

YMIR

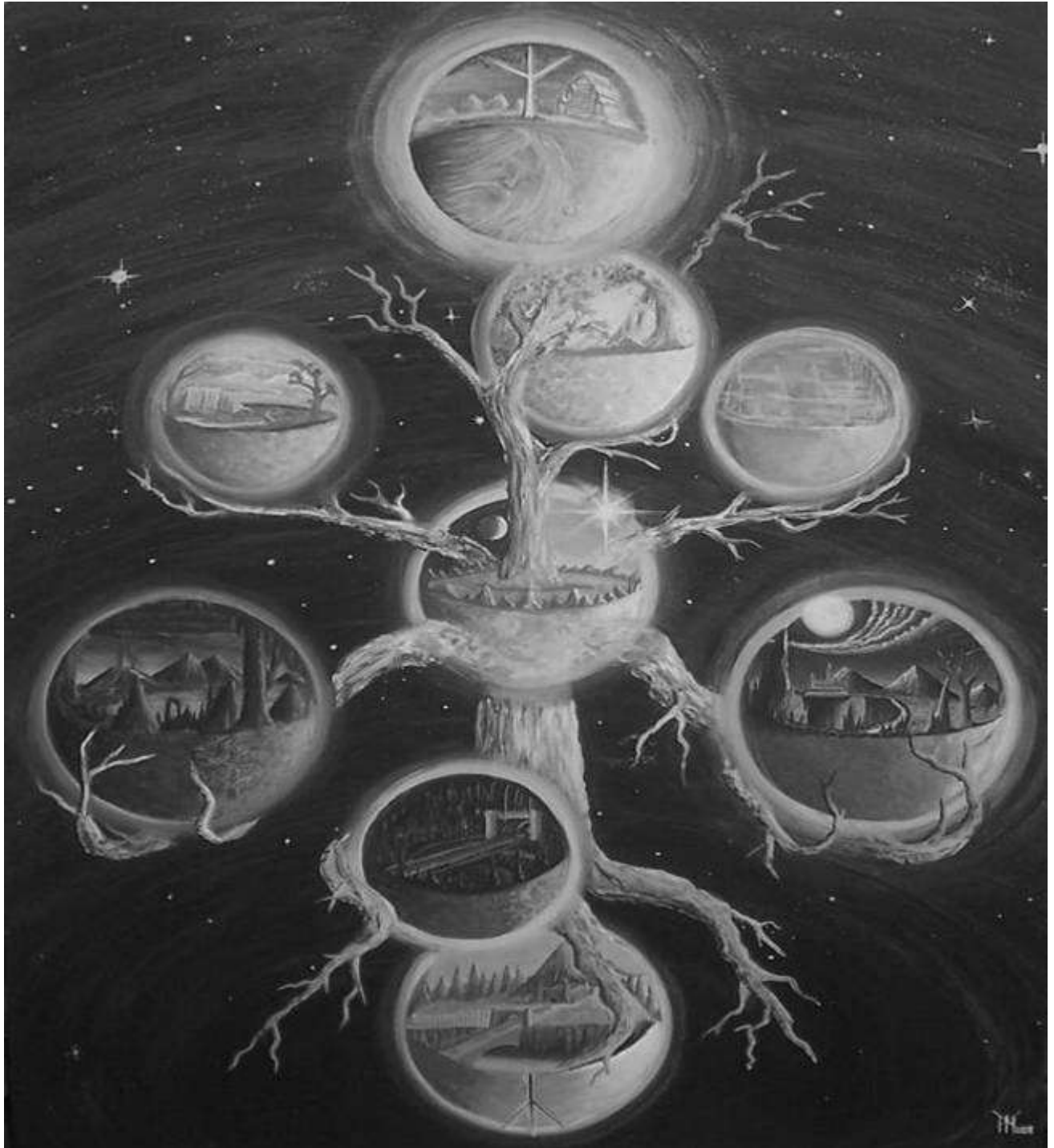
La prisión de los nueve reinos





Y MIR

La prisión de los Nueve Reinos



“Toda tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia” .

Arthur C. Clark.

INTRODUCCIÓN

Índice

Ymir - 2 -

Introducción.....	- 4 -
De que va esto	- 5 -
Los Nueve Reinos	- 10 -
Lugares interesantes.....	- 15 -
Personajes conocidos.....	- 24 -
El Ragnarok	- 41 -

Creación de PJS..... - 49 -

Concepto de personaje	- 50 -
Rasgos	- 51 -
Trasfondos.....	- 53 -
Roles y la primera sesión de juego	- 55 -

Sistema de juego..... - 59 -

Resolver acciones.....	- 60 -
Los combates	- 65 -
El Destino	- 67 -
Vehículos.....	- 68 -
La Tecno-magia rúnica	- 71 -
Experiencia.....	- 81 -

Los habitantes de los Nueve Reinos - 82 -

Bestias	- 83 -
Entidades superiores.....	- 89 -
Espíritus y almas errantes	- 91 -
Razas humanoides	- 96 -

Apéndices..... - 101 -

Objetos y servicios	- 102 -
Consejos de dirección	- 104 -
Ideas para aventuras.....	- 108 -

Hoja de PNJS..... - 111 -

Ficha de PJ..... - 112 -

Licencia

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original. C-System es obra de mucha gente:

Idea y Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Imágenes: Las imágenes de este documento han sido sacadas de <http://www.wallpaperup.com/> y posteriormente editadas por Dragstor.

Maquetación: Ryback.

Información sobre la Ciudad Mecánica de Baal-Zef y sobre los perpetradores de la plaga: <http://frankenrol.blogspot.com.es/>

Información sobre la mitología nórdica y finlandesa: <https://www.wikipedia.org/>

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

DE QUE VA ESTO

Anotación: A partir de ahora, es posible que en la narración de los textos se entremezcle pasado, presente y futuro sin ninguna explicación coherente. Esto es así porque nadie es capaz de discernir si estos sucesos han ocurrido, están ocurriendo, o irán a ocurrir en el futuro. **Sois vosotros, los jugadores, los que tendréis que buscar una respuesta satisfactoria a esas preguntas durante vuestras partidas.**

El Mito de la Creación



En un principio de los tiempos sólo existía un gran vacío con el nombre de Ginnungagup. Al norte del abismo se formó una región de nubes y sombras llamadas Niflheim, un mundo de hielos, frío y niebla. En el Sur se formó la tierra del fuego, Muspellsheim. En medio de ambas se encontraba Hvergelmir, un manantial del que emanaban once ríos de agua glacial. A medida que los ríos fueron alargando su cauce los sedimentos venenosos que iban depositando empezaron a endurecerse y a convertirse en hielo, capa tras capa, llegó un momento que cubrió a Ginnungagup, el abismo se llenó de gélida escarcha. La región norte del gran vacío empezó a emanar un frío gélido procedente de Niflheim y la región del sur del gran vacío empezó a calentarse por la acción de las chispas y viento cálido procedentes de Muspellsheim, cuando el hielo se encontró con el calor empezó a fundirse se dio origen a la humedad de la vida en el Ginnungagup.

Con las gotas resultantes surgió Ymir, un gigante primigenio de escarcha, el primero de todos los seres vivientes. A medida que se fue fundiendo, del hielo surgió también una gran vaca gigante llamada Audumla, e Ymir apagó su sed en uno de los cuatro

manantiales de leche que fluían de la criatura. Cada uno de estos seres primarios tuvieron hijos de forma asexual: Ymir a partir de su propio sudor y sus pies, y Audumla lamiendo las sales de las piedras y el hielo.

A Ymir le nacieron de su sudor bajo los brazos un hombre y una mujer, una pareja de gigantes, estos tuvieron una hija llamada Bestla, y uno de sus pies engendró un gigante con el otro.

Mientras que Audumbla vivió lamiendo la escarcha en las rocas salobres, de donde surgió poco a poco el primer hombre, Buri, el procreador, que engendró a un hijo Borr, el cual tomó por mujer a Bestla. De este matrimonio nació la raza de los dioses llamados Aesires, siendo Odín, Vili y Ve, los primeros de ellos. Los Aesires muy pronto se volvieron en contra de la raza de los gigantes, y los exterminaron a todos menos a dos, que escaparon para perpetuar la raza.

Tras la batalla, Odín y sus hermanos mataron al gigante Ymir, tomaron su cadáver, y lo llevaron al gran abismo para comenzar la creación de un mundo habitable. De su cuerpo y piel crearon la tierra, de su sangre y sudor los océanos y mares, de su cráneo el cielo, de sus huesos las rocas y las montañas, de su pelo la vegetación y los bosques, con sus dientes los acantilados, donde también colocaron las cejas para hacer de frontera con el mar y el inhabitable exterior, de su cerebro las nubes, de su calavera la bóveda de cielo, que atestaron de brillantes chispas de los fuegos de Muspellsheim, estas chispas son las estrellas y los planetas. Al colocar la bóveda del cielo con el cráneo del vencido, sus sesos se esparcieron por el aire dando lugar a las nubes.

Del suelo brotó Yggdrasill, el gran fresno, cuyas poderosas ramas separaban los cielos de la tierra y cuyo tronco constituía el eje del universo. Sus raíces se hincan en las profundidades, más allá de las raíces de las montañas, y sus perennes hojas atrapan las estrellas fugaces según pasaban.

El hombre y la mujer fueron creados a partir de los troncos de dos árboles inertes. Odín les infundió la vida. El dios Hoenir les dotó de alma y capacidad de juicio, y el dios Lodur les dio calor y belleza. El hombre fue llamado Ask y la mujer Embla, y de ellos descende toda la raza humana.

La realidad es una falsa

No hace mucho existía un universo plagado de dioses y gigantes, horrores y maravillas, entidades creadoras y destructoras, pero, por algún motivo desconocido, fueron olvidadas, y ahora muchas de esas maravillas divagan sin hogar sobre la tierra, buscando a los adoradores que necesitan para sobrevivir en un mundo sin dioses.

La Realidad que conocemos es una mentira. Una ilusión fabricada por entidades desconocidas para mantener a raya a la humanidad y evitar que recordemos el pasado. Tras esta fachada nos espera algo más grande y tenebroso, la verdadera realidad, en la que los Nueve Reinos se disuelven en el tapiz de la existencia del mismo modo que las pinturas de un artista se funden en un cuadro. Los humanos son utilizados como peones mientras que la Ilusión se desmorona, debilitada por el tiempo y por la pérdida fe de la humanidad. Cada vez hay más gente que puede ver más allá de la Ilusión y empezar a desvelar viejas verdades. Las leyes de la naturaleza prueban ser más débiles de lo que fueron. La magia es un hecho, y nada es lo que parece....

Nuestro mundo forma parte de una realidad mayor. No es totalmente falso, tan solo incompleto. Probablemente no hay una única realidad verdadera, sino muchas, y lo que estas reglas describen no refleja más que facetas de esa realidad verdadera. Nuestras ciudades, bosques y océanos son solo parte de unos reinos cuya magnitud se extienden más allá del tiempo y del espacio. Tan solo las partes más inofensivas pueden vislumbrarse sin dificultad. Nuestros sentidos no están lo bastante desarrollados como para percibir el mundo verdadero. Nuestras mentes son demasiado frágiles para poder enfrentarse a la realidad exterior. De modo que desechamos

inconscientemente la mayor parte de la información que nos rodea, y solo vemos lo que no nos perturba demasiado.

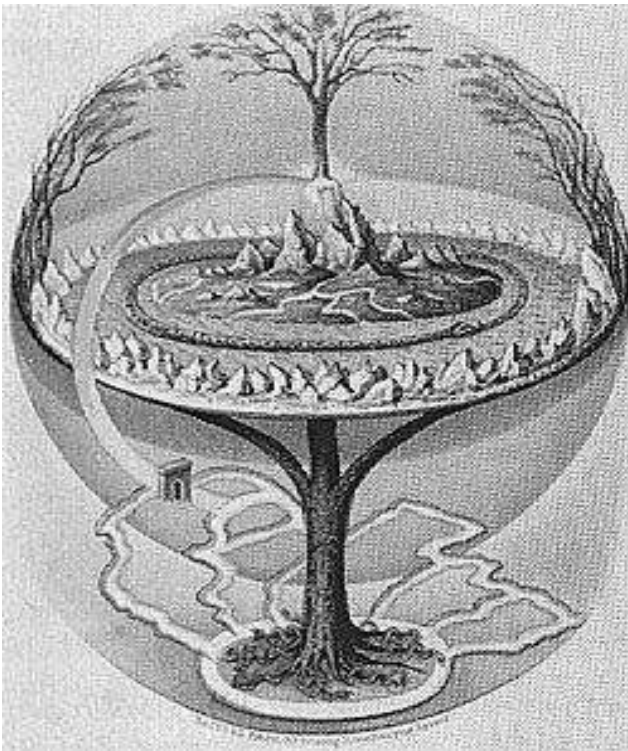
Como solo percibimos una fracción de lo que en realidad sucede, con frecuencia erramos al tratar de comprender el funcionamiento del mundo, las causas y efectos. Vemos un accidente de tráfico fortuito cuando en realidad el conductor estaba siendo castigado hasta la muerte por unas Disir, o buscaba subconscientemente la muerte para escapar a una maldición. Vemos un incendio en la casa de unos gitanos y buscamos a un piromaniaco o a un racista al que acusar, pero en realidad fue nuestro propio odio a quienes son diferentes el rasgo un agujero en el velo de la realidad y atrajo los fuegos del infierno.

Sin embargo, hay algunos lugares y situaciones que nos obligan a ver la verdad, lo queramos o no. Cuando las cosas más horribles se hacen reales, en las cámaras de tortura y en los campos de exterminio y los manicomios, las ilusiones estallan en mil pedazos y vemos a través de las mentiras. El asesinato y la guerra, la enfermedad y las emociones externas también pueden obligarnos a ver con claridad. En la frontera entre la realidad y la locura, La Realidad puede mostrarse ante nuestros sentidos. Los sueños y la locura llevan hacia lo más profundo de la oscuridad, lejos de lo que es familiar y razonable.

Las fronteras de la realidad se han debilitado. Cada vez hay más gente que atraviesa las barreras y se encuentra con el caos que les espera del otro lado. Los Nueve Reinos tienen diferentes significados para cada hombre. Cada uno sueña con su propio purgatorio, y los sueños y la ilusión pueden dar forma a la materia. El horror puede deformar cuerpos y proporcionar a la locura un camino hacia la realidad física.



Los viejos dioses agonizan carentes de poder y desconcertados junto a las viejas creencias, o quizás fueron creados por otros dioses, o por una ciencia que nadie es capaz de comprender. Los tecnomantes propugnan teorías científicas que defienden el estudio de aquello que no se puede estudiar, provocando con sus descubrimientos un desorden creciente, como si estuvieran socavando las antiguas pautas. Las sociedades secretas se reúnen en centros de conferencias elegantes para conspirar y aspirar a los poderes que se han vislumbrado en las sombras del más allá. Hombres condenados persiguen el secreto de la inmortalidad estudiando ancestrales prácticas de hechicería pagana. Corporaciones internacionales gastan fortunas incalculables intentando descifrar signos grabados por locos en las paredes del metro, y creando portentosos ingenios tecnológicos gracias a dichos estudios. Las brujas de nuestra era buscan las sendas hacia el poder y la riqueza en el interior de sus propias almas corruptas. Todos luchan por la hegemonía, ansiando las claves que resuelven los acertijos que ven en la diversidad de nuestra realidad.



Que es Ymir

Ymir es todo lo que se puede percibir, todo lo que se puede sentir, una inmensa caja, aparentemente infinita, que contiene todo lo que conocemos, y todo lo que podemos conocer. En la mitología nórdica, Ymir fue el primer gigante de hielo, a partir de cuyo cuerpo los dioses crearon el mundo tal y como lo conocemos. Por ello, los brujos y tecnomantes actuales denominan como Ymir a toda La Realidad conocida: el mundo que los mortales pueden ver, Midgard, y a los otros ocho reinos que solo percibir aquellos versados en la ancestral ciencia de la magia rúnica.

A simple vista, Ymir no varía en demasía con nuestro propio mundo en la época actual: las mismas ciudades, las mismas gentes, los mismos acontecimientos históricos. Lo que si varía son los detalles que permanecen ocultos al ojo mundano: las sombras tienden a alargarse más, el humo y la niebla tienden a ser más densos y a permanecer más tiempo del que le corresponde, el sol brilla menos, y las noches duran más tiempo, también llueve con más frecuencia, y parece que los colores son más apagados.

En Ymir, Midgard, el Reino que ver los mundanos, está conectado a ocho reinos más. Según las leyendas, la única forma de cruzar de un reino a otro es a través del Bifrost, el puente arcoíris de los dioses, sin embargo, por algún motivo desconocido, en la actualidad los Nueve Reinos están más mezclados de lo que citan las leyendas y, en determinados puntos, uno o más reinos pueden tocarse. Algunos cementerios y necrópolis llevan a Helheim, el reino de los muertos; algunas grutas llevan a Svartálfaheim, el Reino subterráneo de los elfos oscuros; en los días con más nieblas se puede llegar a Niflheim, el Reino de las nieblas y el terror; en los terrenos más helados e inhóspitos puede encontrarse un paso a Jötunheim, el Reino de los gigantes de hielo; a través de los bosques o selvas más salvajes se puede llegar a Vanaheim, el Reino de los dioses Vanir (la tribu de los dioses de la naturaleza y de la fertilidad); o a Alfheim, el Reino de los elfos de la Luz (también conocido como Ljusalheim); mientras que los lugares más calurosos son la antesala de Asgard, el Reino de los Dioses Aesir, o del reino de Muspelheim, el mundo del fuego primordial, hogar de los gigantes de fuego.

La Tecnomagia asgardiana

Todo Ymir está compuesto por Eitr, la sustancia primigenia que fue originada al principio de todos los tiempos al mezclarse el intenso frío del Niflheim, el reino del frío primordial, con el insufrible calor del Muspelheim, el reino del fuego primordial. Al principio de los tiempos, los dos se encontraban en el Ginnungagap, el vacío insondable; y donde el calor tocaba la escarcha, las gotas de esta se derretían y formaban la sustancia Eitr, que se aceleró en vida en la forma del gigante Ymir, el padre de todos los gigantes de la escarcha.

El Eitr puede ser encontrado circulando por cada uno de los Nueve Reinos, como si de un río que impulsa los generadores de una presa se tratase, la manipulación del Eitr permite la manipulación de Ymir y, por consiguiente, la manipulación de la Realidad. Esto hace que el Eitr sea la sustancia más codiciada del universo, un recurso indispensable para todos aquellos que ansían el poder.

El Eitr en estado puro es sumamente tóxico, cuando entra en contacto con una forma de vida, puede deformarla y retorcerla generando los más pavorosos horrores conocidos. Para los dioses, resulta un veneno mortal. Sin embargo, esta sustancia puede ser manipulada por las palabras de poder conocidas como Runas.

La tecnomagia asgardiana, conocida comúnmente como Magia Rúnica, está fuertemente enlazada al Eitr y, por tanto, a Ymir, de tal modo que aquellos que han comenzado a descifrar sus oscuros secretos han demostrado ser capaz de manipular La Realidad, en mayor o menor medida, y amoldarla a sus fines. Como si de los comandos verbales de una computadora se tratase, el conocimiento de las Runas permite encauzar, modificar o transmutar el Eitr de miles de formas diferentes: puede usarse para generar luz y calor por arte de magia, crear estructuras o sustancias de la nada, poner en movimiento extraños artefactos mecánicos, dar origen a extrañas criaturas mecánicas, etcétera. Aparentemente, sus usos son ilimitados.

Se dice que Odín, padre de todos los dioses, permaneció colgado nueve días del árbol Yggdrasill para obtener tal conocimiento. Por supuesto, el procedimiento, rituales, experimentos, o maquinarias que fueron necesarios en realidad para obtener dichos conocimientos y facultades es un completo misterio.



Los Einherjar



Los Einherjar son los hombres y mujeres de este mundo destinados a luchar junto a los dioses, aunque ellos no lo sepan, ni lo deseen. Son los guerreros que luchan sus batallas, los mensajeros que llevan sus mensajes, los siervos que acometen su voluntad. También son los protagonistas principales de esta ambientación, y los personajes que llevarán los jugadores. Sin embargo, a diferencia de lo dictaminado en otras religiones, los dioses no consideran, o consideraban, a los Einherjars como meros sirvientes o esclavos, si no como valerosos soldados, camaradas de combate incluso, miembros de un ejército común contra las fuerzas del Caos.

La mayoría de los mortales son Durmientes, meros individuos sin plena consciencia de lo que sucede a su alrededor, atrapados por La Ilusión en una vida de servidumbre inconsciente. Un verdadero Einherjar es considerado algo más, una entidad despertada, parcial o completamente, que busca su lugar en alguna parte de los Nueve Reinos.

Los motivos para producir el Despertar son muy diversos, aunque la mayoría de ellos están relacionados con alguna clase de suceso traumático: despertar de unos tanques criogénicos que han sido destruidos en un accidente automovilístico; aparecer, de buenas a primeras, en un quirófano de unas instalaciones desconocidas; encontrarse con criaturas horribles que tratan de devorarnos; ser testigos de un incomprensible ritual mágico de gran intensidad; encontrarse casualmente en la antesala de uno de los otros Reinos; que una deidad aparezca y nos encamine una tarea; tener sueños recurrentes con vidas pasadas, o con realidades virtuales generadas por ordenador. Etcétera.

Un Einherjar siempre despierta confuso, solo con recuerdos parciales de su vida anterior, y con grandes lagunas en su memoria reciente. Se verá obligado a permanecer oculto, en las sombras, acosado y perseguido por entidades e individuos de oscuro origen al servicio del La Ilusión, siendo tomado por loco o por psicópata por la mayoría de los ciudadanos. Otra característica típica es que los Einherjar siempre hacen gala de habilidades extraordinarias y conocimientos exóticos. Conocimientos y facultades que no recuerdan haber aprendido u obtenido, y que continuamente le hacen preguntarse qué o quiénes son.

Si tiene suerte, encontrará a otros como él más experimentados, y será instruido en las virtudes de la religión nórdica, el Astrú: Coraje, Verdad, Honor, Fidelidad, Disciplina, Hospitalidad, Productividad, Confianza y Perseverancia. Si no es así, deberá de valerse por sí mismo en un mundo en el que no termina de encajar, y muy seguramente, será usado como mero peón en un juego en el que nadie le ha explicado las reglas.

Los Einherjars son criaturas con un destino prefijado, pero también, sin embargo, son criaturas con libre albedrío, que pueden aceptar o no el papel que las Nornas, las tejedoras del destino, les han asignado.

Como Einherjars, los jugadores deberán de desenvolverse en un mundo sobrenatural oscuro y misterioso, desentrañar los misterios que confeccionan los Nueve Reinos, a la par que descubren su propio rol en la confección de Ymir.

LOS NUEVE REINOS



Para los antiguos nórdicos, el mundo estaba representado como un disco plano. El disco está situado en las ramas de un gran árbol del mundo, el fresno Yggdrasill, el árbol de la vida, eje sobre el que descansa todo el universo, protector de los dioses y de los hombres, cuyas raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos de los dioses, de los hombres, de los gigantes y de los muertos.

A Yggdrasill le alimentaban tres fuentes, y junto a ellas estaban las tres Nornas, las Diosas del destino: Urd, Erdandi y Skuld, cuyo amor lo mantiene en buen estado. Día a día cogen agua de la fuente de Urd y la vierten en Yggdrasill para mantenerlo floreciente.

En Yggdrasill habitaban varias criaturas, el árbol sostenía el cielo y en la rama más alta de su copa vivía un águila, la cual desde ahí vigila los nueve mundos, y entre los ojos del águila un gavián llamado Vederfølnir que vigila los movimientos del águila. El dragón Nidhogg, que roe incesantemente sus raíces para derribar a Yggdrasil (consiguiéndolo en el Ragnarök). Por el tronco corretea, de las raíces a la copa, la ardilla Ratatosk pasando noticias falsas e insultos entre el águila y el dragón, sembrando la discordia entre ellos. Cuatro ciervos, Dáinn, Dvalinn, Duneyrr y Duraprór, mordisquean los nuevos brotes antes de que reverdezcan. Los cuatro ciervos corren por sus ramas y el rocío que cae de su cornamenta forma los ríos del mundo.

A los pies del árbol se encuentra el dios Heimdall, que es el encargado de protegerlo de los ataques del dragón Hvergelmir y de una multitud de gusanos que tratan de corroer sus raíces y derrocar a los dioses.

Asgard



En la copa del árbol se encuentra el Asgard, morada de los dioses Aesir, estaba localizado en el centro del disco, en donde crecía el Yggdrasil. En Asgard gobierna el más viejo, el más fuerte y el más cauto de los Ases, el dios creador del mundo y padre de todos los dioses, Odín.

En Asgard existen varias mansiones de las cuales cada dios tiene una, excepto Odín que tiene tres: Gladsheim, donde estaba la sala de consejo de los dioses, Valaskialf donde estaba su trono y, la más hermosa, donde van todos los guerreros que han muerto en una batalla, Valhala. En el centro de Asgard hay un gran fuego donde todos los dioses se reúnen a planear el futuro de los 9 mundos.

Asgard es un palacio tan alto que apenas se puede ver su parte superior. El tejado parece estar hecho de tablas de oro. Se ensambla con la tierra (Midgard) a través del puente Bifrost "camino oscilante" (nombre que recibe el arco iris para los pueblos escandinavos), el puente entre los mundos, un puente al cielo desde la tierra. El Bifrost, a modo de puente une Midgard con Asgard. Tiene tres colores y es muy fuerte, y lo bastante grande para superar el cielo, pero ardiente como brasas para que no lo escalen los gigantes, está hecho con arte y habilidad superiores a la de otras obras. Sólo los dioses podían cruzar este puente, que era protegido por el dios Heimdall, quien estaba provisto de un gran cuerno con el que avisaba cada vez que un Aesir o un Vanir lo cruzaba. Este puente también ha sido asociado con la Vía Láctea.

En Asgard se encontraba el pozo de Urd, vigilado por tres Nornas (diosas del destino), encargadas de sacar agua del pozo para regar el Yggdrasil. Estas tres Nornas reinaban sobre el destino de los hombres y decidían si vivirían felices o no.

Los Dioses principales eran Odín, Thor, Tyr, Loki, Bálder, Frey, Freya y Niord. Todos ellos se preparaban concienzudamente para la gran batalla: el Ragnarok, donde los Dioses lucharán contra los gigantes y las fuerzas del mal. En esta gran batalla sucumbirán prácticamente todos los dioses, pero un nuevo mundo nacerá donde el nuevo Rey de los dioses será Bálder, el luminoso.

En Asgård tenía Odín su casa llamada Valhal, donde vivían los guerreros vikingos muertos (Einherjerne) y las valquirias. Las valquirias eran las vírgenes guerreras o espíritus de guerra de Odin, y las que llevaban a los guerreros muertos a Valhal. Valhal tenía 540 puertas y todas tan grandes que podían entrar 800 hombres a la vez. Su techo estaba cubierto de escudos dorados, encima de los cuales caminaba la cabra Heidrun. Heidrun comía las hojas del Yggdrasil y de su ubre caía la hidromiel que bebían los guerreros. Todos los días los guerreros de Valhal salían al campo de batalla, aunque ahora sin que les ocurriera nada. Si se les caía un brazo o una pierna, las valquirias lo arrebaban por la noche.

Después de la batalla venía el gran festín con mucha comida y bebida. Valhal era una especie de paraíso para los guerreros, algo que les quitaba el miedo a morir. Así se preparaban para la última batalla el día de Ragnarok, "el crepúsculo de los dioses", el día del fin del mundo.

Helheim



Helheim, o simplemente Hel, es conocido como el reino de la muerte, se encuentra en la parte más profunda, oscura y lúgubre de Niflheim, envuelto en sombras. Puede considerarse un reino dentro de otro reino, o de dos reinos muy cercanos uno del otro, no está del todo claro en la mitología. Este mundo es el hogar de la diosa de los muertos Hela, monstruosa hija de Loki, que tiene su residencia en una fortaleza escarchada, detrás de una gran puerta y bajo una colina oscura.

Helheim y Niflheim suelen relacionarse como el mismo mundo, pero esto no es así: Niflheim es el reino del frío, el hielo y la oscuridad, principalmente, y, aunque también son propias en él la muerte y la perdición, donde se dan estas dos últimas específicamente es en Helheim, por de alguna manera decirlo, la capital de la muerte. En este mundo terminaban los que habían muerto con deshonor, por enfermedad o vejez, y una vez se entraba en él ni siquiera los dioses podían salir, a causa del interminable, inagotable e intransitable río Gjöll, que lo rodeaba.

La entrada era custodiada por un perro conocido como Garm. Allí los muertos esperan congelados su siguiente renacimiento, yacen profundamente bajo la tercera raíz del Yggdrasil. Para llegar hasta Helheim hay que descender por un camino tan largo que se tarda nueve días y nueve noches en cruzar. El camino es duro, pues todas las noches los esbirros de Hela acechan al visitante, la angustia lo corroe y se desespera mientras oye como las puertas de Hel se abren para recibirlo. El Helheim está rodeado de una muralla con muchas puertas y lo recorren varios ríos.

Hel es sin duda un mundo inferior, ya que todos los caminos que llevan a él descienden, además es oscuro, frío, sin sonidos placenteros, y lo habitan los muertos, aunque no todos los muertos, los guerreros elegidos van al Walhalla otros van con Freya, los que se quedan en Hel permanecerán allí hasta el Ragnarök, en el momento que formaran legiones comandadas por Loki en contra de los dioses.

Su paisaje no está muy bien determinado aunque sabemos que la entrada es una caverna entre altísimos acantilados y abismos, donde vive Garm, un perro espantoso, con su pecho lleno de sangre,(posiblemente de aquellos que tratan de escapar de Hel), Garm está encadenado hasta que llegue Ragnarök

El río Gyöll "aullador resonante" es la frontera de sus confines, solo puede cruzarse mediante un puente techado de oro, su guardiana es una doncella llamada Módgudr, al otro lado del puente, cierra el paso la puerta de Hel, tras ella está el palacio de la reina del submundo.

Náströg, una mansión de castigo, se halla lejos del sol y sus puertas se orientan al norte. Las serpientes están por todas partes, en el techo y en las paredes. En esta mansión se encuentran los asesinos, los perjuros y adúlteros, deben costear el río Slídr y su corriente de cuchillos y espadas filosas, que baja desde el este y cruza estruendoso, los "valles del veneno". Náðgridr, "la puerta del cadáver", se encuentra en Lokasena y en Skírnismal donde dice "fyr nágrindr nedan "debajo de la puerta del cadáver", también se interpreta como la "verja de los cadáveres".

La reina del inframundo es Hel, la hija de Loki. Su madre era una ogresa llamada Angrboda, y sus hermanos son Fenriswulf el lobo gigante, y Yörmungandr, la serpiente del mundo. Su palacio se llama Eljúvidnir, que significa "Frío de Cellisca".

Jötunheim



Es el Reino de los gigantes (de dos tipos: Roca y Hielo, llamados colectivamente Jotuns) situado más allá del océano, ubicado al norte y que rodea Midgard, está separado de Asgard por el río Iving que jamás se congela. Thor acostumbra viajar aquí a matar gigantes. Es un lugar áspero, rocoso, en donde el género gigante tiene sus granjas. Utgard, es la fortaleza de los gigantes rodeada de hielo y nieve. No todos los gigantes eran enemigos de los dioses. El gigante Asvind es quien lo gobierna. Desde allí amenazan a los humanos Midgard y a los dioses de Asgard (de los cuales están separados por

el río Iving). La ciudad principal es Utgard y está gobernada por el gigante Thrym.

Se cuenta que el pozo de Mimir está en Jotunheim la tierra de los gigantes, en la tercera Raíz del árbol Yggdrasil. Debajo de esa raíz se encuentra el pozo o manantial, donde la cabeza cortada del sabio Mimir emite duras palabras. Mimir poseía un pozo en el que se reflejaba el futuro, cualquiera que bebiera de sus aguas conocería el porvenir, por eso Mimir lo guardaba bien y nunca permitía que nadie se acercase a él. Cuando Odín le pidió que le dejara beber del agua Mimir le impuso una condición que pocos estarían dispuestos a aceptar: debía arrancarse uno de sus ojos y lanzarlo al pozo como pago, ya que a la sabiduría sólo se accede con sacrificios y dolor. A pesar de tal condición, la necesidad de conocimiento de Odín era tan grande que accedió sin ningún temor. Allí mismo se sacó uno de sus ojos y lo dejó caer en el pozo, luego Mimir le permitió beber el agua. Pronto conoció Odín la parte más dolorosa de su nuevo poder, pues ahora veía con total claridad el destino de los seres, incluidos los dioses: el Ragnarök, el fin del Universo y lo que le fue más doloroso, pudo ver su propio destino en muerte.

Ljosalfheim



Era el hogar de los elfos de la luz, seres de una raza semidivina. Este mundo del brillo estaba dirigido por el Aesir Freyr, quien guarda allí su navío Skibladnir, y se encuentra entre la esfera más baja de Asgard y la esfera más alta de Midgard. Los elfos de la luz eran entidades de gran intelecto y espiritualidad, por lo general eran seres buenos con los hombres y se aparecían ante ellos en forma de niños dulces. Los elfos de la luz son de figura más bella que el sol, a diferencia de los elfos oscuros que viven bajo la tierra.

Midgard

En el tronco está el Midgard, la tierra del centro, el



lugar donde habitan los humanos y especies vivientes, fue creado por Odin y sus dos hermanos Vili y Ve tras el combate con el gigante primigenio Ymir. En este mundo tiene lugar la lucha eterna entre el orden de los dioses y el caos de los gigantes. Rodeado por un gran océano, los dioses le dieron a Ask y a Embla, la primera pareja humana, este mundo para que lo habitaran.

Sin embargo, este territorio estaba oscuro, así que los dioses decidieron ir a Muspelheim para robar las centellas de la espada de Surtr. Con las dos más grandes crearon el Sol y la Luna y con el resto las estrellas. El Sol y la Luna fueron colocadas sobre dos carros que girarían sin parar sobre Midgard, turnándose en el firmamento para crear el día y la noche. Para mantener vivo el giro perpetuo de las carrozas hicieron que los lobos Skoll y Hati las persiguieran, tratando de alcanzarlas sin conseguirlo, salvo en ocasiones excepcionales, cuando se producen los eclipses. Los dos lobos simbolizaban la "repulsión" y el "odio" respectivamente. La carroza del sol era tirada por el blanco corcel Skin, que con su trotar producía la brillante luz del día, mientras que el otro carruaje era tirado por Hrim, un caballo negro que a su paso producía el rocío y las escarcha. Una vez que los dioses contemplaron su obra, tan solo añadieron las estaciones de invierno y verano y pensaron que estaba lista para recibir a los primeros humanos.

Muspellheim



Muspelheim, también llamado Muspel, significa mundo del fuego u hogar del fuego, siendo Muspel fuego y Heim, hogar o mundo. Es el mundo más viejo, ardiente y caliente, donde habitan los Gigantes de fuego, de los cuales Surt era el más poderoso y vigila sus fronteras. De las teas y de las chispas que volaban fuera del calor de este mundo brillante del fuego, se crearon los orbes celestiales, las estrellas, el sol y la luna.

Al Norte del Muspelheim encuentra el Ginnungagap ("aparente vacío" o "hueco enorme") un vasto abismo insondable que separa el Muspelheim del Niflheim. En el Ginnungagap es también donde se mezclan el calor y el frío primordial, y, por consiguiente, es la fuente de donde emana todo el Eitr que existe.

Durante el Ragnarok, los cielos se abrirán y Surt saldrá del Muspelheim seguido de todos sus gigantes, marchando hacia Asgard, destruyendo a su paso el puente Bifrost, y calcinando con sus llamas toda la creación.

Nifelheim



Al Norte del Ginungagap está el Nifelheim, en las raíces del árbol. Es el reino de la oscuridad, el frío y de las tinieblas, envuelto por una niebla perpetua. Se supone que allí van los muertos con deshonor, por enfermedad, o vejez. Nifelheim es la materia fría, es un reino de tormento opuesto al Muspellheim, o materia caliente. Del choque de estos dos reinos surgió toda la realidad conocida.

En el centro de Niflheim brotaba, burbujeante, la poderosa fuente de todas las aguas, un pozo llamado Hvelgermir, el caldero rugiente. Aquí habita el dragón Níðhöggr que roe sin cesar las raíces del fresno perenne Yggdrasil.

Svartalfheim



Este mundo subterráneo se encuentra entre la esfera más baja de Midgard, y la esfera más alta de Helheim. Es el hogar de los elfos oscuros, criaturas humanoides de piel oscura, algo maliciosas, y cuyo contacto con la luz solar los convertía en piedra.

Dentro de Svartalfheim se encuentra la región de Niðavellir, o puede que dentro de Niðavellir se encuentre la región de Svartalfheim, los mitos no dejan esto claro. En esta región habitan los dvergr, un pueblo de humanoide enanos subterráneos. Los dvergr eran excelentes herreros, fabricantes diestros, y capaces de crear artefactos mágicos. Entre sus obras más famosas se encuentra Mjólnir (el martillo de Thor), Gungnir (la lanza de Odin) y Skidbladnir (el barco de Freyr).

Vanaheim



Es el hogar de los dioses Vanir. En el pasado existían dos estirpes de Dioses, los Aires y los Vanires. Siempre habían estado en franca oposición unos con otros, hasta que decidieron firmar la paz. Para ello escupieron en una vasija y crearon la bebida Kvasir, que significa zumo exprimido. Posteriormente Kvasir se personificó en un dios a quien mataron los enanos Fiallr y Galarr, y con su sangre crearon el hidromiel. Después de la larga guerra con los Aesir, todos hicieron intercambio de rehenes y vivieron en paz. Algunos Vanir fueron al campo de los Aesir y llegaron a ser asimilados por ellos, al retener sus características especiales.

Vanir, en singular Van, es la raza de los dioses que corresponden a la fecundidad, la prosperidad y el erotismo. Los dioses y diosas escandinavos antiguos de la familia que se concentró en Njord, Freyr y Freya. Ellos tienden a ser más apacibles y se relacionan más con asuntos de la naturaleza y la fecundidad que la otra raza divina de los Aesir.

Los Dioses identificados como Vanir son: Holde, Nerthus, Njord, Freya, Freyr, Od, Hnoss, Aegir, Ran, Ullr, Ulla, Gerdh, Skirnir, Heimdallr, Idunna, Bragi, Siofyn, Gefjon, Skadhi, Erde, las Sirenas, Svol, Ostara, Gullveig. El jefe de los Vanir es el dios Njord.

LUGARES INTERESANTES

Baal-zef, ciudad mecánica



"Basilea" es el nombre coloquial con el que los ocultistas llaman a uno de los artefactos más extraños jamás construidos por manos humanas: la Ciudad Mecánica de Baal-zef.

A primera vista parece una pequeña caja fuerte o cajón metálico plateado de unos 30 cm de alto por 20 de ancho y 10 de fondo. Su superficie está cubierta de grabados que representan la silueta de una ciudad bajo la luna y las estrellas, todo realizado con un detalle exquisito. Tiene un asa en la parte superior, se apoya en unas pequeñas patas y su parte frontal se abre dividiéndose en dos para aquel que tenga la llave de la cerradura.

La caja contiene la maqueta de una ciudad de estilo medieval con una peculiar estructura escalonada. Realizada en metal, no falta nada en ella: hay edificios, plazas, templos e incluso diminutos transeúntes en sus calles. En su parte inferior, un mecanismo de relojería permite darle cuerda (con otra llave, diferente a la de la cerradura) y ponerla en marcha. Durante unos minutos el espectador podrá observar la danza de autómatas de sus pequeños habitantes, entrando y saliendo de sus casas o realizando sus tareas diarias. A la vez sonará una música repetitiva y de ecos metálicos. Sin embargo, si se conocen las palabras adecuadas, puede activarse su verdadero poder... y ser trasladado a su interior.

Oculto mágicamente, se encuentra la verdadera Baal-zef, la ciudad franca en la que siempre es de noche, refugio de todo tipo de criaturas sobrenaturales. Nadie entra ni sale de ella, a no ser que se conozca alguna de las siete palabras que abren las puertas de los siete niveles en los que está dividida, desde el mercado, en su parte más baja, al palacio del Demiurgo en su cúspide. Intentar cruzar sin permiso a cualquiera de ellos atraerá la ira de los Hierofantes, sacerdotes guardianes que adoptan formas muy diferentes, pero todas mortales.

Su estatus de lugar neutral convierte a Basilea en la ubicación perfecta para que gigantes, valkirias, monstruos, y semidioses se reúnan, negocien o discutan. En los palacetes, los santuarios o en sus avenidas de adoquines de color gris plateado, pueden codearse enemigos acérrimos sin atreverse a levantar la mano uno contra el otro. Para las criaturas inferiores, y los humanos entran en esta categoría, es una oportunidad de comerciar.

Aunque ésta es sólo la teoría, porque de vez en cuando alguien atrevido o inexperto rompe las reglas, y comete un robo o un asesinato, confiando en escapar a su reino de procedencia antes de ser capturado. La pena por saltarse el pacto de no agresión puede ir desde la expulsión a la ejecución pública, dependiendo de lo grave de la ofensa. El Demiurgo ostenta poderes cuasi-divinos y su decisión no puede ser discutida, ni dentro ni fuera de los muros. Aquel que pisa sus calles sabe que se atiene a su implacable justicia. Uno de sus castigos preferidos es llevar al infractor a un nivel superior, del que desconozca la palabra de paso, y dejarle allí a su suerte, a veces sólo y humillado, y otras esclavizado durante cientos de años.

Entre las características excepcionales de Baal-zef está su aislamiento de cualquier clase de energía mágica o tecnológica. Ni siquiera existe la electricidad en esta ciudad. Incluso los brujos y tecnomantes más poderosos se ven limitados a usar los trucos más simples, mientras que otros simplemente ven anuladas sus habilidades. Esto supone un grado de seguridad adicional para los visitantes, aunque también una mayor vulnerabilidad para aquellos que confíen sobre todo en las defensas mágicas para su supervivencia. Por otra parte, no son pocos los que usan la ciudad para exiliarse, o eludir una persecución, ya que ningún método conocido de rastreo, sea mágico o tecnológico, es aplicable a esta ciudad.

