Walhalla

El juego de rol de la Plena Edad Media



Antonio Lozano

Ignacio Sánchez



El juego de rol de la Plena Edad Media

Créditos

Diseño del proyecto y del juego

Antonio Lozano Lubián e Ignacio Sánchez Aranda

Producción y gestión editorial

Francisco "Pak" Gallego Arredondo (*GDM Games*)

Redacción de textos de ambientación

Luis Felipe García "Tadevs", Alberto Robles Delgado (Universidad de Granada) y Laia San José Beltrán (*The Valkyrie's Vigil*)
Revisión a cargo de Domingo Cuenca Osuna, Ángela Rivera Campos "Ghilbrae" e Ignacio Sánchez Aranda

Composición y edición musical

Francisco Javier Moya Maleno ("Kiko"), con la colaboración de Abraham Cupeiro (al karnyx), Alba Galiá Caravaca (voces), Roberto García Sánchez (al trombón) y Ana Rodríguez Sánchez (al violoncello; orquestas Baremboim-Said y Álvarez-Beigbeder)

Capítulo inicial ("Antes de salir del fiordo")

Ricard Ibáñez Ortí

Aventuras introductorias

Ignacio Sánchez Aranda ("El aullido más profundo") y Luis Felipe García "Tadevs" ("La sutil voz de Loki")

Generador aleatorio de aventuras para Walhalla

Raúl Roldán García

Ilustración de portada

María Emegé

Ilustraciones interiores

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

Fotografías

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

Bases cartográficas e iconos de los mapas de *http://www.freepik.com* y *https://commons.wikimedia.org*

Cartografía

Antonio Lozano Lubián

Consultoría sobre cultura material

Agustí Farigola Mateos (Clan Hávamál)

Consultoría sobre idioma nórdico antiguo

Mariano González Campo
(B.Ph.Isl. en filología islandesa por la Universidad de Islandia y traductor de lenguas y sagas nórdicas)

Consultoría histórica sobre civilizaciones alto y plenomedievales de la Península Ibérica

Mabel Villagra Romero
(Universidad Autónoma de Madrid y Università degli Studi di Palermo. Asesora histórica para documentales y series de TVE)

Corrección ortotipográfica y de estilo

Marta Mozo Holgado (*www.martamozo.com*)

Revisión auxiliar del manual (y primera mecenas del proyecto)

Tatiana Alejandra de Castro Pérez

Diseño gráfico y maquetación

Francisco Solier Pérez (*www.trecetigres.com*)

Consejo editorial, dirección de *playtesting* y asesoramiento de redes y foros

Raúl Roldán García y Traso de Sagasta y Aldana

Merchandising

Mami Neria (*www.mamineriaartesania.wix.com/mamineria*), Juan Carlos Joya Clares, Karmaleón Camisetas (*www.karmaleoncamisetas.com*), José Abellán Santisteban, Javi "El artesano del Rey" (*www.elartesanodelrey.es*) y Carmen Garrido García-Moreno (*Te lo pruebas*)

Impresión del manual y producción de dados rúnicos

AGR Priority (Madrid)

Playtesting oficial

Juan Andújar "Sadfyr", Alicia Agüero "Tangerine", Christian M. Bazalo Porras "Eskeletours", Miguel Belmonte, Jorge Bonache López, Jorge Carrero Roig, Jorge "Tiberio" Coto Bautista, Alfonso De Inés Camarero, Jesús Duréndez Rubio (Jökull), Equipo PWHM (Gerard Cartes Balart, Irene Lupión López, Menut, Jan Valls Rubio), Abeto Facal, Ana Galiá Caravaca, Emma Gallardo Ruiz, Eduard García Plaza, Mireia "Dausica" Girbau Camats, Óscar Gómez, Rodrigo Gómez Álvarez (Úlf), Patricia Gómez Ortega (Bera), José Gómez Navarro, Laura Gómez Toro, Albert Guàrdia Melé, Jubal Gutiérrez Silos, Iván León Santiago, Philippe López (Oddi), Diego López "Darokin", Santiago Lupiáñez, Peponcillo Maravilla, Adrián Martínez, Óscar Otero Huerta, Domingo Padrón Fernández, Raúl Peña Fernández, Eloisa Pineño, Juan Martín Puerma Tapia, Adrián Puig Arto, Guillem Puig Arto, Martín Ramírez Puertas, Pablo Ramírez Puertas, Jorge Rodrigálvarez Caballero, Eduardo Rodríguez Herrera (Finn), Alba Rojas "Nimia", Daniel Soligo García, así como todo el equipo creativo y de producción de Walhalla

Colaboración y agradecimiento especial

Daniel Acal Martín de Loeches, Jaime Manuel Adrover (*Ala de Cuervo*), Víctor Aguilera Delgado, Ángeles Broullón Lozano, Pablo Castilla Aguilocho, José Javier Chavero Pozo, Jerry Da Silva Matz, Pedro Gil "Steinkel" (*La Marca del Este*), José Manuel González Salado, Linda Benedetta Intonato Macías, Jalfdaltonics (Jorge Mir Bel y David Bueno Minguillón), Jesús Magaña "Rolero" (*Canal Rolero*), José María Martín Brezmes, Justo Molina Ramírez (*Complejo de Máster*), Pedro Luis Mozo Holgado, Carlos Plaza Calzada, J. Aarón Rubio, David Rubio Retamosa, Pablo Ruiz Múzquiz, Alfonso Sánchez Bueno, Alex Werden (*Fanzine Rolero*), Zonk PJ (*Demonio Sonriente*), así como las embajadas de Dinamarca y de Suecia en Madrid

Agradecimiento emotivo por su constante lluvia de ideas y su apoyo moral

Teresa Aranda Plata, Verónica Gallego Moreno ("Valeria"), Judit Lobato Baílez, Antonio Lozano Díaz, Juan Manuel Lozano Lubián, Lydia Lubián Chaichío, Anna Ewa Pawłowska y Antonio Pérez Martínez

