de trabajo	FUE+d6	1			Puede utilizarse como arma arrojadiza.
Knífr	FUE+d4	1			Pequeño cuchillo.
Langsaex	FUE+d6	1			Espadín.
Lanza corta de aletas	FUE+d6	1			Puede utilizarse como arma arrojadiza.
Lanza de combate	FUE+d6	2		1	Solo daneses. Parada +1, Alcance 1
Martillo de combate	FUE+d8	2	2		PA 2, Parada-1
Martillo ligero	FUE+d6	1	1		PA 1



ARMAS CUERPO A CUERPO FORANEAS

ARMA	DAÑO	MANOS	PA	ALCANCE	NOTAS
Espada jácara	FUE+d8				
Khanjar o gumía	FUE+d6				
Kiliç	FUE+d6				Sable curvo turco-mongol
Lucero del alba	FUE+d8	2	-1		PA 2, Parada -1.
Mayal	FUE+d6	2			Ignora bonificaciones de Parada por escudos y cobertura
Saif	FUE+d8				Alfanje árabe
Spatha romana	FUE+d8				

ARMAS A DISTANCIA

ARMA	DISTANCIA	DAÑO	CdF	PA	FUE MÍNIMA	NOTAS
Arco compuesto	12/24/48	2d6	1		d6	
Arco corto	12/24/36	2d6	1		d6	
Arco largo	15/30/60	2d6	1		d8	
Ballesta	15/30/60	2d6	1	1	d6	Arma foránea. Recarga 1.
Boleadoras	4/8/16	FUE+1	1			Arma foránea. Se pueden emplear para realizar un truco de Agilidad a distancia, usando la habilidad de Lanzar. El éxito significa que el oponente sufre una penalización de -2 a su Parada hasta su siguiente acción. Con el aumento, también cae al suelo y queda aturdido, además de tener esa penalización.
Cuchillos	3/6/12	FUE+d4	1			
Hachas	3/6/12	FUE+d6	1			Todas las hachas de mano
Honda	4/8/16	FUE+d4	1			Arma foránea

ARMADURAS

ARMADURA	DUREZA	NOTAS
Armadura carolina (placas metálicas)	+3	Protección foránea.
Camisa de escama de hierro (laminada)	+2	Cubre el torso. Clan hersir en adelante.
Casco de cuero	+2	Cuero hervido. Cubre parte de la cabeza. 50% de proteger impacto en la cabeza. Clan ódal en adelante.
Casco de hierro (sin nasal)	+3	Cubre parte de la cabeza. 50% de proteger impacto en la cabeza. Clan hersir en adelante.
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello	+3	Protege la cabeza. 75% de proteger impacto en la cabeza. Clan adalborinn en adelante.
Casco de hierro con nasal y remaches	+3	Cubre parte de la cabeza. 66% de proteger impacto en la cabeza. Clan adalborinn en adelante.
Chaqueta de cuero	+1	Cubre el torso y los brazos. Clan ódal en adelante.
Cota de anilla fina	+2	Cubre torso y brazos (y piernas si es larga). No disponible como equipo inicial.
Cota de anilla gruesa	+2	Cubre torso y brazos (y piernas si es larga). Clan adalborinn en adelante.
Escudo de tilo	+1	+2 Armadura si impacta ataque a distancia
Jacerina árabe	+2	Protección foránea.
Jaco de piel de vaca	+1	Cubre el torso.
Jubón carolino	+1	Protección foránea.
Peto de cuero laminado	+2	Cubre el torso. Clan ódal en adelante.
Peto de cuero y remaches (laminado y con faldones)	+2	Cubre el torso y la parte superior de las piernas. Clan hersir en adelante.
Peto romano	+2	Protección foránea.
Yelmo completo	+3	Protección foránea. Protege toda la cabeza.





CAPÍTULO 3 MAGIA

Tanto en lo relativo a las reglas como a la ambientación, el tratamiento de la magia constituye el elemento más original de **Walhalla**. En **Walhalla** no se afirma que la magia exista en realidad o que deje de hacerlo: la magia existe sencillamente porque se cree en ella a pies juntillas, porque queda ligada a la superstición, sí, pero también porque se basa en los principios activos de diferentes sustancias con efectos muy reales sobre el organismo (y la psique) de los seres humanos. Un enfoque así aleja a **Walhalla** del género de espada y brujería y establece un principio rector a partir del cual incorporar reglas de magia a nuestro juego.

Magia, superstición y ámbitos de civilización

Un alto grado de superstición no es un rasgo exclusivo de los escandinavos de la Alta y la Plena Edad Media, sino que se extiende a los miembros de cualquier ámbito de civilización de aquellos lejanos tiempos (y aun de muchos otros bastante más recientes). Por esa razón, todos los personajes en **Walhalla**, sean vikingos o no, cuentan con un nuevo valor derivado llamado Superstición que oscila entre d4 y d12.

Para más información sobre magia nórdica y Superstición, consulta el capítulo 7 “El bosque de las *seidkonur*” del manual de **Walhalla**.

Lanzamiento de conjuros en Walhalla Salvaje

En **Walhalla Salvaje** los brujos se valen (literalmente) de la propia Superstición de sus víctimas para conseguir que un poder tenga efecto. Por este motivo, lanzar un conjuro siempre se resuelve mediante una tirada enfrentada entre el Espíritu de la víctima y su misma Superstición.

El practicante de magia lanza el dado de Superstición de su objetivo para determinar la dificultad. Si el brujo es un comodín, además añade el dado salvaje. Se puede usar un *beni* para repetir la tirada pero solo puede hacerse antes de que la víctima realice su tirada de Espíritu.

Una vez que el brujo ha determinado la dificultad, el objetivo del conjuro realiza una tirada de Espíritu. Si el resultado iguala o supera la tirada del brujo, el poder no tiene efecto.

Si un brujo obtiene un 1 natural en su dado de Superstición para determinar la dificultad de resistir el poder que desea activar, sufre un estado de confusión mental, experimentando dudas acerca de sus facultades sobrenaturales y perdiendo la capacidad de usar la Superstición ajena.



En términos de juego, esto significa que el brujo resulta aturdido (aunque el conjuro funcione gracias al resultado del dado salvaje, por ejemplo), no puede activar poderes mientras continúe en ese estado y cualquier poder mantenido deja de estar activo de inmediato. Y si el resultado es de fallo crítico, además de resultar aturdido el dado de Superstición del brujo disminuye en un paso (aunque nunca puede ser menor que un d4).

En la versión salvaje de **Walhalla**, un PJ jamás realiza tiradas de Superstición para determinar si el miedo supersticioso tiene efecto sobre sí mismo. Siempre lo hace el DJ cuando plantea situaciones inquietantes donde el miedo supersticioso es un factor a tener en cuenta. De esta manera, se conserva la gran excitación que producen los dados al explotar y la coherencia del uso de benis para mejorar tiradas, tal y como propone originalmente **Savage Worlds**.

En aquellas ocasiones en las que el PJ es un brujo e intenta lanzar un conjuro sobre sí mismo, lanzará su dado de Superstición enfrentándolo a su propio dado de Espíritu (lanzado por el DJ sin dado salvaje).

Pruebas de Superstición

El valor de Superstición indica la vulnerabilidad del individuo frente a la magia y la sinrazón. El segundo uso del valor de Superstición se relaciona con los miedos colectivos de cada uno de los diferentes ámbitos de civilización de la Edad Media. Es cierto que tal vez alguno, como el nórdico, resulta menos temeroso que otros, pero el catálogo de resquemores contrarios a la razón es casi inabarcable al margen de la sociedad en la que fijemos nuestra atención.