Esta falta de energía hace que la ciudad posea, en términos generales, un aspecto muy anticuado y barroco. Las lámparas y alumbrado público parece que utilizan alguna clase de gas como fuente de combustible; las máquinas más modernas usan vapor de agua calentado mediante extraños calefactores que no precisan de combustibles; y prácticamente no existen casas de más de tres plantas en esta ciudad.

Sólo durante el tiempo en el que las puertas de la caja están abiertas y dura la cuerda del mecanismo, exactamente 17 minutos, fluye hacia el interior la energía del mundo exterior. Los objetos se recargan, los hechizos recuperan parte de su fuerza original, y las criaturas que se alimentan de poder arcano viven un efímero esplendor. Esos momentos son señalados por una media Luna en cuarto creciente que aparece en el cielo, aunque, lo cierto, es que pueden pasar siglos entre una apertura y otra, así que esa energía obtenida del exterior es atesorada, y no se desperdicia en alardes inútiles.

Por otra parte, el tiempo pasa de forma diferente tras los muros de Baal-zef. Los inmortales casi no lo notan pero, para los humanos y otras criaturas menos longevas, el ritmo de envejecimiento, aunque no se detiene, se vuelve extremadamente lento. Esto, a su vez, hace que el ritmo de vida sea extremadamente pausado y tranquilo, nadie parece tener nunca prisa, ni parece interesando en cambiar nada, ni en aprender nuevas cosas. Por así decirlo, la ciudad es perezosa para los cambios, como si estuviese condenada a permanecer exactamente igual para toda la eternidad.

Finalmente, aunque en cualquiera de los nueve reinos la entrada a la Basilea está ligada a la caja de metal, la salida no depende de ella. En cualquiera de las siete puertas se puede elegir dar el "salto" al exterior, en vez de cruzar a otro nivel. El viajero aparecerá en una puerta cualquiera de su mundo, resguardado de miradas indiscretas. A veces es una manera algo incómoda de viajar ya que, si no se es el dueño actual de la caja, la puerta de salida es aleatoria, y puede ir desde la giratoria de unos grandes almacenes de Midgard, hasta unas ruinas perdidas en los bosques de Ljosalfheim.

En esta ciudad mítica existen ciertos lugares igualmente curiosos:

Las Armas del Rey. Bajo este nombre se esconde una auténtica posada inglesa, trasladada por su dueño piedra a piedra hasta el primer nivel de Basilea gracias a algún abusivo trato con espíritus del aire. Entorno bullicioso, buena cerveza y ambiente "familiar", es el lugar de encuentro preferido para los terrestres de paso y será el primero que la mayoría recomienden a un recién

llegado. Conocida por sus habituales como "la Armería", este local tiene cientos de años de historia, que el nervioso y bigotudo Fletcher estará encantado de compartir con los visitantes. Su afición principal es recordar cómo se codeaba con William Shakespeare y en especial la noche en la que tuvo echarles a patadas a él y al Conde de Oxford por llegar a las manos en una disputa.

El Foso de los Perdidos. En el nivel más bajo y pegada a la muralla se encuentra la única prisión de Basilea. Aquellos que cometen las ofensas más graves son arrojados sin miramientos a un foso parcialmente inundado de una decena de metros de profundidad, oscuro y frío por el contacto con el vacío del exterior. Algunos, quizá los más afortunados, perecen directamente en la caída. Los que se salvan, debido a su propia resistencia o a que el agua amortigua el golpe, pronto son alcanzados y sometidos por espectros que habitan en túneles excavados en las paredes de roca negra. Escapar es casi imposible, ya que los constructores grabaron runas antimagia en todas las superficies y por si fuera poco los espectros debilitan a los prisioneros hasta dejarlos en una agonía perpetua. Rara vez se saca a alguien del Foso, por lo que cualquier condena en él es casi equivalente a la pena de muerte.

El Acuático. Se trata de un recinto rectangular, realizado en mármol y piedra translúcida que deja ver varias de sus cámaras interiores. Posee un techo plegable que se abre en las noches de luna para que el agua recoja la mayor cantidad de luz posible. Construido en el cuarto nivel, cumple las funciones de termas, piscinas o baños, los más populares de toda Basilea. Se dice que sus propiedades revitalizantes no tienen comparación, no sólo a nivel físico sino también mágico. Para los seres provenientes de entornos marinos tiene un atractivo especial nadar en sus cisternas, decoradas con vegetación y habitadas por criaturas submarinas de varios mundos. En otras estancias se citan para charlar desde comerciantes que desean cerrar un trato lejos de miradas curiosas a misiones diplomáticas encubiertas.

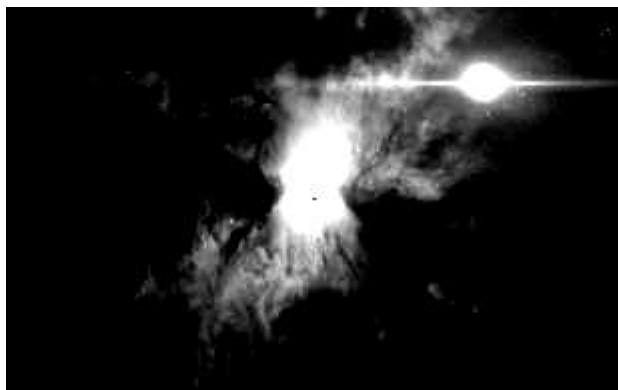
Los Jardines Parpadeantes. Un lugar que sólo se puede visitar en el tercer nivel de Basilea es este pequeño jardín que hace tiempo pertenecía a un templo, ahora derruido. Quizá por las emanaciones mágicas residuales, el recinto, que cuenta con un pequeño laberinto, un estanque y varias galerías cubiertas de enredaderas, ha adquirido la habilidad de aparecer y desaparecer aleatoriamente en cualquier punto despejado del nivel. Esta característica le ha ganado el favor de las parejas que buscan despistar a posibles ojos indiscretos, ya

que es imposible adivinar dónde se encuentran en cada momento los jardines.

El Gran Bazar. Si hay un punto que concentra toda la actividad de Basilea es el bazar situado en el segundo nivel de la ciudad. No es casualidad que la palabra que da acceso a él sea la más conocida en todos los mundos. Por sus callejones llenos de puestos pueden verse hechiceros, ángeles, demonios, ogros o autómatas cargando con material para sus amos, entre muchos otros. A la venta hay salvoconductos que garantizan el paso seguro por alguno de los infiernos, ingredientes mágicos, mecanismos de relojería con funciones extrañas, armas de todo tipo, ángeles esclavos cargados de cadenas malditas e incluso almas embotelladas. Pero por todo esto se paga un precio caro y hay que recordar que en Basilea sólo se acepta como moneda el hierro frío o la plata pura. Los contratos de servidumbre también están muy cotizados, pero no suelen funcionar demasiado bien (excepto con humanos muy ingenuos).

El Palacio del Demiurgo. Engarzado en el último nivel como una joya se divisa el palacio plateado del Demiurgo, cuya pulida superficie refleja la luz de las estrellas iluminando las calles adyacentes. Construido de forma escalonada, su arquitectura combina estilos muy diferentes -algunos terrestres, otros irreconocibles- hasta componer una imagen barroca y de pesadilla. Los exteriores son patrullados incesantemente por un fantasmal cuerpo de guardia de armaduras vacías. Los salones del palacio acogen fiestas interminables, bacanales con comida y bebida que nunca se agota, orgías, espectáculos de lucha entre bestias traídas de otros planos, música que nunca cesa... Sobre el tumulto, sentado en su trono, el Demiurgo observa aburrido.

Ginnungagap



En la mitología nórdica, Ginnungagap ("aparente vacío" o "hueco enorme") era el vasto abismo que existía entre Niflheim y Muspelheim antes de la creación. Era tan profundo que ningún ojo mortal alcanzaba ver el fondo. Al norte de éste yacía el intenso frío del Niflheim, al sur, el insufrible calor del Muspelheim. Al principio de los tiempos, los dos

se encontraban en el Ginnungagap; y donde el calor tocaba la escarcha, las gotas de esta se derretían y formaban la sustancia eitr, que se aceleró en vida en la forma del gigante Ymir, el padre de todos los gigantes de la escarcha.

Cuando los ríos (Elivagar), fluían hacia Ginungagap, se quedaban convertidos en bloques de hielo, al caer al gélido vacío. Entonces, las ascuas del Muspelheim caían sobre los pilares del hielo, produciendo gigantescas nubes de vapor, y el hielo, convertido en escarcha, fue llenando poco a poco Ginungagap. Por las ventiscas y el calor, estas escarchas se fueron fundiendo en gotas, y por el poder de aquel que envía el calor, tomaron forma de un hombre. Era el primero de los gigantes, llamado Ymir. No era un dios, era illr, como toda su raza. Ymir, empezó a crear a otros gigantes como él. Este deshielo, también creó una vaca, Audhumbla, de cuyas ubres manaban cuatro arroyos de leche, de los que Ymir se alimentaba. Audhumbla lamía las piedras de granizo, que eran saladas. El primer día, apareció por debajo de dónde lamía, la cabellera de un hombre, el segundo día, su cabeza, y el tercer día, finalmente, el cuerpo entero de Buri.

Los once ríos tradicionalmente asociados con el Élivágar incluyen el Svöl, el Gunnthrá, el Fjörm, el Fimbulthul, el Slíd, el Hríd, el Sylgr, el Ylgr, el Víd, el Leiptr y el Gjöll (que es el que fluye más cerca de la entrada al infierno y sobre el cual está el puente Gjallarbrú), aunque muchos otros ríos son mencionados en ambas Eddas.

El Élivágar también aparece en los orígenes de Ymir, el primer gigante. De acuerdo a Vafþrúðnismál, Ymir se formó con el veneno que goteaba de los ríos.

En el Gylfaginning, Snorri se explaya en esta noción de forma considerable. Como se menciona anteriormente, cuando el moho venenoso del Élivágar se congelaba y se extendía, caía como una lluvia a través del suave aire de Ginnungagap. La escarcha, que se creaba por el frío del Niflheim de donde el Élivágar tenía sus fuentes en Hvergelmir, comenzaba a llenar el vacío. Luego se combinó con el fuego y calor del Muspelheim, deritiéndose, goteando y dándole forma a Ymir, progenitor de los gigantes de la escarcha.

En otra parte del Gylfaginning se establece que "hay tantas serpientes en el Hvergelmir con Nídhögg que ninguna lengua puede enumerar". Estas serpientes son probablemente la fuente del veneno al que se hace referencia en el mito.

Intersticios



Existen regiones de Midgard en donde se sabe que, a lo largo de la historia, este reino se funde, o se ha fundido, o se fundirá, con otros distintos.

Su origen y significado no está claro, es imposible aclarar si estos lugares fueron frutos de los sucesos y leyendas que les dieron fama, o si, por el contrario, ya existían antes de que el mito surgiera, y se afianzara en un punto geográfico en concreto. Es más, estos puntos ni siquiera pueden ser descritos siempre como localizaciones geográficas en el sentido estricto de la palabra ya que, aunque algunos llevan siglos en un mismo lugar, otros fluctúan y cambian de posición con relativa frecuencia.

Algunas teorías afirman que los intersticios no son más que fallos en la matriz que conforma Ymir, un error de programación por así decirlo, otros aseguran que son el choque de dos poderosas corrientes de Etir, mientras que algunos teorizan que estos intersticios se mueven en consonancia con el Hlidskjalf, el trono de Odin, y Eje del Mundo. Sin embargo, su verdadero origen y significado sigue siendo un misterio.

Fornsigtuna (forn significa antiguo/a), Vieja Sigtun, Sithun, Sign(h)ildsberg o Signesberg es un emplazamiento localizado en la parroquia de Håtuna a unos 4 km al oeste de la moderna ciudad de Sigtuna, junto al lago Mälaren, en Suecia. Aunque el lugar está casi olvidado, tuvo un papel relevante en la mitología nórdica. Odín y los otros dioses Æsir pisaron por primera vez Suecia cuando llegaron a Fornsigtuna. Allí levantaron un gran templo, donde hubo sacrificios según las costumbres del pueblo Ásaland. Odín tomó como residencia aquel lugar junto al lago Maelare, se apropió de todo el distrito y lo llamaron Sigtun; a los sacerdotes del templo les concedió dominios. Njord moró en Nóatún, Freyr en Gamla Uppsala, Heimdal en Himinbjörg, Thor en Þrúðheimr, Balder en Breidablik; a todos ellos les dio posesiones.

Gastropnir era uno de los hogares de los gigantes, que constantemente estaban en guerra con los dioses nórdicos, desde la tierra de Jötunheim.

Gimlé. En la mitología nórdica, Gimlé era uno de los lugares donde los sobrevivientes de Ragnarök debían vivir. Es descrito como el lugar más hermoso sobre la Tierra, más hermoso que el Sol. A pesar del Ragnarök en que fallecerían la mayoría de los Dioses y seres, este no es el fin de todo algunos Ases sobreviven y dos humanos también lo hacen, repoblando el mundo, Gimlé es uno de los lugares que no son destruidos durante el Ragnarök y que perduran después de éste. También es descrito como el último lugar que permanecerá en donde los dioses y los hombres correctos de todos los tiempos vivirán. Por su descripción, seguramente pertenezca a alguna región de Vanaheim.

Gjallarbrú es un puente que permite atravesar el río Gjöll en el infierno y que debe ser cruzado para llegar a Hel, de acuerdo a Gylfaginning. Se describe como un puente "cubierto de oro reluciente", al cual se menciona principalmente en la historia de Baldr, cuando Hermód es enviado a recuperar al dios de la tierra de los muertos. Cuando Hermód llegó al puente fue desafiado por la gigante Modgud que le exigió que dijera su nombre y que hacía allí, antes de dejarlo pasar.

Gjöll es uno de los once ríos tradicionalmente llamados Élivágar, de acuerdo con la Gylfaginning. Se origina en las fuentes de Hvergelmir en Niflheim, fluyendo a través de Ginnungagap, y de ahí a los mundos existentes. En Hel, Gjöll es el río que fluye más cerca de las puertas del infierno y sobre él está el puente Gjallarbrú, el cual fue atravesado por Hermód cuando este buscaba recuperar a Baldr de la tierra de los muertos. Gjöll es un río de aguas heladas y por él fluyen cuchillos. Gjöll es también el nombre de la roca a la cual fue atado el lobo Fenrir.

Glæsisvellir (planicies centellantes) era una ubicación del Jötunheim en la mitología escandinava. En el Glæsisvellir se podía encontrar una ubicación llamada Odinsaker (o Údáinsakr, «la inmortal Acre»), y todo aquel que iba allí regresaba saludable y joven, y así nadie nunca murió en Odinsaker.

Glasir (nórdico antiguo: Brillante) es un árbol o bosque sagrado descrito como «el más hermoso entre los dioses y los hombres», de follaje dorado y localizado en las afueras de Asgard, frente a las puertas de Valhalla.

Gnipahellir (cueva en la cima de la montaña) es una cueva imponente donde Garm, el sabueso que vigila las puertas de Helheim, está encadenado hasta el inicio del Ragnarök.

Hvergelmir (del nórdico antiguo: La caldera hirviente) es una fuente de aguas heladas en Niflheim. Todos los ríos helados vienen de allí, y es la fuente de los once ríos, Élivágar. Más arriba de la fuente, el dragón Níðhöggr roe una de las raíces del fresno del mundo, el Yggdrasil.

Iving (también llamado Ífing o Ífingr), era un río que separaba Jötunheim y Asgard. Un río que nunca se congelaría, sin importar cuanto frío hiciera, y continuaría fluyendo hasta el fin de los tiempos.

Járnviðr o Járnvíð (del nórdico antiguo: "Bosque de Hierro") es un bosque en la mitología nórdica, posiblemente un nexo con el reino de Ljosalfheim, habitado por mujeres trolls, o jotuns femeninos, y lobos gigantes.

Niðavellir ("Campos oscuros" en nórdico antiguo, también escrito Nidavellir por su pronunciación). Según Völuspá es un lugar habitado por los enanos en la mitología escandinava. Su trato como mundo único en la cosmología nórdica es dudosa, ya que en algunos manuscritos de la Edda prosaica (de Snorri Sturluson) se relaciona con Svartálfaheim, reino de los elfos oscuros y, según todo lo anterior, también de los enanos.

Niðafjöll (algunas veces latinizado como Nidafjöll), significa "montañas oscuras", unas montañas al norte del inframundo de donde procede el dragón Níðhöggr.

Utgard es la fortaleza de los gigantes. Está ubicada en Jötunheim, el mundo de los gigantes, rodeada de hielo y nieve. Está asociada con el gigante Útgarda-Loki. Fue supuestamente fundada por el gigante Narvi.

Helgafell



Helgafell o Helgafjell (del nórdico antiguo: montaña sagrada), en la mitología nórdica es uno de los lugares donde se dirigían los espíritus de los difuntos que habían vivido una vida digna y correcta.

Helgafell no se considera un mal lugar, según antiguas citas era un espacio exento de violencia, básicamente un retiro confortable para la eternidad. Como las mujeres no iban al Valhalla, y su destino tras la muerte no se aclara en las fuentes literarias nórdicas que han sobrevivido, se especula que posiblemente Helgafjell era uno de los destinos para ellas según la antigua religión, un lugar apacible donde transcurría la eternidad conversando y bebiendo apaciblemente.

En la saga Eyrbyggja aparece un lugar llamado Helgafell, en la península de Snæfellsnes, que probablemente deriva del lugar de reposo para los honestos difuntos, y en la práctica resume un lugar donde los antiguos colonos vikingos de aquella región de Islandia enterraban a sus muertos y que consideraban tierra sagrada. El nombre y lugar lo eligió Þórólfur Mostrarskegg, un devoto pagano del culto a Thor. La tradición menciona que el lugar era tan sagrado que quienes se atrevían a mirar en dirección hacia Helgafell, debían lavarse primero la cara.

En la teología católica y la copta, este lugar es nombrado como "El Purgatorio", y es definido como un estado transitorio de purificación y expiación donde, después de la muerte, las personas que han muerto sin pecado mortal, pero que han cometido pecados leves, tienen que purificarse de esas manchas para poder acceder a la visión beatífica de Dios. En el Islam existen conceptos similares o compatibles con el catolicismo, como el Barzaj, mientras que en la tradición tibetana, luego de la muerte y antes del próximo nacimiento, cuando la propia conciencia no está conectada con un cuerpo físico, existe el estado de "bardo", en las que el alma puede experimentar tanto las más claras experiencias de realidad de las que somos capaces, hasta, posteriormente, las más terribles alucinaciones que surgen de los impulsos de las acciones torpes previamente realizadas.

Así que, ¿qué es realmente el Helgafell? Una vez más, nadie puede asegurarlo. Algunos Einherjar aseguran tener pesadillas sobre horribles cambios sufridos en su cuerpo; aquellos capaces de contactar con espíritus y antepasados, en ocasiones captan mensajes y sonidos provenientes de lugares indeterminados; algunas organizaciones ocultas parece ser que trafican, o experimentan, con órganos de seres sobrenaturales; y las implacables Disir siempre se llevan los cuerpos de sus desdichadas víctimas, casi siempre aún con vida, a ignotos lugares de los que nadie ha oído hablar nunca.

El Helgafell es, nada más y nada menos, que otro de los muchos misterios de Ymir.

Hlidskjalf

En la mitología nórdica, Hlidskjalf (nórdico antiguo: Hliðskjálf) es el háseti (el «asiento de honor»), el trono de Odín que le permite ver sobre los nueve mundos. En otras culturas se le denomina "Axis mundi" o "eje del mundo".

Este lugar es un símbolo ubicuo presente en numerosas culturas. La idea expresa un punto de conexión entre el cielo y la tierra, en el que convergen todos los rumbos de una brújula. En este punto, los viajes y las correspondencias son hechas entre reinos superiores e inferiores. La comunicación de los reinos inferiores puede ascender a los superiores, y las bendiciones de estos reinos superiores pueden descender a los inferiores y diseminarse por todos ellos. Este espacio funciona como ombligo y punto de partida del mundo.

El Axis mundi aparece en muchas regiones del mundo adoptando diversas formas. La imagen es a la vez femenina y masculina. Puede tener la forma de algo natural (una montaña, un árbol, una columna de humo o fuego, una parra, un tallo) o de un producto de manufactura humana (una torre, una escalera, un pilar, una cruz, un campanario, una cuerda, una aguja). La imagen aparece tanto en contextos religiosos como seculares. El símbolo puede encontrarse en culturas chamánicas o basadas en creencias animistas, en las principales religiones del mundo y en civilizaciones urbanas tecnológicamente avanzadas. En palabras de Mircea Eliade, "todo microcosmos, toda región inhabitada, tiene un centro; esto es, un lugar que es sagrado por encima de todo".

Se dice que aquel que se sienta en el trono de Odín dominará Ymir, y que su sola presencia trae fortuna y prosperidad a naciones enteras. Sin embargo, el Hlidskjalf tiene la particularidad de ir cambiando de posición a lo largo de los siglos: estuvo en el antiguo Egipto, pasó por el imperio romano, y se asentó durante un tiempo en el Sur de Europa. Actualmente los más eruditos afirman que se encuentra en algún lugar de Estados Unidos, pero que no permanecerá allí mucho más tiempo.



Valhalla



En la mitología nórdica, Valhalla (del nórdico antiguo Valhöll, «salón de los muertos») es un enorme y majestuoso salón ubicado en la ciudad de Asgard, gobernada por Odín. Elegidos por Odín, la mitad de los muertos en combate viajan al Valhalla tras su fallecimiento guiados por las valquirias, mientras que la otra mitad van al Fólkvangr de la diosa Freyja.

Este palacio tenía quinientas cuarenta puertas, lo suficientemente anchas como para permitir el paso de ochocientos guerreros de frente y sobre la entrada principal se encontraba una cabeza de jabalí y un águila, cuya penetrante mirada llegaba hasta los rincones más lejanos del mundo. Las murallas de esta formidable construcción estaban confeccionadas de relucientes lanzas, tan bien pulidas que iluminaban todo el lugar. El techo era de escudos dorados y los asientos estaban decorados con finas armaduras, el regalo del dios a sus invitados.

En el Valhalla los difuntos se reúnen con las masas de muertos en combate conocidos como einherjer, así como con varios héroes y dioses germánicos legendarios, mientras se preparan para ayudar a Odín en el Ragnarök, la batalla del fin del mundo. Ante la gran sala, cuyo techo está cubierto con escudos dorados, se halla el árbol dorado Glasir. Alrededor del Valhalla moran varias criaturas, como el ciervo Eikþyrnir y la cabra Heiðrún, que pacen el follaje del árbol Læraðr.

Además de la gloria de tal distinción y el disfrute de la amada presencia de Odín día tras día, más placeres esperaban a los guerreros del Valhalla. Se les proporcionaba espléndidas diversiones en las largas mesas, donde las bellas valquirias, tras haberse despojado de sus armaduras y haberse ataviado con blancas túnicas, les presentaban sus respetos con diligente cortesía. Estas doncellas, que según algunas autoridades eran nueve, les llevaban a los guerreros grandes cuernos rebosantes de hidromiel, además de enormes cantidades de carne de jabalí, con los cuales banqueteaban opíparamente.

La carne con la que se festejaban los Einheriar provenía del jabalí divino Sehrimnir, un animal prodigioso, muerto diariamente por el cocinero Andhrimnir y hervido en la gran caldera Eldhrimnir; aunque todos los invitados de Odín poseían gran apetito y comían hasta la saciedad, siempre había grandes cantidades de carne para todos.

El jabalí siempre revivía antes de que llegara la hora de la siguiente comida. Esta renovación milagrosa de los suministros no era el único prodigio que ocurría en el Valhalla. Se contaba que los guerreros, tras haber comido y bebido hasta la saciedad, cogían sus armas y se dirigían hasta el gran patio, donde luchaban entre ellos, reviviendo las hazañas que les habían hecho famosos en la Tierra e infringiéndose temerariamente terribles heridas, las cuales, sin embargo, sanaban completa y milagrosamente tan pronto como sonaba el cuerno que anunciaba la cena. Ilesos y felices, al sonido del cuerno y sin guardarse rencor mutuo por las crueles estocadas dadas y recibidas, los Einheriar regresaban alegres hasta Valhalla para reanudar su festín en la amada presencia de Odín, mientras las valquirias se deslizaban elegantemente para llenar constantemente sus cuernos o sus vasos favoritos, las calaveras de sus enemigos, mientras los escaldos cantaban sobre las guerras o sobre agitadas incursiones vikingas.

Vígríðr



En la mitología nórdica, Vígríðr, también conocido como Óskópnir, es un gran campo de batalla donde combatirán las fuerzas de los dioses Æsir y las fuerzas del gigante Surtr, como parte de los eventos desencadenantes del Ragnarök. Es un lugar donde morirán muchas deidades, y sus enemigos, antes que el mundo sea engullido por el fuego, y renazca posteriormente.

Vígríðr es considerado un lugar de decadencia, de putrefacción, y de ruina. Es un lugar donde la muerte y la miseria se han manifestado de forma masiva, ocasionando una gran degradación de la realidad. En Vígríðr, todo son sombras y niebla, el Sol nunca atraviesa las grises nubes, las estrellas nunca brillan, las plantas siempre parecen mustias y secas. Cuando se manifiesta en entornos urbanos, todo se vuelve abandonado y decadente, los edificios parecen sucios y polvorientos, los metales sufren un profundo óxido.

Vígríðr representa la muerte, entre sus rincones sombríos, prados secos y edificios oxidados moran seres más allá de toda comprensión racional. Los mortales que aquí habitan son pálidas sombras, entes casi sin esperanzas, apenas conscientes del horror que les rodea.

A pesar de lo dicho, Vígríðr no es un lugar físico, no se puede llegar el siguiendo un camino, ni se puede señalar su localización en un mapa. Vígríðr es un estado que adquiere la realidad, una enfermedad en la urdimbre del mundo. Un viajero solitario puede quedarse dormido en mitad de un páramo y despertarse allí; un pueblo solitario puede ser cubierto por una misteriosa niebla y quedar sumergido en Vígríðr. Nadie puede dar una explicación coherente de cómo y porque sucede.

Alguno teólogos afirman que Vígríðr no es más que una extensión del Nifelheim, un mero intersticio que conecta Midgard con el mundo de niebla. Otros le achacan el problema al Hellheim, y aseguran que

el sufrimiento de las almas de los muertos afecta a nuestro reino. Algunos incluso afirman que en una prueba del inminente Ragnarok, y que las fuerzas celestiales están en conflicto perpetuo en esos lugares.

No obstante, la creencia más generalizada en los Nueve Reinos es que Vígríðr es una zona aleatoria afectada por La Plaga.

La Peste Negra fue una epidemia que asoló Europa a mediados del siglo XIV, extendiéndose por todo el continente y provocando la muerte a más de un tercio de la población. Sus efectos se grabaron tanto en la imaginación popular que el nombre sigue estando asociado a algo letal y amenazador incluso en nuestros días, casi 700 años más tarde. La historia dice que llegó desde Asia extendida por los roedores y sus pulgas, aunque no era esa la única forma de contagio, y que el hambre y la pobreza de la época, debida a malas cosechas y guerras interminables, fueron el escenario perfecto para que la peste atacase sin piedad en todas partes. Generalmente la muerte llegaba con una velocidad terrorífica, entre dos y siete días después del contagio, entre fiebre y oscuras hinchazones en la piel, entre toses y terribles dolores. En ocasiones, el cuerpo se cubría por completo de manchas negras y se hinchaba, para dar paso después a un frenesí suicida en el que atacarían a cualquiera sin importar si son familiares o amigos.

Sin embargo, esta plaga no surgió de forma natural, su origen puede rastrearse hasta la enigmática figura del Envenenador, el Pontífice de la Corrupción, y sus siniestros Propagadores. Las altas figuras negras, semejantes a monjes, aprovecharon los brotes de peste corrientes para realizar su mortal labor, paseando por los pueblos afectados mientras esparcen el hálito a través de sus incensarios.

Se dice que los atrae la muerte, el sufrimiento y la miseria. Allí donde exista grandes aglomeraciones humanas, allí donde se desate la muerte y la enfermedad, es posible que aparezcan los temibles Propagadores de La Plaga. ¿Son ellos los causantes de tanta muerte y miseria, o son solo una consecuencia más de los horrores ocasionados por los mortales a sus semejantes? Nadie puede asegurarlo con certeza.

Sin embargo, no todos los lugares que se han visto inmersos en el Vígríðr han sido afectados por La Plaga, y se han logrado ver a Propagadores en otros lugares oscuros de distintos reinos. Por tanto, nadie está en disposición de asegurar que Vígríðr y La Pulga son dos fenómenos relacionados entre sí, o simplemente dos males que coinciden en un lugar.

Yggdrasil

Yggdrasil (o Yggdrasill) es un fresno perenne: el árbol de la vida, o fresno del universo. Sus raíces y ramas mantienen unidos los diferentes mundos: Asgard, Midgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim y Jötunheim. De su raíz emana la fuente que llena el pozo del conocimiento, custodiado por Mímir.

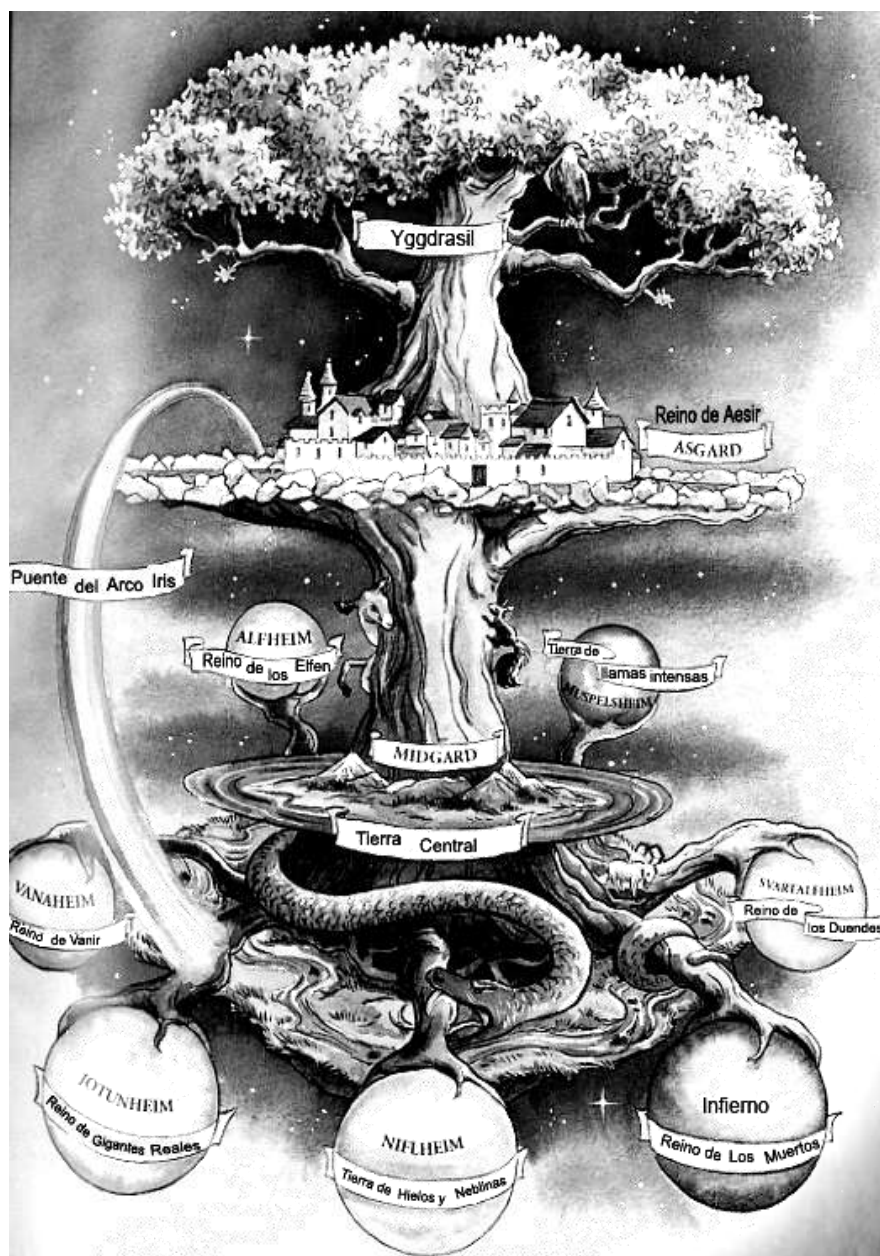
En la parte más alta de su copa encontramos a la sabia águila sin nombre, que tiene entre sus ojos un halcón, llamada Veðrfölnir. Esta águila es la causante de los vientos de nuestro mundo, y es que con un simple aleteo es capaz de levantar auténticos huracanes. También encontramos a cuatro ciervos que comen de sus brotes, Dáinn, Dvalin, Duneyrr y Duraprór. A una ardilla, Ratatösk, que trabaja como mensajera. Y al malvado dragón Níðhöggr que se empecina en comer de manera continuada las raíces del majestuoso árbol. A los pies del árbol se encontraba el dios Heimdall que era el encargado de protegerlo de los ataques del dragón Níðhöggr y de una multitud de gusanos que trataban de corroer sus raíces y derrocar a los dioses a los que este representa. Y cerca de sus raíces habitan las nornas. Las Nornas tienen la función de regar el mágico árbol, de esta forma se alivia un poco el daño que se le causa día tras día al árbol.

Pero también contaba con la ayuda de las nornas que lo cuidaban regándolo con las aguas del pozo de Urd. Un puente unía el Yggdrasil con la morada de los dioses, el Bifröst, el arco iris, todos los dioses cruzaban por él para entrar en el Midgard.

Para los antiguos nórdicos, el Yggdrasill era el soporte de todo el universo conocido. Para los brujos actuales, versados en cientos de mitologías diferentes, esta definición se queda corta, aunque aún siguen pensando en el Yggdrasill como el nexo de todo lo conocido.

Para los tecomantes, aquellos que han decidido estudiar los misterios de Ymir mediante técnicas científicas, el Yggdrasill es nada más y nada menos que una mezcla entre un enorme ascensor orbital, mediante el cual se puede acceder a los Nueve Reinos, y un inmenso esqueleto, con el cual se mantiene erguida toda la creación.

En teoría, el acceso al Yggdrasill solo está al alcance de los dioses y de las valquirias, y cualquiera que trate de acceder a él será severamente castigado por las Disir, las temibles guardianas de los muertos. Sin embargo, los numerosos intersticios hacen que diversas partes de los distintos reinos converjan en Midgar, por lo que, por mucho que le pese a las autoridades celestiales, cualquiera con los suficientes conocimientos, o la mala fortuna, para encontrar uno de estos lugares puede viajar de un reino a otro sin tener que rendirles cuentas a nadie.



PERSONAJES CONOCIDOS

Los pueblos nórdicos adoraban a dos clases de dioses. La principal, es la de los Aesir, los habitantes originales del cielo, en Asgard, su hogar. Todos ellos componían la asamblea liderada por Odín, el más noble e importante de ellos. Los Vanir, por su parte, eran otras divinidades que las razas nórdicas veneraban, pues también reconocían el poder de los dioses del mar, del viento, de los bosques y las fuerzas de la naturaleza. Los Vanir, vivían en Vanaheim y gobernaban sus dominios a su deseo.

La distinción entre Aesir y Vanir es relativa. Se recalca el carácter guerrero de los primeros, y pacífico de los segundos. Hay dioses que pertenecen a los dos campos, y con frecuencia, se producen asimilaciones o divisiones entre deidades. Un importante acontecimiento entre ambos grupos es el acuerdo de paz, intercambio de rehenes, y los casamientos que se efectuaron entre ellos después de una prolongada guerra, que finalmente fue ganada por los Aesir.

Los héroes nórdicos, al contrario de lo que ocurre en la mitología grecorromana, son mucho más escasos, y son pocos los que se recuerdan hoy en día.

Angrboda



Divinidad gigante y maligna que destaca por ser esposa de Loki. Su unión dará a luz a tres de las más terribles fuerzas del caos: el lobo Fenrir, la diosa del inframundo Hela, y la serpiente Jormundgander.

Balder



Balder era el dios Aesir de la luz y de la verdad.

Hijo de Odin y Frigg. Vivía en el palacio Breidablik, cuyo techo era de oro y sus columnas de plata maciza. Nada falso podía entrar por sus puertas. Por medio de un sueño, se conoce que Balder va a morir joven. Odin pide a su esposa Frigg (diosa del matrimonio y de la naturaleza salvaje), la madre de Balder, que haga jurar a todos los vivientes, a todas las fuerzas y a todas las cosas del universo que no le harán daño a Balder. Para celebrar que Balder ya era invencible, los otros dioses se divertían con un juego, en que todos podían lanzar lo que quisieran contra él. Pero Frigg había dejado sin juramento a un pequeño brote de muérdago, y Loki, disfrazado de anciana, se enteró y fue en busca del brote. Se lo dio al hermano ciego de Balder, Höðr el misterioso dios ciego, quien, con su ayuda, lo lanzó contra su hermano, matándolo. Por petición de Odin, la reina del infierno Hel, accedió a devolver a Balder al mundo de los vivos a condición de que absolutamente todo el universo llorara por él. Sólo una vieja bruja llamada Thokk, que, en realidad, era Loki disfrazado de nuevo, no aceptó, con lo que Balder se quedó en el reino de los muertos.

Beowulf



La historia de este héroe nórdico se encuentra narrada en lo que es el primer escrito en lengua europea, ya que data del siglo V, antes de que Inglaterra fuera invadida.

Beowulf, era el sobrino del rey de los Jutos: Hygelac. Su primera hazaña fue cuando se enfrentó a Breka un noble de la corte de su tío. Combatieron en el agua durante cinco días, hasta que una tempestad los separó y Beowulf tuvo que luchar contra las olas y monstruos marinos, Breka y él sobrevivieron y a Beowulf, por su honor, le dieron una espada llamada Nægling.

Otras hazañas llegan cuando un monstruo ataca a treinta y dos guardias tras un banquete del rey Hygelas de Dinamarca, la criatura mata a todos los

guardias y el héroe decide actuar, yendo a Dinamarca acompañado por catorce hombres, aunque tras un banquete se duermen, excepto Beowulf que ve llegar al monstruo llamado Grendel, que lo hiere a muerte cortándole un brazo, y éste huye. Todos celebran el triunfo del chico, pero al volver a dormir la madre de Grendel vuelve a por el brazo de su hijo, se lo lleva silenciosamente junto con el mejor amigo de Beowulf, Asker. El héroe sigue el rastro de sangre hasta llegar a la morada de los monstruos a los que corta la cabeza.

Tras la paz a Dinamarca llegan los frisios, y el rey Hygelas, decide ir con Beowulf a conquistar a los enemigos, pero el rey murió por el camino, y el chico, al volver se le ofrece el reinado pero lo rechaza porque Hygelas ya tenía un hijo y le quiere ser fiel. El hijo, Harder, reinó muy bien pero un conflicto con sus hijos acabó con su vida y entonces el héroe aceptó el trono, tras alguna lucha con el hijo de Harder que llegó a rey de Suecia, este muere. Boewulf reina unos cuarenta buenos años, aunque ya anciano le informan de que un dragón perturba la paz de sus ciudadanos, muere al intentar matarlo, pero sabiendo que su pueblo vivirá feliz y con riquezas, pues el dragón guardaba un suntuoso tesoro.

En la actualidad, Beowulf ostenta el puesto de general y principal líder de los ejércitos de los Einhejar. Revivido y rejuvenecido por las Valquirias, ostenta su puesto con orgullo. Sin embargo, siglos de guerras y luchas parece ser que han terminado por hacer mella en el corazón del héroe, que cada vez hecha más de menos su tierra natal.

Bragi



Dios Aesir de la Poesía. Bragi es una deidad del panteón nórdico, hijo de Odín y la gigante Gunlod. Es el dios de la poesía y los Bardos, era el poeta personal de Odín y también era uno de los Ases más sabios; fue el primero que supo versificar y el que mejor lo hizo. Desde entonces, a las personas que sobresalían en el arte de la poesía, se les apodaba Bragi. También es conocido como el dios de la barba oblicua.

Bragi es el encargado en el Valhalla de entregar la copa de bienvenida a los recién llegados y acogerles con palabras corteses, además ameniza el Valhalla recitando versos.

Su esposa es Idunn. Se estima que murió en el Ragnarök.

Cabeza de Perro



Muchos se preguntan de dónde procede su nombre, si su rostro asemeja más al de un felino que al de un cánido y los dos cuernos retorcidos que parten de su frente y se curvan hacia atrás le alejan de cualquiera de esas dos razas. Nadie sabe si Cabeza de Perro es un mortal, un demonio menor, un invocado o un simple viajero de alguno de los nueve reinos. Lo que es indiscutible es que con sus tres metros de alto, su espadón de doble filo cruzado a la espalda y su manto de piel, no pasa desapercibido.

Oficialmente, es considerado un agente libre, un mercenario, pero su porte regio y su fama de sereno y contenido no cuadran con esos buscavidas dispuestos a decapitar a cualquiera por un puñado de metal lunar.

Colombina



Colombina es la más joven de los hierofantes, al menos en apariencia, y se encarga de vigilar la quinta puerta en la mítica ciudad mecánica de Baal-Zef. Su aspecto es el de una hermosa niña de pelo oscuro y piel pálida, de unos doce años, vestida unos días con un vestido largo blanco y azul, y otros con pantalones y casaca, más propios de un ladronzuelo del nivel más bajo.

En su caracterización formal es educada y atenta, dispuesta a escuchar los problemas de aquellos que solicitan pasar a través de su puerta. Cuando aparece vestida de chico es más impaciente e impulsiva. Esta dualidad ha hecho especular a muchos sobre la posibilidad de que haya dos Colombinas, aunque nunca ha sido probado. Algo que comparten ambas es ser inflexibles y férreas en el cumplimiento de la ley de la ciudad, además de las armas que emplean: alta hechicería y su favorita, una Daga de Agonía.

Colombina es famosa fuera de la ciudad porque, por algún motivo aún no conocido, es la emisaria del Demiurgo en las raras ocasiones que este muestra interés por algo fuera de la ciudad.

Eir



Diosa Aesir de la medicina y la ayuda.

Eira conocía las propiedades medicinales de las hierbas y era capaz de la resurrección. Solo las mujeres podían aprender el arte de la curación en Escandinavia. Era buena amiga de Frigg. Era una de las diosas custodiada en la montaña Lyfjaberg.