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

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

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

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

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

Aclaración respecto al tratamiento del nórdico antiguo en Walhalla (*excusatio non petita, accusatio manifesta*)

Walhalla no habría sido lo mismo sin la excepcional colaboración del filólogo D. Mariano González Campo, que figura como consultor del proyecto en esta misma enumeración de créditos. A tal respecto, es justo puntualizar que, si bien el tratamiento del idioma nórdico antiguo realizado en este manual se ha regido por un escrupuloso respeto a las indicaciones facilitadas por D. Mariano González Campo, no es menos cierto que, en ocasiones señaladas, el diseñador del juego ha obviado alguna de sus recomendaciones de cara a un mejor funcionamiento comercial de Walhalla. Por tanto, la plena responsabilidad de cualquier desviación, libre transcripción o error ortográfico o sintáctico que pueda advertirse en el presente volumen (como, por ejemplo, la eliminación de la "r" final en nominativo singular masculino, en aras de una pronunciación más accesible al lector medio), es atribuible única y exclusivamente a D. Ignacio Sánchez Aranda, diseñador del juego

Aclaración respecto a la composición musical

Todas las canciones del proyecto han sido compuestas por Fco. Javier Moya Maleno. En la 2, melodía de karnyx compuesta e interpretada por Abraham Cupeiro, con voces de Ana Galiá Caravaca. En la 3, violonchelo a cargo de Ana Rodríguez. En la 6, trombón de Roberto García Sánchez. Masterización en Casamaleno Estudio. Las piezas 1, 3, 5 y 7 contienen fragmentos basados o inspirados en música de la tradición oral medieval

Aclaración respecto a los derechos de las imágenes del presente manual

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

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

Walhalla es una creación de Antonio Lozano Lubián e Ignacio Sánchez Aranda. Cualquier persona puede desarrollar material del juego de rol con fines no comerciales a partir de los textos del presente volumen. Solo en ese caso, también se pueden emplear libremente los logos de "Walhalla" y "TR". Todos los demás derechos están reservados

ISBN: 978-84-606-7004-9

Sube a bordo

Observa a los hombres que esperan,
Advierte el brillo de sus miradas,
Llevan demasiado tiempo en tierra
Envueltos en mezquindades cotidianas.
Solo el mar los hará libres;
El pelo revuelto por el viento
Y el picor de la sal en los labios.
Ya no habrá más anhelos en su vida
Que ver el horizonte unido al cielo
Y el destino abriéndose con cada golpe de mar.

¡Sube a bordo!
Mil aventuras aguardan más allá del arco iris.
¿Acaso somos árboles, para echar raíces?
Nuestra casa está allí
Donde el sol, la luna y las estrellas
Nos iluminan y nos guían.

¡Sube a bordo!
Y seguiremos la ruta de los cisnes
Bajo la mirada del ojo de Ódinn.
El mundo es demasiado grande
Para que nos quedemos parados
Viendo cómo crece la hierba.

Admira la cabeza del dragón
Que nos precede en nuestras incursiones,
Porque su sola presencia atemoriza al enemigo.
Contempla la vela arriada:
Pronto estará preñada por el viento
Y las maderas crujirán con orgullo,
Y entonces sentiremos que la vida
Vuelve a fluir en nuestro interior.

Bien es cierto que no todos vuelven
Pero, ¿quién te puede asegurar una muerte digna
Mientras, bajo un techo sucio y húmedo,
Sueñas con todo aquello
Que habrías logrado si te hubieses atrevido?

¡Sube a bordo!
A Thór también le agrada,
Y tu vida ya no volverá a ser la misma.

Manuel Velasco

Muere el ganado, mueren los parientes,
Muere uno mismo igualmente:
Pero la fama jamás muere,
De quien una buena se procura.

Hávamál, 76

Índice

Proa



Capítulo 1: Antes de salir del fiordo 6
Capítulo 2: "A furare normannorum libera nos, Domine" 8
Capítulo 3: El armazón del *langskip* 14
Capítulo 4: Crear a Thórvald 30
Capítulo 5: El tañido de las espadas 60
Capítulo 6: La vida de Leif 100
Capítulo 7: El bosque de las *seidkonur* 110
Capítulo 8: Nubes en la cabeza 126
Capítulo 9: Las cicatrices del alma 132

Popa



Capítulo 10: La saga de los vikingos 138
Capítulo 11: Surcar el mundo 166
Capítulo 12: El olor del hogar 178
Capítulo 13: Ancho Midgard 194
Capítulo 14: *Heidindómr* 230

Quilla



Apéndice 1: Resumen general de reglas 242
Apéndice 2: Capacidades y calidades de éxito 250
Apéndice 3: Tablas de críticos y fracasos en combate - TRa 264
Apéndice 4: Tablas de lesiones y dolencias - TRa 272
Apéndice 5: Nombres del Norte 276
Anexo para el Director de Juego de Walhalla 280
Glosario de términos vikingos 288
Glosario de términos de Walhalla 296

Personajes pregenerados listos para jugar 304
Aventura: El aullido más profundo 314
Aventura: La sutil voz de Loki 330
Ficha de Personaje 352
Cajetines de hechizos 354
Lista de mecenas 355

CAPÍTULO 1
ANTES DE SALIR DEL FIORDO

Una introducción a los juegos de rol. Por Ricard Ibáñez

Un viejo proverbio reza: "A aquel marino que no sabe a dónde va, ningún viento le resultará favorable". Así que antes de embarcarte en el *dreki* a hacer el vikingo por ahí, contéstame a una sencilla pregunta: ¿sabes dónde te metes? O dicho de otra manera, ¿ya sabes en qué consiste esto de los juegos de rol? Si la respuesta es sí, no pierdas el tiempo conmigo, que al fin y al cabo solo soy una especie de introducción, y pasa la página, que mil y una aventuras te esperan.