Enfrentado a aquello que despierte en él alguna clase de miedo supersticioso, un personaje puede verse obligado a dar media vuelta y huir, a acobardarse o superar sus temores para actuar con normalidad. El DJ puede, por ejemplo, pedir una prueba de Superstición cuando unos PJ vikingos se topan con un *nídstóng* o poste de mal de ojo, o cuando alguien los maldice en público y luego refrenda sus palabras escupiendo al suelo. Como señalamos en el recuadro anterior, en estos casos el personaje debe realizar una tirada enfrentada de Espíritu contra su propia Superstición (tirada por el DJ) si no quiere sufrir las consecuencias.

EJEMPLO: Un grupo de PJ avanza por una senda que conduce hasta la cabaña en la que se refugian sus enemigos. Todo marcha bien, nadie los ha visto y caminan confiados. Sin embargo, unos 200 metros antes de la choza los personajes se topan con un tétrico *nídstóng*. En su parte superior se ha clavado una cabeza de caballo. El poste está completamente a la vista, marcado con una runa *naud* de gran tamaño. La sangre que ha resbalado por la madera no impide apreciar el nefasto símbolo. Esta visión se asocia con el mal de ojo y es capaz de acongojar a algunos de los PJ.

Por tanto, el DJ lanza el dado de Superstición de cada PJ (pero no el dado salvaje) para determinar la dificultad de la tirada de Espíritu que debe superar cada jugador. Aquellos que logren un éxito podrán desenvolverse con normalidad pero quienes fallen la tirada enfrentada ganarán un nivel de fatiga debido al nerviosismo y la confusión mental. Esta fatiga desaparece una vez que dejen atrás el evento que ha disparado su superstición. Un fallo crítico provocará que el personaje huya o que no se atreva a seguir avanzando hacia la cabaña, considerando que la zona está maldita, e incluso abandonando a sus compañeros.

TIRADA ENFRENTADA DE ESPÍRITU CONTRA SUPERSTICIÓN

Fallo crítico	El personaje entra en pánico, huye despavorido o se niega a seguir avanzando o permanecer en la zona.
Fallo	El personaje es presa del nerviosismo y la tensión mental y gana un nivel de fatiga.
Éxito	El personaje puede actuar con normalidad.

Variaciones en el valor de Superstición

El valor de Superstición puede variar a lo largo de la vida de un personaje. Estos cambios potenciales tienen lugar al final de cada sesión de juego en la que se otorga experiencia o cuando el DJ lo considere apropiado (por ejemplo, al producirse un largo tiempo entre aventuras, cuando un personaje se recupera de sus heridas durante un largo periodo de descanso o después de un realizar un viaje prolongado).

El DJ (o cada PJ si así lo prefieren) realiza una tirada de Superstición (no se añade el dado salvaje) modificada por algunas de las circunstancias que han suce-



dido durante la aventura. La dificultad de la tirada la determinará el paso de dado de Astucia del PJ (4 para d4, 6 para d6, etc).

Las siguientes circunstancias afectan a la tirada de Superstición (todas son acumulables):

- El PJ ha lanzado con éxito al menos un conjuro: +2.
- El PJ ha fracasado al lanzar uno o más conjuros: -1.
- El PJ ha sido testigo de la realización y efectos de al menos un conjuro: +1.
- El PJ ha visto cómo fracasaba el lanzamiento de al menos un conjuro: -1.
- El PJ ha presenciado un fenómeno al que se pueda atribuir una naturaleza o explicación sobrenatural (por ejemplo, contemplar una aurora boreal): +1 a +2.
- El PJ ha lanzado uno o más conjuros con una explosión de dados: +2.
- El PJ ha obtenido un fallo crítico al lanzar uno o más conjuros: -2.
- El PJ ha subido de nivel: -2 o +2 (decide libremente si desea que el modificador sea positivo o negativo).

CAMBIOS EN EL VALOR DE SUPERSTICIÓN

<=0	La Superstición se reduce en un paso de dado.
Fallo	La Superstición permanece sin cambios.
Éxito	La Superstición se incrementa en un paso de dado.

Los cambios en el valor de Superstición son característicos de la ambientación de **Walhall** y representan el impacto que tienen en los personajes los eventos que estos protagonizan o de los que son testigos. Sin embargo, la lista de modificadores puede contribuir a que se pierda ese “sencillo, frenético y divertido” estilo característico de **Savage Worlds**. Para solucionarlo, hemos diseñado una sencilla ficha de aventura donde el DJ podrá marcar, a medida que se vayan produciendo, las circunstancias que podrían hacer variar el valor de Superstición de cada PJ.

Practicantes de magia nórdica

PRACTICANTES DE MAGIA

Perfiles de practicantes de magia nórdica	Categorías de magia nórdica dominadas
<i>Godi</i> (masculino)	Sacrificial
<i>Galdramann</i> (masculino)	<i>Galdrarúnar</i>
<i>Seidkona</i> (femenino)	Sacrificial, <i>Seid</i> manipuladora, <i>Seid</i> adivinatoria, <i>Gald</i> y <i>Galdrarúnar</i> (todas)
<i>Seidmann</i> (masculino)	Sacrificial, <i>Seid</i> manipuladora, <i>Gald</i>
<i>Vitki</i> (masculino)	<i>Seid</i> adivinatoria
<i>Völva</i> (femenino)	<i>Seid</i> adivinatoria

Existen seis perfiles diferentes que cuentan con el Trasfondo Arcano (Magia nórdica), dos de ellos femeninos, la *seidkona* y la *völva*, y cuatro masculinos, el *godi*, el *seidmann*, el *vitki* y el *galdramann*. El resto de perfiles no suele atesorar conocimientos mágicos. En general, se comprueba que los perfiles femeninos son más poderosos que los masculinos, en especial la *seidkona*. En el mundo escandinavo, la brujería es tenida por cosa de mujeres y resulta contraria al ideal del hombre sincero, capaz de afrontar las vicisitudes de la vida de frente y sin engaños. Cada uno de los seis perfiles se relaciona con uno o varios tipos de magia, tal y como se indica en la tabla superior.

Poderes iniciales y poderes adquiridos

La magia nórdica se divide en cinco categorías mágicas: sacrificial, *Seid* manipuladora, *Seid* adivinatoria, *Gald* y *Galdrarúnar*. Cada una de estas categorías cuenta con una lista de poderes que sirven de base para que el brujo construya sus propios conjuros.

Todo practicante de magia nórdica comienza con tres poderes iniciales en cada una de las categorías de magia nórdica incluidas en su perfil. Además, aprende un poder adicional cada vez que adquiere la ventaja Nuevo poder. Si el DJ lo estima oportuno, la ventaja Nuevo poder requerirá la existencia de alguien que enseñe al personaje sus nuevos poderes.



Creación de conjuros

El brujo tiene, inicialmente, 3 poderes por cada tipo de magia que conozca su perfil y la ventaja Nuevo poder le permite aprender un nuevo poder de uno de los tipos de magia que conozca.

A la hora de crear un conjuro dispone de tantas modificaciones como la mitad del paso de dado de Superstición +2 (y la *seidkona*, +4)

En **Walhalla Salvaje**, cada conjuro tiene las siguientes características: poder, ornamentos, activación, modificador a la tirada de Superstición y duración. Veámoslos uno por uno:

Poder

Cada conjuro se basa en un poder que detalla los efectos concretos del hechizo y cualquier mecánica específica que requiera. Muchos de estos poderes se pueden encontrar en el manual de **Savage**

Worlds, pero otros son particulares de esta ambientación. Al final de este capítulo se proporciona una lista completa de los poderes y su descripción en forma de tabla.