Diversos relatos perciben a Eir como alguien que habla lentamente, aunque por diversas razones. Parece ser una Diosa que tiene poca paciencia con la charla innecesaria, y que se comunica solamente cuando tiene algo importante que decir

El Demiurgo



Desde la misma creación de Baal-Zef nadie ha visto al Demiurgo moverse de su trono, situado en el centro de su palacio, en lo más alto de la ciudad. Pocos pueden mirarle directamente y los que lo hacen no recuerdan luego cuál era su aspecto. La mayoría coincide en que la imagen que les viene a la mente es la de un anciano de larga barba vestido con un manto dorado y cobre, que observa con gesto aburrido hacia abajo. Que ese sea su verdadero rostro, es una incógnita. En los pocos asuntos que requieren su presencia, el Demiurgo ejerce su poder a través de un espíritu conjurado a tal efecto, o de uno de los hierofantes al que posee brevemente, y al que usa como canal para sus poderes.

Su carácter es caprichoso y voluble, más preocupado por hallar cosas nuevas con las que entretenerse que por administrar justicia. Su palacio se puebla cada día de personas que creen haber encontrado algo con lo que sorprenderle. La tradición dice que aquel que lo logre será convertido en un semidios y podrá sentarse a su derecha, mientras que los que fracasen pueden acabar en destinos peores que la muerte.

La guardia personal del Demiurgo, los Hierofantes, mantienen la paz en Baal-Zelf.

Eleazar



Eleazar es uno de los pocos elfos oscos que habitan en la ciudad de Baal-Zef. Superviviente por encima de todo, terminó convirtiéndose en uno de los hierofantes del Demiurgo.

Para muchos es el más poderoso de los hierofantes, algo que corrobora el hecho de que vigile la séptima puerta de la ciudad. Su talento no reside sólo en su habilidad para convertirse en otra persona o criatura, sino en saber dónde y cómo hacerlo, tanto para lograr información como para causar el mayor daño posible a sus enemigos. Sus actividades no solo quedan enmarcadas dentro de la ciudad, como séptimo guardián, también está atento a cualquier amenaza exterior, y es su deber proteger la ciudad de cualquier intromisión no deseada. Una tarea que cumple con un fervor casi religioso.

En su forma original Eleazar es un hombre extremadamente delgado, calvo, de piel color marfil y una permanente sonrisa. Los rumores dicen que al transformarse no sólo adquiere la apariencia física de su víctima sino también parte de sus conocimientos y poderes, lo que le convierte en un oponente formidable.

El Envenenador

Para la mayoría, las acciones de los Propagadores de la Plaga pueden parecer simple maldad o la manera en la que unos dementes tratan de complacer a su dios enfermo. Muchos los persiguen sin llegar a entender el porqué de sus ataques. Sin embargo, la espiral de pueblos desiertos, ciudades arrasadas y reinos destruidos que deja tras de sí el hálito negro no es azarosa.

Los Propagadores responden ante el Envenenador, una figura enigmática cuyo nombre ha ido cobrando fuerza en los últimos siglos a medida que sus heraldos se extendían por todos los reinos conocidos. Nadie sabe con seguridad si se trata de un espíritu maligno, un avatar de la corrupción o un dios renegado. El alcance de su poder hace pensar en esto último, pero carece de culto conocido, templos o seguidores. ¿Quién es y qué es lo que busca?

El Envenenador no tiene un único rostro, se presenta en una forma u otra dependiendo de quién sea su interlocutor. A menudo elegirá aquella que cause más sorpresa o repugnancia. Tampoco es fácil dar con él porque no posee unos dominios que reclame como suyos ni se sienta en un trono de huesos a maquinando conspiraciones. Sus elecciones suelen ser más sutiles y macabras. Quizá tome posesión durante una temporada de un palacio abandonado, repleto de cadáveres de aristócratas cubiertos de moscas, para celebrar parodias de fiestas y banquetes con invitados inertes. Puede que regente el cementerio de la capital del reino durante todo un invierno, preparando fosas comunes y llevando en su ábaco la cuenta de los caídos por la plaga. Aparecerá como un antiguo oficial herido en un duelo y muerto por la gangrena, como un contable orondo y abotargado por la gota, una joven suicida tuberculosa todavía con marcas de cuerda en torno a su cuello...

Pero habrá algo en común: en todos los casos la enfermedad será patente en su cuerpo y aquellos que pasen tiempo a su lado reconocerán de forma inconsciente lo antinatural de esa carcasa.

En las pocas ocasiones en las que hace gala de su poder, sus efectos van desde lo sutil a lo devastador. Su toque es helado y ponzoñoso, sus pisadas dejan la tierra estéril y el aire a su alrededor puede volverse asfixiante en un segundo. Domina todas las formas de enfermedad, deterioro y corrupción, sea natural o artificial. Con un soplo puede convertir armas y armaduras en montones de herrumbre o pudrir la madera de una flecha en pleno vuelo.



Entre sus malévolas aficiones se encuentra la de crear venenos, ácidos y todo tipo de sustancias tóxicas que luego desliza en los bolsillos de amantes despechados, hace aparecer en laboratorios de alquimistas o vende anónimamente a asesinos despiadados, por el puro placer de contemplar las consecuencias. Las leyendas hablan de su peculiar y a menudo letal sentido del humor. Es engañoso y embaucador, capaz de prometer la inmunidad ante la plaga para luego retirarla en el peor momento. Sin embargo en ocasiones ha perdonado la vida y sanado por completo a aquellos que han demostrado mantenerse estoicos frente a la enfermedad, quizá porque le son inútiles o como muestra de respeto.

Para cualquiera que siga sus pasos será difícil descubrir el patrón que guía sus movimientos. Aparecerá erráticamente, un día será el doctor que se ocupa de un niño enfermo, al siguiente la sombra que sobrevuela una provincia que ha caído presa de sus "emisarios".

Aunque parezca mentira, las acciones del Envenenador no van destinadas a acabar con toda la vida en los Nueve Reinos. Eso no le serviría de nada. Lo que desea por encima de todo es crear un mundo de perpetuo temor, sufrimiento y agonía. Sin altares ni acólitos, la fuente de su poder es la desesperación: entre el caos, la superstición y el miedo al contagio medra y se va haciendo más y más fuerte. Lo más terrible es la sospecha de que éste es sólo el primer paso. Puede que sólo sepamos sus verdaderas intenciones cuando arroje sobre la tierra los cadáveres de todos los dioses.

Fenrisulven



Llegó a Asgard siendo un cachorro para que los dioses lo vigilaran, pero en seguida se hizo muy grande y sólo el dios Thor, y Tyr el dios del combate, se atrevían a darle de comer.

Se había predicho que él y su familia serían los responsables de la destrucción del mundo, por lo que al final los dioses querían atarle. Lo intentaron con dos cadenas distintas, pero Fenrisulven rompió las dos. Al final los dioses acudieron a los enanos

herrereros, quienes hicieron una cadena mágica que se llamó Gleipnir con 6 elementos: las pisadas de un gato, la barba de una virgen, las raíces de una montaña, los sueños de un oso, el aliento de un pez y el escupitajo de un pájaro. Fenrisulven ya no se fiaba de los dioses aunque Gleipnir más bien parecía un hilo de seda, y dijo que sólo se dejaba poner la cadena si alguno de los dioses se atrevía a meter el brazo en su boca. El único que se atrevió fue Tyr. Fenrisulven quedó atrapado por Gleipnir y Tyr perdió el brazo.

Permanecerá atado hasta el día de Ragnarok.

Freya



Diosa Vanir de la Aurora, así como también de las batallas y la muerte.

Freya era la diosa del amor y de la fertilidad, la más bella de todas las diosas, hija del dios vanir Njord y la gigante Skadi. También era la que enseñaba a los dioses el arte de la magia. Tenía una manta mágica de plumas con la que se transformaba en halcón, y un collar llamado Brisingegamen. Montaba en un carro llevado por dos gatos. Lloraba con lágrimas de oro. Freya y Odín se repartían entre ellos los guerreros muertos.

En una historia, un hombre se ofrece para reconstruir la pared de los dioses si le dan a Freya como esposa, así como también al Sol y la Luna. Los dioses aceptaron, pensando que era imposible reconstruir la pared en seis meses. Sin embargo, el hombre casi tenía terminada la pared y quedaban solo tres días. Loki engañó al hombre, y el hombre no pudo terminar la pared a tiempo. Freya quedó libre del control del hombre.

Frey



Dios vanir de la lluvia y el Sol.

Era el hermano de Freya, y como ella dios del amor y de la fertilidad. Tenía el maravilloso barco llamado Skidbladnir, que se desplegaba después de utilizarlo y que siempre tenía un viento favorable al izar la vela. Tenía también una espada que blandía solo, y un jabalí mágico, Gullinbursti, que corría muy deprisa por tierra y por mar.

En un viaje al inframundo vio y se enamoró de la gigante Gerd. Él envió a su sirviente, Skirnir, en un viaje para que convenciera a Gerd a que se casara con él. También le dio una espada mágica para que la utilizara. Skirnir, sin embargo, no pudo convencer a Gerd a que se casara con su amo. No fue hasta que la amenazó con la espada mágica que Gerd aceptó encontrarse con Freyr en un bosque para convertirse en su esposa.

Frigg



Diosa Aesir de la Fertilidad y Amor familiar.

Frigg es una de las diosas mayores en la mitología nórdica y germánica, esposa de Odín, reina de los Aesir y diosa del cielo. Es la diosa de la fertilidad, el amor, el manejo del hogar, el matrimonio, la maternidad y las artes domésticas. Se la menciona como una de las diosas principales, junto a Freyja. Sus funciones primordiales en los relatos de la mitología nórdica la mencionan como esposa y madre. Tiene el poder de la profecía aunque nunca relata lo que sabe, y es la única que junto a Odín tiene permitido sentarse en el trono Hliðskjálf y observar sobre los nueve mundos.

Los hijos de Frigg son Baldr, Höðr y sus hijastros son Hermóðr, Heimdall, Tyr, Vidar y Váli. Thor es mencionado en algunas ocasiones como su hermano o como su hijastro. Frigg es acompañada en ocasiones por Eir, la diosa de las curaciones. Las ayudantes de la diosa son Hlín, Gná y Fulla.

Forseti



Dios Aesir de la Justicia, la Paz y la Verdad.

Es el hijo de Baldr y Nanna. Su hogar era Glitnir, significando brillante, refiriéndose al techo plateado del vestíbulo y sus dorados pilares, de los cuales irradiaban luz que podía ser vista desde una gran distancia.

Forseti era considerado el más sabio y elocuente de los dioses de Asgard. En contraste con su dios compañero Tyr, quien presidía los sangrientos asuntos de la ley carnal, Forseti presidía las disputas resolviéndolas mediante la mediación. Se sentaba en su vestíbulo, dispensando justicia a aquellos que la buscaban, y era dicho que siempre podía proveer una solución que todas las partes consideraran justa. Como su padre Balder, era un dios dulce y favorecía la paz de modo que todos los juzgados por él podían vivir en seguridad en tanto cumplieran con su sentencia. Forseti era tan respetado que sólo los más solemnes juramentos era pronunciados en su nombre.

No es mencionado como un combatiente en el Ragnarök, así que se asume que como dios de la paz se abstuvo de la batalla.

Gerd



Hija de Ymir. Freyr se enamora de ella por la belleza que desprende esta gigante que en un principio rechazó las ofrendas del as enamorado, aunque finalmente acepta porque la querían condenar a la soledad.

Heimdall



Diso Aesir de la luz.

Hijo de Odin, hijo de nueve doncellas y guardián del puente Bifrost que va de Midgard a Asgard, por lo que los dioses le han dotado de una visión y un oído extraordinarios. Ve a una distancia de más de 100 millas y oye crecer la lana en los lomos de los corderos, duerme menos que un pájaro y el sonido de su cuerno puede oírse en cualquier lugar del cielo o de la tierra. Es él quien anunciará el comienzo de Ragnarok haciendo sonar su cuerno Gjallarhorn, que se oirá en todo el mundo.

Hela



Hermana de Fenrisulven y Midgardsormen. Es la reina del infierno Niflheim, a donde fue arrojada por los dioses. Vive en el palacio Eljudner (palacio de la miseria), cuya puerta principal se llamaba Falanda Forad (el principio) y cuyo vestíbulo se llamaba Bilkanda (maldición). Tenía dos servidores llamados Ganglad y Gangled (retraso y pereza). Su cama tenía el nombre de Keur (enfermedad e insomnio), su mesa Hungur (hambre), y su cuchillo Sultur (la sed).

Hipparco



Hipparco es un semigigante nacido y criado en la mítica ciudad mecánica de Baal-Zef. Los combates en la arena son un entretenimiento popular en Basilea, en el que se codean y cruzan apuestas desde mozos de cuadra a príncipes. Hipparco es un luchador veterano, un hijo de una gigante salvaje y de un humano cuyo nombre nadie conoce, un esclavo que consiguió comprar su libertad, y que ahora ahorra se gana la vida trabajando como mercenario o matón.

Su reputación es conocida en cada rincón de los nueve reinos. Una visita suya suele significar que te has enemistado con alguien muy poderoso que desea que te apliquen un duro correctivo. Son pocos los que se atreven a ponerse en su camino una vez ha recibido un encargo, se dice que incluso se ha ganado el respeto de las Valkirias. Hipparco tampoco intenta ocultarse, valiéndose de su tamaño, de su pericia en combate y de una extraña e inquisitiva astucia, pocas tareas son las que se le escapan de las manos.

Mide unos cuatro metros de altura, es musculoso y engañosamente rápido para su tamaño. Lleva el pelo rapado y viste con una amplia capa, ropas de piel y correaes donde sujeta sus armas preferidas, dos enormes espadas curvas casi tan grandes como un humano adulto.

Hodr



Dios Aesir de la Oscuridad Es un dios ciego y a los humanos les provocaba terror. En la mitología nórdica, Höðr era un dios ciego, hermano de Balder. Mató involuntariamente a su hermano y murió a manos de Vali, hijo de Odín.

Según lo relatado en las Eddas el dios Balder tenía pesadillas en donde presagiaba su muerte y su madre, la diosa Frigg, recorrió el mundo haciéndole jurar a todas las cosas que jamás dañarían a su hijo. Loki supo de esto y se enfureció, fue a hablar con Frigg disfrazado y ésta le mencionó que no había considerado necesario hacer jurar al muérdago, por considerarlo inofensivo. Loki al saber esto hizo un dardo utilizando una rama de muérdago, y guió a Höðr para que se lo arrojase como una broma, matando así a Balder. En otra versión diferente del mito, no se hace mención a Loki, y Balder es muerto por Höðr de una puñalada.

Idunn



Diosa Aesir de la juventud eterna y de la primavera.

Es esposa del dios Aesir Bragi, y encargada de recolectar las manzanas sagradas del árbol cósmico Yggdrasil, estando prohibido a los demás dioses tal cometido. Estas manzanas, a su vez, son las que les otorgan su juventud a los dioses por lo que, indirectamente, Idunn es la responsable de la eterna vitalidad de todos los dioses.

Una vez Idunn fue raptada por el gigante Thiazi, esto provocó que los dioses envejecieran sin poder rejuvenecer. Finalmente Loki la rescató dando muerte al gigante y consiguiendo que los dioses rejuvenecieran.

La Archivista (Bibliotecaria)



La Biblioteca de Baal-Zef tiene un registro de todo lo que ha ocurrido u ocurrirá, o al menos eso dicen. Si la enorme mole del edificio contiene todo el saber del universo, la Archivista es la única persona que sabe cómo está organizado.

Al cruzar las puertas de este extraño edificio, las dimensiones dejan de tener sentido. Los visitantes tendrán la sensación de que sus estancias se extienden más allá de lo debido, y que sus escaleras de caracol se hunden en profundidades impensables. A partir de cierto punto, los libros serán parte de la arquitectura, alzándose convertidos en bóvedas, columnas y capiteles. En los subterráneos de la biblioteca hay cavernas formadas por tablillas cuneiformes, salones enlosados con enciclopedias y lagos llenos de pergaminos. Por supuesto, nadie sabe el origen de La Biblioteca, ni la fuente de su conocimiento, sin embargo, no son pocos los que rumorean que la Biblioteca existía antes que Baal-Zef, y que el Demiurgo construyó la ciudad en torno suya.

La Archivista, siempre silenciosa y sonriendo levemente, sabrá qué es lo que busca cada uno antes de que pronuncie una palabra. Pero quizá al principio sus respuestas no coincidan de forma evidente con las preguntas.

Loki



Dios Aesir del fuego y la suerte.

Loki es la desdicha de todos los Aesir y de los hombres; astuto e intrigante, imprevisible y caprichoso, es el dios de la suerte. Loki es en realidad un yote, un gigante de las escarchas. Llegó a Asgard porque se hizo hermano de sangre con Odin. Era el dios del engaño, de la mentira y del caos, un espíritu malvado, provocador de tumultos y ladrón. Tenía la capacidad de transformarse en cualquier animal. Era el principal responsable de la muerte de Balder, pero también ayudaba muchas veces a los dioses a salir de situaciones difíciles. Los dioses le dieron un castigo por la muerte de Balder. Le ataron a unas rocas grandes con las tripas de uno de sus hijos, y encima de su cabeza le colgaron una serpiente venenosa. Su mujer Sigyn recogía en una copa las gotas de veneno que continuamente caían sobre su cara. Pero cada vez que vaciaba la copa, le llegaban a caer algunas gotas, lo que le producía unos dolores tremendos. Cuando se retorció de dolor, la tierra temblaba. Con la giganta Angerbode Loki tuvo tres monstruos, los más terribles del universo: Fenrisulven (el lobo Fenrir), Midgardsormen (la serpiente Midgard) y Hel, la reina del infierno.

Mani y Sól



Dos gigantes sabios y pacíficos. Mani es el dios de la luna mientras que Sol, la del Sol, ambos son hermanos y sus padres son el gigante Mundilfäri y Glaur, hija del gigante de fuego Surtur.

Midgardsormen



Jormundgander o la Serpiente Midgard, es una gigantesca serpiente que ronda Midgard hasta el día del Ragnarok, vive en el mar que rodea la tierra. Al igual que su hermano Fenrisulven, Midgardsormen se crió en Asgard, tiene al dios Loki como padre y a la giganta Angerbode como madre. Cuando los Aesir se enteraron de la existencia de este ser maligno engendrado por tan terribles padres, y vieron con su don de la adivinación las cosas terribles que haría, decidieron encargarse del monstruo. Cuando se hizo demasiado grande (Jormundgander creció tanto que mordiéndose la cola podría abrazar toda la tierra), Thor la tiró al mar que rodea Midgard para ahogarla. No podía matarla en la tierra, porque se derramaría su veneno sobre todo su alrededor, y así quedará atrapada en las aguas hasta el día de la destrucción total (Ragnarok).

Mímir



Mímir o Mim es un gigante mitológico escandinavo. Tío materno de Odín guardián de las fuentes de la sabiduría, ubicadas en las raíces de Yggdrasil. En su momento negó a Odín beber de dichas fuentes. Odín tuvo que negociar y ofrecerle uno de sus ojos.

Es uno de los dioses fundamentales en la mitología nórdica cuya cabeza fue amputada y mandada a Odín durante la guerra entre los Æsir y los Vanir. Era reconocido por su conocimiento y sabiduría. Odín viajó a la tierra de los gigantes (Jötunheim), para adquirir la sabiduría y el conocimiento omnisciente de Mímir.

El conocimiento fue obtenido al beber del pozo mágico de Mímir, pero como precio por beber de él, Odín fue forzado a sacarse uno de sus ojos. Luego de lo cual, volvió a Asgard con la cabeza de Mímir para consultas oraculares de acuerdo a algunas historias. Mímir fue también el consejero de Hœnir después de que se convirtiera en el soberano de los Vanir.

Nornas



Entidades portadoras del destino. Las nornas (nornir) fijan el destino y sus decisiones resultan irrevocables. Puede que en el pasado fuesen más numerosas, pero, en la mitología nórdica, solo se conocen a tres.

-Urd es una mujer anciana que siempre está mirando para atrás.

-Verdandi es una joven y bella mujer que siempre mira al frente.

-Skuld se la representa mirando un libro que todavía no se ha escrito.

Las tres hermanas viven bajo el gran árbol cósmico, cerca del manantial Urdar, donde se encargan de mantener fresco y vivo el fresno sagrado regándolo con las aguas del manantial, poniéndole tierra fértil a sus raíces. También alimentan a los cisnes que habitan Urdar y cuidan las manzanas de oro (las manzanas de Iddun, las que mantienen jóvenes a

los aesir) que cuelgan de las ramas de Yggdrasill. Solamente a Iddun(diosa de la primavera) se le permite que recoja las frutas para llevarla al banquete de los dioses.

Su principal tarea es tejer el destino con hilos de colores que determina los sucesos que ocurre. Una línea que cruzara de norte a sur, era presagio de muerte, aunque a veces, Skuld deshacía con furia el trabajo hecho. Mientras ellas hacían su trabajo cantaban una canción solemne.

Algunas versiones hablan de otra misión; advertir a los dioses sobre los peligros del futuro, recordarles que hicieran buen uso del presente y enseñarles sanas lecciones del pasado.

Njord



Dios vanir del viento mar y el fuego.

Él es el padre de Freyr y Freya y el líder de los Vanir. Njord estaba casado con la gigante Skadi.

El padre de Skadi fue matado por los dioses. Como ningún dios deseaba enfrentar su furia, Odín decretó que, para compensar su pérdida, se le permitiría a Skadi escoger un esposo entre los dioses, a condición de que no se les miraran a la cara, solo a los pies. Ella escogió los pies más lindos que vio, pensando que le pertenecían al dios Balder. En realidad eran los pies de Njord.

Skadi estaba acostumbrada a vivir en las heladas montañas y Njord estaba acostumbrado a vivir en el mar. Esto hizo que su matrimonio fuera complicado, y eventualmente decidieron vivir separados.

Odin



Dios Aesir de los cielos.

Era el dios supremo, padre de todos los hombres y de muchos de los dioses. Era el dios de la sabiduría y de la guerra. Dio un ojo en prenda a cambio de beber del pozo de la sabiduría vigilado por el gigante Mimer. Cuando se sentaba en su trono Lidskjavl veía todo lo que pasaba en el mundo. Tenía dos cuervos, llamados Hugin y Munin, que salían todas las mañanas y regresaban antes del desayuno para dar cuenta a Odin de todo lo que habían visto y oído. Gere y Frece son sus dos lobos, que comen toda la comida de Odin, porque él se mantiene únicamente de vino. Su caballo Sleipner tenía ocho piernas y corría más que cualquier otro animal u hombre, tanto por aire, como por tierra y agua. Odín también era el dios de la muerte de los guerreros muertos con honor en combate, a los que llevan a Valhal al morir. Odin tuvo tres esposas: la primera era Jord o Fjordgyn, con quien tuvo a Thor; la segunda se llamaba Frigg y era su favorita, con ella tuvo a su hijo Balder; la tercera era Rinda, con quien tuvo a su hijo Vali, que sobrevivirá al Ragnarok.

Peer Gynt



Héroe nórdico. Se presenta como un joven soñador, le gusta la vida relajada, la cacería y aventuras con duendes y renos voladores. Una vez, en uno de sus viajes va a la boda de Ingrid, donde se enamora perdidamente de una joven llamada Solveig que rechaza al joven por su carácter fantasioso. Peer enojado, decide vengarse en un impulso rapta a

Ingrid y se la lleva a las montañas. Peer seduce a la hija del rey de las montañas y los duendes y gnomos, traviesas criaturas que le obligan a casarse. La hija del rey tiene un hijo monstruoso, Peer horrorizado percibe que si se casa acabará convirtiéndose en una criatura como las del bosque y escapa para no perder la libertad, eso sí, peleando y resistiéndose antes de poder huir.

Después viaja a África, se hace mercader, lo creen profeta e incluso rapta a otra mujer, Anitra, la cual se escapa abandonándolo en el desierto, regresa a Noruega. Allí, con las riquezas obtenidas, conoce a "La sombra" que ha estado presente en sus historias, este personaje le hace ver que debe volver con Solveig, que lo espera. Finalmente va con ella que lo acuna en sus brazos.

El paradero actual del alma de Peer es desconocido. Es poco probable que, con su carácter y forma de vida, terminase convertido en un Einhejar, sin embargo, tampoco se tiene constancia de que su alma esté en el Hellheim, en el Limbo, o en ningún otro lugar. De hecho, ni siquiera se tiene constancia de su muerte.

Percy Blackwell



Sería difícil asignar un título o una ocupación a Lord Percy, eterno heredero de una fortuna inexistente, aventurero, organizador de fiestas, músico aficionado, poeta semi-profesional, investigador a tiempo parcial, buen espadachín, mejor amigo, pésimo en los juegos de azar, y seductor vocacional. Lord Percy es un noble venido a menos del reino de los elfos de la luz, Svatalheim, su verdadero nombre no es ese, pero lo adoptó cuando llegó por primera vez a la ciudad de Baal-Zef, y en la actualidad se le conoce en los nueve reinos por ese nombre.

Su llegada a es sinónimo de celebración, y se le puede encontrar tanto en el palacio del Demiurgo, entreteniéndolo a todos con su exuberante charla, como en su propia residencia, llena de trofeos conseguidos en sus cacerías, armas de fuego y arcones de oro que nunca duran demasiado en sus manos. De hecho, entre sus motivos habituales para abandonar la ciudad suele estar la necesidad de conseguir dinero con el que pagar sus deudas.

Su reputación como aventurero y buscavidas, forjada tras siglos de aventuras y viajes, es legendaria y conocida en todos los reinos. Siempre estará encantado de adoptar a cualquiera que le siga la corriente y se entusiasme, tanto como él, por un nuevo mapa del tesoro enterrado en una de las lunas de Marte o sumergido en el fondo del Mar de los Sargazos.

Proveedor de Almas



El Proveedor es un espíritu errabundo que hace tiempo trabajó para los dioses de la muerte y ahora cumple su destierro en Basilea. Adopta el aspecto de un amable anciano que pasea por los callejones en busca de la moneda de cambio con la que paga sus deudas: almas de todo tipo.

De cara al público es un mercader de todas las cosas relacionadas con el otro mundo, adivinando fechas de muertes, pasadas o futuras, identificando restos, exorcizando mausoleos o escribiendo plegarias. Su trabajo paralelo es localizar a personas a las que nadie vaya a reclamar y añadir sus almas a la cosecha. La víctima ni siquiera tiene por qué fallecer en un primer momento, aunque la apatía posterior suele desembocar en la muerte. Si no, el lento marchitar de su cuerpo hará el trabajo.

Señor del Enjambre



Entre todas las personas de la mítica ciudad de Baal-Zef, el Señor del Enjambre es la menos indicada para conocer. Se trata del dueño y señor del nivel inferior de la ciudad y, de los habitantes de la ciudad, el que más trato tiene con el mundo exterior, y más informado está de las actividades perpetradas en los Nueve Reinos. Aunque se presenta como un hombre alto y entrado en años, de pelo rubio peinado hacia atrás y cubierto con un inquietante manto negro, no hay seguridad de que sea humano. En realidad tampoco se le ve demasiado, ya que son sus acólitos, que se cuentan por millares, se entienden por zona baja de la ciudad mecánica, y por todos los reinos conocidos.

Desde su refugio secreto en Baal-Zef, extiende su red de corrupción por toda la ciudad, y por parte de los Reinos Exteriores. Trafica y trata prácticamente con todo lo que es ilegal: objetos mágicos, asesinatos por encargo, venta de esclavos, producción de drogas, secuestros, extorsión etc. y engañando a recién llegados con la promesa de cruzar a niveles superiores. Esto le ha granjeado el odio y la enemistad de prácticamente todas las figuras de autoridad de Yimir, sin embargo, dada la naturaleza de la Ciudad Mecánica, se encuentra completamente a salvo de intrusiones exteriores, y ni siquiera las temibles Dishir han sido capaces de capturarlo.

Las reglas para ser iniciado en su organización son sencillas: proporcionarle una pinta de sangre o una libra de carne no humana.

Sjöfn



Diosa Aesir del Amor y pasión.

Conducía a los hombres al amor, representaba al amor prohibido y asuntos ilícitos. No está claro que fuese una diosa mayor.

Sigfrido



Sigfrido, hijo del rey Sigmund de Niederland y de la bella Siegelinde, escuchó la llamada de la aventura a edad temprana. Siendo apenas un niño abandonó el castillo de sus padres y vagó a través de campos, ríos y bosques, hasta que el enano Mimir lo acogió en su fragua.

Cerca de la casa de Mimir se abría una profunda cueva que conducía al reino de los nibelungos. Estos enanos, expertos en la minería y la orfebrería, poseían un fabuloso tesoro que guardaban en una gran cámara próxima a la superficie. Un dragón llamado Fafnir protegía el tesoro. Mimir era también un nibelungo, pero odiaba a sus congéneres por haberlo expulsado del reino subterráneo.

Cuando vio que Sigfrido tenía valor suficiente para convertirse en un gran héroe, concibió la idea de utilizar al joven como instrumento de venganza. Sigfrido logró clavar la espada en el corazón de la bestia, que murió entre rugidos y coletazos ya inútiles, y se bañó en su sangre aún caliente, pues Mimir le había revelado que si hacía así se volvería invulnerable. Sin embargo, una pequeña hoja de tilo pegada a su espalda dejó un punto en el que la sangre del dragón no llegó a tocar.

La hazaña no calmó la sed de aventuras de Sigfrido, que abandonó la casa del herrero para buscar nuevos desafíos. Del tesoro de los nibelungos sólo se llevó un casco mágico que volvía invisible a quien lo llevara puesto y también, a pesar de los consejos de Mimir, un anillo muy hermoso pero que, según una antigua maldición, traía la muerte a su dueño.

Pasó a Dinamarca, cuyo rey le obsequió con el caballo Grani, descendiente de Sleipnir, el mítico caballo de ocho patas de Odín, y embarcó en dirección a Islandia. En la isla del hielo encontró un castillo rodeado por un muro de llamas, en cuyo patio una hermosa doncella vestida con cota de malla yacía dormida sobre un escudo. Montado en Grani, Sigfrido saltó por encima de las llamas, y despertó a la joven con un beso. Brunilda, pues así se llamaba la doncella, le contó a Sigfrido su historia: Odín la había castigado, a ella que era una valquiria, a permanecer dormida en aquel castillo hasta que llegase un caballero tan valiente como para cruzar el cerco de fuego.

Sigfrido acompañó a Brunilda durante unos días, pero pronto sintió nostalgia de la casa de sus padres, con quienes hacía tanto tiempo que no estaba, y regresó a Niederland, en donde fue recibido como un hijo pródigo y como un héroe.

A Niederland llegaban noticias acerca de la magnificencia del vecino reino de Burgundia, del valor de su rey Gunther y del vasallo Hagen, y de la hermosura de la hermana del rey, Crimilda. Sigfrido sintió deseos de verlo con sus propios ojos, así que viajó a Burgundia, en donde trabó amistad con el rey y se enamoró de su hermana, siendo correspondido por ella.

Un día llegó a la capital de Burgundia, la ciudad de Worms, un escaldo islandés declamando versos acerca de una princesa de su tierra llamada Brunilda que desafiaba en combate a todo aquel que pretendiera casarse con ella. Hasta aquel momento nadie había pasado la prueba. Inflamada su imaginación por las palabras del escaldo, Gunther quiso ir a Islandia para vencer a Brunilda y tomarla como esposa. Sigfrido sabía que tal empresa excedía la capacidad del rey, así que intentó disuadirlo. No lo logró, y encima Gunther le pidió que lo ayudara, algo a lo que Sigfrido se negó en principio, aunque, como el burgundio le ofrecía a cambio la mano de Crimilda, acabó por ceder.

Juntos embarcaron hacia Islandia. En el momento de subir al barco, Sigfrido se puso el casco mágico del tesoro de los nibelungos, que volvía invisible a su portador. De esa manera podría guiar el brazo del rey Gunther durante su pelea con Brunilda sin que esta se diera cuenta. El combate salió como ellos esperaban y, una vez derrotada, Brunilda accedió a marchar a Worms y casarse con Gunther.

La ceremonia se celebró con todo el boato del que la corte burgunda era capaz, pues no sólo se casaba el rey, sino que lo hacía también su hermana. Aunque a partir de ese día Gunther colmó de atenciones a Brunilda, esta no era feliz: su marido no se comportaba como el gallardo héroe que la valquiria esperaba y ella en realidad ardía de celos por Sigfrido. Las discusiones con su cuñada se volvían cada vez más agrias, y en lo más álgido de una de ellas Crimilda le contó la verdad acerca de lo sucedido en Islandia. Brunilda montó en cólera y se marchó de Worms para no volver nunca. Abandonado y humillado, Gunther culpaba a Sigfrido de la marcha de su esposa.

El vasallo Hagen vertía palabras llenas de ponzoña en sus oídos, incitándole a matarlo, pero el rey dudaba, ya que, después de todo, Sigfrido era invencible. Sin embargo, Hagen le convenció de que dejara el asunto en sus manos. Él encontraría el modo. Su habilidad para manipular el corazón de sus semejantes no tenía par y con medias verdades se ganó rápidamente la confianza de Crimilda. Le confesó que Gunther quería asesinar a su marido, pero añadió que él estaba de parte suya y se encargaría de evitarlo. Ella le reveló entonces que Sigfrido era invulnerable por haberse bañado en la sangre de Fafnir salvo en aquel pequeño punto de la espalda en el que la hoja de tilo había impedido que la sangre tocara su piel. Una vez supo esto, Hagen organizó una cacería durante la que, tras quedarse a solas con Sigfrido, le clavó una daga en la espalda, atravesando su corazón. Así murió el valiente Sigfrido, hijo de Sigmund y de Siegelinde. Con su muerte se cumplió la maldición del anillo de los nibelungos.

Como guerrero imbatible que fue, su cuerpo fue requisado por las Valkirias y convertido en un Einhejar. De hecho, posiblemente sea el guerrero de Odín más poderoso conocido, y las matanzas perpetradas contra los gigantes de hielo y contra los elfos oscuros en los últimos siglos fueron legendarias. Sin embargo, Sigfrido aún conservaba el carácter orgulloso y prepotente de cuando era humano, así como la avaricia y el oscuro deseo de volver a poseer el anillo, lo terminó provocando que desertada de las huestes de Valhala.

Su paradero actual es desconocido.

Skadi



Skadi es una diosa gigante del invierno. Su padre es Thiazi, quien murió mientras perseguía a Loki (que había recuperado las manzanas doradas) en forma de águila (Loki tenía aspecto de halcón). Los dioses consiguieron quemar las alas de Thiazi, que cayó al suelo, momento aprovechado por los dioses para matarlo.

Skadi deseó vengarse, pero los dioses consiguieron reconciliarse con ella: Odín convirtió los ojos de Thiazi en estrellas, y permitió a Skadi casarse con uno de ellos. Sin embargo, sólo se le permitió elegir a su futuro marido mirando a los pies de los candidatos. Ella eligió al poseedor de unos pies que le habían agradado pensando que se trataría de Balder, pero en realidad pertenecían a Njord.

El nuevo matrimonio decidió vivir nueve días en Thrymheim (en las montañas), y nueve días en el mar, pero no les fue bien, tuvieron únicamente dos hijos, y se acabaron separando. Después de esto hay dos posibles teorías: una que se fue de pareja con Uller, dios de los patines de hielo, y otra que dio a Odin varios hijos sin estar comprometida.

Skadi es la diosa del hielo, la caza, la nieve y el tiro con arco. Se la representa como una diosa poderosa de piel azul debido a que era capaz de soportar bajísimas temperaturas y que incluso ella en vez de emitir calor, emitía frío.

Surtur



En la mitología nórdica, es el líder de los gigantes de fuego en el sur, el soberano de Muspelheim, el reino de fuego. Su nombre significa Moreno o Negro, y en el fin del mundo, el Ragnarök, sus hordas se apresurarán hacia el norte como un viento austral para aplastar a los dioses.

Sif



La diosa Sif en la mitología escandinava es una diosa Æsir, esposa de Thor y madre de Þrúðr y Móði y Magni (aunque Magni no era propio, sino de Thor con la gigante Járnsaxa).

Sif simboliza la fidelidad y las cosechas por su cabello rubio, con el cual ayudaba a su desarrollo.

Una vez Loki, por envidia a su poder, le cortó las largas y rubias trenzas mientras Sif dormía. Thor lo atrapó y amenazó; Loki pidiendo clemencia, prometió que los enanos harían a Sif unas trenzas de oro puro que crecerían como cabello natural.

Sif tiene apariciones en la Edda prosaica y en la Edda poética, así como en la poesía escáldica.

Aparece como una guerrera asgardiana de cabello negro en la película Thor, interpretada por Jaimie Alexander.

Syn



Diosa Aesir de la vigilancia y la verdad.

Syn era, en la mitología nórdica, una diosa invocada por los acusados en un juicio, y una sirviente de Frigg. Es la guardiana del umbral que previene el acceso a quienes no pertenecen allí.

Thor



Era el dios Aesir de la guerra y la lucha salvaje.

Hijo de Odin, el más fuerte de todos los dioses. Siempre llevaba consigo su martillo Mjolnir (significa "Destructor"), que tenía la maravillosa capacidad de dar siempre en el blanco, para después regresar a su dueño. Cuando lo tiraba se veían relámpagos en el cielo, sonaban truenos cuando Thor viajaba en su carro, llevado por dos machos cabríos de nombre Tandgnojt y Tandgrisner.

Los machos cabríos podrían ser sacrificados al atardecer y luego resucitar la mañana siguiente, si se tenía cuidado de no romperles ningún hueso, y si se recogían todos los huesos y se metían en la piel del animal.

También poseía un cinturón que doblaba su fuerza, ya de por sí considerable, y unos guantes de hierro. Thor estuvo casado con Sif y tuvo tres hijos; Magni, Modi y Trud.

Tyr



Dios Aesir del Combate. Era manco porque por proteger a los dioses del lobo endemoniado Fenrir, aguantó la boca del lobo hasta que lo ataron con la cadena irrompible de los enanos.

Tyr era hijo de Odín y, según algunos mitólogos, su madre era Frigga, la reina de los dioses, o una bella gigante cuyo nombre se desconoce, pero que era una personificación del mar furioso. Él era el dios del honor marcial y una de las doce principales deidades de Asgard. Aunque aparentemente no tenía una morada concreta allí, siempre era bienvenido en Vingolf o Valhalla y ocupaba uno de los doce tronos en la gran sala de consejo de Gladsheim.

Como dios del valor y de la guerra, Tyr era invocado con frecuencia por varias naciones del Norte, que le aclamaban, al igual que a Odín, para obtener la victoria. Un rasgo distintivo del culto a este dios entre los francos y algunos otros pueblos nórdicos era el de que los sacerdotes llamados druidas o godi, ofrecían sacrificios humanos en sus altares, generalmente contando el águila extendida o sangrienta sobre sus víctimas, es decir, realizando una profunda incisión en cualquiera de los dos lados del espinazo, sacando hacia fuera las costillas así aflojadas y arrancando las vísceras a través de la apertura resultante. Sólo los prisioneros de guerra eran sometidos a esta práctica y era considerado como una gesta de honor el soportar esta tortura sin un solo quejido.

Uller



Uller, dios del invierno era hijo de Sif e hijastro de Thor. Su padre, que nunca es mencionado en las sagas nórdicas, debió haber sido uno de los terribles gigantes de hielo, pues Uller amaba el frío y se deleitaba en viajar a través del país sobre sus anchos esquís o relucientes patines. Este dios también disfrutaba con la caza y perseguía sus presas a través de los bosques del Norte, preocupándose poco de la nieve y el hielo, contra los cuales estaba bien protegido por las gruesas pieles con las que siempre iba ataviado.

Como dios de la caza y de la arquería, se le representa con una aljaba llena de flechas y un enorme arco y como el tejo produce la mejor madera para la fabricación de estas armas, se dice que ése era su árbol preferido. Para tener un suministro de madera apropiada siempre a mano para su uso, Uller tomó su residencia en Ydalir, el valle de los tejos, que siempre estaba muy húmedo.

Vali



Vali es un dios de la mitología nórdica, era hijo de Odín y la gigante Rind, y apenas se le menciona antes de la lucha que precedió al crepúsculo de los dioses, el Ragnarök. Se vengó de Höðr poniéndole sobre una hoguera, por haber este dado muerte a Balder.

Según la mitología nórdica, era el dios de los arqueros, y su puntería era insuperable.

Vali era el dios de la luz eterna, y como los rayos de luz eran a menudo llamados flechas, siempre se le representó y veneró como un arquero. Por esta razón, su mes en el calendario noruego se designa con la señal del arco y se le denomina Liosberi, el portador de luz.

Var



Diosa Aesir de los juramentos. Es la que escucha los juramentos y los acuerdos entre hombres y mujeres, y toma venganza de aquellos que los rompen.

Vidar

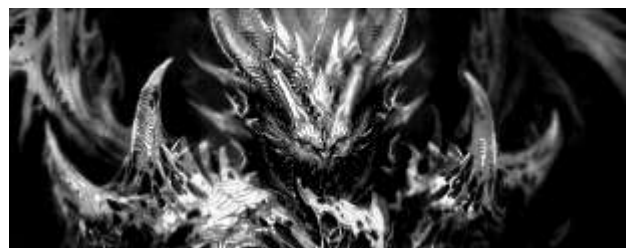


Dios Aesir de la Silencio y Venganza. Se dice que Odín amó en una ocasión a la bella gigante Grid, que vivía en una cueva en el desierto y que, tras cortejarla, la convenció para que se convirtiese en su esposa. La descendencia de esta unión entre Odin (espíritu) y Grid (materia) fue Vidar, un hijo tan fuerte como taciturno era, a quien los antiguos consideraban como una personificación del bosque primitivo, o de las imperecederas fuerzas de la naturaleza.

Este dios habitaba en Landvidi (la extensa tierra), un palacio decorado con ramas verdes y flores frescas, situado en medio de un impenetrable bosque primitivo donde reinaba el silencio más absoluto y la soledad que él amaba.

En el fin del mundo Vidar vengará a su padre matando a Fenrir.