Si me dices que eres de los despistados que confunden una iglesia con una discoteca, que has comprado el libro por las ilustraciones (¿a que son estupendas?), que no entiendes de qué va esta novela rara o que pensabas que esto era una especie de cómic y andas buscando las viñetas como loco, bueno, entonces llena tu cuerno de hidromiel (o de cerveza) y siéntate a mi lado. Tengo que contarte una historia.

¡Ah! Frunces el ceño, meneas la cabeza. No te gustan las historias. Consideras bobas las narraciones de los escaldos. Piensas que tú lo harías mejor, que tomarías esta o tal vez aquella otra decisión, que no esperarías a Grendel desnudo y desarmado como hizo Beowulf, que te hubieras cuidado muy mucho de restregarte por todo el cuerpo la sangre de un gigante, no como el descuidado de Sigurd (o Sigfrido), que se dejó un punto vulnerable en la espalda. Eres de esos a los que les gusta tomar sus propias decisiones y ser los héroes de su aventura, y no un mero oyente o un simple espectador. En tal caso, felicidades, amigo: has nacido para jugar a esto.

¿Y qué es "esto"? ¿Qué es un juego de rol? El rol es probablemente la forma de ocio más novedosa que te puedas encontrar actualmente ¡y eso que tiene ya 40 años! Es más reciente que el cine, la televisión y hasta los videojuegos (de hecho, el primer videojuego tal y como lo conocemos hoy era un programa para jugar al ajedrez de 1950, aunque algunos *nerds* hablan de un juego interactivo a base de tubos catódicos diseñado ya en 1947). Y, sin embargo, al mismo tiempo, esta afición, esta forma lúdica de ocio es tan vieja como el ser humano.

¿Que no me vaya por las ramas y te diga de una vez y en pocas palabras de qué va esto y sin rodeos?

Muy bien, pues vayamos al grano: esto del rol es contar un cuento, una historia, una aventura o una narración, pero con la participación activa del que lo oye. Si esta explicación sirvió para una madre furibunda que quiso saber qué era eso a lo que quería jugar su hija de 12 años, a lo mejor también te sirve a ti...

...
...
...
¿Sigues aquí?
¿He llamado tu atención?
¿Puedo continuar?
Genial, pues entonces sigo:

Los juegos de rol nacen en la década de 1970. En líneas generales, se trata de vivir una historia. En concreto, más que vivirla, de imaginarla. Un Director de juego (o árbitro, o narrador, ponle el nombre que prefieras) cuenta una aventura a los jugadores, que interpretan el papel de los protagonistas de la narración y tienen que decidir qué hacer y cómo hacerlo. Algunos opinan que, en el fondo, el rol es una obra de teatro verbal en la que el director de escena sabe los decorados y el guion general de la obra, pero no el guion particular de cada uno de los protagonistas, que es cosa de los actores. En el juego de rol los jugadores interpretan a unos "Personajes de los jugadores" (es decir, PJ) para diferenciarlos de los comparsas, de todos los demás individuos que pueblan la trama, los "Personajes no de los jugadores" (PNJ). Sobre la mesa puede haber fotografías o dibujos para facilitar las descripciones, o mapas o esquemas en los que incluso se pueden colocar figuritas que representen a los personajes y sus movimientos. O nada de ello, pues todos estos son elementos de apoyo desechables para lo básico de un juego de rol: la imaginación. Y sí, se juega sentado alrededor de una mesa, aunque más que nada por comodidad. Ni disfraces ni interpretación física. Solo diálogo y, sobre todo, imaginación.

Para evitar que la cosa se descontrole demasiado existen unas reglas. El Director de juego las debe conocer más o menos bien. Además se traerá la aventura escrita (o al menos esquematizada): nunca improvisará del todo ni se inventará una trama sobre la marcha. Alguna vez estas cosas pueden salir bien, pero, en general, son un desastre. Los jugadores, por su parte, también tienen sus limitaciones. Sería muy aburrido que el único límite a lo que pueden hacer sus personajes fuera que no haya ningún límite. En la práctica no lo hay a lo que pueden **intentar** hacer. Otra cosa es que lo consigan...

Del mismo modo que en la vida real, los PJ tienen limitaciones físicas, mentales y de conocimientos. Vamos, que ni son superhombres o supermujeres ni lo saben todo. Puede que ni siquiera sepan todo lo que sabe el jugador. A cambio, seguramente sabrán otras cosas que este desconoce. Estas características, saberes y carencias se plasman en la llamada hoja de per-



PB Jugar al rol permite vivir aventuras emocionantes

sonaje, en la que se hallan reflejadas mediante números. Lanzando unos dados especiales determinamos si el PJ logra realizar o no una acción, que puede ser desde derribar una puerta de una patada hasta subir por una escalera de mano al asalto de un castillo (sujetando el escudo sobre la cabeza para evitar la lluvia de proyectiles de los defensores) o descifrar el mapa de unos monjes irlandeses donde se encuentra la localización del tesoro que ciertos monjes desconfiados escondieron hace mucho tiempo...

Me dirás que eso ya lo haces con los videojuegos modernos, y te contestaré que no. No del mismo modo por lo menos. Un videojuego puede tener las horas de programación que quieras y exhibir unos gráficos muy logrados, así como una aventura estupenda, pero esta aventura **siempre** será lineal. Sencillamente porque, a día de hoy, aún no existe una inteligencia artificial tan avanzada que improvise a un nivel de profundidad completo. En una aventura gráfica por ordenador no puedes hacer nada que no esté programado que se haga. Por ejemplo, si se trata de romper una puerta, un jugador imaginativo puede intentar destrozar los goznes en lugar de forzar la cerradura o tirar la puerta a patadas. O sacarla del marco poniendo cuñas de madera entre el dintel y la puerta y golpeándolas con un mazo. O buscar a alguien que tenga la llave. O lo que se le ocurra. Otra cosa es que sus ideas funcionen o no, pero nunca nadie le pondrá trabas a la manera en la que se le ocurra solucionar su problema en el juego. Nadie le impedirá pensar e imaginar.