Ornamentos

Se refiere a la naturaleza física que adopta el conjuro como resultado de un proceso de fabricación o elaboración. Existen importantes limitaciones en función del tipo de magia del que hablemos. Los ornamentos disponibles en Walhalla Salvaje para un conjuro son:

▲ Amuleto (AMU)
(*Seid* manipuladora, *Galdrarúnar*).

Tarda en crearse 1d6 días pero no tiene ningún tipo de caducidad mientras no se destruya o resulte seriamente dañado. Hay que portarlo en todo momento, a ser posible en un lugar visible y por encima de la cintura. Puede adquirir la forma de collar, colgante, broche, brazalete, etc. El receptor o víctima debe estar en contacto visual con él para que el hechizo sea eficaz.

▲ Danza (DAN)
(Magia sacrificial, *Gald*).

Consiste en un baile ritual y frenético que se prolonga durante 1d3 horas, a menudo alrededor de una hoguera. El receptor o víctima tiene que ser testigo de la ceremonia completa si quiere sufrir los efectos del conjuro.

▲ Grabado (GB)
(*Galdrarúnar*).

Tarda una hora en realizarse cuando es sobre metal y queda fijado para siempre a la superficie, y solo 2d10 minutos sobre madera. En este último caso, el palo ha de romperse o quemarse después de ser grabado para que el conjuro surta efecto, por lo que la inscripción solo se puede usar una vez.

▲ Gran sacrificio (GrSA)
(Magia sacrificial, *Seid* adivinatoria).

Tarda una hora, pero el sacrificio tendrá que ser de un animal cuadrúpedo de tamaño no inferior al de una oveja. Si lo que se sacrifica es un ser humano, el brujo no realizará la tirada enfrentada de Superstición de la víctima contra Espíritu. En lugar de ello, tira su propia Superstición contra una dificultad de 4.



CREACIÓN DE CONJUROS

	0	1	2	3	4
ORNAMENTOS	Danza Sacrificio Gran Sacrificio	Ungüento	Poción	Grabado	Amuleto Recitación
ACTIVACIÓN	Normal 2 asaltos	Rápida 1 asalto	Inmediata 0 asaltos		
MODIFICADOR SUPERSTICIÓN	-2	-1	0	+1	+2
DURACIÓN		Instantanea	Mantenida		



Poción (POC)

(Seid manipuladora, Seid adivinatoria).

Tarda en prepararse un día entero y pierde sus propiedades en 1d10 días. El receptor del hechizo debe beberla para que surta efecto. Además, exige una tirada previa de Conocimientos generales para hallar los ingredientes con los que elaborarla. La tirada se puede repetir una vez al día.



Recitación (REC)

(Seid manipuladora, Seid adivinatoria, Gald).

Los rezos y las declamaciones requieren de una a tres rondas de duración (determinados por el tiempo de activación del poder). Como en los casos anteriores, el receptor o víctima ha de presenciar y escuchar la recitación del hechicero.



Sacrificio (SA)

(Magia sacrificial, Seid adivinatoria).

Como el grabado en metal, exige también una hora de tiempo de realización (durante la que se oficia el rito pertinente). El receptor tiene que participar en la ceremonia o al menos presenciarla, y en su transcurso ha de sacrificarse un animal bípedo o cuadrúpedo de tamaño no inferior al de una gallina.



Ungüento (UNG)

(Seid manipuladora, Seid adivinatoria).

Tarda en prepararse un día entero y caduca a los 2d10 días. Suele tener la consistencia de una grasilla o un emplasto que hay que untar sobre el receptor. Al igual que la poción, también exige una tirada previa de Conocimientos generales.

IMPORTANTE: Todo PJ practicante de magia nórdica comienza sus aventuras con un amuleto, una poción, un ungüento o un grabado en su poder de cada uno de los conjuros que su jugador haya creado y estén basados en dichos ornamentos.

Activación

Esta característica alude al tiempo que necesita el brujo antes de poner a prueba la Superstición de la víctima de su conjuro. Los modos de activación posibles son:



Normal: El brujo debe emplear dos rondas completas antes de activar su poder.



Rápida: El brujo debe emplear una ronda completa antes de activar su poder.



Inmediata: El brujo puede activar su poder como una acción normal durante su turno.

Modificador a la tirada de superstición

Esta característica se refiere al bonificador o penalizador que el brujo aplicará a la tirada de Superstición para lanzar el conjuro. El jugador puede optar entre los siguientes modificadores a la tirada de Superstición del receptor o víctima:




MD-2. Este modificador se traduce en un -2 a la tirada de Superstición que realiza el brujo.




MD-1. Este modificador se traduce en un -1 a la tirada de Superstición que realiza el brujo.



MD0. Con este nivel no existe modificador a la tirada de Superstición que realiza el brujo.

 MD1. Este modificador se traduce en un +1 a la tirada de Superstición que realiza el brujo.

 MD2. Este modificador se traduce en un +2 a la tirada de Superstición que realiza el brujo.

Duración

Todos los poderes de **Walhalla Salvaje** tienen una duración instantánea, pero algunos de ellos pueden mantenerse activos. Un brujo puede mantener activos tantos poderes como la mitad de su propio dado de Superstición, si bien cada poder activo supone un -1 a las tiradas de Superstición para activar nuevos poderes.

Cuando un brujo está manteniendo activos uno o más poderes y sufre daño, debe superar una tirada de su propia Superstición para mantener activos todos los poderes. La dificultad de esta tirada es igual al daño sufrido.

Lista de poderes

Walhalla Salvaje pone a disposición de los practicantes de magia nórdica más de 40 poderes con lo que crear conjuros. A continuación se ofrece una completa lista con todos los detalles de cada poder: el poder en el que se basan, los tipos de magia nórdica que pueden utilizar el poder, si puede mantenerse activo o no y una descripción de sus efectos.

LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Alimentar el odio	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora</i>	Nuevo	Sí	El nivel de reacción inicial del receptor empeora en dos niveles con respecto al brujo o cualquier otra persona elegida por el brujo.
Atontar	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora</i>	Nuevo	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el receptor sufre una penalización de -1 (-2 si el brujo gana la tirada enfrentada con uno o más aumentos) a todas las tiradas de rasgo que requieran un mínimo proceso mental (Pelear o Disparar se ven afectadas, por ejemplo, mientras que Vigor no).
Aumentar dureza	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora</i>	Armadura	Sí	Cuando el receptor del conjuro pierde la tirada contra su Superstición se ve inundado de una sensación de poder y confianza al sentirse bajo la protección del brujo. A efectos de juego, el receptor aumenta la Dureza en 1 (si la tirada de Superstición es más alta por cuatro o más puntos, la Dureza aumenta en 2) mientras el poder se mantenga activo.
Averiguar dueño	<i>Seid adivinatoria</i>	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si la tirada de Superstición es mayor que la de Espíritu, el brujo tendrá una visión clara del aspecto del propietario del objeto que esté tocando.
Alterar el tiempo atmosférico	<i>Seid manipuladora</i>	Nuevo	Sí	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo puede alterar el tiempo atmosférico a voluntad. Cuanto mayor sea la diferencia a favor de la Superstición, mayor será el efecto que logre el brujo al alterar el tiempo (un éxito puede servir para que comience a llover, pero para lograr una tormenta haría falta un aumento, por ejemplo).



LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Crear <i>nidstong</i> / poste de mal ojo	<i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El ornamento de este conjuro solo puede ser de tipo amuleto (el amuleto es en realidad el propio poste). El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el poste ahuyentará a todo aquel que no logre resistir una prueba de Superstición.
Credulidad	<i>Gald, Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el receptor sufre una penalización de -1 a sus tiradas de Espíritu para enfrentarse a su propia Superstición (-2 si la tirada del brujo al lanzar el conjuro fue superior por cuatro o más puntos).
Dañar	<i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	Cuando el brujo activa este poder con éxito, el receptor resulta aturdido (causando una herida si ya estaba aturdido). Si la tirada de Superstición supera por cuatro o más la tirada de Espíritu, el conjuro causa una herida. Cuando el brujo obtiene un aumento en la tirada de Superstición sobre un receptor que ya estaba aturdido, el resultado sigue siendo de una sola herida.
Descanso	<i>Seid</i> manipuladora	Alivio	No	Descanso elimina un nivel de fatiga, dos con un aumento. También sirve para eliminar el estado de aturdimiento sobre el blanco.
Descubrir crimen	<i>Seid</i> adivinatoria	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo conocerá si el lugar donde se encuentra ha sido el escenario de algún crimen, así como cual fue y qué le ocurrió a la víctima.
Despertar amistad	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	El nivel de reacción inicial del receptor mejora en dos niveles con respecto al brujo o cualquier otra persona elegida por el brujo.
Despertar amor	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	Mientras este poder permanece activo, el receptor experimenta deseo sexual con respecto al brujo o cualquier otra persona elegida por el brujo.
Despertar deseo o pasión	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	Puede crearse un conjuro para despertar cualquier deseo o pasión con respecto al brujo o cualquier otra persona elegida por este. Requiere la aprobación del DJ.
Destrucción de objeto	<i>Galdrarúnar</i>	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el objeto con la "runa atada" resulta destruido.
Enaltecer	<i>Gald, Galdrarúnar, Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el receptor obtiene una bonificación de +1 (+2 si el brujo gana la tirada enfrentada con uno o más aumentos) a todas las tiradas de rasgo que requieran un mínimo proceso mental (Pelear o Disparar se ven afectadas, por ejemplo, mientras que Vigor no).

LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Encontrar el camino	<i>Seid</i> adivinatoria, <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo conoce la dirección correcta hacia su lugar de destino.
Encontrar indicio	<i>Galdrarúnar</i> , <i>Seid</i> adivinatoria, <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo encuentra una pista que no sea un objeto, un camino o una persona.
Encontrar persona	<i>Seid</i> adivinatoria, <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo conoce la ubicación de una persona determinada.
Encontrar objeto	<i>Galdrarúnar</i> , <i>Seid</i> adivinatoria, <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El brujo debe realizar una tirada enfrentada de Superstición contra su propio Espíritu (tirado por el DJ). Si el resultado de la tirada de Superstición es mayor que el de Espíritu, el brujo conoce la ubicación de un objeto determinado.
Éxito en los negocios	<i>Galdrarúnar</i>	Nuevo	Sí	El portador del objeto con la runa atada recibe una bonificación de +2 a las tiradas de rasgo relacionadas con los negocios (+4 si la tirada de Superstición se impuso por cuatro o más puntos).
Éxito en los procedimientos legales	<i>Galdrarúnar</i>	Nuevo	Sí	El portador del objeto con la runa atada recibe una bonificación de +2 a las tiradas de rasgo relacionadas con los procedimientos legales (+4 si la tirada de Superstición se impuso por cuatro o más puntos).
Generar confianza	<i>Gald</i> , <i>Galdrarúnar</i> , <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	El receptor se ve inclinado a confiar en el brujo o cualquier otra persona elegida por este (+2 a las tiradas de Persuadir sobre el receptor).
Generar desconfianza	<i>Gald</i> , <i>Galdrarúnar</i> , <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	El receptor se ve inclinado a desconfiar en el brujo o cualquier otra persona elegida por este (-2 a las tiradas de Persuadir sobre el receptor).
Hermosura	<i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	El receptor obtiene la ventaja Atractivo mientras el poder permanezca activo. Si ya tenía la ventaja Atractivo, obtiene la ventaja Muy atractivo.
Incredulidad	<i>Gald</i> , <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el receptor sufre una bonificación de +1 a sus tiradas de Espíritu para enfrentarse a su propia Superstición (+2 si la tirada del brujo al lanzar el conjuro fue superior por cuatro o más puntos).
Incremento de benis	magia sacrificial, <i>Seid</i> manipuladora	Nuevo	No	El receptor del conjuro recupera un beni (o dos si la tirada de Superstición supera en cuatro o más a la de Espíritu). El número total de benis nunca puede superar la cantidad inicial de un jugador gracias a este poder. Solo puede usarse una vez por sesión de juego.



LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Incremento de benis colectivo	magia sacrificial	Nuevo	No	Igual que el anterior pero el poder puede afectar a tantos receptores como la mitad del valor de Superstición del brujo). Solo puede usarse una vez por sesión de juego.
Invulnerabilidad de objeto	<i>Galdrarúnar</i>	Nuevo	Sí	El objeto con la runa atada se vuelve invulnerable mientras el poder permanezca activo. En el caso de personajes Comodín, cada uso de La fuerza del Norte sana una herida con éxito, o dos con un aumento. La tirada de activación sufre una penalización igual a la penalización de heridas del receptor (además de la que pueda tener el propio brujo). Para Extras, en primer lugar hay que determinar si el personaje está muerto o no (consulta Consecuencias del combate en la página 107 del Manual de Savage Worlds). Si ha fallecido no le servirá de nada, pero en caso contrario un éxito en la tirada de Superstición cura al aliado, aunque lo deja aturdido. La fuerza del Norte también cura el veneno y las enfermedades si se usa en 10 minutos o menos desde el contagio o envenenamiento.
La fuerza del Norte	<i>Seid</i> manipuladora	Curación	No	
Ligazón animal	<i>Seid</i> manipuladora	Amistad Animal	Sí	El brujo debe elegir un animal a la hora de crear el conjuro. Mientras el poder permanezca activo, el brujo controla una o más criaturas de esta especie en función de su tamaño (a juicio del DJ). Cada aumento permite controlar más criaturas simultáneamente.
Mejora de rasgo	Magia sacrificial, <i>Gald</i> , <i>Seid</i> manipuladora -varias clases-	Mejora/ Reducción de rasgo	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el receptor ve mejorado uno de sus atributos o habilidades en un nivel de dado (si la tirada del brujo al lanzar el conjuro fue superior por cuatro o más puntos, mejora en dos niveles de dado).
	SUBTIPOS <i>Magia sacrificial, Gald</i> : En el momento de la creación del conjuro, este debe adscribirse a una deidad del panteón nórdico especialmente relacionada con el rasgo a mejorar. <i>Seid-Líkam</i> : El atributo a mejorar debe ser Fuerza, Agilidad o Vigor. En el caso de las habilidades, deben ser físicas. <i>Seid-Ham</i> : El rasgo mejorado debe tener relación con la apariencia del receptor. <i>Seid-Hug</i> : El atributo a mejorar debe ser Astucia o Espíritu. En el caso de las habilidades deben ser eminentemente no físicas. <i>Seid-Fylgja</i> : Requiere el poder Ligazón Animal. El atributo a mejorar debe estar relacionado con el animal elegido al crear el conjuro Ligazón Animal.			
Mejora de rasgo colectiva	Magia sacrificial	Mejora/ Reducción de rasgo	Sí	En el momento de la creación del conjuro, este debe adscribirse a una deidad del panteón nórdico especialmente relacionada con el rasgo a mejorar. Este poder puede afectar a tantos receptores como la mitad del valor de Superstición del brujo.
Muerte de un animal	<i>Galdrarúnar</i>	Nuevo	No	Si el poder se activa con éxito provoca la muerte inmediata de una criatura animal (extra) o provoca una herida a un animal comodín. Cada aumento, provoca una herida adicional. El daño puede absorberse normalmente.

LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Ocultarse	Seid manipuladora	Invisibilidad	Sí	<p>Ser invisible es una herramienta muy poderosa en combate y especialmente útil a la hora de cotillear donde no te llaman.</p> <p>Con un éxito, el personaje se vuelve transparente, aunque sigue conservando una vaga silueta de sí mismo. Otro personaje podría detectar su presencia si tiene una razón para sospechar de ella y hace una tirada de Notar a -4. Una vez detectado, podría atacarlo con una penalización de -4.</p> <p>Con un aumento en la tirada de Superstición, el personaje es completamente invisible. La penalización a las tiradas de Notar para detectarlo en este caso es de -6.</p> <p>En ambos casos, el conjuro afecta al personaje y sus objetos personales. Cualquier objeto que el personaje recoja después de lanzar el poder seguirá siendo visible.</p> <p>El conjuro puede afectar a un receptor adicional por cada aumento conseguido.</p>
Producir tranquilidad	Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora	Nuevo	Sí	<p>El poder afecta a todos los humanos dentro de una plantilla de área grande. Los receptores obtienen un +2 a sus tiradas de Espíritu contra Superstición (+4 con un aumento).</p>
Protección personal	Galdrarúnar	Nuevo	Sí	<p>Mientras el poder permanezca activo, el receptor puede realizar tiradas de absorción de daño incluso aunque no tenga benis. Adicionalmente, los enemigos evitarán atacarle mientras no sean atacados por él.</p>
Provocar miedo	Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora	Nuevo	Sí	<p>El poder afecta a todos los humanos dentro de una plantilla de área grande. Los receptores obtienen un -2 a sus tiradas de Espíritu contra Superstición (-4 con un aumento del brujo).</p>
Rapidez	Galdrarúnar	Nuevo	Sí	<p>Mientras el poder permanezca activo, el receptor obtiene la ventaja Rápido.</p>
Reducir dureza	Gald, Galdrarúnar, Seid manipuladora	Armadura	Sí	<p>Cuando el receptor del conjuro pierde la tirada contra su Superstición se ve inundado de una sensación de duda y debilidad al sentirse bajo el influjo maligno del brujo. A efectos de juego, el receptor reduce la Dureza en 1 (si la tirada de Superstición es más alta por cuatro o más puntos, la Dureza se reduce en 2) mientras el poder se mantenga activo.</p>
Repetir tirada	Galdrarúnar, Seid manipuladora	Nuevo	Sí	<p>Mientras el poder permanezca activo, el receptor puede repetir una tirada de rasgo o daño a cambio de un beni del brujo. Si el resultado de esta nueva tirada tiene un aumento o más, el brujo recupera su beni.</p>
Revelar afectos	seid adivinatoria	Nuevo	No	<p>El receptor tendrá una visión clara de la predisposición afectiva que sienta hacia él una persona a la que esté tocando.</p>



LISTA DE PODERES

NOMBRE DEL HECHIZO	PRACTICANTE DE MAGIA	PODER BASE	MANTENIDO	DESCRIPCIÓN
Sueños premonitorios	Seid manipuladora	Nuevo	No	Requiere Ligazón animal. Una vez por semana, el brujo experimenta un sueño premonitorio con el animal de su ligazón. Al finalizar la escena narrada por el DJ (o durante el transcurso de la misma si el DJ lo estima oportuno) el jugador hará una tirada de su propia Superstición y podrá realizar una pregunta. El animal onírico guardará silencio si la tirada es menor de 4, responderá con un sí o no si el brujo logra un éxito, y se extenderá todo lo que desee el DJ si el brujo logra uno o más aumentos.
Suspender <i>likam</i>	Seid manipuladora	Nuevo	Sí	El brujo parece muerto más allá de toda duda mientras este poder permanezca activo.
Ver el futuro	Seid adivinatoria	Adivinación	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el brujo puede realizar una tirada de su propia Superstición cada vez que desee formular una pregunta sobre el futuro del receptor. Si la tirada es menor de 4, el DJ no responderá, lo hará con un sí o un no si el brujo logra un éxito y se extenderá más en la respuesta con uno o más aumentos. Un uno natural en el dado de Superstición interrumpe el poder.
Ver el pasado	Seid adivinatoria	Adivinación	Sí	Mientras el poder permanezca activo, el brujo puede realizar una tirada de su propia Superstición cada vez que desee formular una pregunta sobre el pasado del receptor. Si la tirada es menor de 4, el DJ no responderá, lo hará con un sí o un no si el brujo logra un éxito y se extenderá más en la respuesta con uno o más aumentos. Un uno natural en el dado de Superstición interrumpe el poder.



APÉNDICE: ANIMALES SALVAJES Y PJ PREGENERADOS

1. Animales salvajes

LOBO

Agilidad d8

Astucia d6 (A)
Paso: 8

Atributos
Espíritu d6
Parada: 5

Fuerza d6
Dureza: 4

Vigor d6

Habilidades: Notar d10, Pelear d6

Capacidades especiales

▲ A la garganta: Instintivamente los lobos atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.

▲ Mordisco: Daño FUE+d4.

▲ Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

▲ Tamaño -1: Los lobos son relativamente pequeños.

PERRO ASILVESTRADO

Perros grandes de presa totalmente asilvajados

Agilidad d8

Astucia d6 (A)
Paso: 8

Atributos
Espíritu d6
Parada: 5

Fuerza d6
Dureza: 4

Vigor d6

Habilidades: Notar d10, Pelear d6

Capacidades especiales

▲ A la garganta: Instintivamente los perros atacan a los puntos menos protegidos del oponente. Con un aumento en la tirada de ataque, impactará en la localización con menor armadura del blanco.

▲ Mordisco: Daño FUE+d4.

▲ Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

▲ Tamaño -1: Los perros son relativamente pequeños.



OSO

Grandes plantígrados, como los osos grizzlies, kodiaks o los enormes osos polares

Agilidad d6	Astucia d6 (A) Paso: 8	Atributos	Fuerza d12+4 Dureza: 10	Vigor d12
		Espíritu d8 Parada: 6		

Habilidades: Nadar d6, Notar d8, Pelear d8

Capacidades especiales

▲ Abrazo de oso: Realmente los osos no “abrazan” a sus víctimas, sino que intentan aprovechar su peso para aplastar e inmovilizar, mientras las desgarran con sus dientes y zarpas. Un oso que gol-pee con un aumento ha conseguido inmovilizar a su oponente. Este solo podrá intentar escapar del “abrazo” durante su acción, algo que requiere vencer con un aumento en una tirada opuesta de Fuerza.

▲ Tamaño +2: Estas criaturas se alzan hasta los 2,40 metros de alto y pesan más de 500 kilos.

▲ Zarpas: Daño FUE+d6.

ZORRO

Agilidad d8	Astucia d6 (A) Paso: 8	Atributos	Fuerza d4 Dureza: 3	Vigor d6
		Espíritu d6 Parada: 5		

Habilidades: Notar d10, Pelear d6, Sigilo d8

Capacidades especiales

▲ Mordisco: Daño FUE+d4.

▲ Pies rápidos: Tiran d10 en lugar de d6 cuando corren.