Ymir



Padre de los gigantes (que nacieron de su sudor). Fue el primer ser viviente conocido. Terminó siendo asesinado por los hijos de Bor: Vili, Ve y Odín, los cuales utilizaron su cuerpo para construir los nueve reinos.

EL RAGNAROK



El Ragnarök fue, o será, el apocalipsis en la mitología nórdica, el fin de los tiempos, en el cual las fuerzas del caos sobrepasarán a las del orden en un enfrentamiento final.

Primero llegará el Fimbulvetr, el Invierno de Inviernos. Como resultado, explotarán los conflictos y las peleas, y todos los mortales desaparecerán. Después de una persecución perpetua, el lobo Sköll y su hermano Hati finalmente devorarán a la diosa Sól y a su hermano Máni, respectivamente. Las estrellas desaparecerán de los cielos, sumiendo la tierra en la oscuridad. La tierra se estremecerá tan violentamente que los árboles serán arrancados de raíz y las montañas caerán; cada unión y cada eslabón se romperá y se separará, liberando a Loki y su hijo, el lobo Fenrir. Jörmungandr, la serpiente de Midgard, se levantará del lecho profundo del océano para dirigirse hacia la Tierra, retorciéndose y girando con furia sobre sí misma, provocando que los mares se alcen y azoten contra la tierra. Con cada respiración, la serpiente arrojará veneno, salpicando la Tierra y el Cielo con él.

De las tierras del este, el ejército de Jotun saldrá de su hogar en Jötunheim y navegará en la espantosa nave Naglfar (fabricada con las uñas de hombres muertos), que serán liberados por la marejada y la inundación, hacia los campos de batalla de Vigrid. Desde el norte, una segunda nave dirigirá sus velas hacia Vigrid, con Loki, ahora desatado, como timonel, y los horribles habitantes de Hel como peso muerto.

El mundo entero estará en guerra, el aire temblará con los ruidos, fragores y ecos. En medio de esta agitación, los gigantes de fuego de Muspelheim, conducidos por Surt, avanzarán hacia el sur y partirán en dos el mismísimo cielo, cerca de Vigrid, dejando todo a su paso ardiendo en llamas. Mientras cabalgan hacia Bifrost, el puente del arco iris, éste se agrietará y se romperá tras ellos. Garm, el perro del infierno frente a Gnipahellir, también conseguirá liberarse. Él se unirá a los gigantes de fuego en su marcha hacia Vigrid.

Mientras tanto, Heimdal, siendo el primero de los dioses que verá a los enemigos acercarse, hará sonar su cuerno Gjallarhorn, con tal ímpetu, que será oído a través de los nueve mundos. Todos los dioses despertarán e inmediatamente se reunirán en consejo. Después, Odín montará Sleipnir y galopará a la morada de Mimer para consultarle sobre el destino de su pueblo y de él mismo. Entonces, Yggdrasil, el árbol del mundo, se sacudirá desde la raíz a la copa. Todo en la tierra, el cielo y

Hel temblará. Todos los Aesir y Einherjer se pondrán sus vestimentas de batalla.

Odín se dirigirá hacia Fenrir; y Thor a su derecha, no podrá ayudarlo porque Jörmungandr, una serpiente gigante, inmediatamente lo atacará. Freyr se enfrentará al gigante de fuego Surt, pero se convertirá en el primero de todos los dioses en sucumbir. Tyr logrará matar a Garm, pero será herido tan seriamente que sobrevivirá, pero sólo hasta poco después de que el mundo sea destruido por el fuego. Heimdall se encontrará con Loki, y ninguno sobrevivirá el igualado encuentro. Thor matará a Jörmungandr con su martillo Mjölir, pero solo podrá dar nueve pasos antes de caer muerto, envenenado por la saliva que Jörmungandr escupió sobre él. Odín peleará con su poderosa lanza Gungnir contra Fenrir, pero finalmente será devorado por el lobo después de una larga batalla. Para vengar a su padre, Vidar llegará inmediatamente y pondrá un pie en la quijada del lobo, con una mano agarrará la quijada del lobo y quebrará su garganta, matándole por fin.

Entonces, Surt quemará el universo entero con fuego. La muerte llegará a todos los seres en la Tierra. El sol se apagará y las estrellas desaparecerán de los cielos. Surgirán vapores tóxicos y las llamas estallarán, abrasando el cielo con el fuego. Finalmente, la tierra se hundirá en el mar.

Después de la destrucción, una tierra nueva emergerá del mar, verde y justa. Los cereales madurarán en los campos que nunca fueron sembrados. El prado Iðavöllr, en el Asgard ahora destruido, no habrá sucumbido al final de todo. El sol reaparecerá como Sól, ya que antes de ser tragada por Sköll, habrá dado a luz a una hija, idéntica a ella. Esta hija virginal reanudará el camino de su madre en el nuevo cielo.

Unos cuantos dioses sobrevivirán a la dura prueba: El hermano de Odín, Vili, los hijos de Odín, Vidar y Vali, los hijos de Thor Modi y Magni, que heredarán el martillo mágico de su padre, Mjölir, y finalmente Hœnir, que sostendrá la varita y preverá lo que está por venir. Balder y su hermano Höðr, quienes murieron antes del Ragnarok, emergerán del infierno y se postrarán en los aposentos de Odín, el Valhalla de los cielos. Dos seres humanos también escaparán a la destrucción del mundo ocultándose profundamente dentro de la madera del Yggdrasil, Líf y Lífthrasir. Vivirán en el rocío de la mañana y repoblarán el mundo humano. Adorarán su nuevo panteón de dioses, gobernado por Balder.

ORGANIZACIONES Y GRUPOS DE PODER

En este caótico universo que es Ymir, existen multitud de grupos enfrentados y fuerzas de poder. Estos son algunos de los más conocidos.

Aclaración: Puede que algunos de ellos te suenen de otros juegos de C-System. Es normal, dado que se comparte reglamento, nosotros nunca descartamos un posible crossover.

Guardianes de Alejandría



Otros nombres: Los Guardianes, Vigilantes, Fundación Egipcia para la preservación de la cultura (F.E.P.C.)

Fundación: Ptolomeo I Sóter (301 A.C.).

Descripción: Se dice que Ptolomeo fue el primer ser humano en preocuparse por las acciones de otras entidades sobrenaturales, y lo que acontecía en otros reinos.

La historia humana dice que Ptolomeo creó una gran biblioteca en su palacio, y que amasó un vasto conocimiento del mundo conocido en ella el cual, fue diezmado cuando la biblioteca fue destruida. En realidad, el culto ya existía un tiempo antes y la creación de la biblioteca solo fue una demostración pública del conocimiento amasado.

En un principio, Los Guardianes de Alejandría gobernaron en Egipto (305 adC al 30 adC), aunque al final fueron revocados del poder por el culto de Los Hijos de Set. Con la destrucción de la dinastía ptolemaica, los Guardianes decidieron ocultarse en la sombra y nunca más han interferido en la historia.

Durante siglos, han permanecido expectantes, acumulando conocimiento y poder, siempre procurando mantenerse alejados de otros grupos.

Numerosos científicos, inventores y genios de distintas categorías han obtenido de Los Vigilantes de forma indirecta, incluso algunos de ellos han sido promovidos a miembros del clan.

En las últimas décadas, sus esfuerzos se han centrado en la expansión de la era informática y digital, cuyo mayor éxito ha sido la creación de Internet.

Miembros: Esta organización tiene bajo su manto a toda clase de individuos y seres sobrenaturales. No hace distinción entre culto o raza. No obstante, son muy selectos a la hora de escoger a sus miembros. La sed de conocimiento y la falta absoluta de ambición son requisitos indispensables.

Generalmente, los nuevos miembros son escogidos entre la descendencia de los miembros actuales, no obstante, ser hijo no garantiza la admisión. Los nuevos miembros también son reclutados de universidades, grupos científicos y de la comunidad sobrenatural.

Objetivos: Preservación del conocimiento, observar las acciones de otros seres sobrenaturales, obtener reliquias ancestrales, estudiar y ampliar el conocimiento de la humanidad.

Organización interna: Aunque fueron fundados por un solo hechicero, Los Guardianes de Alejandría siempre han sido dirigidos por un consejo.

Alianzas: Ninguna en especial. Los vigilantes siempre se han mantenido apartados, lejos de otros grupos, dedicados a recopilar información sin intervenir directamente en los hechos.

En determinadas circunstancias, han servido de espías y han apoyado secretamente a otros grupos que actúen en contra de los Hijos de Set.

Enemigos: Desde la época del antiguo Egipto, Los guardianes de Alejandría han mantenido una cruenta enemistad con los Hijos de Set. Ambas facciones comparten un profundo odio y es imposible que ninguno de sus miembros colaboren entre sí.

El origen de este conflicto se supone que aparece a raíz de la destrucción de la biblioteca de Alejandría. Los Hijos de Set siempre han tenido una fuerte influencia en el Medio Oriente, y no toleraron el dominio de otra comunidad en su territorio.

Actualmente, no existe ninguna guerra abierta entre ambas facciones, no obstante, Los Vigilantes harán cualquier cosa para ayudar a cualquier enemigo de los Hijos de Set, aunque jamás actuarán abiertamente contra ellos.

Miembros destacados: Cleopatra Filopator Nea Thea, Leonardo Da Vinci, William Bradford Shockley.

Ideas para orientar las partidas: búsqueda de tal reliquia, investigación sobre hechos o acciones misteriosos, vigilar a determinado personaje.

La Orden de las Cadenas De Hierro

Otros nombres: La Ira de Dios, La Orden.

Fundación: Papa Juan X (918 DC.).

Descripción: Durante el siglo IX el Islam y todo el imperio árabe sufrió un rápido auge. Se fueron expandiendo desde Asia al Norte de África y llegaron a las puertas de Jerusalén. Para El Vaticano era inconcebible que tierra santa fuese invadida por sus rivales, e hizo acopio de numerosas huestes provenientes de todos los reinos cristianos para hacer frente al enorme contingente musulmán. Aunque la historia no lo reconoce, las fuerzas cristianas eran muy inferiores en número y fuerza. Las tropas islámicas contaban a su favor con el poderoso imperio turco, por lo que la situación del Vaticano empezaba a ser desesperada. Estaba claro que, con el tiempo, el Islam acabaría absorbiendo al cristianismo.

Como última medida desesperada la iglesia católica hizo un llamamiento a los habitantes de otros reinos. A cambio de combatir para ellos, el papa Juan X ofrecía indulto, ayuda, y la posibilidad de habitar en tierras católicas. Las criaturas espirituales y los elfos desoyeron la llamada. Durante siglos la iglesia había perseguido y condenado todo tipo de cultos y creencias, por lo que no recibió apoyo de ningún tipo. No obstante, enanos, trolls, y otros seres subterráneos sí acudieron a la llamada.

Oficialmente, Juan X fue condenado y muerto en prisión. En realidad, se ofició voluntario, a pesar de sus creencias, para que su cuerpo fuese resucitado como un no muerto, y poder encabezar la guerra contra el Islam.

Durante cuatro siglos La Orden de las Cadenas de Hierro luchó en secreto en las cruzadas, ofreciendo una inestimable ayuda en la expulsión de los musulmanes, y mantenerlos lejos de las tierras cristianas. . A pesar de su origen, La Orden demostró ser el arma más firme y letal del cristianismo. Cuando, en el siglo XV, los árabes fueron finalmente expulsados de Europa, la orden dejó de combatir y desapareció en las sombras.

No obstante, La Orden fue seriamente cuestionada durante el siglo XVI, durante el cual se pretendió utilizar a la Orden para erradicar al protestantismo.

El problema radicaba en que la mayoría de las criaturas integrantes eran antiguas, y bastante inteligentes. Por lo que pronto cayeron en la cuenta de que si, por una diferencia de opiniones, la iglesia se deshacía de sus seguidores, a ellos les terminaría ocurriendo lo mismo.

Como resultado, pocos miembros de la Orden intervinieron contra los protestantes, muchos abandonaron a la iglesia, otros se pasaron a los protestantes, y solo los más fanáticos y religiosos permanecieron fieles al catolicismo. La confusión y el caos resultante permitieron a los protestantes hacerse fuertes y desafiar a la iglesia católica, y la Orden de las Cadenas de Hierro quedó reducida a una mera sombra.

Durante los cuatro siglos siguientes, ha colaborado estrechamente con la inquisición, para proteger y erradicar el territorio cristiano de toda clase de herejes y criaturas sobrenaturales. También se sabe que han realizado incursiones a otros países (se sospecha que acabaron con el demonio que poseía a Saddam Husein), y que realizan una búsqueda exhaustiva de los miembros que desertaron de la orden en el siglo XVI, de los cuales algunos aún siguen entre nosotros.



Miembros: Cualquier tipo de criatura sobrenatural no espiritual o mágica. Normalmente se tratan de criaturas antiguas con una fuerte devoción cristiana.

Objetivos: Erradicar a todos los herrajes y cultos impuros.

Organización interna: Están bajo la jurisdicción del Vaticano, y reciben órdenes directas de la Inquisición.

Alianzas: Ninguna en especial. No toleran los cultos mágicos a las deidades antiguas, no importa la deidad.

Enemigos: Cualquiera que no sea católico.

Miembros destacados: Juan X, Juana de Arco, Vlad Tepes.

Ideas para orientar las partidas: exterminar un culto politeísta, colaborar en la defensa de Jerusalén, una campaña histórica en la Alhambra de Granada.

La Rama E del Servicio Europeo



Otros nombres: Rama E del Servicio Británico.

Fundación: Fundada por el general Keenan Gormley, la rama E del servicio secreto británico es una agencia encargada de manejar todos los sucesos paranormales ocurridos en territorio.

Remodelada por Sir Arthur Velázquez de Villalobos en 1997.

Descripción: Fundada por el general Keenan Gormley, la rama E del servicio secreto británico es una agencia, parcialmente independiente, encargada de manejar todos los sucesos paranormales ocurridos en territorio inglés.

Ubicada en la última planta de un hotel cercano a Whitehall, durante más de cinco años se ha encargado de reclutar, adiestrar, y proteger a todas las personas con talentos psíquicos que han descubierto, así como a ofrecer servicios "especiales" a las demás ramas de gobierno.

Multitud de peligros han acechado a esta organización desde sus inicios. Desde el desprecio de las demás agencias del gobierno, al contraespionaje soviético, sin mencionar las acciones de los agentes psíquicos de otros países. Sin embargo, existe un riesgo mayor, algo que no solo afecta a la organización, algo oscuro, una plaga que existe desde el comienzo de la humanidad. La Rama E fue la primera agencia gubernamental en entrar en contacto con criaturas No Muertas.

Con la caída de la unión soviética, el gran índice de mortandad de sus miembros, y los elevados costes de mantenimiento, los servicios de esta organización pasaron a un segundo plano, y oficialmente quedó suspendida en 1989.

Y así quedó la cosa hasta la llegada del nuevo milenio.

La creciente oleada de cultos satánicos, los informes sobre criaturas sobre naturales, y las actividades sospechosas de cada vez más organizaciones no gubernamentales, llevaron a la Unión Europea, Inglaterra, y Estados Unidos a firmar el Tratado de Rech. Con dicho tratado, las tres potencias se comprometen en unificar esfuerzos para la contención y estudio de cualquier actividad paranormal del mundo.

La Rama E volvería a ponerse en activo en 1997, bajo el nombre de Rama E del servicio Europeo. El noble Sir Arthur Velázquez de Villalobos es nombrado comandante en jefe de la organización por motivos desconocidos, y en pocos meses las antiguas funciones de la organización vuelven a estar operativas.

En la actualidad, la Rama E se ha expandido por diversos países, algunos extracomunitarios, y es más o menos respetada por la mayoría de las criaturas sobrenaturales. No está bajo jurisdicción de ningún gobierno, y solo responde, de vez en cuando, ante la ONU.

Miembros: En principio, solo el personal militar cualificado es admitido en la organización. Una pequeña parte de los miembros poseen talentos psíquicos u otras habilidades sobrenaturales. No obstante, cabe la posibilidad que otras entidades trabajen para la organización, siempre y cuando no tengan inconvenientes en trabajar para un gobierno humano.

Objetivos: Estudio de crímenes y fenómenos paranormales. Búsqueda y captura de criminales con habilidades sobre humanas. Contención de amenazas sobrenaturales. Mantener la paz y el equilibrio entre la población humana y la población sobre natural. Ofrecer protección y entrenamiento a individuos con habilidades especiales.

Organización interna: Estrictamente militar. Existen células semi independientes en cada país comunitario, con una jurisdicción propia cada una, pero todos los líderes "locales" responden ante Sir Arthur. Se supone que la organización tiene línea directa con los principales dirigentes del mundo, aunque se desconoce si es para recibir órdenes, o solo para informar.

Alianzas: La Rama E mantiene contactos y alianzas prácticamente con todos los gobiernos del mundo, aunque no pertenezcan a la Comunidad Europea o a la ONU. Al ser la máxima autoridad en fenómenos paranormales, su asesoramiento y apoyo es solicitado en diversas partes del mundo. Naciones como Rusia o Japón pueden estar intentando acabar con la organización, o tener sus propias divisiones paranormales pero, hasta la fecha, no hay indicios de ello.

Miembros destacados: Keenan Gormley, Harry Keogh, Ana Blake, Alan Constantine.

Ideas para orientar las partidas: Estudio de un culto secreto, búsqueda de un agente especial extraviado, investigación de un crimen extraño, explorar una villa aislada, supervisar un tratado de paz entre dos cultos rivales. Importar personajes y situaciones sacadas de las novelas Crónicas Necrománticas (Brian Lumley).

Los Iluminatti

Otros nombres: Illuminatis, Los Iluminados.

Fundación: Fundada por el alemán Adam Weishaupt en 1776.

Descripción: Hombre de ideas tercas y mentalidad obsesiva, Adam Weishaupt se asoció con el barón Adolph Franz Friedrich Ludwig von Knigge, y juntos fundaron lo que con el tiempo serían conocidos como Los Illuminatis.

Obsesionados con el control sobre la vida y la muerte, el rechazo a la religión, y la búsqueda de poder, los miembros de la organización solo tenía dos objetivos: dominar el mundo y obtener la vida eterna.

Se desconocen los detalles, pero se sabe que a finales del Siglo XVII la organización tenía

una fuerte influencia política y social. También contaban con el asesoramiento de un nutrido grupo de científicos, encabezados por un profesor de universidad desconocido, del que solo se conoce uno de sus apellidos, Walkman.

Se sabe que Walkman fue pionero en la restauración de tejido muerto y que uno de sus alumnos, un tal Víctor Frankenstein, consiguió dotar de vida a un ser artificial usando únicamente la ciencia. Antes de morir, se supone que Víctor cuenta parte de la historia, si no toda, a la escritora Mary Shelley, que la refleja de algún modo en su novela Frankenstein (1818). Se desconoce la relación entre ambos personajes, pero está comprobado que Mary jamás estuvo relacionada de modo alguno con la organización.

Los diversos experimentos científicos que realizaban, la influencia anti religiosa que infundían en toda Europa, y la creciente fuerza militar que empezaron a acumular, puso nerviosos a muchos miembros de la nobleza y el clero. La Iglesia católica los tachó de herejes, y se realizó una caza indiscriminada contra todos sus miembros. A mediados del siglo XVIII, los Illuminatis se dieron por desaparecidos.

Nada más lejos de la realidad. Se sospecha que, incluso siendo perseguidos por la iglesia, fueron capaces de apoyar y ayudar a Napoleón Bonaparte en su campaña en Italia. También se tiene constancia que fundaron numerosos grupos protestantes radicales tanto en Francia, Inglaterra y en Estados Unidos, con la simple intención de mermar el poder del catolicismo.

Incluso se piensa que ayudaron a financiar el partido nacional socialista alemán de Adolf Hitler, aunque esto último jamás pudo ser demostrado.

Se desconoce el alcance real de la organización en la actualidad, aunque se tienen constancia de avanzadas investigaciones genéticas y de enormes tráfico de armas y drogas por todo el mundo.

Miembros: Personajes ambiciosos y sin escrúpulos dispuestos a todo son sus componentes principales.

Los Illuminatis, más que ninguna otra organización, repudia cualquier religión o culto, por lo que no existen hechiceros ni entidades espirituales entre sus filas.

Objetivos: derrocar al gobierno imperante y usurpar el poder. Amasar todo el conocimiento y poder posible. Reclutar nuevos Tecnomantes.



Organización interna: Se supone que al cúpula principal de la organización funciona igual que una gran macro empresa internacional, cuyas numerosas sucursales se expanden por todo el mundo, adquiriendo poder económico y social a ritmos desorbitados.

Se tienen constancias que existen, al menos, cinco empresas distintas bajo su sello:

- Parallax. Empresa dedicada al armamento y el equipo militar. Es legal, pero la mayor parte de sus beneficios son obtenidos del mercado negro internacional.
- Biohazards. Empresa farmacéuticas, dedicada al estudio y la manipulación genética. Opera sobre todo en Asia.
- Euronaut. Empresa europea de aeronáutica y desarrollo tecnológico. Es totalmente legal.
- Millenium. Grupo paramilitar comprendido por los restos del Tercer Reich. Se rumorea que lo componen criaturas sobrenaturales.
- La Marca. Organización terrorista clandestina que busca la destrucción del cristianismo y los gobiernos que lo apoyan. El 60% del terrorismo internacional es causado por esta rama.

Alianzas: ninguna que se conozca.

Miembros destacados: Adam Weshaupt, Adolph Franz Friedrich, Josef Weshaupt (presunto heredero de la familia Weshaupt), Adolf Hitler, Albert Wesker.

Ideas para orientar las partidas: Sabotaje de empresas rivales, búsqueda o exterminio de cierto personaje, investigación sobre las acciones de determinado grupo o trabajo científico.

El Círculo de Odín

Otros nombres: El Círculo, El Último Ejército, nórdicos.

Fundación: Desconocida, presumiblemente, hace unos dos mil años.

Descripción: Orden de creyentes en la mitología nórdica que, fervientemente, creen que el Ragnarok está a punto de producirse. Inicialmente, los Goöi y las Volväs nórdicas se agrupaban por su cuenta en pequeñas comunidades, sin embargo, con el auge del cristianismo, y la persecución que sufrió su fe, decidieron agruparse en una mayor orden que sirviese para proteger sus intereses.

Miembros: En un principio, todo seguidor de los dioses asgardianos. En la práctica, no todos siguen sus directrices, y no son pocos los seguidores de Odín que prefieren agruparse por su cuenta.

Objetivos: Prepararse para el Ragnarok. Preservar la fe nórdica. Encontrar y adiestrar a todos los Einherjar, los verdaderos guerreros de Odín, que puedan.

Organización interna: Los clanes originarios fueron expandiéndose, y sus miembros fueron formando nuevas agrupaciones, inferiores en jerarquía, pero que a su vez, con el tiempo, dieron origen a nuevos clanes. De esta forma, los distintos cultos originales se fueron ramificando y esparciendo por Europa y Norteamérica. Los líderes de cada clan reciben el nombre de Goöi, y suelen hacer las veces de líder político y sacerdote de la fe. La sabiduría es muy valiosa para los antiguos nórdicos y, por tanto, los más sabios son los que ascienden en la jerarquía más rápidamente.

Alianzas: ninguna conocida. A duras penas colaboran con la Rama E en la resolución de crímenes y problemas sobrenaturales. Por su naturaleza, la Orden de las Cadenas de Hierro está en guerra perpetua con ellos.

Miembros destacados: Ragnar Lockbrok, Sigfrido, Brunilda la Valquiria, cualquier guerrero nórdico actual.

Ideas para orientar las partidas: Iniciación de los jugadores como guerreros divinos, cumplir una misión designada por su superior jerárquico, mantener la paz entre dos clanes distintos, buscar o destruir a cierto enemigo.



Los Hijos de Set



Otros nombres: Las Serpientes, Cultistas.

Descripción: Tal vez el culto más antiguo que existe. Las leyendas comentan que ya existía 12.000 años antes de Cristo. Adoradores incondicionales de Set, el dios serpiente egipcio, este cónclave es sumamente siniestro y misterioso. Ambiciosos y perseverantes, suelen echar mano de sacrificios humanos, de traiciones y de cualquier otra práctica, con tal de conseguir poder. Dado sus oscuras acciones, sus actividades son guardadas con sumo recelo.

Miembros: seguidores de los antiguos dioses egipcios en general, y especialmente de Set, la gran serpiente.

Objetivos: amasar tanto poder e influencia como sea posible. Corromper y atraer hacia su bando todos los guerreros divinos que les sea posible.

Organización interna: similar a la de los Hijos de Odín. Las pequeñas agrupaciones originales dieron paso a grandes cultos que se reunían en lujosos templos, y, con el tiempo, dichas comunidades dieron paso a nuevos maestros, que orinaron comunidades de menor jerarquía que la original. Actualmente se cree que existen doce sumos sacerdotes de Set, los cuales son los líderes indiscutibles de toda su religión, y numerosos círculos menores, agrupados bajo estos grandes creyentes. Entre los Hijos de Set, la mejor forma de promocionar es matar a aquel que ocupa un puesto inmediatamente por encima tuya.

Alianzas: prácticamente todo aquel que tenga influencia en oriente medio. Son enemigos prácticamente de todo aquel que profese una fe distinta a la suya. La aversión que tienen hacia los Guardianes de Alejandría es legendaria.

Miembros destacados: dado el secretismo de la orden, no se conoce ninguno que siga vivo.

Ideas para orientar las partidas: Asesinatos por encargos, destrucción de rivales, apoderarse de cierto objeto, derrocar una facción rival, provocar un desastre ecológico.

La Asamblea



Otros nombres: Pacificadores, la Primera Fuerza.

Descripción: grupos de habitantes de otros reinos, alojados en Midgard. Originalmente no eran más que un puñado de elfos y enanos desterrados a Midgard tras una cruenta guerra que no les quedó más remedio que colaborar juntos para sobrevivir. Poco a poco, más refugiados se les han ido uniendo.

Miembros: principalmente elfos, enanos y trolls que, por un motivo u otro, se han visto obligados a refugiarse en Midgard. Dada la inestabilidad del Yggdrasill, un viajero perdido de otro reino no siempre puede volver a su hogar.

Objetivos: mantener una comunidad estable, y en secreto, de no humanos entre los humanos. Evitar conflictos violentos entre los distintos pueblos de Ymir. Ayudar a los desarraigados a adaptarse, o a volver a su hogar.

Organización interna: existen diversas asambleas repartidas a lo largo de América y Europa, cada una de ellas dirigida democráticamente por un legislador. Las distintas asambleas no suelen colaborar entre si salvo en situaciones de fuerza mayor.

Alianzas: simpatizan con los nórdicos porque ellos les respetan. Colaboran con la Rama E cuando no queda más remedio. Existen muchas agrupaciones entre las distintas razas que, digámoslo suavemente, no están de acuerdo en la paz interracial.

Miembros destacados: no suele haber héroes entre sus filas, el elfo Lac Roblon fue bastante famoso por mediar en una disputa a gran escala entre elfos nocturnos y trolls, y firmar una paz que se ha mantenido por más de doscientos años.

Ideas para orientar las partidas: cuidar y proteger, mantener la paz ente distintas razas, evitar conflictos violentos.

CREACIÓN DE PJS



“Para el hombre moderno no existen los grandes desafíos, las grandes guerras, las búsquedas honorables que reavivan el fuego antiguo. El hombre de nuestros días está demasiado ocupado contemplando partidos de hockey, conduciendo coches deportivos, alardeando de sus conquistas sexuales y siendo perezoso, llano y simple. Esto es algo absolutamente intolerable para cualquier verdadero Hombre o Mujer del pueblo. No podemos negar nuestra naturaleza, y menos enfrentarnos a ella. Solamente podemos trascenderla.

Al igual que los demás pueblos de Europa, los antiguos vikingos nunca forzaron en sus creencias al resto de los europeos, pues las vías del Norte no eran, ni mucho menos, las más apropiadas para todos. Las vías de la paz son para aquellos que abandonan el combate, que dan la espalda a la memoria de su pueblo y de sus ancestros.

Hacemos la guerra a todos aquellos que nos niegan la libertad de vivir nuestras vidas como lo hicieron nuestros padres, a estar orgullosos de nuestra herencia, nuestra cultura y nuestra sangre, a defender nuestras tradiciones, nuestro pueblo y nuestra Fe, a ser Hombres y Mujeres de integridad y honor en un mundo carente de integridad y de honor, a ser guerreros.”

El espíritu del guerrero Odínico .

Por Vjohrrnt V. Wodansson.

CONCEPTO DE PERSONAJE



Tus personajes no son solo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Vuestros personajes serán Einherjar, los escogidos por los dioses para ser hermanos de armas, sus compañeros, en la gran guerra al final de todas las cosas, por tanto, eso influirá decisivamente en su concepto.

La cosmovisión nórdica gira en torno a un eje que, a modo de dominante simbólica, da coherencia a todo el edificio ideológico germano-escandinavo. Ese eje es el destino. No se trata de una palabra, un concepto, o una imagen; más bien es una clave, a medias oculta, que da sentido a las acciones del individuo.

El destino, a su vez, se manifiesta en dos conceptos: El Wyrð, y el Orlög.

Wyrð

Su etimología es el pretérito del verbo verða, “devenir”, es decir, “lo que devino, lo que ha ocurrido”. Proviene del ámbito telúrico, y nace de la tierra, la Wyrð habla de la red del destino tejida por la Nornas. está asociada a aspectos del destino ligados “al pasado”. Urd es la Norna que teje los hilos del telar (“lo que ha ocurrido”), para que sus hermanas, Verdandi y Skuld, lo hilvanen y tejan con él la vida de todos los seres (“lo que ocurre” y “lo que es necesario que ocurra”).

El pozo de Urd toma su nombre, y es de allí que las tres Nornas extraen el agua y arcilla para regar el fresno Yggdrasil. Su significado se llena de un especial “dinamismo”, en cuanto todos los actos vitales se mueven e interrelacionan unos con otros y como consecuencia se obtiene el resultado producto de la acción. Todo se interconecta pues, estamos inmersos en una inmensa red donde todo tiene relación con todo.

Cuando creas el Wyrð de un personaje, has de escribir un párrafo en el que se describa un poco a tu personaje, su nombre, aspecto, cómo era su vida del personaje antes de despertar como Einherjar, y como fue el traumático acontecimiento que cambió tu vida para siempre. Define también, al menos, dos relaciones con otros personajes, existentes o inventados por ti, y otra relación, como mínimo, centrada en alguno de los personajes jugadores de alguno de tus compañeros de mesa, de este modo, ya, desde el principio, el destino de vuestros protagonistas estarán ligados entre sí.

Orlög

El otro término asociado a la noción de destino es örlög, orlög, örlög, donde la raíz “ör-” está relacionada al destino (urðr) y al concepto primigenio de ley cósmica (ur-); estos términos significan pues “lucha, ley (log/lög/lag) primigenia, o ley del destino”.

El Orlög pertenece al ámbito celeste, es el trasfondo de todas las cosas, el conjunto de leyes inmutables que rigen el principio de la vida.

En este juego, el Orlög está definido por un valor numérico, el nivel de Orlög, y por una motivación, que ha de ser inventada por el jugador a la hora de definir el concepto de su personaje.

Al comenzar el juego, su puntuación estará a nivel uno. Cuando este nivel llegue al nivel diez, el personaje deberá de rendir cuenta de sus acciones, y hacer frente a su destino, con todas sus consecuencias.

La motivación, por su parte, representará lo que más desea el personaje. La motivación ha de ser una definición vaga en una sola frase (matar a un dios, obtener poder). A medida que se avance en el juego, y el personaje valla desentrañando su destino, podrás ir añadiendo más detalles a esta idea inicial.

RASGOS

Son parámetros numéricos que definen el estado mental y físico de un personaje.

Recuerda que cuando se reparten puntos en características y habilidades han de repartirse con la idea de representar lo más fielmente posible el concepto que hayamos imaginado, y el rol que hemos escogido, no en conseguir el mejor personaje posible. Se coherente y te divertirás más.

Características

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Determinan el potencial inicial, genético, de nuestro personaje.

- A nivel 1 ó 2 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 definen entidades muy poderosas y dioses.

Fuerza (FUE): la potencia muscular del personaje.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 6, a nivel 5 en caso de PNJS secundarios, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles.

Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en inteligencia y así tener fuerza a nivel 9.

Los personajes solo podrán tener un atributo por encima del nivel 10 si su condición o raza le asigna un bonificador a dicho rasgo. Es decir, si tenemos, por ejemplo, Fuerza +3 y Destreza -3, nuestro máximo en Fuerza sería 13, y nuestro máximo en Destreza será 7, y no diez.

Habilidades

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 40 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG). Los personajes secundarios parten con 30PG.

Las habilidades naturales son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

Alerta: para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

Atletismo: resistencia física y la capacidad de moverse y esquivar.

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

Las Habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Bricolaje: cosas como carpintería y herrería, mecánica, o cerrajería.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

Animales: para tratar con animales.

Artillería: uso de armas pesadas.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias.

Coraje: para evitar el miedo.

Conducir: manejar vehículos comunes.

Disparo: uso de armas con gatillo.

Dirigir: para usar vehículos exóticos. Requiere especificar la clase (robots, naves, aviones, barcos, etc.)

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

Subterfugio: para engañar, mentir, hacer trampas, aprovechar las leyes en tu beneficio.

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

Ocultismo: conocimientos esotéricos sobre Yimir (cultura de otras razas, orientarse en lugares místicos, descifrar lenguas perdidas, etc.)

Psicología: para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

Medicina: para atender la salud de los demás, preparar brebaje, o conocer medicamentos.

Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas de seguridad, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc.

Las habilidades especiales reflejan cualidades extrañas. No pueden ser adquiridas durante esta fase de la creación del personaje, han de ser asignadas durante la fase de asignación de roles, o adquiridas mediante experiencia durante la partida (ver apartado de asignación de la Experiencia).

Luchar: uso de armas blancas “de verdad”, nada de floretes de esgrima y cuchillos, si no hachas, espadas medievales, y esas cosas. No es algo sobrenatural, pero, ¿quién va hoy en día por ahí combatiendo con hachas y espadas?

Galrd: Capacidad para dar órdenes o mandatos mágicos que se pronuncian en voz bien alta.

Tecnorúnica: Conocimientos científicos sobre las runas. Un personaje que tenga esta habilidad no puede tener las habilidades de Galard o Seid, ya que representan enfoques opuestos sobre la forma de tratar los misterios de Ymir.

Seid: Permite percibir y transmitir mágicamente cosas a lo largo del tiempo y el espacio.

Características derivadas

Se calculan a partir de las anteriores, y reflejan aspectos variables a lo largo del juego.

Vitalidad: Constitución x5 en personajes principales y x2 en personajes secundarios. Son los puntos de vida de un PJ, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, disparos, etc.). Los modificadores de vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguate: (VOL+CON) x3. También llamado aturdimiento. La fatiga física y la resistencia ante contusiones.

Defensa (DF): Es un parámetro que mide lo difícil que es dañar al personaje. Se calcula como puntuación en el atributo de Destreza + puntuación en la habilidad de Pelea o Lucha (la de nivel más elevado) + 6.



TRASFONDOS

Los trasfondos son peculiaridades que puedes adquirir para personalizar a un personaje. Una casa, una ceguera, un arma, son ejemplos de trasfondos.

Ventajas

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

Aliado. 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

Sin dolor. 5PG El personaje no sufre penalizaciones a causa del dolor de las heridas.

Alto. 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 1,2.

Ambidiestro. 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

Audaz. 2 PG. +2 al CAR si tomas la iniciativa.

Atributo mejorado. 5PG x Nivel. Por cada nivel adquirido, se mejora un nivel uno de los atributos principales del personaje, así como cualquier característica derivada del mismo.

Casanova. 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

Contactos. 1 PG x nivel: Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

Cortés. 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

Dedicado. 2 PG. +2 a Voluntad cuando sigue una causa.

Logia. 4PG cada nivel. El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, como un gremio de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

Lazo familiar. 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.

Membresía. 3PG cada nivel. El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcalde de una prisión, jefe de un buffet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente.

Riqueza. 5PG cada nivel. Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y un sueldo como Dios manda.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Tienes tu propia empresa, aunque modesta.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes comprar cualquier cosa que encuentres en el mercado.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. No solo tienes dinero, sino que pueden fabricarte lo que necesites.

Sentido agudo. 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

Sueño ligero. 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

Desventajas

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje.

Altivo. 2 PG. Carisma -2 entre personas de rango inferior.

Adicción. 3 PG x nivel. El personaje requiere de una sustancia que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 cuando pase mucho sin tomar dicha sustancia, así como en las tiradas para tratar de evitar dejarse llevar por su adicción.

Arrogante. 2 PG. Voluntad -2 cuando se es insultado.

Bajo. 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de 0,8.

Cleptómano. 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

Código. 3 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

Cojera. 4 PG. El personaje tiene lesionada una pierna y sufre por ello un -6 a cualquier tirada de movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

Deber. Similar a Código, pero relacionado con una profesión o condición social.

Locura. 3 PG x Nivel. Para representar enajenación, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se te ocurra. Una vez por partida, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + Coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos. Este trasfondo sube automáticamente de nivel si el PJ pierde varios puntos de razón.

Manco. 4 PG. -4 en las tiradas que requieran ambas manos.

Patoso. 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

Pasado o secreto oscuro. 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando

Rebelde. 2 PG. -2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

Tímido. 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 6 PG. Al personaje le falta un ojo. -3 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Vanidoso. 4 PG. -2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

Venganza. 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.

Runas

Según la mitología nórdica, Odín, padre de todos los dioses, permaneció nueve días en el Yggdrasil, el árbol del mundo, colgado por el cuello para poder obtener la sabiduría absoluta y el conocimiento total sobre los nueve reinos. Este conocimiento, a su vez, se manifestó en forma de canciones, en forma de palabras y letras, que Odín escribió utilizando el primer alfabeto, el alfabeto rúnico.

Desde entonces, tanto dioses como mortales han ansiado ese conocimiento. El conocimiento es poder, y aquel que domine los conocimientos adecuados, dominará la creación.

Dependiendo del tipo de rol sobrenatural que escojan (se explica a continuación), los personajes jugadores partirán con una o más runas al comenzar el juego. También ganan una runa adicional por cada nivel de Orlög que adquieran durante la partida.

Consulta el apartado sobre “Tecnomagia Rúnica”, en el capítulo de “Sistema de Juego”, para más información sobre como emplear las runas.

ROLES Y LA PRIMERA SESIÓN DE JUEGO

En este juego, los jugadores asumen el rol de un Einherjar, sin embargo, antes de que la verdad sobre Ymir les sea revelada, son aún meros personajes humanos, seres corrientes.

Durante esta última fase de la creación de personajes se da el "salto" de un ser humano corriente, a un emisario de los dioses.

Esta fase, a su vez, se divide en cuatro pasos:

1. **Determinar el suceso que nos quitó la venda de los ojos.** Es decir, que acontecimiento, generalmente traumático, se dio para que el personaje empezase a discernir la realidad de los Nueve Reinos. Lo ideal es que este paso se decida durante la primera sesión de juego, es decir, los jugadores empiezan siendo seres humanos corrientes (bajo la premisa de jugar una partida de terror ordinaria) y entonces se sucede el acontecimiento que los marca para siempre. Aunque, por supuesto, vosotros podéis montar la partida como mejor deseéis: es perfectamente válido saltarse este paso, y empezar a jugar con un grupo que ya lleva tiempo transformado. Claro que, en este caso, cada jugador deberá de describir en su hoja dicho suceso por su cuenta, y el narrador deberá de buscar una excusa para unir a todos los personajes jugadores bajo un mismo grupo.
2. **Adjudicar el rol sobrenatural que ejercerán.** Actualmente, se conoce coloquialmente como "Einherjar" a todos los escogidos por los dioses, sin embargo, a la hora de confeccionar vuestro personaje, hay que precisar un poco más ese rol. En cada uno de los siguientes roles sobrenaturales se dan unas sugerencias básicas para determinar el tipo de pasado (Wyrd), y las motivaciones (Orlög) que mejor encajan con cada tipo de rol, por tanto, como el personaje ya ha sido definido con anterioridad, será sencillo determinar qué tipo de rol sobrenatural le será adjudicado al protagonista.
3. **Detalles.** Cada rol sobrenatural posee diversas mejoras específicas, por valor de 20PG extras, que le serán adjudicadas al personaje una vez asumido su papel en la trama. El máximo en una habilidad durante esta fase es el nivel 10.
4. **El Orlög.** Después de sufrir el cambio, el jugador igual ha de añadir algunos cambios a su Orlög, para adaptarlo a su nueva condición (por ejemplo, antes podríamos aspirar a ser padre, y luego aspirar a vengar la muerte de nuestra esposa embarazada).

Einherjar verdaderos y Skjaldmö



En la mitología nórdica los einherjer, o einherjar, o einheriar (singular, einheri), eran espíritus de guerreros que habían muerto en batalla. La traducción literal de "einherja" sería "un guerrero" o "un ejército" o "guerrero único". Se lo interpreta habitualmente como "ejército de un solo hombre", "luchador extraordinario" y "hombre-ejército", aunque el significado probable sea "aquellos que ahora están en un solo ejército", en referencia a que los mejores guerreros, de diversos orígenes, forman ahora un único "Ejército de los muertos".

Los vikingos creían que si morían en batalla, eran llevados hasta el Valhalla por las valquirias, para unirse al ejército de einherjer, y así ayudar a los dioses en su lucha contra las fuerzas y criaturas del mal (los gigantes y los hijos de Loki).

En la actualidad, los einherjar son individuos corrientes, con vidas anónimas y vulgares, hasta que alguna clase de acontecimiento traumático cambia sus vidas, y les muestra la realidad de Ymir en toda su crudeza. Desde ese preciso instante, y casi sin que sean conscientes de ello, da comienzo de forma inexorable su destino.

El rol de Einherjar no es exclusivo del género masculino. En la antigua Escandinavia, según rezan las antiguas sagas, mitad realidad, mitad leyenda, las mujeres que no tenían aún la responsabilidad de criar una familia, o aquellas que habían abrazado la devoción guerrera de Freya como señora de la batalla y las valquirias, podían tomar la disciplina del combate, y aprender el uso de las armas y vivir como guerreros. Estas mujeres recibían el nombre de skjaldmö, o doncella escudera.

Wyrd: vida corriente, metas incumplidas.

Orlög: deseo, familia.