Y esto de jugar con la imaginación, de soñar que se es esto o aquello y de fantasear despierto es más viejo que la sopa de ajo. Los niños de todo el mundo y de todos los tiempos han jugado y juegan a simular, como hacen todos los cachorros, porque el juego es un ensayo de la vida, ayuda a fortalecer los músculos y, en el caso de la imaginación, ayuda a desarrollar el pensamiento lógico y la inteligencia. Dejad que los niños de hoy jueguen a que son héroes que salvan el mundo. Quizá mañana lo salven de verdad y descubran una cura contra el cáncer.

Y, básicamente, en esto consiste un juego de rol. Un juego de narración, interpretación e imaginación. Y ahora, como digo siempre, imagina lo que puedes imaginar...

...
...
...

¿Y ya está? ¿Esto es eso que tiene tan mala prensa porque dicen que es tan raro? Sí, claro. Porque sí que es raro, y mucho.

En esta sociedad cada día más competitiva, el rol fomenta la colaboración. Y eso es raro. Los PJ actúan en grupo ayudándose los unos a los otros. No hay un ganador definido: o el grupo logra superar la aventura o fracasa en el intento. El triunfo es de todos.

En esta sociedad cada día más audiovisual, donde el cine, la televisión y el ordenador nos bombardean con imágenes cada vez más impactantes, con escenas cada vez más espectaculares y con acción cada vez más desenfrenada (casi siempre a costa de un guion coherente, pero esa es otra historia), el juego de rol fomenta la imaginación.

En esta sociedad cada día más alienada en la que la gente se comunica mediante chat o mensajes crípticos por ordenador, el juego de rol fomenta el diálogo, la comunicación y el desarrollo verbal.

En esta sociedad que busca el éxito rápido por encima de todo y que desprecia la cultura como algo superfluo, el juego de rol fomenta la lectura y el estudio (en especial si se trata, como este, de un juego con una estupenda base histórica).

También podría añadir como beneficios la comprensión numérica, por aquello de tener que hacer cálculos rápidos para ver si hemos acertado o no con la tirada del dado, el desarrollo empático, la capacidad de reacción ante una crisis inesperada, etc. Pero mira, resulta que ya estoy cansado y no tengo muchas ganas de seguir dándote la lata. Circulan varios libros por ahí que hablan del tema, si es que estás interesado.

Terminaré diciendo que, por encima de todo, los juegos de rol te enseñan a pensar por ti mismo. Y eso, amigo mío, eso es lo más raro de todo.

CAPÍTULO 2
"A FURARE NORMANNORUM LIBERA NOS, DOMINE"

Breve introducción a Walhalla

Si acabas de conocer o ya conocías la verdadera naturaleza de los juegos de rol, es la hora de darte la bienvenida al universo de **Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media**.



Walhalla es un juego especial. No funciona ni mejor ni peor que otros manuales de rol, aunque sí resulta distinto. La primera razón que lo explica es que está basado en **TOTUM REVOLUTUM**, un sistema de reglas que integra en un mismo manual dos versiones diferentes. Una de ellas es básica y cerrada, lo que quiere decir que contiene un conjunto de reglas sencillas que se ha de aceptar en bloque. La otra es una versión avanzada pero abierta, ya que permite escoger entre unas reglas adicionales u otras con total libertad. Con **TOTUM REVOLUTUM** los jugadores tienen la posibilidad de confeccionar su propio mecanismo de juego optando por el equilibrio entre realismo y agilidad que consideren más oportuno. Los grupos de roleros amantes de la fiel simulación de las acciones adoptarán todo o la mayor parte del paquete de reglas optativas que propone **TOTUM REVOLUTUM advanced** ("**TRa**" a partir de ahora). A aquellos jugadores que prefieran disminuir el realismo de sus partidas en aras de una mayor agilidad puede que les baste con **TOTUM REVOLUTUM basic** ("**TRb**"), e incluso que quieran emplear el minipaquete específico de reglas que se ofrece en el capítulo 5, **TOTUM REVOLUTUM combat-turbo** ("**TRct**"). De esta manera, **Walhalla** proporciona las herramientas adecuadas para concretar un mecanismo de resolución de acciones a la medida de cada grupo de jugadores. Su **TRb** también permite adentrarse de una manera realmente sencilla en el universo de **Walhalla** para luego, si se desea, incrementar el grado de complejidad añadiendo reglas más precisas y detalladas de **TRa**: un dos en uno.

La segunda razón por la que **Walhalla** nos parece especial es su cuidada y singular ambientación. **Walhalla** no es solo un juego de vikingos: es el juego de una Plena Edad Media a la que se accede, eso sí, de la mano de los hombres del norte. **Walhalla** no es el último giro de tuerca metarreferencial en el que se amontonan unos sobre otros los elementos tópicos del imaginario colectivo contemporáneo, sino que es un portal abierto a través del que se puede viajar al mundo y a la vida de nuestros auténticos antepasados. **Walhalla** no es un videojuego en papel: no hay bárbaros melenudos saltando sobre dragones que escupen fuego mientras Ódinn determina el destino de los hombres y brujas y nigromantes despiden rayos por los ojos. **Walhalla** es el juego de los tiempos medievales que existieron en realidad, donde una cierta "magia" se produce tan solo porque habita en las mentes acientíficas y supersticiosas de sus pueblos, en donde la fantasía de corte tolkieniano se revela innecesaria y el verdadero desafío consiste en transitar por un mundo tan original como palpitante de aventuras.