▲ Tamaño -2: Los zorros son más pequeños que otros cánidos.

▲ Camuflaje: +2 a Sigilo cuando se encuentra en su entorno natural (bosques para el zorro rojo, nieve para el zorro ártico, etc.).

▲ Trepador (solo zorro gris): Puede trepar a los árboles. Tregar (árboles) d8.



2. Personajes pregenerados (con sus clanes)

NOTA IMPORTANTE: Para acceder a información detallada sobre la historia y la personalidad de cada personaje, consúltense las páginas 304 a 313 del manual básico de **Walhalla**.

ÚLF ÁRNISON

Perfil: *Hermann* (Guerrero) **Nivel de personaje:** Novato **Procedencia:** Noruega **Clan:** *Audmjúk*

Familia

Úlf está solo en Midgard. No tiene hermanos ni tíos vivos. Su madre murió al darle a luz, y su padre fue asesinado poco después. Ha sido criado casi en condiciones de servidumbre por unos primos de su madre, gente mezquina a la que nunca ha dejado de despreciar.

Clan

Audmjúk. Los parientes que se han hecho cargo de Úlf no solo son pobres, sino que no cuentan con ningún prestigio. Hasta 7 clanes se consideran enemigos de ellos. El único contacto de la familia es Finn Hálfson, hermano de sangre de Úlf y hird del rico *hersir* local, Pál Svidisson (padre de Jökull y protector de Bera).

Descripción física

De talla media-alta, corpulencia llamativa y melena extraordinaria (siempre suelta y con un denso pelo castaño claro), su apariencia resultaría más que atractiva de no ser por el desaliño del que hace gala. Cultiva deliberadamente un aspecto rudo que pasa por llevar el torso descubierto siempre que le es posible, no cambiarse nunca de pantalones y considerar que el hábito vikingo del baño de los sábados no tiene ninguna relación con él.

Atributos

AGI d6 **AST d6** **ESP d6** **FUE d6** **VIG d6**
Carisma -2 Paso 6 Parada 6/7* Dureza 6 (1) Superstición d8

Desventajas

Arrogante, Hábito [No se baña], Juramento [Vengar a su padre]

Ventajas

Hermano de leche [Oddi Válisson], Hermano de sangre [Finn Hálfson], Navegar-langskip

Equipo

Ropa y botas sencillas, cinturón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones (10), jaco de piel de vaca, knífr, hacha de corte ligera, escudo de tilo*, arco corto.

Habilidades

Disparar d6
Intimidar d6
Lanzar d6
Nadar d4
Navegar d4
Notar d6
Pelear d8
Sanar d4
Sigilo d4
Supervivencia d6
Tregar d4





BERA EYVINDDÓTTIR

Perfil: Hermann (seidkona)

Nivel de personaje: Novata

Procedencia: Noruega

Clan: Ódal

Familia

Huérfana de padre, cuenta con cinco hermanas y un hermano pequeño, siendo ella la segundogénita. Su tío Bödvar Magnússon es el bóndi de su clan.

Clan

Ódal. La familia es forastera, cuenta con muy poco prestigio e incluso se ha ganado la enemistad de un par de clanes vecinos. Tiene una sola conexión local (aunque importante: el *hersir* Pál Svidisson), cinco de alcance regional (del lugar de procedencia originario de la familia) y una de nivel nacional.

Descripción física

Ni su cuerpo menudo ni sus rasgos algo infantiles bastan para ocultar la sagacidad de su mirada; tampoco la innata pero extraña nobleza de su porte y ademanes. El cabello rojo y los ojos verdes terminan por completar una figura, bastante perturbadora, a la que siempre rodea un halo de misterio. Consciente del impacto que provoca su aspecto, Bera lo potencia con una indumentaria sofisticada a la que puede acceder desde hace relativamente poco, gracias a su "amistad" con el *hersir* local.

Atributos

AGI d6	AST d8	ESP d8	FUE d6	VIG d4
Carisma 0	Paso 6	Parada 4	Dureza 5 (1)	Superstición d8

Desventajas

Arrogante, Anémico, Avaricioso (menor)

Ventajas

Afortunado, Dioses, mitos y cielos, Leer/Escribir runas, Trasfondo arcano (Magia nórdica)

Equipo

Ropa y botas sencillas, cinturón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones (10), chaqueta de cuero, knífr, langsaex.

Capacidad especial del perfil

+2 a Espíritu cuando recita.

Habilidades

Conocimiento (Música) d4
Intimidar d8
Nadar d4
Navegar d4
Notar d6
Pelear d4
Persuadir d8
Sigilo d6
Supervivencia d6



PODERES DE BERA EYVINDDÓTTIR

CONJURO	PODER	TIPO MAGIA	ORNAMENTO	ACTIV.	MOD.	DURAC.	COSTE
Inspiración de Bragi	Mejora de rasgo	Sacrificial	Sacrificio	No aplica	+2	Mantenida	6
Senda de Ásgard	Incremento de benis	Sacrificial	Sacrificio	No aplica	+2	Instantánea	5
Fuerza de Tyr	Mejora de rasgo (colectiva)	Sacrificial	Danza	No aplica	+2	Mantenida	6
Visión de Skuld	Ver el futuro	Adivinatoria	Recitación	Normal	-1	Mantenida	7
Ojo de Ódinn	Averiguar dueño	Adivinatoria	Recitación	Normal	0	Instantánea	7
Sentidos de Ve	Encontrar indicio	Adivinatoria	Recitación	Normal	0	Instantánea	7
Muerte súbita	Suspender <i>líkam</i>	Manipuladora	Poción	Normal	+1	Mantenida	7
Guía de Midgard	Encontrar camino	Manipuladora	Amuleto	Normal	0	Instantánea	7
Mimesis mística	Ocultarse	Manipuladora	Recitación	Normal	-1	Mantenida	7
Golpe de Mjólnir	Destrucción de objeto	<i>Galdrarúnar</i>	Grabado	Rápida	0	Instantánea	7
Escudo del Bifröst	Protección personal	<i>Galdrarúnar</i>	Amuleto	Rápida	-2	Mantenida	7
Runa buscadora	Encontrar objeto	<i>Galdrarúnar</i>	Amuleto	Normal	0	Instantánea	7
Rostro de Jörmungander	Provocar miedo	<i>Gald</i>	Recitación	Rápida	-2	Mantenida	7
Fe en las nornir	Generar confianza	<i>Gald</i>	Recitación	Normal	-1	Mantenida	7
Ebrio de hidromiel	Atontar	<i>Gald</i>	Recitación	Rápida	-2	Mantenida	7



FINN HÁLFSON

Perfil: *Hermann* (Guerrero)

Nivel de personaje: Novato

Procedencia: Noruega

Clan: *Audmjúk*

Familia

Es uno de los cuatro hijos legítimos de su padre (ya fallecido). Su madre continúa con vida y goza de buena salud. Entre sus hermanos, todos varones, ocupa la segunda posición. También tiene un hermano de sangre en la persona de Úlf Árnison, un hermann tan duro como él.

Clan

Audmjúk. La familia es humilde, pero goza de extraordinario prestigio. Todo el mundo sabe que sus miembros son gente honorable, aunque la fortuna material no les acompañe precisamente, y se los recibe con gusto allá donde llega su fama. El grupo cuenta con 12 clanes aliados (que funcionan como conexiones locales), así como 4 conexiones regionales y 3 nacionales.