Cualidades: Los Einherjars y las Skjaldmö parten con la habilidad de Lucha a nivel 5, y con 15 PG extras, a repartir entre estas opciones (obligatorio gastar 1PG mínimo en cada una de las opciones):

- Un arma blanca, o más de una. Escoge entre cuchillo (1PG), espada corta (2PG) o hacha de batalla (3PG) o espada bastarda (3PG), y resta el coste a esos 13PG que tienes. Estas armas no pueden ser destruidas por métodos convencionales, y vuelven a las manos de su dueño con solo desearlo. Consulta el apartado de equipo para consultar las estadísticas de las armas. Y no olvidéis describir dónde y cómo encontrasteis vuestra arma.
- Runas inscritas en nuestra arma (2PG por runa). Estas runas no forman parte de la memoria del personaje, se escriben ellas solas de manera automática, y no podrá escribirlas en otros lugares, por tanto, sus propiedades solo afectan al que esté en contacto con dicha arma, o dentro del área de influencia de la runa cuando se active. Sin embargo, empelar las runas de este modo suma +3 a las tiradas del personaje, por lo que tiene sus ventajas respecto a la escritura rúnica convencional.
- Niveles extras en sus habilidades, o puntos de daño adicionales para su arma (1PG por nivel).

Limitaciones: Los Einherjar y las Skjaldmö no pueden aprender Seids. Si podrán aprender Galard durante el transcurso de la partida, mediante la asignación de experiencia. Sin embargo, seguirán sin poder realizar escritura rúnica de manera corriente.



Galdramenn



Es el nombre de cierto tipo de antiguo hechicero nórdico. Personajes ilustres y sabios, eran a la vez hechiceros, consejeros y, en ocasiones, médicos.

Los galdramenn eran practicantes del galdrar, el uso de la magia de las runas, tanto escritas como pronunciadas, con las que ayudaban a su pueblo tanto en tareas cotidianas como en combate. Sin embargo, no utilizaban los rituales seiðr, cuya práctica era exclusiva de las völvas y de los seiðmaðr.

Al contrario de los einherjar, los galdramenn suelen tener alguna meta más específica, algún deseo de poder o conocimiento, en su anterior vida mundana. Ese deseo, ya sea por desconocimiento, o por estudio, suele ponerles en el camino de su destino.

Wyrd: educación especializada, objetivos a largo plazo.

Orlög: ansia de saber, deseo de complacer.

Cualidades: Los galdramenn parten con la habilidad de Galard a nivel 5, y con dos runas, a definir por el jugador. Estos conocimientos podrán ser empleados tanto mediante escritura rúnica, como por medio de su voz. También cuentan con 11 PG extras, para repartir entre sus habilidades (1PG por nivel), o para adquirir nuevas runas (2PG por runa). Los

Limitaciones: Los Galdramenn no pueden aprender Seid invirtiendo PG. Si lo hacen durante las partidas, sufrirán una pérdida de Carisma de 3 puntos ante otros emisarios de los dioses, ya que este arte es considerado una práctica eminentemente femenina.

Goði



Goði o godi (del nórdico antiguo: (pl.) goðar; (f.) Gyðja) es un término que identifica a un sacerdote y caudillo tribal en la Escandinavia precristiana.

Los pueblos escandinavos, al contrario de otras culturas indoeuropeas, no contaban con una clase clerical propiamente dicha, cualquiera podía rezar a los dioses sin necesidad de un intermediario. Sin embargo, en los sacrificios y festividades más importantes, solía ser el propio líder de la aldea el que dirigiese las celebraciones y sacrificios. Por tanto, se podría decir que un Goði es un líder, tanto político, como espiritual.

Los Goði actuales podrían considerarse una combinación de los padrinos de la mafia italiana, los directores de una empresa, y los cardenales de la religión cristiana. Básicamente, son Einherjar, con gran experiencia y sabiduría, que están destinados a estar a cargo de otros Einherjar, aunque ellos mismos no lo sepan aún.

Wyrd: líder entre los hombres, fama y fortuna.

Orlög: deseo de poder, deseo de proteger.

Cualidades: Los Goði parten con la habilidades de Lucha y Galard a nivel 5, y con 10 PG extras, a repartir entre estas opciones:

- Un arma blanca, o más de una. Escoge entre cuchillo (1PG), espada corta (2PG) o hacha de batalla (3PG) o espada bastarda (3PG), y resta el coste a esos PG que tienes. Estas armas no pueden ser destruidas por métodos convencionales, y vuelven a las manos de su dueño con solo desearlo. Consulta el apartado de equipo para consultar las estadísticas de las armas. Y no olvidéis describir dónde y cómo encontrasteis vuestra arma.
- Runas (2PG por runa). Estas runas pasarán a formar parte del conocimiento del personaje, y podrá escribirla en cualquier parte que desee, tal y como se explican en las reglas de escritura rúnica, o emplearlas mediante su voz, mediante Galdrs.
- Niveles extras en sus habilidades (1PG por nivel).

Otros

Generalmente PNJS sobrenaturales.

Cualidades: 20 PG extras para repartirlos entre habilidades (1PG por nivel) y cualidades especiales que no sean muy genéricas (2PG cada una).

Tecnomantes



También llamados Eruditos, Alquimistas, o Hombres Máquina. Se tratan de hombres y mujeres versados en la manipulación de Ymir mediante la ciencia.

Por lo general, los Tecnomantes son individuos que, en el pasado, por afán de conocimientos, o por pura coincidencia, atisbaron parte de la realidad de Ymir, pero que, a pesar de lo que vieron, renegaron de toda explicación sobrenatural.

Ahora, ya sea por avaricia, o por mero ansia de conocimiento, ansían aprovechar y ampliar ese saber mediante cualquier método que esté a su alcance.

Los Tecnomantes suelen ser individuos solitarios y paranoicos, y rara vez se agrupan en grandes cónclaves, como mucho, en pequeñas órdenes, bajo el tutelaje de algún patriarca.

Wyrd: ansia de conocimientos, dudas e incertidumbres, mentalidad inquisitiva.

Orlög: obsesión, avaricia.

Cualidades: Los Tecnomantes parten con la habilidad de Tecnorúnica a nivel 5, y dos runas, a discreción del jugador. A parte, cuentan con 11 PG extras, a repartir entre estas opciones:

- Runas (2PG por runa). Estas runas pasarán a formar parte del conocimiento del personaje, y podrá escribirla en cualquier parte que desee, tal y como se explican en las reglas de escritura rúnica, o mediante comandos Tecnomágicos.
- Niveles extras en sus habilidades (1PG por nivel).

Limitaciones: Los Tecnomantes no pueden, bajo ningún concepto, aprender ni utilizar Seids o Galdrs, ya que son prácticas que atentan contra su forma de racionalizar Ymir. Ellos son científicos, no creyentes.

Ulfhednar



Los ulfhednar (Úlfhéðnar, singular Úlfhéðinn), también llamados berserks, fueron una raza de licántropos nórdicos, extremadamente feroces. Se creía que era insensibles al dolor. Lamían y mordían el hierro de sus escudos, echaban espuma por la boca y emitían espantosos alaridos. Fueron definidos como guerreros de élite de Odín, que combatían en un estado de trance, semidesnudos, cubiertos con la piel de lobos, osos, o venados, y una lanza como perfil más característico.

Algunos estudiosos sospechan que no cualquiera podía convertirse en ulfhednar y que, en realidad, éstos eran seleccionados cuidadosamente. También se ha elaborado la teoría sobre su temperamento feroz: al parecer, los ulfhednar se alimentaban exclusivamente de alimentos con altísimos niveles de ácido lisérgico, u otras sustancias desconocidas. Estos mitos hacen pensar que, en realidad, los ulfhednar son una raza selecta de guerreros, creados, o modificados, por medio de procesos desconocidos, de los que el individuo nada recuerda.

Los ulfhednar meditan para controlar su furia, para extraer su parte animal y emerger en una personalidad bestial, descontrolada, solo en determinados momentos. Su autoexploración tiene como propósito extraer el horror en estado puro y transmutarlo en una furia dirigida únicamente hacia sus enemigos.

En la antigüedad, su furia animal fue temida tanto por enemigos como por aliados y, la larga, eso ocasionó que fuesen exiliados como parias. En la actualidad, son muy escasos, pero existen, esperando su momento para entrar en batalla. Allí donde exista un conflicto violento, es posible encontrar a un berserk.

Wyrd: vida de guerrero, traumas pasados.

Orlög: muerte y sangre.

Cualidades: Los Berserks ganan 5 puntos en la habilidad de Pelea, Lucha, o Disparo, lo que el jugador prefiera, 10 PG para invertirlos en habilidades (1PG por nivel), y la capacidad de Furia. A efectos de reglas, Furia funciona igual que la escritura rúnica, pero sin tener que escribirla en ninguna parte. Consulta las reglas de escritura rúnica para más detalle.

Limitaciones: Los Berserks no pueden aprender Seid, ni usar Furia en los Galard, en el caso que los aprendan.

Völva



Las völvas (del nórdico antiguo: vǫlva) o vala (del antiguo alto alemán: wala), a veces también mencionada como seiðkona o wicce, por su parte, eran una clase de sacerdotisa en la mitología escandinava y entre las tribus germánicas.

Como las mujeres en general en las sociedades tribales germanas pre-cristianas, las völvas practicaban galdrar (chamanismo en la magia rúnica). También asociados a las völvas estaban los encantamientos rituales llamados seiðr. Se creía que las völvas poseían tales poderes, y que incluso el padre de los dioses, Odín en persona, consultó una para conocer el futuro de las divinidades.

Las practicantes del seiðr eran casi siempre mujeres, ya que su utilización se consideraba poco viril entre los guerreros nórdicos, aunque, en ocasiones, también había practicantes masculinos (seiðmaðr (sjámadhr), lit. «hombre que ve»).

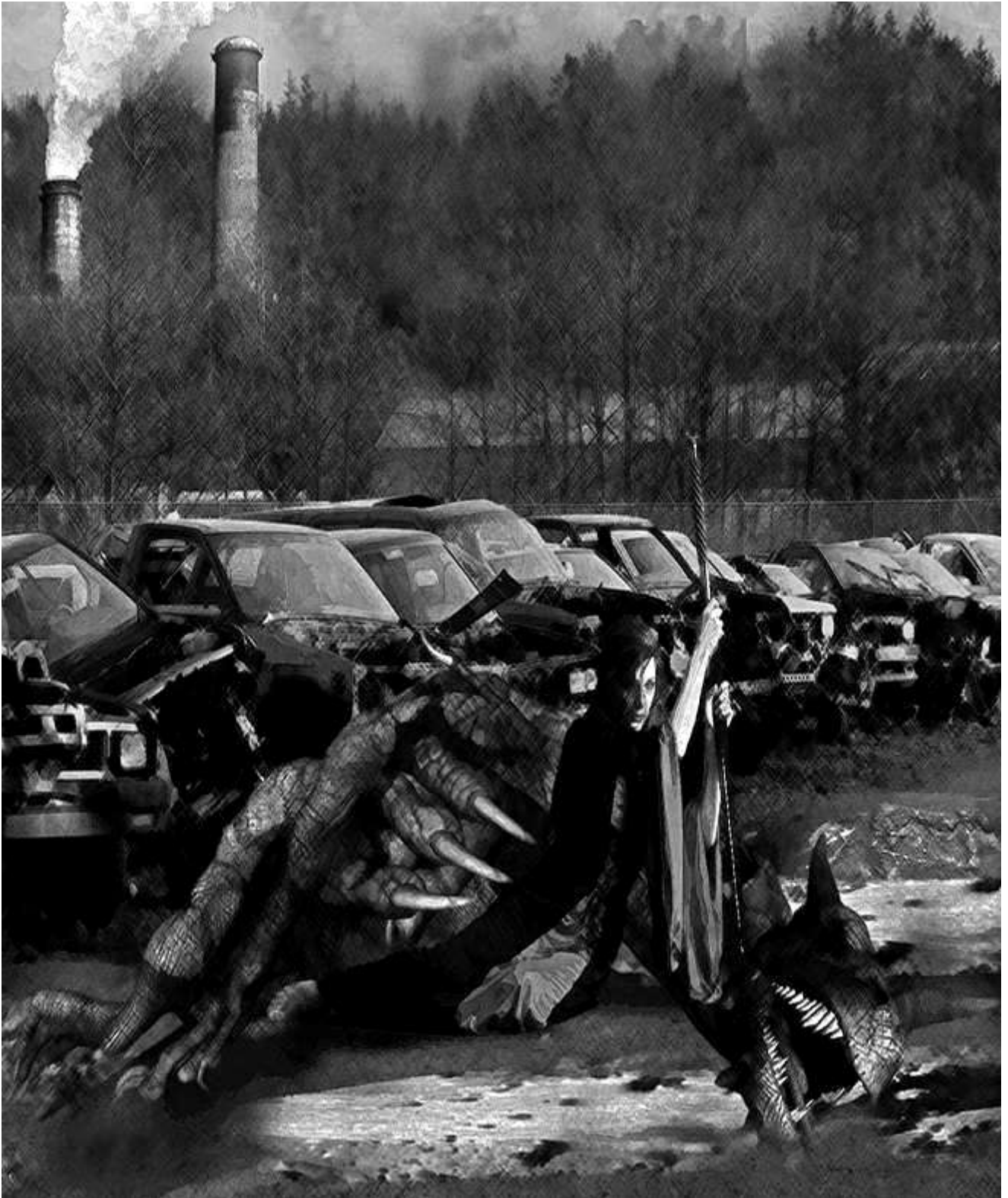
Al contrario de los demás roles, las völvas suelen tener una visión más amplia, y resignada, de la naturaleza de Ymir. A ellas la realidad se le es revelada la verdad de una forma más directa, ya sea directamente, o mediante profecías, y eso es lo que les insta a seguir adelante.

Wyrd: vida extraordinaria, revelaciones.

Orlög: ansia de respuestas, fe.

Cualidades: Las völvas parten con la habilidad de Seid y Galard a nivel 5, y con dos runas, a definir por el jugador. Por tanto, pueden utilizar las runas tanto escritas, como pronunciándolas, o mediante rituales. También cuentan con 6 PG extras, para repartir entre sus habilidades (1PG por nivel), o para adquirir nuevas runas (2PG por runa).

SISTEMA DE JUEGO



RESOLVER ACCIONES

La tirada básica

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Sirven para introducir el azar y la emoción en el juego.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND).** Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito. En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.
Superheroica	48	Sacar a flote un barco. Romper adamantino. 32km.
Titánica	54	Resistir un baño de lava
Cósmica	60	Mover placas tectónicas
Divina	69	Poner en órbita una montaña

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando **una tirada de iniciativa (INI)**: el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.



Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

Animales. Montar en un animal. Habilidad + Animales + Maniobrabilidad del animal VS dificultad de la maniobra. La Maniobrabilidad (MV) es un parámetro que varía con el tamaño, suele valer CON/5. Consulta el apartado de vehículos para más detalle.

Conocimientos. Realizar un ritual: VOL + Ocultismo.

Conocimientos. Asaltar un ordenador: INT + Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: VOL + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracasos.

Val.	Suceso físico	Evento social	Investigar
-6 ó más	Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje	Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje.	Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta.
-5 a -3	Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo.	Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo	Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor.
-2 ó -1	Fallo menor	Desagrado y habladurías en tu contra	No se descubre nada
1 ó 2	Éxito por los pelos	Te hablan a duras penas	Se descubre lo mínimo imprescindible
3 ó 4	Éxito normal	Conversación amena y trivial	Información Concisa y suficiente
5 ó 6	Éxito especialmente bueno	Conexión real y auténtica entre los PJS	Información o ayuda adicional.
7 u 8	Una proeza digna de un genio.	Gran fama y respeto por parte de los presentes	Pistas o elementos cruciales de la trama.
9 ó más	Límite de la perfección	La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo	Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en una situación de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en una de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.



Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Modificadores

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

Nivel	Quemaduras	Drogas y venenos
3	Mechero, 220 v, agua fuerte	Alcohol, belladona, radiación leve
5	Antorcha, 330 v, ácido nítrico	Pentatol sódico, arsénico
7	Hoguera, una farola, ácido clorhídrico	LSD, veneno de escorpión, radiación
9	Una pira, un rayo, ácido sulfúrico	Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación

Nivel	Caídas
1-9	3m-6m
10-34	8m-20m
35-40	30m-50m
41-50	60m-150m

Nivel	Temperatura	Sed	Hambre	Enfermedades
3	Ata / Baja	12 horas	Un día	Malestar
5	Muy baja	Un día	2 días	Gripe
7	Muy alta	2 días	4 días	Neumonía
9	Extrema	4 días	6 días	Plaga

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.
- El daño por caídas solo se aplica una vez.
- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.
- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LOS COMBATES

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acerarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Percepción + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantas recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.



Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empujarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados.** Estas suelen empujarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

Ejemplo de combate

El bárbaro de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un ballestero, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: $21 - 12 - 7 = 2$ éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del ballestero (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el bárbaro de Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: $25 - 17 = 8$ puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el ballestero usaba como protección: $8 + 2 - 6 = 4$. El bárbaro ocasiona 4 puntos de daño al ballestero.

El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica x2 para saber los PDE.

Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

EL DESTINO

Concepto

Las Nornas tejen el destino de todo lo existente y nadie, ni mortales, ni dioses, puede interferir en su cometido. Pero, al interpretar el proceso del destino como el de hilar y tejer, se articula sobre dos planos simbólicos, o niveles de sentido:

- La urdimbre ya está presente de antemano, es el fondo cósmico y representa al Orlög, las leyes primigenias del universo que siempre han estado ahí. Todo tiene un final, tarde o temprano, todo finaliza, se renueva, o cambia.
- El Wyrð determina el modo en que las fibras se entrelazan durante el hilado, en el que el tejido ya confeccionado es nuestra vida pasada y nuestro continuo acto de tejer es nuestro presente. Mientras quede urdimbre hay esperanza de vida. ¿Quién maneja la lanzadera que va volando sobre la urdimbre? Es el Wyrð, lo que hace que nuestra vida tenga más o menos consistencia, que nuestro tejido vital sea más o menos resistente, es la trama lo que da consistencia a nuestra vida, nuestras acciones, la clave está pues en el Wyrð que es quien las determina. La influencia del pasado sobre el presente sería los hilos de la trama, pasados hacia adelante y hacia atrás a través del presente (la urdimbre), y la lanceta representaría al Wyrð dictado por las Nornas. El futuro se construye a partir de los actos del pasado.

De este modo, podemos decir que las leyes del universo y la estructura de la creación, el Orlög, precipitan el destino de nuestro personaje; sin embargo, somos nosotros, mediante nuestras acciones, nuestro Wyrð, los que definimos dicho destino.

Mecánica

La mecánica del Destino se basa en dos cosas: la acumulación de hitos, y del avance en nuestra puntuación de Orlög.

El Orlög, como ya se ha comentado, es una puntuación que mide la influencia del destino sobre nuestro personaje, y comienza a nivel uno.

Los Hitos son sucesos remarcables de la historia. A medida de que la partida valla avanzando, algunas gestas o acontecimientos serán tomadas como Hitos, posibles avances en el destino de un personaje. Cuando un protagonista adquiere un Hito, este debe de ser anotado en su hoja de personaje, y su puntuación en Orlög sube un nivel.

Ser el peón del destino da muchas ventajas. Puntuaciones de Orlög elevadas hacen que tus capacidades tecnorúnicas sean más poderosas. Mientras que el coste del libre albedrío es tener que vivir con tus propios méritos, y sufrir cada fracaso por partida doble, ya que sabes que, de haber aceptado tu destino, igual habrías triunfado.

Como norma básica, un Hito se lo asigna el primer personaje en sufrirlo. Es decir, si uno de los hitos de la partida es recuperar cierta daga sagrada, aquel que la obtenga sumaría un Hito a su destino. Sin embargo, los jugadores con un Orög bajo pueden, voluntariamente, durante los momentos de reparto de experiencia, escoger uno de sus sucesos pasados, y convertirlo en un avance de destino, con el aumento de Orlög, y de poder, que ello supone.

El destino de tu personaje está directamente relacionado con el pasado y las motivaciones del personaje, y los Hitos que valla acumulando. A medida que el personaje valla avanzando en su destino, este se irá concretando más, evolucionando de una mera meta inicial, hasta llegar al final de la historia de tu personaje.

Una vez llegado al nivel diez de Orlög, el narrador ha de preparar, en un tiempo razonablemente corto, una escena final, donde nuestro destino se materialice, y nuestro personaje salga de la historia, de un modo u otro. Por ejemplo, si robamos una daga sagrada, y nuestra motivación era la venganza, puede que nuestro destino sea acabar con una determinada deidad; y puede que muera a tus manos, o puede que no, quizás solo consigas debilitarla, o incluso puede que quedes embarazada del que realmente terminará por matarte.

Un personaje también puede repudiar su destino, y bajar su puntuación en Orlög, pero, para ello, deberá de superar gestas, o acontecimientos, opuestos, o contradictorios, a los ya realizados anteriormente. También puede tratar de no obtener Hitos (repudiar la daga, por ejemplo), pero el narrador puede pedirle chequeos de autocontrol. Es decir, nuestro personaje podría desear coger la daga para sí, porque su motivación es el ansia de poder, o de venganza, pero el jugador no, ya que sabe que eso precipitaría su final, por tanto, el resultado se resuelve mediante una tirada de Voluntad + Coraje a una dificultad adecuada.

Sin embargo, a las Nornas no les gusta que se juegue con el destino, por lo que, maliciosamente, pueden poner nuevos desafíos, en forma de peligros y tentaciones, a todo aquel que ose renegar de su Orlög, o trate de escapar de su sino.

VEHÍCULOS

Crear vehículos es igual que crear PJ, es decir, repartiendo puntos entre trasfondos y características.

Costes a modo de orientación:

Corrientes. 370PG

Especiales. 510PG.

Grandes: 710PG.

Enormes. 1200PG.

Atributos

Los parámetros básicos de todo vehículo. Todos comienzan a cero, siendo Fortaleza el único indispensable.

Estructura (STR). También llamada escala. Es el tamaño del vehículo. El bono se suma a Fortaleza, y la pena se resta a MOV y MV.

STR	Bono	Pena	PG	Ejemplo
1	+5	-2	40	Moto
2	+10	-4	80	Coche, jeep,
3	+15	-6	120	aeroplano, ambulancia,
4	+20	-8	160	F-15, camión,.
5	+25	-10	200	Tanque,
6	+30	-12	240	Mech mediano.
7	+35	-14	280	trailer, autobús
8	+40	-16	320	Tren
9	+45	-18	360	jet privado
10	+50	-20	400	Submarino,
11	+55	-22	440	Jumbo
12	+60	-24	480	Acorazado
13	+65	-26	520	Mech gigante
14	+70	-28	560	Portaaviones
15	+75	-30	600	Aeronave

Automatización [Auto]: La inteligencia artificial del vehículo. Sustituye la INT y HAB del piloto.

Maniobrabilidad [MV]: La capacidad de reacción de la máquina. Si el vehículo no tiene automatización se suma a las tiradas de pilotaje; si tiene automatización se sumará al Movimiento. Cuanto mayor sea el vehículo, más difícil será pilotarlo. La MV puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.



Movimiento [MOV]: Mide la Destreza y la capacidad que tiene el vehículo de desplazarse. Puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional.

Fortaleza [F]: Equivale a Fuerza y Constitución en un vehículo. La Fortaleza puede mejorarse a costa de 5PG por nivel adicional. Por cada cinco puntos en Fortaleza, se resta dos a la Maniobrabilidad y otros dos al Movimiento.

PDE: Fortaleza x2 (x5 en casos especiales) puntos de daño estructural.

Trasfondos

Aerodinámica. (1PG por nivel), se suma a la MV del vehículo, pero solo en tiradas que tengan que ver con la velocidad y el movimiento (como una carrera o una huida estratégica). Cada éxito supone unos 10kph en vehículos terrestres y 50kph en vehículos aéreos de velocidad extra en el desplazamiento.

Armas. (2PG por cada punto de daño). El armamento del vehículo.

Despegue vertical. Coste: 5 PG. Permite despegar de forma vertical.

Estancias y cabinas. Coste: 1 PG por unidad. Cocinas, dormitorios, cabinas de piloto, laboratorios y demás estancias. El tamaño aproximado es de unos 4 metros cuadrados (2 x 2) por nivel de estructura; para duplicar el espacio hay que duplicar el coste.

Mano. Coste: 2 PG. Acoplable a una extremidad. Permite sujetar objetos y manipular objetos.

Sistema presurizado. Coste: 8 PG. Obligatorio para viajes a grandes profundidades o al espacio exterior.

Motor. (1PG por nivel.) La potencia de la máquina. Se suma a Fortaleza en las tiradas de empuje, colisión, y carga de peso.

Sensores (5PG por nivel.) Se suma a la Percepción del piloto a la hora de disparar. Los sensores tienen un alcance de 500 metros por nivel. Los Sensores pueden sustituir a la Percepción del piloto si existe piloto automático.

Sistemas. (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de puntería y disparo.

Radar. (1PG por nivel). Se suman a los Sensores de la máquina (por lo que no está disponible si la máquina no posee Sensores) en las tiradas de rastreo y búsqueda.

Métodos de desplazamiento

Artrópodo. Coste: 15PG, +5PG por par de patas adicionales. El vehículo posee varios pares de piernas. Cada par extra sube en 10 km/h la velocidad y suma 5 PG al coste (4 piernas = 30 PG y 16 km/h). Su velocidad aumenta en 10km/h por cada MOV y par de patas extra.

Bípedo. Coste: 15 PG. El vehículo posee dos piernas antropomórficas para desplazarse. Esto le confiere la capacidad de sortear obstáculos que un vehículo de ruedas no puede, pero lo hace más lento. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Deslizante. Coste: -5PG. El Vehículo puede deslizarse por superficies sólidas, como un trineo. Su velocidad pasa a ser de 6km/h por cada MOV.

Flotante. Coste: 12 PG. El Vehículo viaja principalmente por encima del agua o cualquier otro líquido, como los barcos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Armamento. Coste: 1PG por nivel. Sustituye a la habilidad de Lucha del piloto cuando manejes armas blancas en el vehículo.

Motor de reacción. Coste: 20 PG. El vehículo posee una propulsión aérea de gran potencia que, como mínimo, alcanza la velocidad del sonido. Su velocidad pasa a ser de 0,5 mach (velocidad del sonido) por cada MOV.

Rotores. Coste: 15. Como los helicópteros. El Vehículo puede volar, pero requiere unas aspas colocadas en los motores. Su velocidad pasa a ser de 20 km/h por cada MOV.

Subterráneo. Coste: 25. El Vehículo viaja principalmente por debajo de tierra u otro material sólido. Su velocidad pasa a ser de 6 km/h por cada MOV.

Sumergible. Coste: 20. Como los submarinos. Su velocidad pasa a ser de 9 km/h (5 nudos) por cada MOV.

Ruedas. Coste: 0PG. El método de desplazamiento por defecto. Su velocidad pasa a ser 10km/h por cada MOV.

Turbinas. Coste: 20 PG. El Vehículo alcanza notables velocidades gracias a la propulsión que consiguen con sus motores. Su velocidad pasa a ser de 80km/h por cada MOV.

Viaje espacial. Coste: 50 PG. La máquina puede saltar al hiperespacio y viajar por la galaxia. Este sistema de movimiento no funciona a corta distancia. Su velocidad será de 0,1 año luz por MOV.

Tiradas

Ataque cuerpo a cuerpo: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo). Este tipo de combate solo es posible con vehículos con brazos o apéndices.

Combate con disparos: MV + Percepción + Artillería.

Dificultad de evasión: MV + HAB + Conducir (o equivalente, según el tipo de vehículo) + la mitad del valor máximo del dado empleado en las tiradas. Funciona exactamente igual que la Defensa de los personajes, y cualquier ataque contra el vehículo ha de superar esta dificultad para impactar. El daño se calcula como en un combate normal (éxitos de la tirada + arma - blindaje).

Acciones del vehículo: Este tipo de tiradas refleja aspectos del vehículo en los que el piloto no interviene para nada. Por ejemplo, si se desea comprobar si un todo terreno puede remolcar cierto objeto, realizaremos una tirada de Fortaleza + Motor; si deseamos buscar un dato en el ordenador de nuestra nave, podemos tirar Automatización + Computadora. Igual que ocurre con los personajes, las opciones son muy variadas. Usa el sentido común.

Otros: A los vehículos le puedes agregar habilidades o poderes especiales (como, por ejemplo, un láser rúnico telekinético). Pide tiradas de Sensores o Fortaleza (lo que creas mejor) más la habilidad específica.

Animales y monturas: Algunas criaturas y bestias pueden usarse de montura. En este caso, usa la habilidad de Animales. Para calcular la MV, usa el atributo de Constitución, por cada 5 en CON, se pierde un punto en MV. Cuando el animal no sea conducido por un jinete, la resolución de acciones sigue las mismas normas que usamos con los personajes corrientes.

Ejemplos

Máquina: Coche
Tipo de desplazamiento: Ruedas
Coste en PG: 150
Descripción: Modelo de transporte estándar a cuatro ruedas
FORT: 15 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph
Trasfondos: Motor 15.

Máquina: Camión
Tipo de desplazamiento: Ruedas
Coste en PG: 410
Descripción: Vehículo de carga de unas 20t.
FORT: 21 MV: -8 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 4 MOV: 10 VEL: 100kph
Trasfondos: Motor 21.

Máquina: Motocicleta
Tipo de desplazamiento: Ruedas
Coste en PG: 240
Descripción: Vehículo ligero a dos ruedas.
FORT: 7 MV: +2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 16 VEL: 160kph.
Trasfondos: Motor 7.

Máquina: Furgoneta
Tipo de desplazamiento: Ruedas
Coste en PG: 358
Descripción: Vehículo utilitario de nueve plazas
FORT: 18 MV: -6 Blindaje: 0 STR: 3 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 100 kph
Trasfondos: Motor 18.

Máquina: Helicóptero
Tipo de desplazamiento: Rotores
Coste en PG: 383
Descripción: Vehículo ligero de vuelo mediante rotores.
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 13 VEL: 260 kph
Trasfondos: Despegue vertical. Motor 15; Aerodinámica 15.

Máquina: Cohete espacial
Desplazamiento: viaje espacial y reacción
Coste en PG: 466
Descripción: Vehículo ligero espacial. 2 plazas.
FORT: 15 MV: -2 Blindaje: 0 SEN: 10 AUTO: 0 EST: 3 MOV: 10 VEL: 5 años luz o Mach5.
Trasfondos: 2 cañones (15 de daño). Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10.

Máquina: Barca a motor
Tipo de Desplazamiento: Flotación
Coste en PG: 275
Descripción: Vehículo ligero acuático. 6 plazas.
FORT: 12 MV: -4 Blindaje: 0 SEN: 0 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 90 kph
Trasfondos: Motor 12; Aerodinámica 6

Máquina: Mecanoide bípedo
Tipo de desplazamiento: Bípedo.
Coste en PG: 428
Descripción: Construido mecánico de tamaño humanoide. Nadie sabe exactamente cuál es su origen.
FORT: 16 MV: 0 Blindaje: 6 SEN: 15 AUTO: 10 EST: 10 MOV: 5 VEL: 30 kph
Motor 15; Aerodinámica 10; Computadoras 10, Armamento 15, Sincronización 10, Sistemas 15.
Trasfondos: manos.

Máquina: Crucero nórdico asgardiano
Tipo de desplazamiento: flotante
Coste en PG: 1187
Descripción: Enorme aeronave asgardiana del tamaño de un jumbo con capacidad para 200 soldados. Gracias a la colaboración de unas 50 vólvras, es posible suspenderlo en el aire, y hacer que vuele como un avión.
FORT: 55 MV: -22 Blindaje: 30 SEN: 20 AUTO: 0 EST: 0 MOV: 10 VEL: 5 años luz o Mach5.
Trasfondos: 20 cañones rúnicos escupidores de fuego (daño 25). Motor 80. Sistema presurizado. 200 habitaciones.



LA TECNO-MAGIA RÚNICA

Las Runas



Odín fue quien inventó las runas, el primer alfabeto que utilizaron las naciones nórdicas, cuyos caracteres, que significaban misterio, fueron al principio utilizados para la adivinación y conjuros poderosos, aunque posteriormente sirvieron para hacer inscripciones. Ya que la sabiduría podía ser obtenida sólo a costa de sacrificio, el mismo Odín relata que estuvo suspendido nueve días y noches del árbol sagrado Yggdrasil, contemplando las inconmensurables profundidades de Niflheim, sumergido en profundos pensamientos, llegando a herirse a sí mismo con su lanza, antes de adquirir el conocimiento que deseaba.

Cuando dominó completamente su conocimiento, talló runas mágicas sobre su lanza Gungnir, sobre la dentadura de su caballo Sleipnir, sobre las garras del oso y sobre otras incontables cosas animadas e inanimadas. Y ya que había permanecido suspendido sobre el abismo durante tanto tiempo, se le consideró entonces como la divinidad de los que eran condenados a ser colgados.

Se sabe que se empleaban para facilitar el esfuerzo de las parturientas a la hora de dar a luz pero también eran usados con la finalidad de volver loco a un enemigo. Más allá, a un maestro en las artes mágicas y el empleo de esta forma de encantamiento se le atribuía el poder de mellar las espadas, hundir barcos en alta mar, atraer tormentas y decidir la victoria o la derrota en una batalla. Se puede asegurar que existían innumerables usos para los que se utilizaban las runas a partir de la diversidad de ejemplos que ha llegado hasta nosotros a través de la historia. La magia rúnica no era un formulario rígido, sino una herramienta flexible que podía ser aplicada libremente por cualquier persona conocedora del arte rúnico para solucionar cualquier problema que se plantease en la vida. Como las runas funcionan como herramientas, que no conllevan tipo alguno

de censura moral, podían ser, y de hecho eran usadas, tanto para el bien como para el mal. Cuando se utilizaban con fines maléficos exigían un pago en maldad, cuando se usaban para bien hacían que éste se incrementara. En manos conocedoras del arte proporcionaban los medios para ensalzar el alma humana al nivel más alto. Las unas son, en verdad, el legado de Odín a su pueblo.

Cualquier personaje que conozca, al menos, una runa, puede realizar escritura rúnica.

Este es el método más simple de tecno-magia. Simplemente, consiste en escribir alguna de las runas que conozcamos en algún lugar, y gastar algo de PM para añadir diversos efectos a nuestras tiradas corrientes.

PM	Efectos
0	Usar 1 runa
2	Usar 2 runas
4	Usar 3 runas
8	Usar 4 runas
16	Usar 5 runas
0	Afecta a 1 persona
2	Afecta a un grupo pequeño (5 ó 6)
4	Afecta a un grupo medio (10 ó 20)
8	Afecta a un grupo grande (unos 25)
0	Duración: instante / ráfaga
2	Duración: escena/combate
4	Duración: un día
8	Duración: una semana
16	Duración: un mes
16+	Duración: mucho tiempo
2	Poder: +1 a la Tirada
4	Poder: +2 a la Tirada
8	Poder: +4 a la Tirada
16	Poder: +8 a la Tirada

El objeto inscrito podrá ser usado todas las veces que queramos, pero solamente cuando gastemos PM.

Por ejemplo, podemos emplear la runa nº 1, Feoh, junto a 4PM, para potenciar nuestra capacidad de montar animales con un +2, y otros 2PM para que dicho aumento dure una escena entera. También podríamos pagar 2PM más, para combinar una segunda runa, la nº 2, Ur, y aumentar también nuestro vigor físico, nuestro Atletismo, durante toda la escena.

La puntuación en Orlög se suma directamente a nuestra tirada cuando empelamos las runas de este modo.

A continuación, citaremos el alfabeto rúnico. Cada runa tiene muchos valores asociados, y es obligación de cada usuario interpretarlas a su conveniencia, y narrar correctamente las acciones que realizará con ella.



1. Feoh, Fehu, (ganado) (f). Representa las cualidades del ganado, lo doméstico y manso, lo servil, el espíritu débil, estúpido, torpe, para ser usados por los hombres libres, La forma de la runa es la cabeza cornuda de una vaca. Como el ganado es la riqueza del hombre antiguo, por añadidura es riqueza, servía para pagar deudas , entonces es el honor, es el poder regalar. En algún momento significó también esclavos. El poder del guerrero se media por su botín. En la magia se usó para el bien: aumentar la riqueza y el honor de alguien; o para el mal: aumentar su torpeza y cobardía. Puede crear miedo y dependencia servil. Es por sobre todas las cosas la energía arquetípica de movimiento y expansión del multiverso. Fuerza que fluye de Muspellsheimr, la fuente del fuego cósmico del que fue creado Midhgardhr. Es la esencia del poder móvil.



2. Ur, Uro, (toro) (u). El ur o uro es una especie de toro extinguido fuerte ágil y agresivo, no domesticable, cazarlo era un alto honor, sus cuernos se exhibían como trofeos y usaban como adorno en los cascos y como vaso para beber, adornado con plata. Ur significa las cualidades del animal, potencia masculina, fortaleza, agilidad, resistencia libertad, audacia, valor. Es potencia sexual, su forma es un cuerno o un falo erecto. La magia de ur se usa para infundir resolución y coraje, para aumentar la virilidad, indirectamente como amenaza .También es Audhumia, la gran vaca que dio forma a Búri, el andrógino primario, y fuente de subsistencia de Ymir, el gigante cósmico. Es la fuerza formuladora y formadora del multiverso. Es el diseño no manifiesto de la materia. Es sabiduría, saber tradicional. El eterno depósito del diseño arquetípico.



3. Thorn, Thurisaz (mal) (th). Es el nombre de un gigante perverso, se traduce como demonio, es un diente o una garra, o una espina, da la idea de dolor o lucha. es una fuerza maléfica, el poder del caos destructivo. Es el martillo de Thor (Mjölnir), protectora de Midhgardhr y Ásgardhr. Contiene la polaridad vida-muerte, es regeneración. Se usa en magia para defensa, destrucción de enemigos, magia de amor. Es contenedora de la polaridad vida-muerte, de regeneración y fertilización. Fuerza fálica del cosmos. Es Loki como deidad, color naranja, metal estaño, un martillo, el roble, y como piedra el jaspe. Lo que no se olvida.



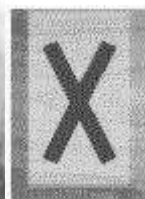
4. Os, Ansuz (dios) (a). Es instrumental para la creación de la humanidad, Es el doble regalo de Odín, Hoenir y Iodur (triple aspecto de Odin) al primer hombre Ask y a la primera mujer Embla, estos regalos eran el önd (aliento espiritual, dador de vida) y ödhr (actividad mental inspirada). Es receptor, contenedor y transformador del poder espiritual y del conocimiento numínico. Es Odín mismo, color blanco, metal mercurio, una lanza, el fresno y el diamante . Es la runa de la palabra, de la poesía y conjuros mágicos (gald), expresión de fuerza mágica. Por medio de esta runa se puede recobrar la consciencia del lazo entre los dioses ancestrales y sus pueblos. Encarna los misterios tanáticos de los Aesir. En magia, se usa para aumentar los poderes de clarividencia, para sugestión e hipnosis, adquirir sabiduría. La palabra.



5. Rad, Raido (cabalgar) (r). El carro de Thor. Es la ley cósmica del orden legítimo y arquetípico del multiverso. Es el misterio de la ley divina que se manifiesta en la humanidad. Símbolo de la religión organizada o Asatrú, la antigua religión nórdica, que expresaba una mezcla equilibrada de religión, magia y ley. Orden correcto de las energías. Conduce a los iniciados a través de los caminos de los nueve mundos de Yggdrasill . Rito, danza, ritmo, los ciclos de los planetas, de la luna de las estaciones, de lo cósmico. Comunicación.



6. Ken, Kenaz (antorcha) (k). Es la regeneración a través del fuego y el sacrificio. El fuego controlado por el hombre, de la creación, del hogar, de la forja. Asa la carne del animal sacrificado y la transforma en sagrada. Es la runa del artista y del artesano, es el aspecto técnico de la magia, encarna el conocimiento y sabiduría. Es pasión, deseo, amor sexual humano, es la raíz emocional del hombre. Contiene muchos aspectos de la diosa Freyja. Comunica con los ancestros. Es ver, reconocer.



7. Gyfu (regalo) (g). Representa a Dios, es decir, la fuerza mágica que está presente en Ginnungagap (vacío cargado, antes de la formación de los mundos). Es el donante. Mágicamente lo dado, el dar, y el que recibe lo dado. Une personas entre sí. Unión física entre dos personas generando una fuerza creativa, es magia sexual. Se usa en magia chamánica. Sacrificio por amor.



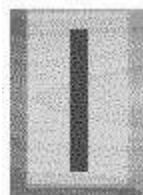
8. Wyn, Wunjo, (gloria) (W). Clan, tribu, unión de individuos de raíz común. Las sociedades primitivas se unían en clanes en un todo armonioso. Felicidad, bienestar unidad, elimina la alienación. Armonía de dicho clan, su poder es la promoción del compañerismo. En magia une otras fuerzas o runas. Alegría en el hogar.



9. Haegl, Hagalaz, (granizo) (h). Es el arma de los gigantes de la escarcha. Destruye sembrados y mata pájaros. Es penalidad, sufrimiento involuntario y sin motivo, cualquier injusticia lanzada sobre el hombre. Pérdidas o enfermedades. Haegl es destructor masculino y activo, su acción es física y visible. En magia es de uso maléfico, implica dolor y pérdidas. También es la representación del huevo cósmico. En su forma de granizo contiene la semilla de Ymir, el gigante, el primogénito del multiverso. Haegl o Hagalaz o Hagall describe la eterna armonía cósmica. Es la runa madre, por su forma o por su número. Es evolución, es protección y repulsa, pues su naturaleza proviene de elementos inarmónicos, el fuego y el hielo. Sorpresa difícil.



10. Nyd, Naudhaz, (necesidad) (n). Es la fuerza cósmica que forman los "destinos" de la humanidad y del mundo. Es necesidad, fatalidad, compulsión. Es un concepto bifurcado, contiene la aflicción pero también la liberación. Contrarresta los poderes del Örlög, es fricción/resistencia, para servir tanto material, como espiritualmente. Es adelantarse hacia la manifestación. Es una poderosa runa en la magia del amor en Islandia. En magia da la fortaleza para superar el sufrimiento. Aprender de lo que se perdió.