Walhalla aborda la reconstrucción del universo vikingo desde la premisa de la veracidad y no desde los falsos tópicos que tanto se han difundido sobre los hombres del norte. Habría resultado más fácil llevar a cabo un proyecto efectista, menos ambicioso, con gigantes vikingos de cascos con cuernos saqueando, violando y matando a diestro y siniestro. Al fin y al cabo, esa es la peculiar manera de interpretar a sus personajes que exhibe una minoría de jugadores de rol. Justo al contrario, **Walhalla** renuncia a quedarse en la caricatura colorista de un universo tan rico como el de la Alta y la Plena Edad Media. Sus creadores han entendido que eso sería desperdiciar una oportunidad aún no explorada por manual alguno. Y es que las posibilidades que ofrece una ambientación verdaderamente plenomedieval son extraordinarias para un juego de rol. Esa es la razón última de la redacción de **Walhalla** y de que tengas este volumen entre tus manos.

De igual manera **Walhalla** tiene poco que ver con un sesudo tomo de historia, por más que provea al director

de juego y al resto de jugadores de abundante material con el que ambientar sus partidas. **Walhalla** busca el equilibrio entre la precisión de los hechos y la emoción y la fantasía que acompañan a una buena partida de rol con los amigos de toda la vida. En ese equilibrio descansa la auténtica estructura del juego. La ficción pura tiene un protagonismo destacado en nuestra recreación del universo de los vikingos, y no ocupa un lugar menor la deliciosa mitología de aquellos arcaicos y magníficos escandinavos. Es por ello que la fantasía y la historia, el cuerpo y el alma, la realidad y la imaginación serán las coordenadas permanentes de nuestra experiencia lúdica.

Walhalla y la historia medieval

La historia medieval es en realidad una historia de lo paulatino, de lo que sucede paso a paso y poco a poco. Es una historia de ascensiones lentas e irresistibles, de hegemonías temporales y de agónicas decadencias. Una historia de procesos más o menos dilatados, crecientes o decrecientes, pero siempre progresivos. La noción de ruptura casa mal con el concepto de historia de la Edad Media que manejamos en la actualidad. Esto es algo que ni la profusión de fechas memorables o de nombres propios es capaz de ocultar. El transcurso de las sociedades medievales, el devenir de sus costumbres, sus saberes, sus creencias o su arte, suele ser muy poco "revolucionario". Cuando una civilización dada sufre influencias externas o experimenta procesos internos que la transforman, esto es, que la obligan a evolucionar, a menudo lo hace de manera imperceptible para sus gentes. ¿Cuál es la fecha concreta en la que el reino de los francos pasa a considerarse una potencia continental? ¿Cuándo podemos establecer el final exacto de la hegemonía de Bizancio sobre el mar Mediterráneo? ¿En qué momento preciso entra Al-Ándalus en su larga fase de decadencia? Ni siquiera la expansión fabulosamente rápida de los árabes por Asia o África en los siglos VII y VIII deja de constituir un conjunto de etapas sucesivas durante las que se experimentan retrocesos y dificultades. En lo esencial, la historia medieval es la historia de una aparente inmovilidad.

Sin embargo, una nación compuesta por duras gentes del norte escapa a este esquema mil veces visto. Un pueblo cuyo advenimiento en la historia resulta tan áspero y desapacible como repentino. Una civilización que cuenta con una inaudita fecha iniciática, con una efeméride a partir de la cual todas las estructuras sociales, políticas y económicas de su época se tambalean de la misma forma que hiciera la vida natural sobre nuestro planeta tras el impacto de un meteorito 65 millones de años atrás. Y este fenomenal bólido humano cae sobre Europa en un día concreto de un mes y un año determinados, hecho del todo infrecuente, difícil de comprender y aún más de explicar. Como es obvio, estamos aludiendo a las naciones de los hombres del norte, cuando ese extremo del mundo no es otra cosa que Escandinavia. Por supuesto, estamos hablando de los vikingos.

El día 1 del siglo I de la era vikinga resulta ser un tibio 8 de junio del año 793 d. C. Restan tan solo siete primaveras para la coronación del gran emperador Carlomagno en la basílica de San Pedro de Roma. Ese 8 de junio es la jornada en la que los vikingos entran en la historia occidental con toda la violencia con la que luego se los caracterizará una y otra vez. Ocurre en Lindisfarne, frente a la costa oriental del reino británico de Northumbria. En ese hermoso lugar se sitúa un próspero monasterio cristiano. En este día templado, casi estival, los monjes de Lindisfarne se afanan en la siega del heno para el invierno. La fundación tiene más de 150 años de antigüedad. San Aidano puso su primera



Las posibilidades de una ambientación plenomedieval de tipo realista son enormes para un juego de rol

piedra en 635, acompañado de varios monjes celtas de Iona, la isla de San Columba, antes de misionar buena parte de la Inglaterra oriental. La fama de Lindisfarne ha alcanzado el continente después de su siglo y medio largo de existencia y rivaliza con la de Fulda, Echternach o Lorsch. Pero quiere el destino que aquel piadoso lugar sea precisamente el primero en sufrir un *strandhögg* de los hombres del norte.

Armados con hachas ligeras y centelleantes espadas, unos guerreros desconocidos surgidos de repente saltan de sus barcos-dragones profiriendo aullidos terribles que hielan la sangre de los monjes. El monasterio apenas ha experimentado amenazas en el pasado y carece de protección. Todo sucede entonces de forma parecida a como el cuchillo penetra en la mantequilla. Los saqueadores entran a sangre y fuego, vacían las bodegas y los graneros, profanan y destruyen los altares y roban el tesoro y todo cuanto pueden transportar mientras siembran una devastadora confusión. Ni los monjes ni sus siervos se libran del filo de sus armas. Bastantes perecen traspasados por ellas y otros son conducidos hasta la cercana playa y ahogados allí entre vulgares risotadas. Por último, los atacantes rebanan el cuello de los animales a los que pueden echar mano en los prados adyacentes al monasterio e incendian el sagrado lugar de Lindisfarne antes de regresar a sus embarcaciones. El fuego tarda un día entero en extinguirse. La santa fundación de San Aidano queda destruida para siempre.