Descripción física

Finn es muy alto y muy rubio, y con su abundante cabellera peinada hacia atrás y su imponente perilla, resulta objetivamente hermoso. Sin embargo, su timidez se trasluce en unos ademanes algo torpes, y además está demasiado entrado en carnes. Desde que ejerce de hird del *hersir* Pál Svidisson, gusta de vestir "a la varega" (incluso lleva calzado terminado en punta).

Atributos

AGI d6	AST d6	ESP d6	FUE d8	VIG d6
Carisma 0	Paso 6	Parada 6/7*	Dureza 6 (1)	Superstición d8

Desventajas

Cauto, Heroico, Leal

Ventajas

Hermano de sangre [Úlf Árnison], Navegar-langskip

Equipo

Ropa y botas sencillas, cinturón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones (10), jaco de piel de vaca, escudo de tilo*, knífr, hacha de corte y agarre.

Habilidades

Disparar d4
Intimidar d6
Lanzar d4
Nadar d4
Navegar d4
Notar d6
Pelear d8
Sanar d4
Supervivencia d6
Tregar d6
Sigilo d6



JOKÜLL PÁLSSON

Perfil: *thjóf* (ladrón)

Nivel de personaje: Novato

Procedencia: Noruega

Clan: *Hersir*

Familia

Sus padres siguen vivos. Es un hijo natural reconocido (su madre, Heid, es una de las concubinas del *hersir* local). No tiene hermanos, salvo uno de sangre (Oddi).

Clan

Hersir. La familia es muy rica y disfruta de un prestigio altísimo. Uno de sus dos clanes aliados es el de un célebre *jarl* de Noruega. Cuenta con 5 buenas conexiones a nivel local.

Descripción física

Alto, de pelo rubio cobrizo y perilla y bigotes anchos y bien cuidados, su aspecto no suele pasar desapercibido. A eso se añade su afición por las ropas elegantes y los tintes más bien oscuros, con los que denota la posición social de su estirpe. El hecho de haber viajado bastante desde muy pequeño le otorga un aplomo que se trasluce en la mirada. En ocasiones, cuando la rodilla en la que recibió un flechazo le da algo de guerra, puede llegar a cojear levemente.

Atributos

AGI d6	AST d6	ESP d6	FUE d6	VIG d6
Carisma 0	Paso 4	Parada 5/6*	Dureza 7 (2)	Superstición d8

Desventajas

Cojo, Vengativo (menor), Supersticioso (menor)

Ventajas

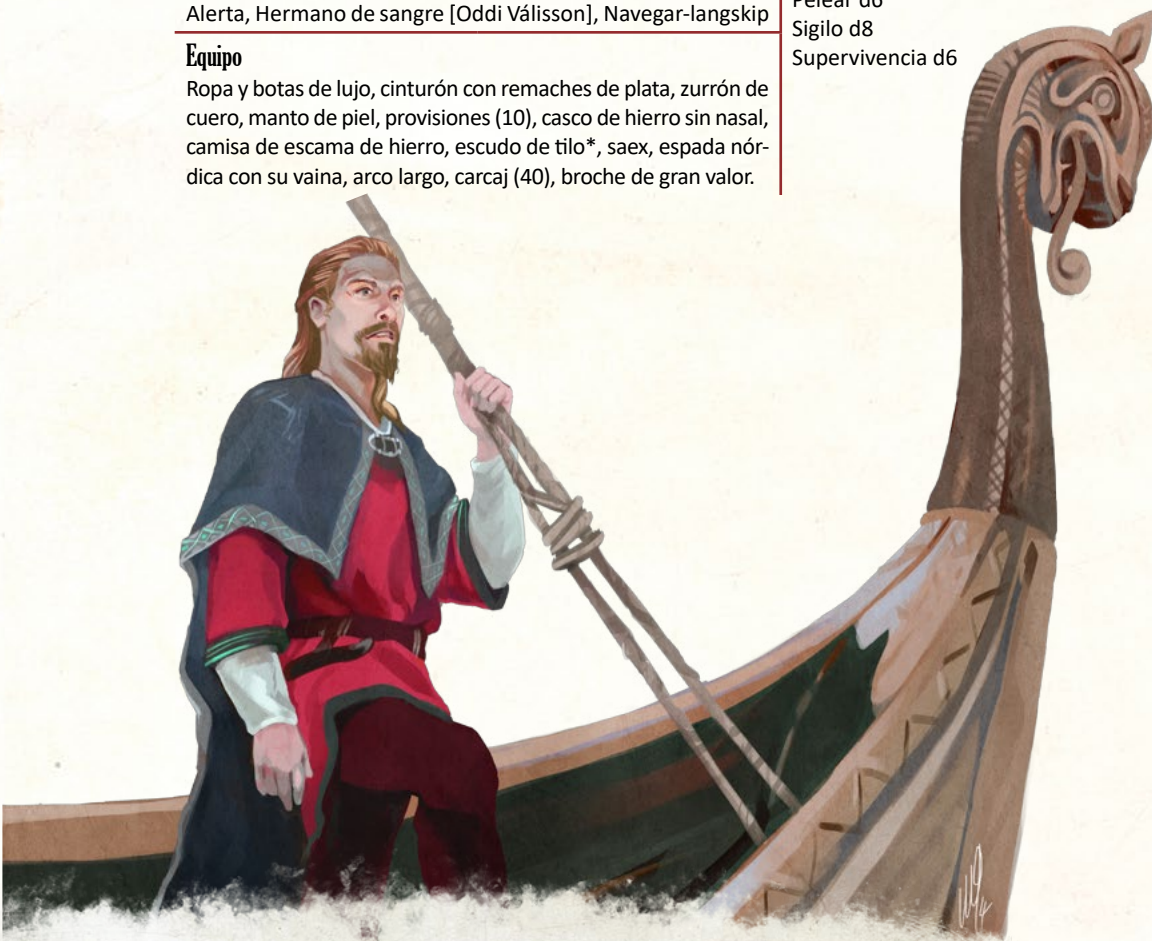
Alerta, Hermano de sangre [Oddi Válisson], Navegar-langskip

Equipo

Ropa y botas de lujo, cinturón con remaches de plata, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones (10), casco de hierro sin nasal, camisa de escama de hierro, escudo de tilo*, saex, espada nórdica con su vaina, arco largo, carcaj (40), broche de gran valor.

Habilidades

Disparar d6
Forzar cerraduras d8
Intimidar d4
Nadar d4
Navegar d4
Notar d8
Pelear d6
Sigilo d8
Supervivencia d6





ODDI VÁLISSON

Perfil: *veidimann* (cazador)

Nivel de personaje: Novato

Procedencia: Noruega

Clan: Ódal

Familia

Sus padres y el resto de miembros adultos de su pequeño clan fallecieron antes de que hubiese cumplido los 12 años, y tampoco tiene hermanos a excepción de uno de sangre (Jökull Pálsson) y otro de leche (Úlf Árnison). Es cliente del rico *hersir* local, Pál Svidisson, el padre de Jökull.

Clan

Ódal. La familia de Oddi no era pobre, aunque sí pequeña y de escaso prestigio, contando incluso con un clan rival. El infortunio se ha cebado con ella, y la muerte prematura de muchos de sus miembros la ha hecho desaparecer en la práctica.

Descripción física

De talla y complexión medias, piernas algo arqueadas, pómulos marcados y una nariz tirando a grande, su aspecto no llamaría especialmente la atención, salvo por el hecho de contar con un denso pelo negro y una barba no menos poblada, que se preocupa por adecentar casi a diario. En todas las etapas de su vida ha parecido mayor de lo que es, y el momento actual (está a punto de cumplir 18 años) no es ninguna excepción.