11. Is, Isa, (hielo) (i). Es el hielo cósmico que fluye desde Nifheimr, es antimateria, pero es parte de la materia, es como un agujero negro, es fuerza de gravedad. En la mitología es quietud. Es el ego, es secreto, traición. En magia evita acciones.



12. Gera, Jer, (cosecha) (j). Es el modelo cíclico del universo. Es la recompensa por las acciones pasadas, es la fertilidad cósmica y apunta hacia el dios Freyr, a quien se invoca para las cosechas. Se la asocia con el águila. Es cambio, de suerte, de ciclo, de vida. En magia se usa para invertir circunstancias. Un año. Paciencia.



13. Eoh, Eihwaz, (tejo) (ei). Es el eje vertical del mundo, la columna central de Yggdrasill, el árbol cósmico que sostiene el cielo de la tierra. Unifica la vida y la muerte. Es el árbol de iniciación chamánica de los nórdicos. Es muerte pero también vida eterna, es resistencia, es perenne, es fuerza donante de vida. Es el arco del guerrero. Protección y repulsa de fuerzas malignas. Lo incorruptible, los compromisos.



14. Peord, Perthro, (manzana) (p). Es símbolo de la fuerza del örlög, en el multiverso y la manera de conocer su misterio: las leyes que gobiernan a hombres y a dioses. Es el misterio de las leyes nórdicas. Es la runa del tiempo. Las leyes de causa y efecto. El misterio de la adivinación y la sincronización. Es un modelo de devenir cósmico, es un cambio constante que se mantiene inalterable. Magia y atracción sexual.



15. Eolh, Algiz, Elhaz, (protección) (z). Es la mano extendida para defensa, el cisne, Alce. Es el poder de la vida, y la lucha del espíritu humano por llegar al mundo de los Aesir, conecta a los dioses con la humanidad. Es el puente del arco iris de la mitología nórdica. Protección, persignación.



16. Sigel, Sowilo, (sol) (s). Es la rueda solar, centro del culto solar hiperboreo de la edad de bronce. Es esencialmente femenino, es voluntad mágica que actúa en el multiverso. Es la fuerza que derrite el hielo cósmico. Es la fuerza que guía al Vitki por los caminos de Yggdrasill, es el camino y la meta. Es la runa de la victoria. Justicia.



17. Tyr, Tiw. (lanza) (j). Representa al dios Asa-Tyr dios de la ley y la justicia, tardíamente de la guerra. Es fuerza de regulación pasiva. Es el autosacrificio, de los reyes y grandes líderes del mundo. Es el misterio de la fe espiritual y de la disciplina, es el instinto religioso. Un proyecto de vida.



18. Beorc o Barkana, (Abedul) (b). Contiene el misterio de la gran madre (cosmológicamente), madre de toda manifestación. Es el nacer y renacer cósmico y humano. Rige el nacer, la adolescencia, el matrimonio y la muerte. Es contenedora de todo, es unidad de los ciclos del hombre. Es suerte, es salud. Amor.



19. Eh, o Ehwo (caballo) (e). Es el poder de los dioses gemelos. Es la fuerza armoniosa en la construcción dual. Facilita el viaje entre los mundos. El Vitki monta su fuerza en los ámbitos de la realidad. Es fertilidad, confianza, lealtad. La relación hombre-caballo representa el misterio de esta runa. Movimiento, cambios, viajes.



20. Mannaz, Man, (hombre) (m). Es el misterio de lo divino en cada hombre. Es el dios Heimdalir (Odin como padre de todo). El lazo genético entre dioses y hombres. Es el misterio de la humanidad y la estructura runa en el alma humana. Es la fuerza de la inteligencia, racionalidad, memoria y tradición humanas. Autoconocimiento.



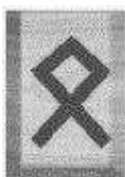
21. Laguz, Lagu, (agua que fluye) (l). Es la fuerza vital básica del multiverso, fuente secreta de toda vida. Es una runa de iniciación, especialmente a la vida. En la antigüedad se rociaba al niño recién nacido con agua para darle la fuerza vital e insertarlo en el clan. Es el pasaje acuático del final de la vida, el cruce de las aguas primordiales hacia el reino de los muertos. Es crecimiento orgánico, poder fálico, virtud, fertilidad. El inconsciente.



22. Ing o Ingwaz (dios de la fertilidad) (ng). Dios germano de la tierra, obra como madre terrenal. Lo femenino consume a lo masculino para reponer sus fuerzas después de haberlas debilitado para dar fertilidad la tierra. Es un almacén de energía potencial. Runa de magia sexual nórdica. La familia, el grupo al que se pertenece.



23. Dagaz o Daeg (día) (d). Luz del día, mejor en el amanecer o en el ocaso. Runa del despertar. Fuego ritual del hogar síntesis de los poderes del día y de la noche. Polaridad, momento místico, los extremos se convierten en una unidad. En esta runa todo lenguaje resulta inapropiado. Algo termina para que algo comience.



24. Ethel o Othala, (patria) (o). Es el recinto fortificado del clan, defendido contra intrusos. Son las cualidades heredadas de dicho clan, son los códigos genéticos de los descendientes, es el monograma de Odín. Es la herencia espiritual del clan y no puede ser transferida fuera de él. Es prosperidad, bienestar, propiedad, es libertad. Tradiciones.



25. Wyrð. Runa blanca, o no-run, o runa de Odin, con diversos significados de acuerdo a su uso o ubicación entre las verdaderas runas. El destino, unión simultánea del pasado, el presente y el futuro.

La Furia Berserk y otras cualidades

La cualidad de los Berserk, su furia, refleja el espíritu indómito y salvaje de esta clase de personajes. A efectos de reglas, funciona igual que una runa, salvo que no es una runa, no es un conocimiento, sino una capacidad.

Al igual que ocurre con las runas, el jugador solo tiene que pensar en un efecto, y potenciar su tirada mediante el consumo de PM en uno o varios de estos efectos.

PM	Efectos
0	Afecta a 1 persona
4	Afecta a un grupo medio (10 ó 20)
8	Afecta a un grupo grande (unos 25)
4	Afecta a un grupo grande (unos 25)
0	Duración: instante / ráfaga
2	Duración: escena/combate
4	Duración: un día
8	Duración: una semana
16	Duración: un mes
16+	Duración: mucho tiempo
2	Poder: +1 a la Tirada
4	Poder: +2 a la Tirada
8	Poder: +4 a la Tirada
16	Poder: +8 a la Tirada

Por ejemplo, podemos emplear nuestra furia en un sonoro grito, y así intimidar a un grupo de enemigos: gastando 16 PM potenciamos nuestra capacidad de Intimidar con un +8, y gastando otros 4PM logramos que dicho aumento funcione contra un grupo de 25 enemigos.

La puntuación en Orlög se suma directamente a nuestra tirada cuando empelamos las runas de este modo.

Estas reglas también reflejan cualquier otra cualidad sobrenatural que posean las distintas criaturas de Ymir. Por ejemplo, un espíritu de la tierra, un Landvaettir, podría empelar su cualidad de control terrestre para aplastar con un tentáculo de tierra a un grupo de personajes: gasta 8PM para sumar +4 a su tirada, y otros 4PM para que la masa sea lo bastante grande como para que alcance al grupo por completo.

Las tiradas para controlar poderes psíquicos suelen ser de Voluntad + Concentración, y las de realizar magia oscura (como las maldiciones de los Hijos de Set) Voluntad + Ocultismo, o Percepción +Ocultismo. El resto del sistema, no varía para nada.

Huelga decir que este sistema de reglas es muy libre y flexible, y que depende, en gran medida, de que los jugadores sepan sacarle rendimiento mediante ideas ingeniosas y originales.

Los Galdr

Galdr (sing. galdr o galðr, cf. inglés antiguo: gealdor o galdor) es una palabra del noruego antiguo para referirse a "encantamiento, hechizo". Cuando Odín colgó del Árbol del Mundo, recibió por su propia Naturaleza Divina, Canciones de Poder. Los Nórdicos le llamaron "Galdr" y estos son una parte muy importante de la Tradición Mágica.

El Galdr es un canto mágico, y centra su atención en el poder del sonido y las palabras, era practicado por los germanos, tanto hombres como mujeres. El Antiguo término nórdico galdrakona (mujer que canta galdr), galdramaðr (hombre que canta galdr), y el término anglosajón Galdra, se usaron para designar a los practicantes de estos rituales mágicos. En otras culturas, se les llamaron de otras muchas formas: hechiceros, chamanes, druidas, brujos, etc.

Los Galdr tienen distintos propósitos tales como: curar heridas, hacer que las armas de los enemigos sean inútiles, controlar el fuego, o hipnotizar personas y animales. El Galdr debía de cantarse en una alta nota vibratoria de voz, fuera del espectro normal de voz, sin embargo las Palabras de Poder Nórdicas también pueden ser recitadas en un tono bajo de voz como los cánticos de garganta Tibetanos, o escritas sobre alguna superficie mediante runas.

Los practicantes de magia rúnica menudo usan el término 'galdr' para referirse al acto de cantar los nombres de las runas (o los sonidos representados por caracteres rúnicos). Tal canto se puede realizar durante un ritual para invocar la energía de la runa, o sobre un objeto cuando lo que le confiere energía rúnica. El concepto de Galdor como vibración cuántica de cada runa fue popularizado por Edred Thorsson, que afirma: "El galdr es la forma raíz de encantamiento (o si se quiere, mantra), que resulta de la vibración mística de la runa ". Otras definiciones también señalan a la magia Galdr "como la magia rúnica manifestada a través del sonido", y define a los sonidos "Galdr" como el mantra que vibra en la estructura interna formal de cada una de las runas.

Dentro de esta práctica, se distingue el fiölkyngr (literalmente hechizo de «gran astucia»), un subtipo de galdr menos neutral, y normalmente vinculado a la magia negra, al engaño, o a la maldad, por lo que el simple epíteto ya comportaba connotaciones negativas.

Los conjuros de este tipo permiten aplicar los efectos de una determinada runa pronunciándola en voz alta. Sus efectos son siempre efímeros, instantáneos, y no dejan un efecto duradero en la

realidad. Tampoco permiten materializar algo de la nada. Con las palabras de poder se puede, por ejemplo, ordenar a alguien que se arrodille, provocar que una espada salga disparada, o que un volcán entre en erupción.

La tirada de para activar un galard es: Dado + característica + Galard + (Orlög x2) VS una dificultad o tirada rival.

Si no poseemos, al menos, un nivel en la habilidad de Galard, no podremos realizar este tipo de acciones. Obviamente, también hemos de conocer al menos, una Runa.

Las características que puedes empear son:

- Usa Voluntad para controlar o dominar.
- Usa Habilidad para moldear, conservar, o deformar algo.

Los cánticos de galard consumen tanto aguante como nivel tengamos en la característica empelada en la tirada, aunque el galdramen puede utilizar un valor inferior si lo desea, para agotarse menos. **Cada runa empelada, requiere de una tirada individual.**

El efecto que se desee obtener ha de ser descrito por el jugador libremente, en función del atributo empelado, y de la runa pronunciada.

Para imponer una dificultad, simplemente, utiliza la tabla de dificultades de las reglas básicas como orientación, ya que ahí te vienen algunos ejemplos.

El alcance de un Galard viene definido por el alcance de la voz del galdramaðr, y puede afectar sin penalización a todo aquel que la escuche.

Si la tirada afecta a otro personaje, pide una tirada de combate, de desplazamiento, de concentración, o cualquier otra que estimes oportuna. A efectos de reglas, no hay diferencia entre un combate empleando Galdr, que uno más mundano.

Tecnomagia

Es el equivalente al Galard que utilizan los Tecnomantes. Mediante lo que ellos llaman “comandos rúnicos”, pueden realizar lo mismo que realiza un galdramen, salvo por una diferencia: son mensajes visuales, no sonoros.

Un comando rúnico afectara al primer objeto, persona, o grupo de personas, que lean o reciban dicho comando, por lo que es frecuente utilizarlos en graditos, mensajes de texto, o video llamadas.

La tirada de para activar un comando rúnico es: Dado + Inteligencia + Tecnorúnica + (Orlög x2) VS una dificultad o tirada rival.

El Seid

La magia seid se ha descrito como una forma de práctica chamánica, en contraste al funcionamiento más directo de la magia galdr, que era más práctico, y se enfatizaba en trances extáticos. Los practicantes de seid eran predominantemente mujeres (völva, o seiðkona, lit. «mujer que ve»), aunque también había practicantes masculinos (seiðmaðr (sjámadhr), lit. «hombre que ve»). Se usaba en determinados rituales y eran recitados de forma cíclica (repitiéndolo una y otra vez hasta que finalizara el ritual o, en caso de las Laeknir, en las sanaciones). La diosa Freyja es identificada en la saga Ynglinga como una adepta a los misterios de seid, y se dice que fue ella quien enseñó a Odín.

Suele traducírsele directamente por “brujería”, y fue usado para traducir acciones que van desde la magia chamánica, tal como viajes espirituales, curación mágica a partir de la remoción de espíritus malignos, canalización de deidades o espíritus para que se expresen a través de ellas, y la realización de magia que afecta el clima y el comportamiento de los animales; a la adivinación, la visión del futuro, y las profecías. Incluyendo también un rango muy amplio de magia maléfica, capaz de provocar enfermedades, muertes, tormentas, y hasta creaba ilusiones en la mente de los hombres. También se cree que su práctica involucraba la preparación de brebajes y venenos, especialmente los que causan el olvido.

Su característica más simple es que parece ser una magia del tipo que afecta a la persona a través de sus percepciones, generando en la mente imágenes que provocan terror, ilusión, locura, amnesia y otros síntomas. De esta forma, las personas dañadas no podrían ver las cosas como realmente son. Estos efectos están muy bien documentados en las sagas. Parte de este poder se cree que puede deberse a la hipnosis porque se sostenía que la seidkona, podía ser privada de sus poderes si se obstruía su visión. Además, el efecto podía desaparecer cuando la víctima se alejaba de su presencia. Solía ponérseles un saco hecho de cuero o piel en la cabeza para impedir que lanzaran sus encantamientos o maldiciones utilizando el poder de sus ojos. Cuando eso ocurría, la seidkona invocaba el poder mágico de la segunda visión o visión espiritual.

En la edad vikinga el seid tenía connotaciones de ergi («poco viril o afeminado») para los hombres, ya que sus aspectos manipuladores iban en contra del ideal de hombre franco, de conducta sincera. Freyja y quizás algunas de las otras diosas de la mitología nórdica, eran practicantes de seid, así como lo era Odín, un hecho que algunos creen que le avergonzaba, ya que Loki en Lokasenna lo acusó de practicante de seid como una forma de insulto. Sin embargo, otros creen que por ser el más importante de todos los dioses, estaba por encima de esas leyes morales, así como los dioses en las religiones politeístas de otros pueblos indoeuropeos.

Los rituales y profecías incluían siempre cantos y encantamientos en su comienzo, y el objetivo era convocar a los espíritus que les revelarían los secretos ocultos por los cuales eran consultadas las seidkonas. Así se inducían estados alterados de conciencia que permitía la caída en el trance y la comunicación con el plano espiritual. A veces actuaban acompañadas de otras figuras femeninas de la granja que supiesen entonar los cánticos para la ocasión, el vardlokur, pero muy rara vez se menciona en las sagas a grupos de seidkonas, y cuando se hace, se pone de manifiesto que las practicantes están relacionadas por vía sanguínea, madre e hija, o hermanas.

El Seidr daba a la practicante el conocimiento del futuro, pero siempre a partir de la convocación de espíritus según la modalidad chamánica. A este ritual se le suma una variedad de rituales paganos: sacrificios de comienzos del invierno o blót, asociados con las casas y los espíritus. Se realizaban muchas veces en situaciones de crisis. Dentro de ellos, el Seidr aparece para responder primordialmente a estas situaciones, y a pedido de un cliente o dentro del contexto de una reunión comunal. Los servicios de una seidkona itinerante se utilizaban a estos efectos y era obligación de la persona más poderosa de la aldea, encontrarla y ocuparse de llevarla y atenderla como ella se merecía.

Los rituales rúnicos permiten ver y manipular las mentes y los espíritus así como alterar los sentidos, crear ilusiones, controlar el clima, ver el futuro, percibir a distancias muy lejanas un peligro, y, en ocasiones, la mejora de brebajes y lociones.

La tirada activar un seid es: dado + característica + Seid + Orlög.

Si no poseemos, al menos, un nivel en la habilidad de Seid, no podremos realizar este tipo de acciones. Obviamente, también hemos de conocer al menos, una Runa.

Las características que puedes emplear son:

- Usa Percepción para lanzar un objeto encantado o localizar algo.
- Usa Voluntad para controlar o dominar.
- Usa Carisma cuando trates de persuadir a alguien, o pedir ayuda a un ser superior.
- Usa Inteligencia si deseas crear o analizar algo.

Dependiendo del tipo de efecto que deseemos realizar, el tiempo, coste, y dificultad aumentará.

Menos de 15. Magnitud 0. Algo sale mal, y fracasamos en nuestro intento sin obtener ningún resultado.

De 16 a 20. Magnitud 1. Ritual de pobres efectos, que no sobrepasarán el alcance de una criatura u objeto, unos pocos turnos de duración, metros de alcance y una escasa manifestación de unos segundos: pequeñas reparaciones y sanaciones, encender una vela, condensar el agua, provocar una tenue luz, sanar una herida (entre 16 y 20 PV). No afectan a más de una o dos personas.

De 21 a 25. Magnitud 2. El ritual resultante es similar al anterior pero con un mayor alcance y duración: moldear o crear una sustancia a media escala, alzar un muro de tierra, causar enfermedades leves. Puede afectar a 4 ó 5 personas. Los efectos pueden manifestarse durante una escena completa.

De 26 a 30. Magnitud 3. El ritual es capaz de combinar un interesante potencial con un buen alcance y duración. Sin embargo, las proezas a realizar han de ser discretas, nada extraordinario demasiado por encima del umbral humano: Mover o alejar objetos tan pesados como un coche, conjurar de la nada un ataque de energía elemental, moldear la roca, escudriñar el horizonte, provocar enfermedades graves. Puede afectar a grupos medianos (unos diez individuos). Sus efectos pueden manifestarse un día completo.

De 31 a 35. Magnitud 4. Estos rituales ya son capaces de realizar proezas muy por encima del umbral humano, pero con limitados efectos: invocar fuerzas de la naturaleza a pequeña escala, moldear el acero, regenerar un miembro dañado, atrofiar órganos, deformar aspecto. Permite afectar a un grupo grande (unos 20). La duración de sus efectos puede mantenerse hasta una semana.

De 36 a 40. Magnitud 5. Se reducen las limitaciones de anteriores magnitudes, pudiendo realizar proezas que afecten a muchas personas (unos cuarenta) o a un área determinada. Sin embargo, no permite realizar efectos que cambien radicalmente la esencia de algo, o que afecte a un grupo nutrido de individuos: provocar alteraciones en el clima considerables y pequeños desastres naturales, manipular reacciones químicas, reanimar a un muerto, manipular el físico de forma permanente, convocar la ayuda de sirvientes extra-dimensionales. La duración de sus efectos puede mantenerse hasta un mes.

De 41 a 45. Magnitud 6. Desaparecen las restricciones de la física, permitiendo conjurar proezas de gran poder y basto alcance: transmutar el agua en oro, conjurar poderosas fuerzas invisibles, derruir los cimientos de una torre, desintegrar a alguien, obtener intervención divina a pequeña escala.

De 45 a 50. Magnitud 7. Aumenta el rango de poder, pudiendo realizar verdaderas proezas más allá de la lógica humana: provocar grandes desastres naturales, controlar cientos de personas, hacer levitar una veintena de tractores, intervención divina o sobrenatural a mayor escala.

Más de 50. Magnitud 8. Los efectos de estos niveles quedan a discreción del narrador. Como mínimo, deberían de poder afectar a una ciudad entera.

Una tirada infructuosa no se traduce en un fallo del conjuro con la correspondiente pérdida de aguante, sino que el hechizo no ha salido tan bien como esperabas, por lo que se comparará el resultado de la tirada con las ND de las magnitudes y se aplicarán los efectos de la magnitud que más se acerque (redondeando hacia abajo) al resultado de la tirada de magia. Es decir, si deseo crear un hechizo de magnitud 3 (dificultad 25) pero saco un 19 en la tirada, perderé los 6 puntos de aguante, pero solo obtendré un triste conjuro de Magnitud 1.

Si nuestro nivel en Orlög no es igual o superior a la Magnitud del efecto deseado, el efecto obtenido será el indicado por nuestro nivel en Orlög, aunque el valor de nuestra tirada señale un efecto superior.

Los rituales de seid requieren de 10 PM, y de un turno de preparación mental, por nivel de magnitud. Por cada PM que invirtamos de más, reducimos la dificultad en un nivel. Si durante la preparación mental somos interrumpidos, el ritual fallará.



Dada la dificultad que conlleva lograr los Puntos de Poder Mágicos precisos, las völvas a menudo han de añadir a sus rituales diferentes componentes para facilitar dicha invocación.

Componentes que añaden la ayuda de otros:

Cánticos. Rezos fanáticos y rigurosos de más acólitos. Cada acólito podrá realizar una tirada de Voluntad + Ocultismo a dificultad 12, si la supera, obtendremos 6PM adicionales.

Frenesí. Danzas y cánticos completamente eufóricos y desinhibidos, inducidos por el fervor religioso y la ingesta de drogas. Por cada acólito sacrificado obtenemos 15PM.

Componentes que añaden entre 4 y 6 PM:

Ritual previo de preparación. Una serie de pasos y procesos minuciosos y predefinidos (lavarse de tal forma, colocarse tal atuendo, ciertos gestos, una coreografía específica, etc.) La duración del ritual se duplica.

Materiales relacionados. Alguna posesión preciada del objetivo del hechizo o con la víctima a sacrificar. Ha de ser algo muy específico y personal.

Sacrificio menor. El sacrificio de un animal. El tamaño ha de ser, como mínimo, similar al de un ser humano.

Hora de poder. Realizar el ritual en una determinada hora del día o de la noche. Lanza 2d12 y suma el resultado para determinar la hora exacta.

Componentes que añaden entre 7 y 12PM:

Ingredientes exóticos. Alguna extraña sustancia untada, ingerida, etc. Se precisará 1d6 semanas para obtenerla.

Calendario lunar. El ritual ha de realizarse en una fase determinada de la Luna. Dicha fase coincidirá dentro de 2d12 días. Si queréis, podéis coger un calendario y comprobar cómo estará la Luna dentro de 2d12 días.

Mutilación personal. El lanzador del conjuro ha de mutilarse una parte determinada del cuerpo. Supone una pérdida de 1d12 puntos de salud, que han de sanar de forma corriente. Si sacamos un "1" perderemos un punto permanente de Fortaleza.

Macabro. Realizar prácticas sórdidas adicionales. Solo para practicantes del fiölkyngi.

Foco permanente. El hechicero ha de marcar, con tatuajes e inscripciones al destinatario del hechizo, o el sacrificio a realizar, al menos 24 horas antes.

Componentes que añaden entre 15 y 24PM:

Sacrificio corriente. Sacrificar un ser racional, cuanto más inocente, mejor. A menos que nuestro personaje sea un corrupto conjurador de fiölkyngi, el individuo a sacrificar ha de dar su vida voluntariamente (lo cual le abrirá las puertas al Valhala).

Conocimiento especial. Es preciso obtener de antemano alguna clase de información.

Objeto sagrado. Una estatua antigua, una tablilla con inscripciones arcanas, un objeto obtenido por otro ritual...

Fecha de poder. Realizar el ritual en una determinada fecha del año.

Favor previo. Si hemos acatado los deseos de la deidad, o realizado favores para su causa, podemos negociar una recompensa.

Componentes que añaden entre 25 y 35 PM:

Un sacrificio mayor. Sacrificar a un ser racional de gran importancia, o que sea enemigo de la deidad por alguna razón.

Lugar de poder. El conjuro se realiza sobre una zona con fuerte densidad mágica. Dichos lugares son muy codiciados.

Alineación planetaria. El conjuro se realiza durante una alineación de planetas y estrellas concreta dentro de 1d10 x 10 días.

Este tipo de magia es muy poderosa, una energía casi imparable que puede arrasarlo todo.

Un intento de hipnosis puede ser contrarrestado con Voluntad + Coraje, los venenos pueden ser curados mediante medicina, y el daño físico puede ser esquivado como si de un combate se tratase. En estos casos, la dificultad a superar será el valor de la tirada de la völv.

Sin embargo, los ataques mágicos de alto nivel son otro cantar. Convocar un gran poder mágico exige un esfuerzo supremo, y no es algo que se pueda eludir sin más. Para ello, haría falta otro esfuerzo de igual índole, y el enfrentamiento se resolvería entonces mediante una tirada enfrentada de magia u otra habilidad que el DJ estime oportuna.

Por ejemplo, si una seiðkona convoca a Thor, y logra convencerle para que destruya un edificio mediante una tormenta, en el edificio no se salva nadie. La única alternativa sería salir corriendo antes que todo se viniese abajo. Se podría realizar otro ritual mágico igual de poderoso para intentar contrarrestarlo, pero dado el tiempo que eso precisa, es muy posible que tal idea no sea factible antes de que se te caiga todo el techo encima.

Parásitos de la Muerte Roja

Esta enfermedad sólo afecta a los usuarios de la tecnomagia. Se transmite por contacto con otros enfermos o por utilizar objetos mágicos creados por uno. Esto hace que sea muy difícil de erradicar, ya que el mal permanece activo el mismo tiempo que el objeto. También lugares e incluso personas corrientes pueden convertirse en portadoras durante la duración de los conjuros lanzados sobre ellos.

En un primer momento el infectado no detectará nada, quizá una merma en sus poderes, o que algunos hechizos fallan más a menudo. Luego la afección irá a más, provocando un debilitamiento total, absorbiendo la energía de la víctima, y consumiendo a la vez su cuerpo, hasta dejarlo como una carcasa decrepita.

En su fase final, el enfermo ve cómo su cuerpo se cubre de marcas rojas, comienza a sangrar por los poros, y fallece.

La Muerte Roja es el pánico absoluto, los enfermos serán abandonados, los pueblos quemados, y al primer síntoma, todo quedará desierto. Una ciudad entera puede resultar arrasada en un par de días, con sus habitantes cayendo como fichas de dominó.

Nadie sabe exactamente porque ocurre este mal, cuales son las causas de su propagación, ni cuál es su origen.

A efectos de reglas, cualquier personaje expuesto ha de superar una tirada de Voluntad + Orlög a dificultad 18, 21 la exposición es prolongada. Si falla, caerá enfermo. A partir de entonces, sus tiradas de tecno-magia se verán reducidas tantos niveles como fracasos obtenidos, y su salud máxima se irá reduciendo cada día más, tantos puntos como fracasos obtenidos, hasta morir.

Inscribir runas en lugares y máquinas

En muchos lugares de Midgard existen leyendas de lugares encantados mágicamente, o rumores sobre la existencia de vehículos prodigiosos que desafían la lógica y las leyes del mundo natural. Para la mayoría de los humanos, estos relatos son solo eso, relatos, pero para la mayoría de los habitantes de los Nueve Reinos la escritura rúnica es una realidad, y la existencia de tales prodigios ha sido comprobada.

A efectos de reglas, escribir una runa en un lugar, o en un vehículo, no tiene mayor dificultad que escribirla en un arma, o en nuestra piel. Cualquier personaje puede intentarlo, y dotar a un lugar o medio de transporte de las cualidades de una de las runas que domine.

La única cosa a tener en cuenta, es que, como el objeto o zona afectada por la runa es de mayor dimensión, algunos los efectos de menor coste no estarán disponibles en estos casos particulares.

PM	Efectos
0	Usar 1 runa
2	Usar 2 runas
4	Usar 3 runas
8	Usar 4 runas
16	Usar 5 runas
2	Afecta a un vehículo pequeño (moto)
2	Afecta a un vehículo medio o a un recinto pequeño (furgoneta, una habitación)
4	Afecta a un vehículo grande o a un local pequeño (camión, una taberna)
8	Afecta a un vehículo muy grande, o un local medio (un tren, un edificio)
16	Afecta a un vehículo inmenso, o a un amplio territorio (un trasatlántico, un barrio de una ciudad)
4	Duración: un día
8	Duración: una semana
16	Duración: un mes
16+	Duración: mucho tiempo
2	Poder: +1 a la Tirada
4	Poder: +2 a la Tirada
8	Poder: +4 a la Tirada
16	Poder: +8 a la Tirada

Por ejemplo, podemos utilizar la runa número 19, Ehwo, junto a 8 PM, para encantar un pequeño barco, y que nos permita surcar los cielos con él. Luego podemos invertir otros 4PM para que el efecto dure un día completo.

La escritura rúnica solo permite potenciar nuestras habilidades, o dotar de mejoras a un objeto o lugar, pero no permite dañar, destruir, o afectar de manera perniciosa a otro personaje (por ejemplo, no podemos hacer que una losa inscrita con runas explote al pisarla). Para ello, deberíamos de lanzar un ritual de Seid sobre la zona, o mandar un comando tecnorúnico a la máquina.



EXPERIENCIA



La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego y permite mejorarlo.

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Opcionalmente, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando astucia y el ingenio.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseado (para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX). A menos que el master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Obtener una nueva runa cuesta 5 PX.

Adquisición de trasfondos

Como norma general, no se pueden adquirir ni ventajas ni desventajas mediante experiencia.

Solo si el jugador, durante el trascurso de la partida, logra justificar dicha adquisición (por ejemplo, realizando alguna hazaña que aumente su riqueza), se le permitirá adquirir o subir el nivel de algún trasfondo.

El narrador, por su parte, también puede otorgar ventajas, o desventajas gratuitas si la situación lo requiere: ayudar alguien, por ejemplo, puede darnos la ventaja favor, y perder un ojo, la desventaja tuerto.

El coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nuevo nivel a subir. Las ventajas y desventajas otorgadas por el narrador no cuestan, ni otorgan, ni PG ni PX.

Negociar subida de Orlög

Aquellos jugadores con un nivel de Orlög inferior al del resto de sus compañeros pueden negociar con el narrador, si así lo desean, cómo subir su nivel durante los momentos de reparto de experiencia.

Para ello, el jugador solo ha de proponerlo, y escoger de, entre todos los sucesos acontecidos desde el último reparto de experiencia, uno que le sirva como Hito para su personaje. Si el resto de jugadores está de acuerdo, el jugador podrá escribir en su hoja de personaje ese acontecimiento como un nuevo Hito, y su personaje adquirirá un nuevo nivel de Orlög.

Experiencia en PNJS

Cualquier personaje secundario a cargo del jugador (mascota, esposo, etc.) ganará PX igual que él.

LOS HABITANTES DE LOS NUEVE REINOS



La oscuridad humana no es la única amenaza. Los antiguos conocimientos, antes potestad exclusiva de los dioses, han sido revelados, al menos en parte, y muchas de las criaturas que anteriormente solo podían encontrarse en sus respectivos reinos, ahora campan ocultas a la vista por todo Midgard, sin que los simples mortales sepan nada.

Allí donde el ojo mundano no se atreve a mirar, existen cosas que no son del todo humanas.

BESTIAS

Animales corrientes

No todos los seres que pululan por los Nueve Reinos son seres sobrenaturales. LA mayoría son simples bestias y animales corrientes, sin nada extraordinario.

He aquí algunos ejemplos.

Caballo
Descripción: Animal cuadrúpedo muy usado como montura y bestia de carga.
FUE: 11 DES: 7 CON: 9 PER: 7 VOL: 6 INT: 2 HAB: 0 CAR: 6
Alerta: 6; Pelea: 7; Atletismo: 12; Sigilo: 6; Supervivencia: 7

Cocodrilo
Descripción: Reptil de gran tamaño de poderosa mandíbula y gruesa cola. Habita en pantanos y ríos.
FUE: 14 DES: 5 CON: 12 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 3
Alerta: 6; Pelea: 8; Atletismo: 9; Sigilo: 10; Supervivencia: 7; Intimidar: 10.
Trasfondos: Mandíbulas (+6 al daño, -3 en pelea). Cola (FUE +2 al golpear). Armadura +2.

Elefante
Descripción: Herbívoro terrestre, muy grande y resistente.
FUE: 18 DES: 4 CON: 18 PER: 8 VOL: 7 INT: 3 HAB: 1 CAR: 12
Alerta: 13; Pelea: 13; Atletismo: 3; Vigor: 18; Sigilo: 3; Supervivencia: 10; Intimidar: 15.
Trasfondos: Piel resistente x4 (protección +4).

Perro
Descripción: Perro común de tamaño medio, como el pastor alemán.
FUE: 4 DES: 6 CON: 4 PER: 6 VOL: 7 INT: 2 HAB: 2 CAR: 7
Alerta: 10; Pelea: 5; Atletismo: 7; Sigilo: 7; Supervivencia: 6; Intimidar: 4
Trasfondos: Mandíbulas medianas (+3 al daño). Olfato y oído agudos.

Orca
Descripción: Animal marino de gran inteligencia y potencia. Es respetada por todas las criaturas marinas.
FUE: 17 DES: 14 CON: 17 PER: 14 VOL: 6 INT: 3 HAB: 2 CAR: 15
Alerta: 12; Pelea: 16; Atletismo: 18; Sigilo: 10; Supervivencia: 15; Intimidar: 15
Trasfondos: Nadar +16. Mandíbulas (+6 a daño, Pelea -3). Piel resistente x4 (protección +4).

Oso pardo
Descripción: Gran mamífero terrestre, de gran fuerza y poderosas zarpas.
FUE: 12 DES: 6 CON: 12 PER: 6 VOL: 6 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8
Alerta: 7; Pelea: 10; Puntería: 3; Atletismo: 6; Sigilo: 10; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.
Trasfondos: Garras (+2 al daño). Olfato agudo.

Toro
Descripción: Animal cuadrúpedo de afilados cuernos. Puede ser domesticado y usado en una granja.
FUE: 14 DES: 6 CON: 14 PER: 5 VOL: 3 INT: 1 HAB: 0 CAR: 4
Alerta: 4; Pelea: 10; Atletismo: 11; Sigilo: 6; Supervivencia: 9; Intimidar: 8.
Trasfondos: Astas (+6 al daño, -3 en Pelea).

Tigre
Descripción: Felino salvaje de gran tamaño.
FUE: 12 DES: 9 CON: 12 PER: 9 VOL: 8 INT: 2 HAB: 1 CAR: 8
Alerta: 8; Pelea: 10; Atletismo: 7; Sigilo: 10; Concentración: 3; Supervivencia: 8; Intimidar: 10.
Trasfondos: Garras (+2 al daño). Vista y oído agudos.

Animales mágicos



Versiones mitológicas de animales reales. Suelen ser creaciones o regalos de los dioses.

Suma +3 en Fuerza, Destreza, Constitución, Percepción, Alerta, Pelea, Coraje, e Intimidar para crear una versión mágica de un animal real (Inteligencia y Supervivencia opcionales).

Para crear una versión semi-divina, suma +9 a los rasgos citados anteriormente, y también otórgale el trasfondo Piel Mágica (Armadura +9 e inmunidad a los daños comunes que no sean mágicos).

Sobre todo, recuerda que esto es solo una orientación, existen seres mitológicos, como el lobo Fenrisulven, que más que animales, son deidades, y, por tanto, deberán de ser creados como tales.

Bergkonge



En el folklore noruego hay cuentos del Bergkonge. Si se traduce el nombre significa "Rey de Montaña". Este ser se dedica a seducir a las mujeres que viajan solas en el bosque y llevarlas con él a la montaña. Cuando eran capturadas por el jamás se volvía a saber de ellas.

El Bergkonge se describe como un hombre apuesto cubierto con una capa de hojas y debajo de ella no llevaba nada, pero a veces podía convertirse en una enorme y terrible criatura.

Bergkonges como personajes:

- En su forma humana, no difiere de cualquier personaje humano, pero muy atractivo.
- En su forma de bestia gana +15 a todos sus atributos y habilidades físicas, así como unas poderosas garras de daño +9, y una fuerte armadura natural (protección +9) en forma de escamas.

CAR:11, CON:5, DES:5, FUE:5, INT:5, HAB:5, PER:5, VOL:6.
--

Alerta:5, Puntería: 3, Sigilo: 5, Persuasión:3, Pelea:3, Atletismo: 6, Educación:3, Concentración:6.
--

Etiqueta:10, Subterfugio:10, Supervivencia: 10.

CAR:11, CON:20, DES:20, FUE:20, INT:5, HAB:5, PER:5, VOL:6.

Alerta:5, Puntería: 3, Sigilo: 5, Persuasión:3, Pelea:18, Atletismo: 18, Educación:3, Concentración:6.
--

Etiqueta:10, Subterfugio:10, Supervivencia: 10.

Rasgos: Garras de daño +9, armadura natural (escamas) de protección +9. Coraje: 15.

Bjära



Una bjära era, en las creencias populares suecas, un ser característico que una bruja usaba para robar leche de las vacas de los vecinos. Una bjära podía ser una liebre (Småland), un gato, o un pájaro (Dalarna), o un ovillo (Norrland).

La bjära podía ser creada partiendo de, por ejemplo, un ovillo a través de distintos rituales o la bruja podía haberlo conseguido también directamente del diablo. Se decía que si se dañaba la bjära se dañaba también a su dueño. La mucosidad del hongo trollsmör (Fuligo septica) era llamada a veces bjäradynge y se creía que podía revelar dónde vivían las mujeres culpables.

Alrededor de una bola de pelo de gato o de pelo de ternera se enrollan, durante tres atardeceres de jueves consecutivos, hilos de lana de nueve colores y en el tercer atardecer se echan tres gotas de sangre del dedo meñique de la mano izquierda en el ovillo. Entonces la bjära se envía fuera para robar leche, se la lanza sobre el hombro izquierdo y se dice: "yo te he conseguido sangre, el diablo te dará valor. Debes recorrerte la tierra por mí, yo arderé por ti en el infierno". Cuando una bjära se destruía, su dueño solía, según las leyendas, mostrarse inmediatamente debido a su promesa de arder en lugar de la bjära.

Bjäras como personajes:

- Los Bjära poseen las estadísticas de un animal pequeño (generalmente, 40 puntos para atributos, y 30 para habilidades, aunque el narrador siempre puede crear criaturas más experimentadas si lo desea). Su Percepción y Destreza puede llegar a 15, pero su Inteligencia y Habilidad no puede sobrepasar el nivel 5.
- Un Bjära siempre es completamente leal al brujo que lo creó, y comparte un enlace con el cual puede "transmitir" todo lo que percibe a su creador.
- Un personaje jugador que sea una Volva puede crear su propio Bjära, si posee alguna runa que el narrador considere adecuada, y tiene un nivel de Olrög de tres o superior. El coste en experiencia es de 10PX por Bjära.

CAR:5, CON:4, DES:11, FUE:3, INT:5, HAB:1, PER:8, VOL:3.
--

Alerta:13, Sigilo: 13, Persuasión:6, Pelea:6, Atletismo: 7, Concentración:3. Supervivencia: 3.
--

Hafguta



Es un enorme monstruo marino descrito en la literatura nórdica. El Konungs skuggsjá habla de un monstruo oceánico parecido a un pez gigante, tan grande como una isla. El animal es rara vez visto, y en el texto se especula sobre la posibilidad de que haya sólo uno o dos de estos seres en el mundo.

En la saga de Örvar-Oddr aparece una criatura similar, Lyngbakr, que era definida como la más grande de las ballenas. Según la saga, se hacía pasar por una isla, y cuando los marineros desembarcaban, se hundía en el abismo llevándose consigo a toda la tripulación.

Hafgutas como personajes:

- Los Hafguta son criaturas colosales, de un tamaño inmenso. Sus puntuaciones en Fuerza y Constitución han de ser de, como mínimo, de nivel 20, seguramente más. El resto de puntuaciones pueden rondar el nivel humano.
- Se trata de criaturas marinas, por lo que pueden respirar y desplazarse en el agua sin el más mínimo problema.

CAR:16, CON:24, DES:8, FUE:30, INT:4, HAB:2, PER:10, VOL:23.
--

Alerta:15, Sigilo: 9, Intimidar:26, Pelea:26, Atletismo: 27, Concentración:10. Supervivencia: 18. Coraje: 25.

Helhest



Un caballo de tres patas asociado con el reino de los muertos. el Helhest, caballo fantasma montado por la Muerte, anunciaba la enfermedad, los accidentes y sobre todo los decesos. Podía también tratarse del fantasma de un caballo enterrado vivo bajo los cementerios siguiendo una antigua tradición, con el propósito de que regrese a guiar a los muertos como Psicopompo.

La leyenda sostiene que toda persona que vea al Helhest está a punto de «cerrar los ojos e irse», es decir, de morir. La visión del caballo o el simple hecho de escuchar sus pasos serían mortales, siendo claramente identificable el sonido de los pasos del Helhest sobre sus tres patas.

Helhests como personajes:

- Los Helhest poseen unas estadísticas similares a las de un caballo mágico.
- Un Helhest puede viajar de cualquiera de los reinos al Hell, pero solo puede salir del Hell por rutas específicas del Yggdrasill.
- Para domar a un Helhest hay que capturar uno, y luego obtener, por lo menos, 15 éxitos mediante tiradas enfrentadas sostenidas de VOL + Animales VS VOL + Coraje de la bestia (máximo tres tiradas).

FUE: 14 DES: 10 CON: 12 PER: 7 VOL: 9 INT: 5 HAB: 0 CAR: 6

Alerta: 6; Pelea: 10; Atletismo: 12; Sigilo: 6; Supervivencia: 7. Intimidar: 6. Coraje: 9.

Jotuns



Los nórdicos pensaban que los gigantes fueron las primeras criaturas que vinieron a la vida entre los icebergs que llenaban los extensos abismos de Ginnungagap. Los gigantes fueron desde sus comienzos los oponentes y rivales de los dioses.

Cuando Ymir, el primer gigante, cayó sin vida sobre el hielo, muerto por los dioses, su descendencia se ahogó en su sangre. Sólo una pareja, Bergelmir y su esposa, efectuaron su huida hasta Jötunheim, donde establecieron su residencia y se convirtieron en los padres de toda la estirpe de los gigantes.