El 8 de junio de 793 marca en las conciencias de los habitantes de la Edad Media el inicio de la época vikinga en Europa. En el resto del mundo lo hace unas pocas décadas más tarde. Las acciones de los saqueadores son tan parecidas entre sí como una gota de agua a otra. Los barcos-dragones aparecen de improviso, a menudo emergiendo entre las brumas del litoral, y sus experimentadas tripulaciones saltan a tierra entre alaridos escalofriantes. Roban, matan y destruyen todo lo que queda a su alcance. Violentan a las mujeres, raptan a las doncellas, sacrifican el ganado y reducen a la esclavitud a los hombres que pueden llevarse de vuelta en sus naves. Por fin, la escabechina concluye, despliegan los remos, poco más tarde el velamen, y marchan exultantes e indemnes. A las pocas horas del inicio de su asalto ya no queda ni rastro de ellos, solo una terrible desolación cubre el escenario de sus atrocidades. Cuando el poder establecido trata de acudir al rescate, hace ya varios días (o incluso semanas) que los hombres del norte celebran el éxito de sus correrías al calor de sus hogares en sus casas de madera. No existe ninguna forma de evitar o prevenir estos actos de violencia. Por esa razón, el ataque a Lindisfarne abre una etapa que se va a prolongar varios siglos y que recorrerá toda la cristiandad hasta entrar en contacto con otras civilizaciones y ámbitos del mundo conocido o por conocer: con el Islam, con Bizancio, con los pueblos eslavos del este, con Groenlandia, con América... Por el camino, los vikingos acaban con el imperio carolingio, adelantan el nacimiento del feudalismo clásico y modifican absolutamente todas las relaciones de intercambio económico, político, militar y cultural en el continente europeo. O, al menos, así nos lo cuentan las crónicas.

¿Pero quiénes son en realidad estos vikingos, estos bárbaros sin piedad que se descuelgan del norte del mundo? ¿Por qué irrumpen de aquella cruenta manera en la vida de Europa? Y, sobre todo, ¿por qué en ese preciso momento y no antes o tal vez después? Por ahora debe bastarnos con saber que desde el mismo saqueo de Lindisfarne los vikingos son más temidos que estudiados y, como es lógico, mucho más ignorados que conocidos. Durante décadas, todo contacto con los duros hombres del norte se limita a las sangrientas expediciones de pillaje que las naciones occidentales sufren cada vez con mayor frecuencia. A esto hemos de añadir el paganismo de los saqueadores, que en los primeros años de asaltos parecen disfrutar masacrando especialmente a unos monjes que han consagrado su vida a un extraño y único Dios que vivió en arenosos desiertos y murió clavado en una cruz de madera. Teniendo en cuenta que son precisamente esos monjes los únicos que por entonces saben escribir, con lo que monopolizan toda la producción cultural de su tiempo, es lógico que todavía asociemos la palabra "vikingo" a la imagen de un temible y enorme guerrero rubio sediento de sangre, un azote del mismísimo Averno.

Los vikingos siguen siendo unos grandes desconocidos. Ni su histórica mala prensa ante los monjes cristianos ni los apasionados encomios de los germanistas filonazis de los siglos XIX y XX, defensores y admiradores de lo nórdico, han ayudado lo más mínimo a retratarlos como se merecen. Y aunque **Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media** no es precisamente un manual de historia, no deja de resultar oportuno recordar que la tradición que ha existido hasta hoy ha sido la de enmascarar con el oprobio o la idealización la verdadera historia de aquellos fenomenales escandinavos.

Ni siquiera sabemos a ciencia cierta de dónde procede el término "vikingo". Sobre este punto el interminable debate entre los especialistas amenaza con causar más bajas que cualquier *strandhögg*. Sus propios coetáneos continentales los llaman de muy diferentes maneras: *dane* los anglosajones, sustantivo que aplican incluso a los noruegos y a los suecos; *mayus* los árabes occidentales, literalmente "adoradores del fuego"; *rus* ("remeros") los eslavos, nombre del que derivará más tarde el de *Rusia*; *varangoi* ("juramentados") o *rhos* ("rojos") los bizantinos; *normandos* u hombres del norte los francos; *ascomanni* o *ashmen* ("hombres del fresno") los germanos; *lochlainach* ("habitantes del país de los lagos") los celtas de la isla de Irlanda... Denominaciones que solo tienen

en común dos cosas: los vikingos proceden del norte y, en efecto, no se trata de gente demasiado pacífica.

Los vikingos en Walhalla

Los hombres del norte son grandes aventureros, navegantes y comerciantes, pero ante nosotros se revelan también como notables artistas y creadores. Surcan todos los mares con sus esbeltas y peculiares embarcaciones y colonizan nuevas tierras ensanchando la geografía europea de un modo impensable hasta entonces. Son los primeros en descubrir el continente americano, al que paradójicamente llaman Vinlandia o "tierra del vino", y su impulso militar y económico resulta fundamental para el continente europeo, al que en muchos aspectos enriquecen aportando savia nueva.

Los vikingos conforman un pueblo con una lengua, unos dioses, unos mitos y unas costumbres compartidas. A finales del siglo VIII irrumpen violentamente en los confines septentrionales del imperio carolingio y en las islas británicas. Los noruegos son los primeros en entrar en contacto con la cristiandad. Esta vanguardia de saqueadores actúa en pequeñas bandas unidas por el decidido liderazgo de un caudillo militar o *jarl*. A partir de 795 comienzan a producirse los primeros asaltos en Escocia e Irlanda, territorios que luego serán de tradicional colonización noruega. En el futuro, estos noruegos descubrirán y poblarán las islas Hébridas, las Orcadas, las Shetland, las Feroe, la isla de Man, el litoral de Escocia y de Irlanda, Islandia, Groenlandia e incluso la mítica Vinlandia, en Norteamérica.