Atributos

AGI d8	AST d6	ESP d6	FUE d6	VIG d6
Carisma 0	Paso 6	Parada 5/6*	Dureza 7 (2)	Superstición d8

Desventajas

Código de honor, Fobia [Grandes extensiones de agua] (menor), Leal

Ventajas

Hermano de leche [Úlf Árnison], Hermano de sangre [Jökull Pálsson]

Equipo

Ropa y botas sencillas, cinturón, zurrón de cuero, manto de piel, provisiones (10), casco de cuero, peto de cuero laminado, escudo de tilo*, knífr, hacha de corte y agarre.

Capacidad especial del perfil

+2 a las tiradas relacionadas con su oficio, incluyendo Conocimientos Generales.

Habilidades

Disparar d8
Lanzar d6
Nadar d4
Navegar d4
Notar d6
Pelear d6
Rastrear d6
Sigilo d6
Supervivencia d6





W alhalla Salvaje

Ficha de Personaje

Heridas

-1

-2

-3

Inc

-2

-1

Fatiga

Nombre

Perfil

Clan

Descripción

Procedencia

Atributos

Agilidad

4 6 8 10 12

Carisma

0

Astucia

4 6 8 10 12

Paso

0

Espíritu

4 6 8 10 12

Parada

0

Fuerza

4 6 8 10 12

Dureza

0

Vigor

4 6 8 10 12

Superstición

0

Combate

Armadura

Área protegida

Protección

Peso

Notas

Arma

Alcance

Edg

Daño

PA

Peso

Notas

Habilidades

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

4 6 8 10 12

Equipo y notas

Peso transportado

Límite de peso

Penalización por carga

Desventajas

Ventajas

Novato

5

10

15

Experimentado

25

30

35

Veterano

45

50

55

Heroico

65

70

75

Legendario

90

100

110

Magia

Conjuro

Poder

Tipo

Ornamento

Actv. Mod.

Duración

Coste

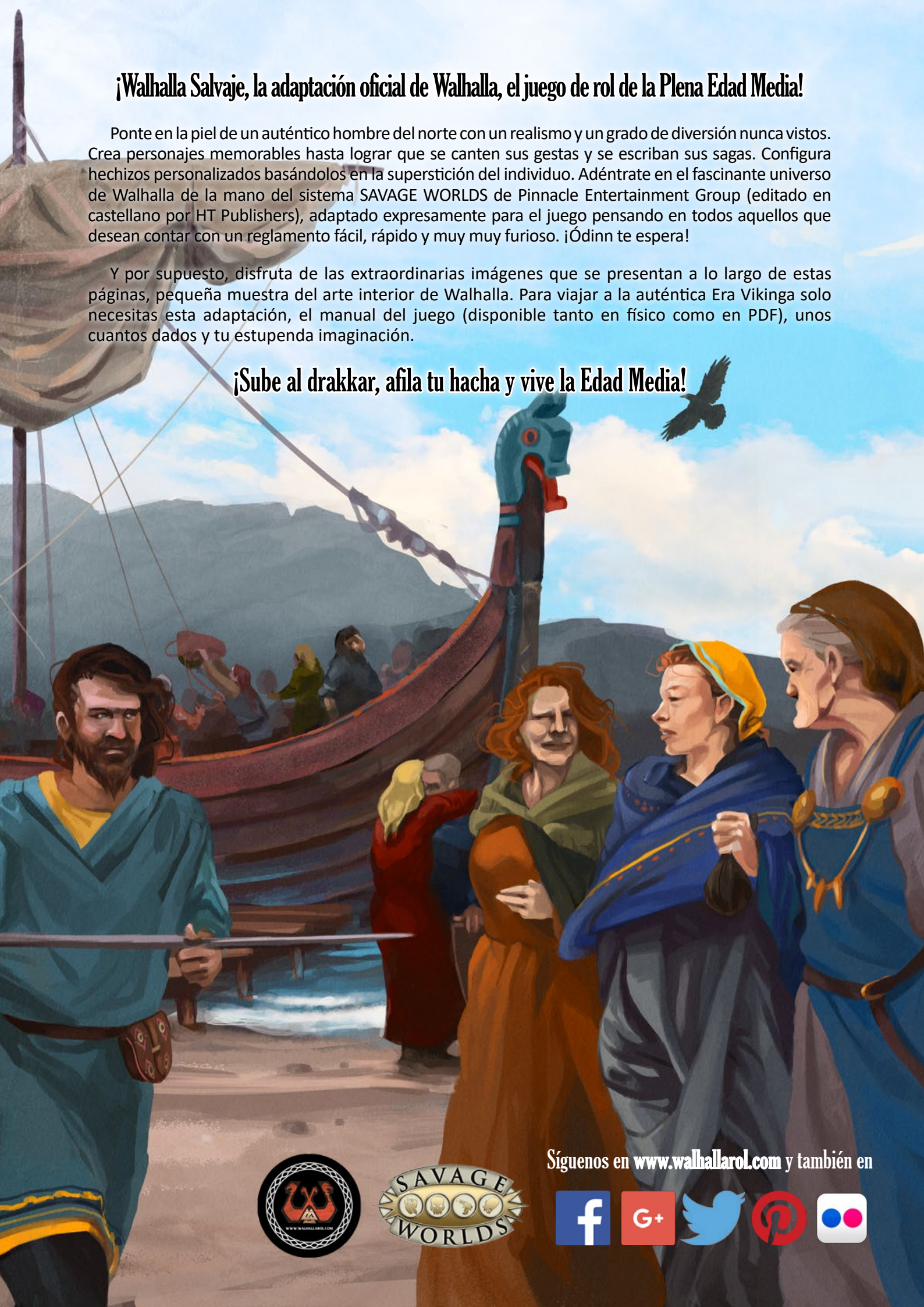
CIRCUNSTANCIA	PJ1	PJ2	PJ3	PJ4	PJ15	PJ6	PJ7	PJ8	PJ9	PJ10
Pj lanza con éxito al menos un conjuero	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
Pj fracasa al lanzar uno o más conjuros	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
PJ presencia el éxito de al menos un conjuero	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
PJ presencia el fracaso de al menos un conjuero	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1	-1
Pj presencia un fenómeno al que puede atribuir una explicación sobrenatural	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2	+1	+2
PJ lanza un conjuero y explotan sus dados	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
PJ obtiene un fallo crítico al lanzar un conjuero	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
PJ sube de nivel (elige libremente el signo del modificador)	-2	+2	-2	+2	-2	+2	-2	+2	-2	+2

¡Walhalla Salvaje, la adaptación oficial de Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media!

Ponte en la piel de un auténtico hombre del norte con un realismo y un grado de diversión nunca vistos. Crea personajes memorables hasta lograr que se canten sus gestas y se escriban sus sagas. Configura hechizos personalizados basándolos en la superstición del individuo. Adéntrate en el fascinante universo de Walhalla de la mano del sistema SAVAGE WORLDS de Pinnacle Entertainment Group (editado en castellano por HT Publishers), adaptado expresamente para el juego pensando en todos aquellos que desean contar con un reglamento fácil, rápido y muy muy furioso. ¡Ódinn te espera!

Y por supuesto, disfruta de las extraordinarias imágenes que se presentan a lo largo de estas páginas, pequeña muestra del arte interior de Walhalla. Para viajar a la auténtica Era Vikinga solo necesitas esta adaptación, el manual del juego (disponible tanto en físico como en PDF), unos cuantos dados y tu estupenda imaginación.

¡Sube al drakkar, afila tu hacha y vive la Edad Media!



Síguenos en www.walhallaol.com y también en