Ya que los gigantes eran antagónicos a los dioses, estos últimos siempre se esforzaban en obligarles a permanecer en Jötunheim, que estaba situado en las frías regiones del Polo. Los gigantes eran por lo general derrotados sin excepción en sus encuentros con los dioses, ya que eran pesados y cortos de inteligencia y sólo poseían armas de piedra contra las de los Ases.

A pesar de esta desigualdad, a veces eran muy envidiados por los dioses, ya que eran muy versados en todo conocimiento referente al pasado. Incluso Odín sentía envidia de este atributo y tan pronto como lo obtuvo el trago del manantial de Mimir, corrió hasta Jötunheim para medirse contra Vafthrudnir, el más docto de toda la progenie de los gigantes. Sin embargo, nunca hubiese logrado vencer a su rival en este extraño encuentro, si no hubiese dejado de preguntar acerca del pasado y hubiese formulado una pregunta sobre el futuro.

De todos los dioses, Thor era el más temido por los Jötuns, ya que él estaba continuamente en guerra contra los gigantes de hielo y de montaña, que, con su terrible martillo Mjölnir, les golpeaba en la cabeza y les causaba la muerte.

Jotuns como personajes:

- Los Jotuns se crean como PJS normales y corrientes, pero sumando +10 a su Fuerza, Constitución, Atletismo y Pelea, y restando -5 a su Destreza.
- Los Jotuns pueden aprender runas escritas, pero no usarlas de forma de galard o seid.

CAR:6, CON:16, DES:6, FUE:17, INT:6, HAB:6, PER:6, VOL:6.

Alerta:6, Sigilo: 6, Puntería: 6, Persuadir: 3, Pelea:16, Atletismo:16, Concentración:6, Educación: 5. Supervivencia: 6. Intimidar: 10. Coraje: 18.

Kraken



El Kraken es una criatura marina de la mitología escandinava y finlandesa descrita comúnmente como un tipo de pulpo o calamar gigante que, emergiendo de las profundidades, atacaba barcos y devoraba a los marinos.

Cuentos antiguos describen al kraken como un animal "del tamaño de una isla flotante" (se decía que el dorso de un Kraken adulto tenía una longitud de 2,4 kilómetros.), cuyo verdadero peligro para los marineros no es la criatura misma, sino el remolino que crea después de sumergirse rápidamente en el océano.

Krakens como personajes:

- Los Krakens son criaturas colosales, de un tamaño inmenso. Sus puntuaciones en Fuerza y Constitución han de ser de, como mínimo, de nivel 20, seguramente más. El resto de puntuaciones pueden rondar el nivel humano.
- Se trata de criaturas marinas, por lo que pueden respirar y desplazarse en el agua sin el más mínimo problema.
- Un Kraken posee 8 o 10 tentáculos, con los que puede atacar a más de un objetivo por turno sin sufrir penalizaciones. Si utiliza más de un tentáculo para atacar a un solo objetivo, suma +3 por tentáculo extra a la tirada.
- Cada tentáculo cuenta con unos 25 puntos de salud, por lo que igual es posible intentar cortarlos.

CAR:16, CON:24, DES:8, FUE:30, INT:4, HAB:2, PER:10, VOL:23.
--

Alerta:10, Sigilo: 10, Intimidar:26, Pelea:30, Atletismo:30, Concentración:10. Supervivencia: 20. Coraje: 30.

Lindworms



Llamados también lindorm, o dragones. Son criaturas fantásticas originadas en su mayoría del folclore y de la mitología montañesa de Europa central y Escandinavia. Las leyendas cuentan que estas criaturas estaban a medio camino entre el lagarto y la serpiente. Se trata, pues, de reptiles de tamaño variable que poseían patas (a menudo solo dos, pero a veces cuatro) y una sola cabeza (contrariamente a la hidra); al contrario de otras mitologías, los dragones nórdicos estaban desprovisto de alas.

En general, se supone que estos seres aparecían en los cementerios y las iglesias, ya que se alimentaban exclusivamente de cadáveres humanos, o bien erraban por los valles, cerca de las granjas para consumir el ganado.

Algunos dragones famosos fueron Fafnir, hijo del rey enano Hreidmar, que fue maldito por el anillo de los nibelungos; y Nidhogg, el gusano destinado a roer las raíces del Yggdrasil.

Estos reptiles no fueron siempre considerados tan peligrosos, pero las criaturas supuestamente observadas eran siempre descritas como repugnantes.

Lindworms como personajes:

- El tamaño de los Lindworms varía del de un cocodrilo grande, al de un tiranosaurio, por lo que sus puntuaciones físicas pueden oscilar entre el 12 y el 20.
- Las garras y dientes de un Lindworm pueden ocasionar daño +6 o +9, en función del tamaño de la criatura.

CAR:10, CON:14, DES:15, FUE:15, INT:6, HAB:0, PER:12, VOL:13.

Alerta:10, Sigilo: 12, Intimidar:12, Pelea:10, Atletismo:15, Concentración:10. Supervivencia: 12.

CAR:10, CON:21, DES:9, FUE:21, INT:6, HAB:0, PER:12, VOL:18.
--

Alerta:10, Sigilo: 6, Intimidar:20, Pelea:20, Atletismo:25, Concentración:19. Supervivencia: 18. Coraje: 20.
--

Mecanoides del Subsuelo



Una plaga de insectos mecánicos originarios de Baal-zef, aunque pasa desapercibida para la mayoría en los huecos de las librerías, bajo las tarimas de madera y en las alcantarillas. Criaturas semejantes a cucarachas, con corazas articuladas, antenas y ojos facetados, de tamaños que van desde el de una pulga a un perro pequeño, se mueven en la oscuridad siguiendo caminos aparentemente aleatorios.

De vez en cuando atacan a aquellos que tratan de bloquear su camino, o para robar alguna pieza concreta de maquinaria. Algunos mecanoides capturados y reprogramados han sido usados en asesinatos o espionaje, pero es una tarea peligrosa y sin garantías de éxito.

Lo que nadie sabe es que los mecanoides formaban parte de un antiguo sistema de vigilancia y reparación, controlado desde una sala en las profundidades de Basilea. Pero hace mucho tiempo que su creador falleció, y ahora los insectos vagan sin rumbo fijo, explorando y registrando todo lo que ocurre en cristales luminosos que ya nadie archiva. Con su limitada inteligencia han comprendido que algo ha ocurrido, que su supervisor se ha "estropeado", y por eso de vez en cuando depositan un engranaje o un tornillo robado a sus pies

Mecanoides como personajes:

- Los mecanoides son criaturas de pequeño tamaño, siempre van en enjambres. Las estadísticas aquí mostradas es de un enjambre de cien individuos.
- Las mandíbulas de los mecanoides son pequeñas, pero afiladas, individualmente no ocasionan un daño perceptible, pero en grandes grupos causan un daño de +3.
- Para crear enjambres mayores puedes duplicar, o triplicar, el bonificador de daño y la salud del enjambre a tu gusto.

FUE: 4 DES: 10 CON: 6 PER: 10 VOL: 8 INT: 5 HAB: 0 CAR: 5

Alerta: 12; Pelea: 6; Atletismo: 6; Sigilo: 10; Supervivencia: 6. Coraje: 8.
--

Propagador de la plaga

Aparecen sin previo aviso, surgiendo de noche o entre la niebla, arrastrando sus pesados ropajes por el barro, con paso lento y renqueante. Al poco de su llegada deja de oírse a los animales e incluso calla el zumbido de los insectos, sólo queda el sonido chirriante de su incensario, que se balancea inundando el aire con su mortal carga.

A simple vista el aspecto de los Propagadores hace pensar a los habitantes de las zonas afectadas por la peste que pertenecen a alguna orden monacal de las muchas que intentan socorrer a los enfermos. Sin embargo cuando se aproximan las diferencias saltan a la vista: sus hábitos negros están sucios y raídos, cubren sus manos con vendas manchadas y la amplia capucha está deformada por el elemento más extraño de su indumentaria, una jaula cuadrada de hierro que cubre su cabeza a modo de yelmo. El rostro tras los barrotes siempre queda en las sombras y por mucho que uno se aproxime sus pálidas facciones resultan confusas y desdibujadas. Ni siquiera acercando un antorcha es posible tener una imagen clara, ya que rehuyen cualquier fuente de luz directa.

El incensario que portan deja escapar un vago olor a flores marchitas y pantano: el hálito negro. También suelen llevar un recipiente y un hisopo con el que salpican lugares y personas mientras musitan una incomprensible letanía. Hace mucho tiempo los Propagadores fueron seres humanos, pero ahora tan solo su forma lo recuerda. Caminan sin descanso de pueblo en pueblo esparciendo la enfermedad y la podredumbre mientras ocultan su verdadera naturaleza bajo sus mantos. Lo que nadie sospecha es que los Propagadores son poco más que cadáveres que se sostienen gracias a burdos remiendos, clavos y correas que sujetan sus maltrechos cuerpos, hinchados y semidescompuestos. No están muertos pero tampoco vivos. Un enfermo terminal, un cirujano infectado mientras cumplía con su labor, un sacerdote corrupto, quizá incluso un príncipe que buscaba escapar para siempre de la muerte, cualquiera puede recibir la visita del Envenenador, con una propuesta simple: salvación a cambio de una eternidad de servidumbre. Si hubieran sabido lo que les esperaba, la mayoría habrían preferido perecer antes que firmar el siniestro pacto.



Su manera de actuar es siempre la misma, tratarán de pasar desapercibidos mientras infectan calles y casas, marchándose antes de que los primeros síntomas del hálito negro se manifiesten. Sin

embargo algunos sacerdotes y estudiosos han aprendido reconocerlos a simple vista y darán la voz de alarma en cuanto perciban los signos de su presencia.

Si se ve forzado a combatir, un Propagador intentará agarrar a su oponente y acercar su rostro a los barrotes de su jaula, para consumir su energía vital. La víctima envejecerá varias décadas en unos pocos segundos, marchitándose hasta morir si no logra apartarse. Éste es su ataque preferido si se enfrentan a un único enemigo y lo emplearán sin dudar sobre cualquiera que sospechen que puede delatarles. Contra varios contrincantes el Propagador intentará abrirse paso golpeando con sus manos garrudas que terminan en uñas afiladas como el acero y están cargadas de enfermedades. La sangre de un Propagador es venenosa y si se le mata contaminará de forma permanente el suelo donde caiga, al igual que cualquier fuente de agua cercana. Si la criatura es anciana, su cuerpo hinchado puede estallar en una nube negra tóxica capaz de cubrir un barrio entero. Se sabe que el fuego es especialmente efectivo contra estos seres.

Cazadores de brujas, inquisidores y exorcistas hablan además de cierta jerarquía entre los Propagadores. Cuentan que existen algunos perversamente inteligentes, llamados Flagelantes o Señores de la Epidemia, (no se sabe con seguridad) capaces de utilizar conjuros y que se defienden con látigos o negras espadas curvas. Su determinación es inquebrantable y no retroceden ante las antorchas ni se arredran al verse acorralados por las muchedumbres enfurecidas. Queda saber si estas historias son reales o simples fabulaciones que se intercambian en torno a una hoguera.

Propagadores como personajes:

- Los propagadores corrientes poseen los atributos de un PJ principal, los más viejos poseen 10 o 15 puntos más de los aquí mostrados.
- Sangre venenosa (nivel 10).
- Aliento maligno: el propagadores ha de inmovilizar a su víctima (tirada enfrentada de pelea), y, en el siguiente turno, lanzarle su aliento. Por cada turno que permanezca expuesta al aliento, la víctima perderá un punto de Constitución. Esta pérdida solo puede restablecerse mediante tecnomagia (dificultad 21 para anular el efecto).
- Garras de daño +6.

CAR:6, CON:6, DES:6, FUE:6, INT:6, HAB:6, PER:6, VOL:6.
Alerta:10, Puntería: 3, Sigilo: 7, Persuasión:3, Pelea:8, Atletismo: 6, Educación:3, Concentración:6.
Coraje:7, Intimidar:9, Subterfugio:5, Supervivencia: 8.

ENTIDADES SUPERIORES

Dísir



Son una colectividad de seres divinos al servicio de los dioses. Generalmente eran las encargadas de recolectar los cuerpos de los difuntos y usarlos para crear nuevos guerreros para que lucharan por Odin cuando llegase el Ragnarok. Algunas, como las Valquirias, eran hermosas mujeres guerreras, dedicadas a sanar a los guerreros heridos en combate, sin embargo, lo más frecuente es que se tratasen de mujeres momificadas, ataviadas con oscuras capuchas y tenebrosas armaduras, cuyo único fin era el de capturar y castigar a todos los Einherjar rebeldes.

Disirs como personajes:

- Las Disirs parten con sus atributos a nivel 10, y no a nivel 6, y cuentan con 60 puntos a repartir entre sus habilidades. Pueden alcanzar el nivel 18 en sus puntuaciones. El narrador puede dotarlas de puntos de habilidades adicionales si desea crear criaturas más experimentadas.
- Las Disirs cuentan con una visión especial, que les permite detectar la vida a través de objetos y encantamientos. Esta visión no otorga bonificaciones, simplemente, les permite tirar Percepción en situaciones que, normalmente, serían fracaso automático.
- Las Disir pueden portar armas mejoradas con runas a gusto del Narrador.

CAR:6, CON:12, DES:14, FUE:15, INT:8, HAB:6, PER:10, VOL:9.

Alerta:7, Puntería: 8, Sigilo: 6, Persuasión:2, Pelea:8, Atletismo: 8, Educación:3, Concentración:8.

Intimidar:10, Luchar:10; Supervivencia: 8. Coraje: 6.

Dioses



Entidades eternas cuyo poder y conocimientos escapa de la comprensión humana. Originalmente, se dividían en dos bandos: los más civilizados Aesires, arquitectos del majestuoso reino de Asgard comandados por Odín, y los más naturalistas Vanir, que habitaban el frondoso reino de Vanaheim, bajo la tutela de Njörðr. Se desconoce si estas entidades están en conflicto en la actualidad, o si los antiguos panteones divinos aún están vigentes.

Dioses como personajes:

- Los dioses son entidades de sumo poder, y el alcance de sus cualidades es desconocido. Sus puntuaciones pueden ser las que el narrador considere más oportuna, pero no deberían de bajar del nivel 18.
- Los dioses tienen vastos conocimientos rúnicos, pueden viajar entre reinos y, son inmunes a todos los males mundanos (venenos, enfermedades, envejecimiento, etc.)
- Una deidad, bajo ninguna circunstancia, puede faltar a su palabra. Una vez se compromete a algo, ha de cumplirlo, sean cuales sean las consecuencias.
- Los dioses suelen representar un concepto primario (el cielo, la guerra, la muerte, etc.), que determina su comportamiento, y especifica su área de influencia.

Los Oscuros



Sombras informes de desconocido origen y poder. Algunos dicen que son los servidores de las Nomas (las diosas del destino), mientras que otros los describen como los demonios que manipulan los hechos para ocasionar el Ragnarok (el fin de los tiempos).

¿Quiénes son? ¿Cuáles son sus intenciones? ¿Cómo están organizados? Nadie puede decirlo a ciencia cierta.

Oscuros como personajes:

- Los Oscuros son una pequeña trampa colocada en este juego para que el narrador pueda introducir un elemento caótico, y completamente desconocido, en sus partidas.
- Las estadísticas y puntuaciones de los Oscuros pueden variar tanto como gustes. Algunos pueden ser creados al mismo nivel que un personaje jugador, y otros ser tan poderosos como una Disir, o incluso como una Deidad.
- Los Oscuros parecen poder fundirse con las sombras, y moverse a través de ellas, pudiendo sortear obstáculos o atacar de manera inesperada. Suma +6 a cualquier tirada en la que actúen de ese modo.
- Los Oscuros poseen cualidad sobrenatural de mover los objetos con la fuerza de su mente, es decir, poseen telekinesia (consulta el apartado “La Furia Berserk y otras cualidades” para más información).
- El poder de los Oscuros parece disminuir ante fuentes de luz sumamente brillantes. Resta -6 a sus tiradas en tales situaciones.

Valquirias



Las Valquirias son importantes personajes femeninos. Hijas de Odín, eran hermosas y fuertes guerreras con la capacidad de sanar cualquier lesión. Su tarea consistía en llevar al Valhalla a los héroes caídos en batalla. Allí les atendían sirviéndoles hidromiel y deleitándoles con su belleza.

Las valquirias eran vírgenes guerreras (skjaldmö) y su residencia habitual era el Wingolf, situado al lado del Valhalla. Las valquirias eran comandadas por la diosa Freyja.

Valquirias como personajes:

- Las Valquirias parten con sus atributos a nivel 10, y no a nivel 6, y cuentan con 60 puntos a repartir entre sus habilidades. Pueden alcanzar el nivel 18 en sus puntuaciones.
- Las Valquirias cuentan con una visión especial, que les permite detectar la vida a través de objetos y encantamientos. Esta visión no otorga bonificaciones, simplemente, les permite tirar Percepción en situaciones que, normalmente, serían fracaso automático.
- Las Valquirias pueden portar armas mejoradas con runas a gusto del Narrador.

CAR:8, CON:10, DES:14, FUE:14, INT:8, HAB:6, PER:10, VOL:10.
--

Alerta:7, Puntería: 5, Sigilo: 10, Persuasión:12, Pelea:6, Atletismo: 8, Educación:3, Concentración:7. Luchar:10; Supervivencia: 7. Coraje: 9.
--

ESPÍRITUS Y ALMAS ERRANTES

Cacería salvaje



Odín, como dios del viento, era representado también cabalgando velozmente a través del aire, sobre su corcel de ocho patas, lo cual originó el más antiguo de los acertijos del Norte (“¿Quiénes son los que cabalgan hacia la Cosa? Tres ojos tienen entre los dos, diez pies y una cola: así viajan por las tierras”). Y ya que se suponía que las almas de los muertos eran arrastradas por las alas de la tormenta, Odín era venerado como el líder de todos los espíritus incorpóreos. En esta condición, se le conocía generalmente como el Cazador Salvaje y cuando la gente oía el rugido del viento se echaba a gritar ruidosamente en su temor supersticioso, creyendo que le habían visto y oído pasar seguido de su séquito, cabalgando todos ellos sobre corceles jadeantes y acompañados de sabuesos que ladraban. Y el paso de la Cacería Salvaje, conocida también como la Cacería de Woden, la Multitud Furiosa, los Sabuesos de Gabriel (por un rey sueco) o Asgardreia, era considerado un presagio de tantos infortunios como la pestilencia de la guerra.

Se pensaba que si alguien era lo suficientemente sacrílego como para unirse al griterío salvaje con burla, sería arrebatado y arrastrado junto con la desvaneciente multitud, mientras que aquellos que se unían al griterío con implícita buena fe, serían recompensados con el regalo inmediato de una pata de caballo que sería arrojada hasta ellos desde arriba, la cual, si era guardada cuidadosamente hasta el amanecer, sería transformada en un lingote de oro.

Incluso después de la llegada del cristianismo, el folclore nórdico aún temía la llegada de una tormenta, declarando que era la Cacería Salvaje quien surcaba a través de los cielos.

El objetivo de esta cacería espectral variaba con frecuencia y era o bien un jabalí visionario o bien un caballo salvaje, doncellas de pecho blanco o las ninfas de la madera, llamadas Doncellas del Musgo, que se creía que representaban las hojas en otoño que se caían de los árboles y eran llevadas con el ventarrón invernal.

En la Edad Media, cuando el culto a las viejas deidades paganas había sido olvidado parcialmente, el líder de la Cacería Salvaje ya no era Odín, sino Carlomagno, Federico Barbarroja, el rey Arturo o alguien como el señor de Rodenstein o Hans von Hakelberg, los cuales, en castigo por sus pecados, eran condenados a cazar por siempre en los reinos aéreos.

Ya que el viento sopla con más fuerza durante el otoño y el invierno, se suponía que Odín prefería cazar durante esas estaciones, especialmente durante el período comprendido entre Navidades y la Duodécima Noche, y los campesinos siempre se cuidaban de dejar el último haz de grano en el campo, para que sirviera de alimento a su caballo.

La Cacería Salvaje, o la Multitud Furiosa de Alemania, se conocía como Herlathing en Inglaterra, por el mítico rey Herla, su supuesto líder; en el norte de Francia como Mesnée d’Hellequin, por Hel, la diosa de la muerte, en la Edad Media con el nombre de la Cacería de Caín o la Cacería de Herodes, llevando tales nombres porque se suponía que sus líderes eran incapaces de encontrar descanso debido a los perversos asesinatos de Abel, de Juan Bautista y de todos los Santos Inocentes.

La Cacería Salvaje como personaje:

- La Cacería son un conjunto de espíritus, individualmente no son gran cosa, pero son muchos.
- Por cada espíritu que actúe en colaboración con otro, suma +3 a su tirada. En combate, un personaje no puede ser asediado por más de ocho espíritus simultáneamente, por cuatro si tiene los flancos cubiertos.
- El número de espíritus que componen una Cacería Salvaje suele oscilar entre 10 y 50, pero el número exacto queda a manos del Narrador.

CAR:5, CON:5, DES:5, FUE:5, INT:5, HAB:5, PER:5, VOL:5.
Alerta:4, Puntería: 4, Sigilo: 4, Persuasión:4, Pelea:4, Atletismo: 4, Educación:4, Concentración:4.
Luchar:4; Supervivencia: 4. Coraje: 4; Intimidar: 4.

Draugars



También llamados draugs, es una criatura clasificada como un no muerto en la mitología nórdica. Los escandinavos contemporáneos, pensaban que vivían en las tumbas de los guerreros vikingos, usando los cuerpos de los difuntos. Como los sepulcros de los hombres importantes contenían gran riqueza, los draugr guardaban celosamente sus tesoros, incluso tras la muerte.

Los draugar poseen fuerza sobrehumana, pueden crecer de tamaño a voluntad y llevan consigo el hedor inconfundible de la decadencia.

Los Draugs podrían conformar las tropas de Hela, dueña del reino de Helheim, aunque no es del todo seguro.

Draugs como personajes:

- Los draugs parten con las mismas puntuaciones que un personaje protagonista. Aunque el Narrador puede dotarles de puntuaciones adicionales en sus habilidades para reflejar a criaturas más experimentadas.
- Los draugs poseen cualidad sobrenatural de alterar su cuerpo (consulta el apartado "La Furia Berserk y otras cualidades" para más información).
- El cuerpo muerto de un draugar es insensible al dolor, a la enfermedad, y a toda clase de venenos conocidos.

CAR:6, CON:5, DES:9, FUE:7, INT:3, HAB:6, PER:6, VOL:6.
Alerta:7, Puntería: 6, Sigilo: 6, Pelea:6, Atletismo: 6, Concentración:6.
Intimidar:6, Coraje:6, Luchar:6, Supervivencia: 6.

Haugbui



Una variedad de draugr.

El haugbui (del nórdico antiguo: haugr, que significa "túmulo" o "montículo"), se diferencia del draugr porque solo habita dentro de su recinto mortuario, es incapaz de salir de su sepulcro, y solo ataca a aquellos que ofenden su intimidad.

Es raro encontrar un haugbui lejos de su lugar de entierro y es un tipo de no muertos abundante en material de las sagas nórdicas. Se dice que la criatura puede nadar junto a los barcos o navegar alrededor de ellos dentro de un recipiente parcialmente sumergido, siempre por su cuenta.

En algunos relatos, los testigos aseguran que pueden cambiar de forma, tomando aspecto de algas o piedras cubiertas de musgo en las orillas.

Draugs como personajes:

- Los haugbuis parten con las mismas puntuaciones que un personaje protagonista. Aunque el Narrador puede dotarles de puntuaciones adicionales en sus habilidades para reflejar a criaturas más experimentadas.
- Los haugbuis poseen cualidad sobrenatural de alterar su cuerpo (consulta el apartado "La Furia Berserk y otras cualidades" para más información).
- El cuerpo muerto de un haugbui es insensible al dolor, a la enfermedad, y a toda clase de venenos conocidos.

CAR:6, CON:7, DES:7, FUE:6, INT:5, HAB:5, PER:6, VOL:6.
Alerta:7, Puntería: 6, Sigilo: 6, Pelea:6, Atletismo: 6, Concentración:6.
Intimidar:6, Coraje:6, Luchar:6, Supervivencia: 6.

Fylgjas



Una Fylgja era una criatura sobrenatural encargada de acompañar a una persona. Generalmente tomaba la forma de un animal, que se creía correspondía con el carácter de la persona o el estilo de vida, también se decía que quizás era el alma de la persona que se separaba del cuerpo. Un hombre guerrero consecuentemente tenía por ejemplo un lobo o un oso por Fylgja.

Las Fylgjas aparecían durante el sueño, pero algunas historias relatan que podían aparecer cuando una persona estaba despierta, pero en ese caso se creía que significaba un presagio de muerte.

Fylgjas como personajes:

- Las Fylgja poseen las estadísticas de un animal de tamaño medio (generalmente, 48 puntos para atributos, y 40 para habilidades, igual que los personajes jugadores, aunque el narrador siempre puede crear criaturas más experimentadas si lo desea). Sus atributos y habilidades físicas pueden llegar al nivel 15.
- Una Fylgja es leal a su compañero, pero no le debe obediencia.
- Una Fylgja es un ser espiritual, por lo que ninguna clase de daño material puede afectarle. Se precisa de tecnomagia rúnica.
- Un personaje jugador que sea una Volva o un Galdramenn puede convocar a su propia Fylgja, o a la de un compañero, si posee alguna runa que el narrador considere adecuada, y tiene un nivel de Olrög de cinco o superior.
- La Fylja es controlada por el narrador, es única para cada personaje, y si muere, el personaje se quedará sin aliado. Llegado el momento, cada jugador puede crear la Fylja de su personaje, en función de su carácter, y gustos particulares.

CAR:6, CON:5, DES:11, FUE:5, INT:7, HAB:1, PER:9, VOL:4.
Alerta:13, Sigilo: 7, Persuasión:6, Pelea:7, Atletismo: 13, Concentración:3. Supervivencia: 5. Coraje: 7.

Hamingjas



La Hamingja era un tipo de ángel guardián femenino en la mitología nórdica. Se creía que acompañaba a una persona y que decidía su suerte y felicidad. En consecuencia, el nombre también se usaba para indicar felicidad, y es lo que significa en islandés moderno.

Cuando una persona moría, la hamingja pasaba a un familiar querido y así acompañaba una familia durante varias generaciones y decidía su suerte y felicidad. Incluso era posible prestar la propia hamingja a un amigo.

Usualmente aparece durante el sueño en la forma de un animal, pero también puede ser el espíritu de una persona dormida que aparece en la forma de un animal.

Hamingjas como personajes:

- Las Hamingjas poseen las estadísticas de un personaje jugador, aunque el narrador puede dotarlas de más puntos de habilidades, ara reflejar criaturas más experimentadas si así lo desea.
- Una Hamingja es un ser espiritual, por lo que ninguna clase de daño material puede afectarle. Se precisa de tecnomagia rúnica.
- Las Hamingjas suelen ser seres más bien intelectuales, y suelen tener conocimientos rúnicos.
- Si un jugador logra ganarse la amistad de una Hamingja, sumará un +3 a todas las tiradas una vez por escena durante cada sesión de juego. Huelga decir, que no es sencillo, ni asequible, ganarse dicha amistad.

CAR:9, CON:5, DES:6, FUE:5, INT:8, HAB:3, PER:6, VOL:6.
Alerta:8, Sigilo: 7, Persuasión:8, Pelea:3, Atletismo: 3, Concentración:6, Educación: 8. Supervivencia: 5. Coraje: 7. Galard: 5.
Extras: un par de runas, a discreción del Narrador.

Huldras



Criatura fabulosa de aspecto homíniforme que habitaba en los campos. La huldra recordaba en su fisionomía a una mujer de extraordinaria belleza, con una cola de vaca, y una espalda con el aspecto de un tronco putrefacto. Cuando una huldra se topaba con un hombre, lo seducía y, frecuentemente, tenía relaciones sexuales con él. Si la huldra se sentía satisfecha, podía dar al hombre una recompensa.

Si una huldra contraía matrimonio con un humano, perdía la cola, y vivía de forma tranquila (mientras no fuera objeto de malos tratos, pues su venganza podía ser terrible).

Huldras como personajes:

- Las Huldras son creadas como cualquier otro personaje, pero ganan un bono en Carisma de +4, y una pena en Fuerza y Constitución de -2.
- Si un personaje logra entablar una relación con una Huldra, esta le acompañará siempre, y le será completamente leal. Huelga decir, que este no es un proceso sencillo, ni inmediato, y que la relación ha de mantenerse y cultivarse, como con la de cualquier otro personaje.

CAR:10, CON:4, DES:6, FUE:4, INT:6, HAB:6, PER:6, VOL:6.

Alerta:8, Puntería: 3, Sigilo: 3, Persuasión:8, Pelea:3, Atletismo: 3, Educación:3, Concentración:3.

Etiqueta:9, Medicina:3, Psicología:8, Subterfugio:5, Supervivencia: 5.

Cualidad sobrenatural de seducción (consulta el apartado "La Furia Berserk y otras cualidades" para más información).

Landvaettir



Los Landvaettir, también conocidos como "espíritus de la tierra", son espíritus que protegen y promueven el florecimiento de los lugares específicos donde viven, que pueden ser tan pequeños como una roca o un rincón de un campo, o tan grande como una sección de un país.

Estos espíritus de la tierra pueden encontrarse en prácticamente cualquier parte del paisaje, ya sea una roca, montaña, árbol, o un arroyo. Aunque su apariencia no está claramente definida, tienen la capacidad de cambiar de forma en diversas criaturas. Además, tienen la capacidad de poseer a los humanos, mientras que otras tienen una considerable fuerza física.

Landvaettirs como personajes:

- Los Landvaettirs son muy heterogéneas son su forma y tamaño, por tanto, el narrador puede darles las puntuaciones que desee: si son del tamaño de una animal, dótale de puntuaciones parecidas a las de un animal, si son del tamaño de una casa, dótale de las puntuaciones de un jotun, si son del tamaño de una montaña, dótale de puntuaciones cercanas a las de un dios.
- Los Landvaettirs poseen las cualidades especiales de controlar las plantas y controlar la tierra. Consulta el apartado "La Furia Berserk y otras cualidades" para más información.

CAR:9, CON:18, DES:6, FUE:15, INT:6, HAB:6, PER:10, VOL:14.

Alerta:8, Puntería: 3, Sigilo: 6, Persuasión:3, Pelea:9, Atletismo: 8, Educación:3, Concentración:3. Supervivencia: 8, Galard: 12.

Sjövættir



Son los espíritus guardianes de los mares y océanos.

Al igual que los Landvaettir, existen de multitud de formas y tamaños, poseen la facultad de alterar su forma, y la habilidad de controlar las corrientes oceánicas.

Los Sjövættir protegen y ayudan a preservar la riqueza de las regiones donde habitan, dependiendo de su carácter, y de cómo se los trate, pueden ser bienintencionados con los marineros, o un temible enemigo.

Existe otra variedad de Sjövættir, denominada Vatnavættir, que habitan en masas de agua dulce, como ríos y lagos.

Sjövættir como personajes:

- Los Sjövættir son muy heterogéneas son su forma y tamaño, por tanto, el narrador puede darles las puntuaciones que desee: si son del tamaño de una animal, dótale de puntuaciones parecidas a las de un animal, si son del tamaño de una casa, dótale de las puntuaciones de un jotun, si son del tamaño de una montaña, dótale de puntuaciones cercanas a las de un dios.
- Los Sjövættir poseen las cualidades especiales de controlar las aguas y controlar el viento. Consulta el apartado "Furia Berserk y otras cualidades" para más información.

CAR:9. CON:10, DES:14, FUE:15, INT:8, HAB:6, PER:8, VOL:14.

Alerta:8, Puntería: 3, Sigilo: 6, Persuasión:3, Pelea:9, Atletismo: 8, Educación:3, Concentración:3.
--

Supervivencia: 8, Galard: 12.

Vörðr



Un vörðr (cuidador) es un espíritu guardián en la mitología nórdica, que se cree que sigue desde el nacimiento hasta la muerte el alma (hugr) de cada persona. En el sueco antiguo, la palabra correspondiente es varþer; y en el sueco moderno es vård, y la creencia en ellos permaneció arraigada en el folclore escandinavo hasta estos últimos siglos. La palabra inglesa wraith, que significa espectro, es derivada de vörðr.

En algunos tiempos, el cuidador se puede revelar a sí mismo como una pequeña luz o como una figura de una persona. La percepción del cuidador de otra persona podía causar una sensación física parecida a la picazón de una mano o la nariz, como una premonición de una aparición. El guardián puede llegar antes que la persona en sí, cosa que alguien dotado con finos sentidos puede percibir.

Völör como personajes:

- Un Völör se crea como cualquier personaje jugador, roles sobrenaturales incluidos, aunque el narrador siempre puede crear criaturas más experimentadas si así lo desea. Sus atributos y habilidades pueden llegar al nivel 15.
- Una Völör es leal a su compañero, pero no le debe obediencia. Todo personaje jugador gana un Völör a su cargo si obtiene un nivel 8 en su Orlög. Desde ese momento, el narrador podrá incluir al Volörg una vez por sesión de juego, cuando el personaje precise de ayuda. Si el Völör muere, el jugador perderá a su aliado.
- Un Völör es un ser espiritual, por lo que ninguna clase de daño material puede afectarle. Se precisa de tecnomagia rúnica.

RAZAS HUMANOIDES

Todas las criaturas de esta categoría parten con las mismas puntuaciones de un personaje principal, en caso de serlo, o de un personaje secundario secundario (aunque el narrador puede dotarles de unos extras para crear versiones más experimentadas si lo desea), y, llegados el caso, podrían ser usados como personajes jugadores.

Asradi



Las Asradi son las Reinas de los Hielos. Son doncellas de increíble belleza, de aspecto frágil y delicadas. Son muy longevas, pero no inmortales, llegando a la vejez con la misma belleza que han tenido siempre. Si bien el término no expresa cabalmente su naturaleza, las Asradi pueden ser entendidas como sirenas, es decir, criaturas femeninas, acuáticas, de inusual belleza y fragilidad.

Las leyendas comentan que la piel de las Asradi es de una blancura increíblemente brillante. Sus cabellos, rígidos y delgados, parecen hechos del más fino cristal y repiten el azul intenso de los icebergs.

Semejantes características no son caprichosas. Las Asradi habitan en las heladas aguas del Mar del Norte, y sólo suben a la superficie durante ciertas noches de cielos claros y abiertos.

La razón de estas esporádicas apariciones en la superficie no se explica por la condición taciturna de las Asradi, sino en su proverbial coquetería. Efectivamente, se dice que, de tanto en tanto, las Asradi se bañan con la luz de la luna para platear sus cabellos.

Para muchos especialistas en la tradición nórdica las Asradi son parientes lejanas de la tenebrosa Hel, la reina del infierno de hielo.

Existen pocos registros de encuentros con estas sirenas del norte. Las Asradi evitan escrupulosamente cualquier contacto con los seres humanos, especialmente con los hombres, a quienes temen más que a ninguna otra criatura del planeta.

Algunos climatólogos aficionados a la mitología sostienen que el calentamiento global ha causado verdaderos estragos entre las Asradi, y que su cifra disminuye alarmantemente con el retroceso de los hielos boreales.

Asradis como personajes:

- Las Asradi cuentan con +3 en Destreza y Carisma, y -3 en Fuerza y Constitución.
- El cuerpo de las Asradi se disuelve en la materia que lo compone, es decir, en agua, lo que les permite desplazarse y camuflarse con suma facilidad en el agua (+6 a ese tipo de tiradas).
- El ciclo de vida de las Asradi está directamente relacionado con el ciclo lunar, cuya luz las nutre y ampara durante los largos siglos que llegan a vivir. El sol, en cambio, les produce la muerte (-6 de salud por turno de exposición directa).
- A gusto del narrador, pueden portar conocimientos rúnicos, que utilizan para controlar el agua y el frío a voluntad.

PNJ secundario									
FUE:	3	DES:	7	CON:	3	PER:	5	VOL:	5
INT:	5	HAB:	5	CAR:	7				
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 6; Concentración: 3; Animales: 4; Etiqueta: 6; Supervivencia: 5; Galard: 4; Seid: 3.									
Extras: Alguna runa a discreción del narrador									

PNJ principal						
FUE: 4	DES: 8	CON: 4	PER: 6	VOL: 7	INT: 6	HAB: 6
CAR: 8						
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 5;						
Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 8; Concentración: 3;						
Animales: 4; Etiqueta: 7; Supervivencia: 6; Galard: 7;						
Seid: 6.						
Extras: Alguna runa a discreción del narrador						

Duendes



Los duendes son seres pequeñitos, traviosos, astutos, de agilidad prodigiosa, de Inteligencia superior, y en extremo burlones. Generalmente son semejantes a un niño pequeño en estatura, aunque también son descritos subtipos más pequeños.

Son seres de cincuenta cm de altura, aproximadamente, con aspecto humano y que habitan en zonas agrestes, boscosas y montañosas. Siempre viven dentro de cuevas y grutas aunque más tarde se aproximan al hombre por curiosidad y para diversión ya que algunos adoran colaborar con los humanos en sus tareas domésticas. Suelen aparecer de noche.

Algunos se vinculan una persona, cuidan su ganado, y también a ella, a cambio piden sólo un trozo de carne. Alguna vez están relacionados con la brujería. Otros, por el contrario, prefieren las zonas más oscuras, son agresivos e individualistas, y disfrutan provocando pesadillas a mujeres y niños.

Un tipo muy peculiar de duende son los Trasnos de Infantería. Fueron adoptados por la Guardia de la ciudad de Baal-zef hace varios siglos. Los trasnos se sienten en la obligación de devolver el favor y actúan como unidad de choque en las patrullas, demostrando un valor admirable (o casi suicida). Normalmente van armados con cimitarras y todo tipo de armas arrojadizas, como cuchillos, hachas o jabalinas, con las que tratan de alcanzar al enemigo antes de enzarzarse en el cuerpo a cuerpo. Por toda protección llevan escudos medianos de madera, cascos y petos de metal remendados. Su estrategia para lograr la victoria en combate, sea cual sea la situación, puede resumirse en dos palabras: ¡más trasnos!

Duendes como personajes:

- Los duendes tienen -4 en FUE y CON, y +4 en DES e INT.
- Pueden aprender galards relacionados con las ilusiones y el mundo natural.

PNJ secundario
FUE: 2 DES: 8 CON: 2 PER: 5 VOL: 5 INT: 8 HAB: 5 CAR: 3
Alerta: 7; Pelea: 4; Persuasión: 3; Atletismo: 4; Educación: 3; Puntería: 6; Sigilo: 6; Concentración: 3; Conducir: 3; Subterfugio: 6; Disparo: 6;

PNJ principal
FUE: 3 DES: 9 CON: 3 PER: 6 VOL: 6 INT: 9 HAB: 6 CAR: 6
Alerta: 7; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 3; Puntería: 6; Sigilo: 6; Concentración: 3; Conducir: 4; Subterfugio: 8; Disparo: 7; Galard: 4.
Extras: una o dos runas, a gusto del narrador.

Dvergr



De los gusanos del cuerpo pútrido de Ymir, los dioses crearon la raza de los enanos, destinados a morar en las profundidades de la tierra durante toda la eternidad.

Los enanos nórdicos o dvergar (en nórdico antiguo dvergar, singular dvergr) son seres de la mitología nórdica, asociados con las piedras, lo subterráneo, la muerte, la suerte, la magia y la tecnología, especialmente la forja.

Los dvergr resultan una raza especial puesto que son de género masculino y no se suelen reproducir (nacen de modo asexual), como todos ellos han sido creados, no pueden procrear. Cuando muere un enano, princesas enanas, creadas para este fin, modelan un nuevo enano con piedras y tierra.

Todos viven bajo la tierra (Svartalfheim) y su ocupación principal es la minería y la metalurgia. Poseen la sabiduría oculta y sagrada que les permite forjar armas mágicas para los héroes, y objetos muy poderosos para los dioses.

Enanos como personajes:

- Los enanos pierden un punto en Destreza, y ganan +5 en la habilidad de Bricolaje.

PNJ secundario
FUE: 5 DES: 5 CON: 5 PER: 5 VOL: 5 INT: 5 HAB: 5 CAR: 5
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Conducir: 3; Subterfugio: 3; Etiqueta: 3; Intimidar: 3; Investigación: 6; Disparo: 6; Psicología: 3.

PNJ principal
FUE: 6 DES: 6 CON: 6 PER: 6 VOL: 6 INT: 6 HAB: 6 CAR: 6
Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Conducir: 13; Subterfugio: 3; Etiqueta: 3; Intimidar: 3; Investigación: 6; Disparo: 6; Psicología: 3.

Desangradores del Enjambre



Cuando alguien se entromete demasiado en los asuntos del Enjambre, el Señor del Enjambre envía a varios hombres de su círculo de confianza a hacerse cargo. Cuando quiere dar una lección que aterrorice a la ciudad entera, manda a un Desangrador. Son escasamente una docena y se encuentran al margen de la jerarquía de la organización, no rinden cuentas a nadie, actúan en solitario, son muy efectivos en sus ejecuciones y sobre todo, espectaculares. Cada muerte es para ellos una obra de arte, y para el resto, un recordatorio de lo peligroso que es indagar en los turbios asuntos del nivel inferior.

No hay manera de saber quién es un Desangrador hasta que actúa: desde un médico sádico hasta una señorita de la alta sociedad con afición por las agujas, cualquiera con talento para infligir dolor puede ser reclutado. Su único rasgo distintivo es el manto rojo oscuro, casi negro, que usan en sus incursiones.

Desangradores como personajes:

- Los Desangradores siempre deberían de ser PNJS principales, al ser posible, algo más experimentados (unos 10 ó 15 puntos más en habilidades), que el personaje jugador promedio.
- Los Desangradores son sigilosos, y muy buenos matando.
- A gusto del narrador, pueden portar armas rúnicas.

PNJ principal

FUE: 6 DES: 6 CON: 6 PER: 6 VOL: 6 INT: 6 HAB: 6 CAR: 6

Alerta: 6; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 6; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 9; Concentración: 3; Luchar: 13; Intimidar: 9.

Humanos

Unos cuantos personajes secundarios humanos, a modo de ejemplos.

Cultista

Descripción: versado en las artes oscuras y corruptas de deidades malvadas.