Dane, mayus, rus, ascomanni... ¡vikingos!

Poco más tarde que los noruegos, los daneses, mucho más organizados y en contacto directo con el imperio carolingio, van a entrar en escena. En 843 se produce el primer ataque frontal contra el imperio, lo que supone el saqueo de Ruan y una masacre en Nantes. A partir de entonces las incursiones vikingas en Occidente se suceden casi anualmente. Los ejércitos daneses, nutridos ocasionalmente con noruegos, son cada vez más numerosos y profesionales y pasan a invernar dentro de las fronteras del imperio en torno a 850-880. De aquí al asentamiento permanente solo queda un paso. Este se da definitivamente en 911 por medio del tratado de Saint-Clair-sur-Epte entre Carlos III "el Simple" y el jefe normando Rollón. Desde ese momento los descendientes de aquellos primeros e incivilizados vikingos paganos se van convirtiendo en verdaderos señores feudales de la región, que por ello pasará a denominarse para siempre Normandía, el país de los hombres del norte. Los vikingos empiezan a ser asimilados cultural y religiosamente, a dejar de comportarse como vulgares saqueadores en busca de botín para transformarse en propietarios terratenientes que administran la ley y monopolizan el ejercicio de la violencia al igual que otros muchos señores feudales. Al mismo tiempo se cristianizan y entran a formar parte, lenta pero irreversiblemente, del nuevo orden continental dentro de una Europa mucho más amplia. Ello supone el inicio de la absorción definitiva de los vikingos y de su desaparición como pueblo característico y extraeuropeo.

Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media se puede ocupar tanto de la primera etapa de los antiguos escandinavos como de esa segunda fase a la que acabamos de aludir. De entrada, sin embargo, nuestro juego no se va a centrar en la edad posterior de los normandos en Europa: al margen de las futuras ampliaciones que contemplen tanto el siglo XI como el XII, **Walhalla** se vuelca en las dos primeras centurias de la era vikinga, aquellos siglos IX y X que viven la irrupción de los hombres del norte y la configuración de un mundo radicalmente nuevo.

Posibilidades de Walhalla

Por tanto, **Walhalla** es un juego de rol que se ciñe al ámbito vikingo que podríamos calificar de "clásico", pero esto no significa que consienta en dejar a un lado



Los vikingos no entienden de límites ni de fronteras

las posibilidades que ofrece la coyuntura histórica global que nos ocupa: un imperio carolingio recién instaurado y que pronto entra en fase de descomposición, el nacimiento y la extensión del feudalismo, el esplendor de los califatos de Córdoba y de Bagdad, el establecimiento de las bases del futuro estado ruso, una presencia musulmana siempre amenazante en el norte de África, la irrupción del pueblo húngaro por el este del continente, la eterna decadencia de un imperio bizantino todavía fabulosamente rico y complejo... Además del impresionante caudal lúdico que el mundo vikingo nos ofrece, **Walhalla** puede derivar por otros derroteros bien distintos. El juego se ha confeccionado con ambición y teniendo presentes estos aspectos. En este tomo se ha tratado de tener en cuenta una visión global de su universo, tanto en lo que respecta al sistema de reglas como al conjunto de la ambientación, y se proporciona información esencial para, en la medida de lo posible, trasladar las partidas a ámbitos extravikingos. Por supuesto, habrá quienes consideren que lo que se ofrece no es suficiente para abarcar un marco tan amplio y, en efecto, así es; de lo contrario, este libro tendría más del triple de páginas. **Walhalla** es, hoy por hoy, un juego de rol ceñido a los tiempos de la primera era vikinga, pero ello no quiere decir que futuras ampliaciones (o tu mismo interés personal a partir de lo que te ofrece el presente tomo) no amplíen ese horizonte.

Si el mundo de los vikingos es tan sumamente rico para un buen aficionado al rol, si encierra maravillosas posibilidades, imagínate lo que puede ofrecer proyectar ese ámbito a una escala mucho mayor, hasta convertir **Walhalla** en el verdadero y único juego de rol de la Plena Edad Media. El límite solo lo pones tú. Pero lo cierto es que los vikingos no entienden de límites ni de fronteras. Para ellos, todo país resulta pequeño, todo mar un lago, toda batalla una simple escaramuza. Los vikingos llegan a casi todos los confines del mundo, descubren América 500 años antes que Cristóbal Colón e interactúan con un catálogo inacabable de culturas y gentes. Ese espíritu de permanente aventura es, en definitiva, el mismo espíritu de **Walhalla**.

Estructura del juego

Walhalla se divide en catorce capítulos, cinco apéndices, dos glosarios y un anexo de ayuda al director de juego. Estos contenidos se agrupan a su vez en tres partes fundamentales. La estructura del volumen no deja de parecerse a la de una embarcación vikinga porque, al igual que cualquier *dreki*, **Walhalla** sirve para viajar a un mundo de emociones sin fin.

Las tres partes constituyentes de **Walhalla** son:

La PROA. En la parte delantera de la nave que tienes entre tus manos puedes encontrar dos pequeños capítulos introductorios y siete capítulos dedicados a todo el mecanismo de juego. En ellos las referencias a **TRb** y **TRa** son constantes y permiten personalizar libremente el sistema con el que disfrutar de tus partidas.