FUE: 3 DES: 3 CON: 4 PER: 3 VOL: 3 INT: 7 HAB: 3 CAR: 4

Alerta: 3; Pelea: 3; Persuasión: 3; Atletismo: 4; Educación: 7; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 5; Investigación: 4; Ocultismo: 5; Intimidar: 5

Extras: cualidad de controlar las sombras, cualidad de piromancia (consulta el apartado "La Furia Berserk y otras cualidades" para más información).

Policía

Descripción: un agente de la ley normal y corriente.

FUE: 5 DES: 3 CON: 4 PER: 4 VOL: 5 INT: 3 HAB: 4 CAR: 4

Alerta: 5; Pelea: 4; Persuasión: 5; Atletismo: 5; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 4; Conducir: 5; Investigar: 4; Disparo: 4; Educación: 3.

Investigador

Descripción: Persona sagaz e intuitiva que se dedica a resolver misterios y recopilar información.

FUE: 3 DES: 4 CON: 3 PER: 3 VOL: 3 INT: 6 HAB: 3 CAR: 6

Alerta: 6; Pelea: 3; Persuasión: 6; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Conducir: 3; Subterfugio: 5; Ocultismo: 3; Intimidar: 4; Investigación: 6; Disparo: 4; Psicología: 6.

Trasfondos: Adicción (alcohol) a nivel 3.

Gigoló

Descripción: Individuo que se gana la vida cobrando favores sexuales.

FUE: 3 DES: 4 CON: 3 PER: 3 VOL: 3 INT: 4 HAB: 3 CAR: 8

Alerta: 6; Pelea: 3; Persuasión: 6; Atletismo: 3; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Conducir: 3; Subterfugio: 6; Etiqueta: 8; Psicología: 5.

Soldado

Descripción: Miembro del ejército ruso durante la Segunda Guerra Mundial.

FUE: 6 DES: 5 CON: 5 PER: 5 VOL: 4 INT: 4 HAB: 5 CAR: 5

Alerta: 6; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 5; Disparo: 5; Concentración: 3; Artillería: 3; Coraje: 2; Supervivencia: 2; Conducir: 4; Intimidar: 3; Medicina: 1; Sistemas: 3.

Guardia Netmoriana

Descripción: Armaduras vivientes animadas mediante runas. Protegen la ciudad de Baal-Zelf siguiendo las órdenes de los hierofantes del Demiurgo.

FUE: 6 DES: 5 CON: 7 PER: 4 VOL: 5 INT: 3 HAB: 5 CAR: 5

Alerta: 6; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 7; Educación: 3; Puntería: 5; Sigilo: 5; Concentración: 5; Coraje: 7; Intimidar: 5; Lucha: 4.

Ljósálfar



Los elfos de la luz.

Los elfos son criaturas de la mitología nórdica y germánica que originalmente se trataban de una raza menor de dioses de la fertilidad y representados como hombres jóvenes y mujeres de gran belleza que viven en bosques, cuevas o fuentes. Se les consideraba como seres de larga vida o inmortales y con poderes mágicos.

Son seres de una belleza etérea, visten con ropas finas y transparentes. Son bondadosos con los hombres. Poseen el don del cambio de apariencia, de desplazarse sobre el fuego o por el interior de la madera y la piedra, ven el futuro, además tienen el don de la música.

Pueden llevarse bien con los humanos o por el contrario, causarles daño si estos les increpan. A finales de otoño celebran un sacrificio, llamado Álfablót.

Ljósálfar como personajes:

- Los elfos de la luz cuentan con un punto menos en Constitución, y con +5 a la habilidad de Galard.

PNJ secundario	
FUE: 5	DES: 5 CON: 4 PER: 5 VOL: 5 INT: 5 HAB: 5 CAR: 5
Alerta: 5; Pelea: 5; Persuasión: 3; Atletismo: 4; Educación: 4; Puntería: 6; Sigilo: 6; Concentración: 6; Etiqueta: 4; Lucha: 5; Supervivencia: 5; Galard: 5.	
Extras: Alguna runa, a discreción del narrador.	

PNJ principal	
FUE: 6	DES: 7 CON: 5 PER: 6 VOL: 6 INT: 6 HAB: 5 CAR: 6
Alerta: 6; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 5; Puntería: 7; Sigilo: 8; Concentración: 6; Etiqueta: 4; Lucha: 7; Supervivencia: 5; Galard: 6.	
Extras: Alguna runa, a discreción del narrador.	

Nachtmannle



Los elfos oscuros.

Son unas criaturas de la mitología nórdica que residen bajo tierra, con características similares a los enanos (dvergr) y son la contraparte de los elfos de la luz, los Ljósálfar. Su nombre es debido principalmente a la tonalidad de su cabello y piel

Suelen vivir bajo tierra o en unas casas en los árboles que están en las zonas más oscuras. No son necesariamente nocturnos, pero suelen evitar la luz. Tienen dominio de los poderes ocultos de la naturaleza y de las escrituras rúnicas, las cuales grababan en objetos mágicos.

Muchas veces son temidos por sus travesuras a los humanos, ya que les gustaba mucho molestar a los niños asustándolos por la noche. Reciben varios nombres como: Cauchemar, Qaalruter, entre otros.

Ljósálfar como personajes:

- Los elfos oscuros cuentan con un +3 a la habilidad de Galard, y con una susceptibilidad a las luces brillantes (-3 a cualquier tarea relacionada con la vista ante luces fuertes).

PNJ secundario	
FUE: 5	DES: 5 CON: 5 PER: 5 VOL: 5 INT: 5 HAB: 5 CAR: 5
Alerta: 5; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 5; Educación: 4; Puntería: 5; Sigilo: 6; Concentración: 5; Bricolaje: 4; Lucha: 6; Supervivencia: 5; Galard: 3.	
Extras: Alguna runa, a discreción del narrador.	

PNJ principal	
FUE: 6	DES: 6 CON: 6 PER: 6 VOL: 6 INT: 5 HAB: 6 CAR: 6
Alerta: 7; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 6; Educación: 4; Puntería: 5; Sigilo: 6; Concentración: 5; Bricolaje: 6; Lucha: 8; Supervivencia: 6; Galard: 5.	
Extras: Alguna runa, a discreción del narrador.	

Trolls



Un trol (del nórdico troll) es un temible miembro de una mítica raza antropomorfa del folclore escandinavo. Su papel en los mitos cambia desde gigantes diabólicos —similares a los ogros de los cuentos de hadas ingleses— hasta taimados salvajes más parecidos a hombres que viven bajo tierra en colinas o montículos, inclinados al robo y el rapto de humanos que, en el caso de los infantes, eran sustituidos por niños cambiados. También se les puede llamar ‘gente de la colina’ o ‘del montículo’. En los cuentos de las islas Shetland y Orkney, los troles son llamados trowes.

En algunos relatos noruegos, tales como la balada medieval Åsmund Frægdegjevar, los troles viven en una lejana tierra norteña llamada Trollebotten, cuyo concepto y ubicación parecen coincidir con el antiguo Jötunheimr escandinavo.

Mientras los grandes troles ogrunos aparecen a menudo como seres solitarios, se creía que los troles «pequeños» era seres sociales que vivían juntos, como los humanos pero en el bosque. Criaban animales, cocinaban y horneaban pan, eran excelentes en la artesanía y celebraban grandes banquetes. Como muchas otras especies del folclore escandinavo, se decía que vivían en complejos subterráneos, accesibles desde entradas bajo grandes cantos rodados del bosque o las montañas. Estos cantos podían estar erigidos sobre pilares de oro. En sus moradas, los troles acumulaban oro y tesoros.

Los troles también eran grandes ladrones, y les gustaba robar la comida que los granjeros almacenaban. Podían entrar invisibles en los hogares durante los banquetes y comer de los platos de forma que no hubiese bastante comida, o echar a perder la cerveza y el pan de forma que faltase o no fuese suficiente.

A veces los troles raptaban a gente para hacerlos sus esclavos o al menos sus prisioneros. Estas pobres almas eran conocidas como bergtagna. Ocasionalmente, los troles robaban incluso un bebé recién nacido, dejando a su propio vástago, un (bort)byting (‘niño cambiado’), en su lugar.

Trolls como personajes:

- Los trolls cuentan con un +4 en Fuerza y Constitución, y con un -9 en Carisma ante otras especies que no sean trolls.
- Cualquier individuo que nunca haya visto a un troll, tratará al personaje como un monstruo, y deberá de superar una tirada de Carisma o Inteligencia para persuadirle de que no actúe violentamente.

PNJ secundario
FUE: 10 DES: 5 CON: 10 PER: 4 VOL: 4 INT: 4 HAB: 4 CAR: 5
Alerta: 3; Pelea: 6; Persuasión: 3; Atletismo: 6; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Bricolaje: 3; Intimidar: 6; Supervivencia: 6; Lucha: 6; Coraje: 3.

PNJ principal
FUE: 12 DES: 5 CON: 12 PER: 4 VOL: 6 INT: 4 HAB: 4 CAR: 5
Alerta: 6; Pelea: 8; Persuasión: 3; Atletismo: 9; Educación: 3; Puntería: 3; Sigilo: 3; Concentración: 3; Bricolaje: 3; Intimidar: 6; Supervivencia: 6; Lucha: 8; Coraje: 3.

APÉNDICES



OBJETOS Y SERVICIOS

La Norma

Generalmente, en CS no necesitas saber cuánto dinero en efectivo tiene el personaje. Un personaje con la ventaja de riqueza, con varias empresas en su haber, no se pone a tirar INT + Persuadir si desea adquirir ese nuevo vehículo, sencillamente le indica al narrador que desea adquirir uno. Otra cosa es que el personaje abuse de su riqueza, el Narrador estime que ha dilapidado demasiado su fortuna, y le reste algunos niveles en su trasfondo.

Lo mismo ocurre con los trasfondos que reflejen puestos de poder o favores. Si un PJ es un alto ejecutivo, pues igual los miembros de la organización se matan por ayudarlo, pero si no, pues seguramente que le pedirán otro favor de igual o mayor magnitud, o directamente lo mandarán a paseo.

No hace falta realizar tiradas cada dos por tres, es mejor que jugador y Narrador lleguen a un acuerdo.

Ejemplo:

PJ: Pido un descapotable como coche de empresa.

Narrador: Ni de coña, eres un simple funcionario, tío.

PJ: Umf, ¿y si uso también ese contacto con el mercado negro que tengo?

Narrador: OK, pero vas a estar en el punto de mira de tu jefe durante un buen tiempo.

Lista de costes

A continuación, dejaremos una pequeña lista de precios a modo de ejemplo. Pero esto es solo una orientación, a la hora de verdad, es mejor que utilicéis los precios que vosotros conozcáis del mundo real.

Armas	Modo	Cadencia	Alcance	Cargador	INI	Precisión	Daño	\$
Revolver ligero (.38)	SA	3	25	6	+4	+0	4	140
Revolver pesado (.44)	SA	3	25	6	+2	+0	6	190
Pistola Compacta (walter ppk)	SA	3	25	7	+3	+0	4	210
Pistola (9mm)	SA	3	25	15	+2	+0	5	160
Pistola pesada (desert eagle)	SA	3	25	8	+2	+0	6	200
Rifle (Winchester 1873)	TT	1	200	15	+0	+2	8	370
Escopeta (2 cañones)	TT	2	40	2	-1	+1	8	200
Escopeta Semiautomática (Ithaca)	TT	2	40	5	+0	+1	8	230
Subfusil (Daewoo K2)	SA/FA	20	200	20	+0	+0	6	780
Fusil Subcompacto (mini-uzi)	SA/FA	15	25	15	+2	+0	5	550
Fusil de combate (AK-47)	SA/FA	30	200	30	+0	+0	6	690
Rifle precisión (Dragunov SVD)	SA	3	300	20	-2	+3	7	470
Lanzagranadas (M-79)	TT	1	200	1	+0	+0	15	420
Lanzacohetes (RPG-7)	TT	1	400	4	-2	+0	27	840
Ametralladora 5.56 (Bren Mark I.)	FA	25	600	50	+0	+0	5	790
Arco	TT	1	FUEx15	1	-2	+0	6	110
Ballesta	TT	1	300	1	-2	+0	5	90

Armas	IN	Precisión	Daño	\$
Cuchillo nórdico	+1	+0	2	10
Espada mediana o machete	0	+0	4	200
Espada bastarda	+0	+0	6	300
Katana	+2	+0	7	400
Mandoble	-2	+2	9	50
Hacha de leñador	-2	+0	6	250
Hacha de batalla	-2	+0	7	300
Martillo de guerra	+0	+0	8	450
Bastón, bate, etc.	+0	+0	6 contundente	150

Protecciones	Descripción	\$
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2.	6
kevlar	Protección +3.	2
Escudo	Protección +3.	3
Mallas	Protección +5. Penalizador de -1.	4
Peto	Protección +4. Protege el torso.	2

Artículos y servicios de ejemplo	\$
Kit de herramientas para una profesión, mechero, cuerda (10m., 150kg).	100
Sistema electrónico de abertura, agua para 2 días. Computadora personal. Cámara cinematográfica.	100
Botiquín de urgencias.	300
Comida de campaña (1sem.), cortesana (1 noche), paga de un siervo (un mes).	100
Soborno a un vigilante.	30 - 100
Cinturón de utilidades. Habitación privada para dos en un hotel. Gafas infrarrojas.	200
Caja de herramientas. Paga por servicios especializados.	300
Noche en un hotel.	100/noche
Noche en un hotel de calidad.	500/noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	50
Generador de corriente eléctrica.	400
Soborno a un alto cargo.	100-500
Servicios de un criado, 1 semana.	5000
Servicios de un mercenario (1 semana)	8000
Paga por un trabajo ordinario,1 día.	2000
Utilidades de atrincherado. Kit de demolición (4 cargas explosivas, 20 de daño).	4000
Comida abundante para uno. Binoculares, cámara.	500
Comida normal para uno, palanca, linterna. Estufa de acampada. Transmisor de datos personales, bengalas (9 unidades).	300
Comida pobre para uno. Teléfono celular. Brújula, soldador de mano, lector de CD.	100
Pasaje en un transbordador intergaláctico. Contador geiser (10m).	2000
Animal de labranza. Mobiliario sintético.	1500
Pieza de ropa común, pantalones, chaqueta, gafas.	70
Pieza de ropa elegante.	280
Animal de compañía adiestrado. Saco de dormir.	240
Tienda de campaña (4 personas).	320



CONSEJOS DE DIRECCIÓN

Montando el escenario

Este juego está ambientado en un mundo igual que el nuestro, las mismas ciudades, las mismas gentes, y los mismos problemas medioambientales. La única diferencia es que existen toda clase de seres de otros mundos ocultos entre los humanos

Por defecto, el juego ha sido ambientado en los Estados Unidos. Es un país con muchas regiones diferentes, algunos de sus estados son de una extensión superior a la de muchos países, posee una enorme economía y comercio con todas las regiones del globo, los permisos de armas son sencillos de obtener, sus principales ciudades son muy conocidas y cosmopolitas, y su historia, con su reciente independencia, da una buena excusa para que existan territorios libres del dominio los seres más antiguos y milenarios, listos para que toda clase de seres sobrenaturales puedan colonizarlos. Sin embargo, nada impide que utilicéis un escenario más conocido, como, por ejemplo, una ciudad cercana, y ambientéis vuestras partidas en ella. Dialogad entre vosotros y describid entre todos como deseáis que sea vuestra ciudad en Sangre Muerta.

El escenario de juego es relativamente sencillo de recrear. Solo tienes que pensar en las distintas razas sobrenaturales como grupos empresariales deseosos de expandir su influencia, o como bandas de narcotraficantes defendiendo su territorio. Las cualidades sobrenaturales pueden hacer que los métodos de control y dirección de dichos “negocios” sean diferentes, pero, en esencia, mantener el control de un territorio exige los mismos objetivos, indiferentemente de si el dueño es un ser humano o un ser sobrenatural.



No es preciso recrearlo todo con detalle, solo con mencionar un par de barrios, y algunas localizaciones conocidas ya puedes empezar a jugar. Podéis coger un mapa real de alguna ciudad, y marcar en él los principales lugares de interés, pero tampoco es preciso si luego no se van a utilizar durante la partida. Es mejor perfilar unos cuantos conceptos interesantes, que un montón de información superflua.

El mundo de juego es idéntico el mundo real, por tanto, será de sobra conocido por todos los jugadores, lo único que necesitas para convertirlo en un escenario de Yimir es añadirle unos cuantos negocios y locales controlados por personajes sobrenaturales, como locales de streaptease, bares de copas, o alguna agencia gubernamental. Añade algunos personajes que vallan por libres, y listo, ya tienes casi todo el escenario montado.

Siempre se puede añadir más detalles a medida que avanza la historia, haciendo que algunos personajes no jugadores narren ciertos rumores sobre cierto personaje o cierta novedad exótica, que alguien comente como y desde cuando cierto personaje controla cierto negocio en particular, que en los medios de comunicación salgan anuncios la apertura de un nuevo local, que vuestros superiores os mencionen la llegada de nuevos personajes a vuestro territorio, etc.

Recordad, el escenario de juego ha de ser algo familiar y conocido, al menos al principio, para centrar la narración en los personajes jugadores, y en los personajes no jugadores que conviven con ellos. Siempre tendréis tiempo de viajar a otras regiones una vez el escenario “base” esté lo suficientemente asentado.

Los personajes

A la hora de crear nuevos personajes para tú partida hazlo teniendo en cuenta las relaciones que existirán entre ellos. Los lazos de sangre, las costumbres, su particular forma de ver la vida, etc.

Las reacciones humanas y la opinión pública ante toda esta ola sobrenatural es otro de los pilares de este juego. El miedo, la discriminación racial, la xenofobia y el odio son motores narrativos tan importantes como la tolerancia, la cooperación, el amor y los lazos de amistad. Pensad detenidamente en cómo reaccionará los distintos grupos sociales ante la repentina aparición de seres sobrenaturales y como los seres sobrenaturales reaccionarán ante la opinión pública.

Otro punto para confeccionar un buen PNJ es pensar en sus sentimientos. La lealtad hacia un superior, el odio hacia un rival en el amor, o el deseo de libertad solo son tres ejemplos, entre los miles, que podéis imaginar. Definir correctamente los deseos y pensamientos de un personaje nos ayudará a imaginar cómo actuará. Y si, además, explicamos el origen de esos deseos y sentimientos, confeccionaremos una buena historia que nos puede servir como inspiración para futuras historias, o interesantes giros narrativos.

Por último, también hay que tener en cuenta la edad del personaje, y el origen de sus costumbres. Muchas criaturas sobrenaturales son seres con cientos de años a sus espaldas. Las viejas costumbres son difíciles de olvidar, y eso no cambia por muchos siglos de experiencia que tengas encima, sino todo lo contrario: un personaje obsesionado con la belleza o excesivamente religioso, suele aumentar su fervor con el paso de los años, no disminuirlo, tenedlo en cuenta.

La narración y la historia

Básicamente, existen dos grandes estilos a la hora de narrar una partida de rol: o bien el Narrador va soltando las escenas, una detrás de otra, de forma más o menos lineal, o bien deja libres a los personajes de los jugadores y estos campan a su libre albedrío por todo el escenario buscando que hacer durante la partida.

El método lineal, o encarrilado, ofrece una experiencia más restringida: de A pasamos a B, y los jugadores solo han de preocuparse de resolver los conflictos que plantee el narrador. Un ejemplo muy simple sería una investigación policial: una primera escena consistiría recibir un chivatazo y en entrar en el almacén donde se esconden los malhechores, la segunda una persecución en coche y la tercera un enfrentamiento final en un muelle. Este tipo de experiencias son más fáciles de planear y montar pero, en contra, requiere de cierto compromiso para permanecer dentro del guión: los jugadores, en el caso anterior, por ejemplo, no podrían plantearse dejar la investigación y marcharse de putas, por decir algo.

El método libre, o sandbox, parte de que los personajes pueden ir de un lugar a otro dentro del entorno de juego. Los personajes no recibirán ese chivatazo que los guiará, casi a la fuerza, al almacén, si no que deberán ir preguntando, por aquí y por allá, hasta dar con la pista adecuada. Esto supone una experiencia más rica e interesante

pero, por el contrario, supone tener que definir, más o menos, todos los lugares por los que los jugadores planean pasar. Y seguro que, aun así, se les ocurre algo que no tengas previsto, por lo que, además, se requiere improvisar más a menudo.

Cada uno tiene su estilo, y cada Narrador monta la partida como quiere, sin embargo, para este juego en particular, sugerimos acercarse un poco más a la segunda opción. Para que los personajes jugadores se relacionen, es bueno contar con secundarios definidos, de costumbres definidas, y que puedan ser encontrados en sitios conocidos, también es bueno para la interacción social que las partidas cuenten con localizaciones conocidas (el típico garito donde tomar unas copas). Aquí no estamos hablando de crear un reino de fantasía, la mayoría de los escenarios serán night-clubs, pubs, o calles de alguna ciudad conocida, nada extraño que no pueda ser descrito con suma sencillez. Imaginad una ciudad moderna y añadirle algunas criaturas sobrenaturales, solo eso, y ya tendréis medio escenario montado.

Otro punto a favor es que, si habréis hecho los deberes con los personajes, ya tendréis otra gran parte del trabajo completado: sabréis donde se encuentran, que locales frecuentan, con quienes se relacionan y cómo reaccionarán ante una determinada situación u otra. No es preciso planear de antemano una escena donde se decida si la mafia local colabora o no con los jugadores, si te has molestado en definir al mafioso local, los jugadores pueden ir en cualquier momento a hablar con él, es más, como personaje activo que es, ese personaje puede interactuar con los jugadores, y estar influenciado por las acciones previas de los mismos, con lo que la narración gana enteros, y puede dar pie a nuevas e interesantes situaciones.

Por supuesto, en toda partida, la historia ha de avanzar. Da igual que los jugadores pasen un rato ligando, investigando o peleando, si habéis quedado en que la cosa va sobre buscar unos delincuentes, dichos delincuentes han de terminar siendo encontrados, de un modo u otro (y si los jugadores no quieren encontrar a los delincuentes, mejor preguntales con antelación si están de acuerdo con la trama de la partida). La clave está en ese “de un modo u otro” que el viaje tenga un “punto estático” no significa que forzosamente exista un solo método para llegar allí, o un solo método para resolver la situación.

Por tanto, **mejor planea escenas que puedan acoplarse a diversas situaciones**: ese grupo de macarras no ha de estar forzosamente en ese bar de moteros, según donde vayan los personajes, igual se los encuentran por la calle, o montando gresca en la puerta de la discoteca. Del mismo modo, las acciones de los personajes cuentan, la forma en la que traten a los narcotraficantes locales, por ejemplo, puede influir en próximos encuentros con ellos. No dejes que el entorno sea estático, si no que cambie y fluya a medida que los personajes avancen en la historia. Sobre todo, da a los jugadores lo que deseen: si desean acción, pues acción, si quieren misterios, pues misterios. **Recordad que lo importante es divertirse.**

La última sugerencia en este apartado es invitaros a que os informéis. Existen miles de novelas, películas y series de televisión donde se tratan a los seres sobrenaturales, y en muchas de ellas se describen su forma de ser y la forma en que se relacionan con los humanos, e incluso se mezclan con la temática romántica. Conocer los distintos personajes y situaciones del género siempre ayuda a montar partidas interesantes.

Investigación y misterio

El misterio y la intriga pueden meterse en cualquier parte. Incluso en las partidas de rol más salvajes y violentas es necesario pensar de vez en cuando. Descubrir un golpe de estado al amo de la ciudad, seguir el rastro de un psicópata, o investigar quién mató al soplón, son ejemplos que pueden requerir de una investigación.

El principal problema que se encuentra el Narrador al incluir estos elementos es que es posible que los jugadores se queden atascados en su acertijo, sin posibilidades de avanzar. Para evitar esto, lo mejor es que si el jugador declara que busca una pista, el Narrador **se la de automáticamente**, no obstante, también le pedirá la tirada que estime oportuna. Y en función del resultado, la calidad de la información variará.

Por ejemplo, supongamos que se está buscando información sobre un contrabando en el puerto. El jugador declara que busca alguna pista, y tira Inteligencia + Investigar a una dificultad oportuna. Si tiene un éxito ajustado, el Narrador le dirá lo que desea saber, por ejemplo, que la droga llegará a tal hora; si saca un resultado holgado, también averiguará bastantes detalles sobre la operación; y si falla la tirada, el Narrador le dirá lo imprescindible para que la trama avance, además de imponerle alguna traba como, por ejemplo, que se lleva toda la tarde investigando y que el alijo ya está siendo desembarcado.

Si al jugador no se le ocurre buscar, siempre puedes pedir una tirada de Percepción + Alerta para ver si se percata de algo extraño. Si ni así, deberás apañártela para que la trama siga, pero con peores consecuencias para los protagonistas. Por ejemplo, si el jugador no se le ocurre buscar nada sobre el narcotraficante, puede que sus sicarios le sorprendan al regresar de desembarcar el cargamento, debido a que ha perdido mucho tiempo en el mismo lugar, o debido a que no tenía idea de nada. Del mismo modo que es bueno tener en cuenta que ocurre si se falla en un evento social, o en un combate, es bueno pensar en que ocurrirá si los personajes fallan en una investigación.

Por otra parte, **este principio también puede empelarse para introducir elementos en la trama**, o ayudas para los personajes, y así ahorrar al Narrador trabajo con la historia.

Con frecuencia, los jugadores preguntan o suponen cosas con las que el Narrador no contaba absolutamente para nada (“Creo que ese tipo trama algo”, “puede que la bestia sea sensible al ajo”, “compruebo que no nos sigue nadie”). Y con frecuencia, los Narradores contestan sí o no en función de lo que ya tengan previsto.

Pero esto no tiene por qué ser así. **Puedes permitir que estas búsquedas o intuiciones tengan consecuencia real en la historia**, aunque no tuvieses previsto nada sobre ellos.

Cuando una situación de estas ocurra, pide la tirada que crea más oportuna (Percepción + Alerta, Inteligencia + Investigar, etc.) a una dificultad entre fácil y moderadamente complicada. En función del éxito, pues ocurrirá una cosa u otra.

Una buena tirada podría suponer, por ejemplo, que encuentran el rastro de esos enemigos que enfrentaron antes, la puerta de una cripta, o una debilidad desconocida de su enemigo; mientras que un resultado adverso significaría que escuchan el sonido de un torrente de agua al inundar la sala, o las pisadas de un asesino.

Como norma auxiliar podéis probar esta: cada 3 éxitos por encima de 12 se obtiene un +1 en la próxima situación favorable, relacionada con la tirada de investigación. Sin embargo, recomendamos ser narrativos, ya que una buena descripción suele ofrecer más elementos, y más interesantes, que un simple “+3” a una tirada.

Preguntas por responder

Gran parte de la gracia de esta ambientación es que los personajes vayan dando respuesta a los numerosos interrogantes que se proponen durante este documento.

Algunas preguntas a responder podrían ser estas:

¿Cómo ha sido influenciado el mundo que conocéis? ¿Los acontecimientos históricos han ocurrido raramente como citan los libros de historia? ¿Qué son esos extraños edificios que hay en vuestra ciudad? ¿Qué ocurre realmente en las instalaciones abandonadas o en los túneles del metro?

¿Qué ocurre cuando se analiza científicamente el Eitir? ¿Por qué ocurren misteriosas interferencias electromagnéticas cuando se analiza? ¿Por qué se persigue y se silencia a todos aquellos que descubren algo? ¿Por qué sus propiedades sobrepasan cualquier explicación científica conocida?

¿Cuál es el papel de los dioses? ¿Dónde están? ¿Quiénes son? ¿Recuerdan su pasado o están tan perdidos como el resto de los mortales? ¿Existieron o existen realmente? ¿Son mitos, realidad, o máquinas?

¿Qué ocurre con La Plaga? ¿Cuál es su origen? ¿Cuáles son las verdaderas intenciones de los Propagadores, y su señor, el Envenenador? ¿Qué ocurre en los lugares donde aparece?

¿Cuál es el origen de las numerosas criaturas que habitan en los Nueve Reinos? ¿Qué ocurriría si se le hiciese la autopsia a una de ellas? ¿Cómo de organizadas están? ¿Cómo y cuándo se relacionan entre sí?

¿Qué o quiénes son Los Oscuros? ¿Son agentes del destino? ¿Son agentes del gobierno? ¿Son los posibles responsables del Ragnarok, o los que intentan evitarlo?

¿Qué es realmente Ymir? ¿Cuál es su origen? ¿Es toda la Realidad, o parte de un Sistema de control?

¿Dónde encajan los protagonistas en todo esto? ¿Quiénes son realmente? ¿Cuál es su destino? ¿Por qué despertaron en el momento que despertaron? ¿Son realmente agentes con libre albedrío?

¿Qué ocurre con el Ragnarok? ¿Ha ocurrido? ¿Va a ocurrir? ¿Es real? ¿Es algo que ocurre una y otra vez?

Si Ymir es un edificio con muchas plantas, y el Yggdrasill el ascensor que los conecta, **¿qué hay fuera de Ymir?** ¿Y quiénes vigilan sus puertas?

¿Por dónde comenzar? ¿Cómo será el primer contacto de los personajes, y de los jugadores, con la ambientación y con los misterios que encierra? ¿Sabrán de qué va la cosa o no? ¿Serán personajes curtidos, o novatos? ¿Tendrán alguna clase de guía o ayuda adicional? ¿Es conveniente que los jugadores conozcan a las distintas criaturas y reinos expuestos en este manual?

A parte, también hay otro tipo de preguntas, de carácter menos épico, y más relacionadas con los protagonistas, que también sería interesante responder:

¿Qué va a pasar con los personajes? ¿Cómo seguirán con sus vidas estos tras la primeras sesiones de juego?

¿Cuáles serán las motivaciones a medio plazo? Cada personaje tiene su propio destino, que se irá perfilando mediante jugáis, pero ¿hay algo más que les impulse a seguir adelante?

¿Qué se espera de los protagonistas? ¿Cuáles serán sus cometidos dentro de la historia?

¿Quiénes apoyarán y obstaculizarán a los personajes? ¿Quiénes son? ¿Por qué actúan como actúan?

¿Qué fuerzas motoras entrarán en juego? A los protagonistas les motiva algo, desde luego, pero, a parte, siempre hay gente interesada en sus propios asuntos, que, tal vez, les interese manipular los acontecimientos de algún modo.

¿Cómo influirá el Wyrde de los personajes en la historia? El pasado es importante, te puede dar ideas para futuros problemas, o interesantes Hitos en la historia.

¿Y el Orlög? Esta, tal vez, sea la herramienta más interesante a la hora de generar la trama. Piensa detenidamente los distintos Hitos que incluirás en cada partida, con eso, ya tendrás mucho ganado, ya que los mismos jugadores, con su comportamiento, generarán la historia poco a poco.

Este juego está pensado principalmente para partidas algo elaboradas, más centradas en mostrar las cosas poco a poco, por tanto, es bueno que, como narrador, te vayas haciendo estas preguntas a medida que se vaya desarrollando la trama general, dando respuestas a estas preguntas, y a cualquier otra que se hagan tus jugadores. Para lo cual, por cierto, sería recomendable ir tomando notas tanto de las preguntas que dejes en el aire, como de las ideas, dudas, e hipótesis de tus compañeros de juego. Procura ser organizado en este aspecto.

IDEAS PARA AVENTURAS

El comienzo

Situación: Los protagonistas despiertan en una habitación oscura, no recuerdan como llegaron allí. En este momento aún son seres humanos corrientes, si haber realizado aún la fase de asignación de roles sobrenaturales de la creación de personajes.

Acontecimientos:

- Los pasillos son oscuros y fríos, como los de una vieja clínica.
- Los personajes son acosados por perros rabiosos.
- Hay un par de pacientes más encerrados en habitaciones con extraños signos rúnicos pintados. Pero habrán perdido toda la cordura.
- Encontrarán a lo que parecían ser médicos y personal de seguridad completamente destrozados.
- Algo merodea en la oscuridad.
- Hay lugares en el centro que están custodiado por seres que no son humanos.
- Es posible que el centro no se encuentre en situado en un lugar tradicional.

Posibles Hitos:

- El momento en el que usen sus cualidades sobrehumanas por primera vez.
- Encontrar las respuestas que buscan.
- Liberar a cierto paciente peligroso. Y aceptar su ayuda.

Preguntas a resolver:

- ¿Qué se investigaba en el centro?
- ¿Qué es lo que ha salido mal?
- ¿Qué sienten los protagonistas al usar sus poderes por primera vez?
- ¿Qué es lo que saben los otros pacientes?

El Hijo Pródigo

Situación: Alguien incita, o extorsiona, a los protagonistas para investigar la desaparición de su hijo, que rompió cualquier contacto con la familia para intentar ser artista. Lo último que se supo de él es que estaba indagando algo en cierto barrio judío.

Acontecimientos:

- Si los personajes preguntan más de lo que deben, igual se meten en problemas.
- El culpable de la desaparición es en realidad un viejo anticuario judío que cierto medallón con el que viajar a la ciudad de Baal-Zelf. Ha enviado al chico a su interior como venganza.
- El anticuario es más de lo que parece, en su trastienda puede que posea ayuda sobrenatural con la que poner en problemas a los jugadores.
- Si lo descubren y comprenden el funcionamiento del objeto, pueden viajar a la ciudad para rescatarlo.
- El hijo del mafioso se encuentra en estos momentos sirviendo como esclavo en un local de peleas ilegales de los niveles bajos.
- Si no le encuentran rápido puede que el próximo que salte a la arena para enfrentarse a un gladiador no-humano sea él.

Posibles Hitos:

- Acabar con el anticuario, o robarle alguna posesión preciada.
- Ganar el duelo de peleas ilegales.
- Rescatar al chico.

Preguntas a responder:

- ¿Por qué los protagonistas han de acometer tal tarea?
- ¿Por qué estaba el hijo en ese barrio tan poco recomendable?
- ¿Quién es realmente el padre del chico?
- ¿Por qué busca venganza el anticuario judío?

Abandonados

Situación: Capturados y hechos prisioneros en unas mazmorras por diferentes delitos, los personajes despiertan una mañana y se encuentran las puertas abiertas.

Acontecimientos:

- Al salir a la luz del sol descubren que están en una ciudad fantasma.
- Al primer ruido las calles se llenarán de infectados, furiosos y enajenados, cuerpos negruzcos e hinchados, ni vivos ni muertos, que les buscarán con implacable desesperación.
- Hay supervivientes, pro pocos, y dispersos.
- Todas las salidas de la ciudad parece estar cortadas. El lugar está en cuarentena.
- Existen rumores de dónde se originó el foque de la infección.
- Misteriosas figuras, que nada tienen que ver con los infectados, acosarán a los personajes.
- La infección es una variante de la Muerte Roja, y existen muestras de la enfermedad en estado puro en ciertos laboratorios.

Posibles Hitos:

- Ayudar a alguien.
- Quedar infectados/maldecidos por la plaga.
- Colaborar con aquel que les facilitó la ayuda en algo que os pida.

Preguntas a resolver:

- ¿Cómo y porqué terminaron hechos prisioneros?
- ¿En qué parte de Midgard se encuentran? De hecho, ¿se encuentran en Midgard, o en otro de los Reinos?
- ¿Quién les ayudó a salir? ¿Y por qué?
- ¿Cuál es el origen de la plaga? ¿Qué se pretendía con ella?
- No habrá más remedio que huir pero ¿a dónde? ¿Y si el reino o el continente entero ha sucumbido? ¿Qué harán si son los últimos de entre los vivos?

Pactos Demoníacos

Situación: El grupo ha sido infectado por el parásito de la Muerte Roja, y ahora han de buscar el origen de la enfermedad, o mejor dicho a su creador, y suplicarle por la cura.

Acontecimientos:

- Les espera un recorrido de pesadilla por todos los lugares donde sospechen que pueda esconderse el Envenenador, ya sean catacumbas, barrios en cuarentena o islas de otros Reinos Invasidas por la infección.
- Se han dado casos de fallecidos por tal misterioso mal. Los familiares de las víctimas siempre describe al mismo individuo. Igual es posible rastrearlo de alguna manera.
- Algunos perpetradores de la plaga puede que aparezcan en alguna zona de podredumbre o guerra. Igual es posible interceptarlos para obtener información.
- Archivista de Ba-Zelf está buscando a alguien que informe sobre cierto evento de manera objetiva, sin involucrarse, y puede que os ofrezca valiosa información a cambio de colaborar con ella.
- Es posible que alguien les ponga sobre la pista de ciertos tejemanejes sobrenaturales en cierto muelle.

Posibles Hitos:

- Hacer lo que haga falta con tal de seguir vivos.
- Realizar algún pacto poco recomendable.
- Aceptar un trato con el Envenenador.

Preguntas a resolver:

- ¿Por cuantos Reinos deberán de viajar los protagonistas? ¿Cómo se las apañarán para viajar a esos lugares?
- ¿Cómo les afectará la enfermedad? ¿Por qué les afecta tan lentamente a ellos?
- Cuando finalmente localicen al causante, ¿qué le ofrecerán a cambio de la cura?

Pactos en las sombras

Situación: La reunión secreta (o no tanto) de varios trolls con un grupo de elfos oscuros se está llevando a cabo en ciertos muelles abandonados.

Acontecimientos:

- Cansados de la indolencia de cierto líder troll, un grupo de inmortales planea derrocarlo usando un extraño objeto. El cabecilla troll es casi invencible, así que no debería preocuparse pero... ¿y si se descubre que entre los conspiradores se encuentra uno de los guerreros más poderosos?
- Tras años de guerra, una nueva arma ha roto el frente e inclinado la balanza a favor de cierta facción de los elfos oscuros que se había revelado, ya hora ostentan su propio reinado. Se habla de soldados vestidos con armaduras negras que esparcen un vapor mortal, una nube tóxica ante la que los hombres huyen y las formaciones de combate se desmoronan.
- Los trolls están muy interesados en obtener también tal misteriosa arma. Ofrecen grandes riquezas por ella, riquezas que pueden ayudar a los elfos a sustentar su nuevo reino, pero si fallan las negociaciones, no durarán en usar la fuerza.
- Estas dos facciones rebeldes de trolls y elfos son rebeldes, y les interesa una alianza. Sin embargo, al resto de trolls y al resto de elfos oscuro no les interesa para nada.
- Los elfos quizá simplemente tendiesen una emboscada a algunos perpetradores de la plaga, y ahora emplean sus incensarios para lograr una ventaja decisiva en batalla. Sea como sea, una afrenta de tal magnitud podría hacer que el Envenenador en persona apareciese para vengarse.

Hitos:

- Obtener el objeto con el que se estaba negociando.
- Realizar alguna alianza, u obtener alguna enemistad.

Preguntas a resolver:

- ¿Quién les informó a los protagonistas sobre tal reunión? ¿Y por qué?
- ¿Para qué sirve exactamente ese objeto con el que están comerciando? ¿Cómo lo obtuvieron los elfos en primer lugar?

Diversiones Peligrosas

Situación: Los protagonistas han perdido casi todo lo que tenían de su anterior vida. Se encuentran poco más que en la indigencia. Alguien les ofrecerá resolver ciertos misterios peculiares con tal de ganarse el sustento.

Acontecimientos:

- Francia. Cierta alto cargo élfico ha encontrado un intersticio con el que viajar a nuestro mundo, y lo utiliza para montar peculiares fiestas nocturnas.
- Por las calles pueden verse desde elfos oscuros a duendes ocultos bajo velos mágicos, pasando por ocultistas humanos que pagarían muy bien por conocer la localización exacta del encuentro.
- El peculiar personaje se ha llevado a cierta señorita a sus fiestas, y el indignado padre nos contratará para que demos con ella.
- Es difícil entrar en el palacio élfico sin una invitación.
- Si los jugadores no son diplomáticos, igual se las tienen que ver con los guardias.

Posibles Hitos:

- Hacer lo que haga falta con tal de cumplir con el recado.
- Interactuar con el alto cargo élfico.

Preguntas a resolver:

- ¿Cómo es que nuestro cliente corriente sabe de elfos y de intersticios? ¿Cómo supo de nosotros?
- ¿Cómo reaccionarán los elfos ante la presencia de los personajes?
- ¿Cómo reaccionarán los personajes ante la presencia de los elfos?
- ¿Cómo será un palacio situado entre Midgard y Ljósáfar?
- ¿Serán ciertos los rumores de un posible ataque descabezar a la cúpula élfica? En caso afirmativo, ¿cómo se verán envueltos los personajes en tal trifulca?
- ¿Qué pinta en todo esto el extraño encapuchado que se enfrentó a los guardias hace un par de noches?

HOJA DE PNJS

Descripción:							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
Extras:							

Descripción:							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
Extras:							

Descripción:							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
Extras:							

Descripción:							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
Extras:							

Descripción:							
CAR:		VOL:		INT		HAB:	
DES:		PER:		CON		CON:	
Alerta	<u>3+</u>	Puntería	<u>3+</u>	Sigilo	<u>3+</u>	Educación	<u>3+</u>
Persuasión	<u>3+</u>	Pelea	<u>3+</u>	Atletismo	<u>3+</u>	Concentración	<u>3+</u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>		<u> </u>
Extras:							



-FICHA DE PJ-

Nombre del personaje: _____

Wyrd: _____

Urlog: _____

Nivel:

CARACTERÍSTICAS

Fuerza: _____ Habilidad: _____ Destreza: _____ Inteligencia: _____
Constitución: _____ Carisma: _____ Percepción: _____ Voluntad: _____

CARÁCTERÍSTICAS DERIVADAS

Experiencia : _____ **Defensa (DES+Pelea+6):** _____ **Aguante (CON+VOL) x3:** _____ /

Experiencia sin invertir: _____ **Vitalidad (CON x5):** _____ / _____

HABILIDADES

Alerta	3+	Atletismo	3+	Concentración	3+	Educación	3+
Pelea	3+	Persuasión	3+	Puntería	3+	Sigilo	3+
Actuar		Acrobacia		Artillería		Animales	
Bricolaje		Conducir		Ciencia		Dirigir	
Coraje		Etiqueta		Disparo		Investigación	
Intimidar		Galrd		Liderazgo		Luchar	
Medicina		Psicología		Ocultismo		Seid	
Sistemas		Subterfugio		Supervivencia		Tecnorúnica	

INVENTARIO, RUNAS Y TRASFONDOS

[illegible]

ARMAS	Modo	Cargador	Iniciativa	Alcance	Puntería	Daño

PROTECCIONES	Zona	Resistencia	Pena