La POPA. En la parte central y trasera de **Walhalla** se ofrecen cinco extensos capítulos dedicados exclusivamente a la ambientación del juego. La historia, la geografía, la sociedad, el papel de la mujer, los sistemas de creencias de la Edad Media o el mundo náutico constituyen sus temas principales. Todo lo que se requiere para ambientar correctamente las partidas de **Walhalla** se encuentra aquí.

La QUILLA. Como soporte de la embarcación se presentan siete anexos (compuestos por dos glosarios y cinco apéndices) más un pequeño capítulo de consejos para el director de juego. Estos documentos constituyen una ayuda esencial para dirigir o sencillamente jugar las partidas de **Walhalla**. Su cometido básico es agilizar la consulta de reglas y tablas, la generación de los personajes y la resolución de las acciones especialmente emocionantes, como por ejemplo los combates.

Por último, al final del volumen se facilitan varios personajes pregenerados y se incluyen dos aventuras introductorias listas para jugar. En su diseño y redacción se ha pretendido que resulten útiles para familiarizarse con la mecánica **TOTUM REVOLUTUM** y el resto de aspectos del juego. Esperamos sinceramente que las disfrutes.


Groenland
Atlantshaf
Hálogaland
Hardsae
Glaesisvellir
Finnmörk
Bjarmaland
Dofrafjöll
Gandvík
Jämtland
Nidarós
Svíthjód
Vína
Sogn
Finnland
Norvegr
Faereyjar
Aldeigja
Björgvin
Thelamörk
Uppsala
Hjattland
Småland
Orkneyjar
Rogaland
Björkey / Birka
Beloózero
Ljodhus
Kaupang
Ösel
Hólmgard
Skotland
Halland
Semgala
Dyna
Jótland
Sudreyjar
Eystrasalt
Gardaríki
Vindland
Vestr um Haf
Eistland
Írland
Jórvík
Dyflinn
Heidabýr
Jómsborg
Danalög
Volga
Valland
Austrríki
Lundúnir
Slavsvík
Bretland
Angeln
Ruciland
Heimvík
Saxland
Signa
Quentovík
Frankia
Koenugard
Dnjepr
Tanais
Valland
Frakkland
Rín
Valland
Leira
Svartahaf
Jakobsland
Mikligard
Rómaborg
Kaspíahaf
Bláland
Grikkland
Grikklandzhaf
Njörvasund
Bláland
Midjardarhaf
Serkland
Egiptaland
Helluland
Vestribyggd
Eystribyggd
Ísland
Reykjanes
Markland
Leifsbudir
Vinland
Atlantshaf
El mundo que surcaron los vikingos
(topónimos en nórdico antiguo)
Leyenda
Océano / Mar / Río
Gran región · Gran región
Región
Área
Isla
Gran urbe
Pequeña urbe

Capítulo 3
El armazón del *Langskip*

Mecanismo de juego TRb y TRa



Todo PJ está dotado de seis características básicas: AGI, DES, FUE, PAL, PER y SAB

Walhalla cuenta con un sistema doble de simulación de la realidad conocido como **TOTUM REVOLUTUM**. En este capítulo se detalla su mecánica básica: todo lo relativo a la manera en que los personajes llevan a cabo diversas acciones en el mundo medieval en el que se desarrolla su existencia. Reglas adicionales pero también clave, como las referidas al combate, la salud o la moral, son abordadas en sus capítulos correspondientes. Ahora es el momento de centrarse en los rudimentos de **Walhalla**, esto es, el esqueleto fundamental del juego. Para ello nos moveremos todo el tiempo entre las dos dimensiones que ofrece **TOTUM REVOLUTUM**: **basic** y **advanced**. Recordemos que las reglas de **TRb** conforman un conjunto cerrado, mientras que de **TRa** se puede tomar lo que se desee con total libertad. **En este volumen, el texto corrido corresponde generalmente al bloque de TRb, mientras que las reglas específicas y opcionales de TRa son distinguibles a simple vista por aparecer enmarcadas en recuadros con texto de diferente tipografía**.

Porcentajes, niveles de PJ y dificultades: la resolución de las acciones en Walhalla

Aunque será en el capítulo siguiente cuando entremos de lleno en la generación y el desarrollo de los personajes de los jugadores (a los que de aquí en adelante nos referiremos como "**PJ**"), resulta obligado

comenzar hablando de sus características y sus capacidades. Se trata del paso previo a explicar la forma en que se resuelven las acciones de los personajes en el transcurso de las partidas.

Características

Por características de los personajes nos referimos a los atributos básicos de todo ser humano. Algunas de estas características (como la FUERZA, por ejemplo) son compartidas asimismo por los animales y las criaturas. Otras son genuinas y exclusivas de las personas, como la PALABRA o el SABER.

En cada una de las seis características humanas básicas (AGILIDAD [AGI], DESTREZA [DES], FUERZA [FUE], PALABRA [PAL], PERCEPCIÓN [PER] y SABER [SAB]), todo personaje posee un grado que define su aptitud en ese atributo, es decir, lo bueno o lo malo que resulta ser en esa área determinada, lo fuerte o lo débil que es, lo locuaz o lo tímido, lo hábil o lo torpe, etc. El grado de las características se expresa con números, como casi todo en el rol, y **nunca puede ser mayor de 50 puntos ni menor de 1. La regla lógica es que, cuanto más, mejor**. Un PJ con una PER de 45, por ejemplo, será una persona con unos sentidos excepcionalmente desarrollados. Otro con una AGI de 39 será alguien bastante flexible y rápido de reflejos. Del mismo modo, si hablamos de un PJ con una FUE de 13, se tratará de una persona debilucha y enfermiza, incapaz de levantar demasiado peso.

Capacidades

Las capacidades de los PJ son mucho más numerosas que las características. Esto es lógico, pues se refieren a campos muy concretos del hacer y del saber humanos y no a atributos abstractos. En teoría, el número de capacidades es casi infinito, aunque la ficha de PJ solo refleja el medio centenar largo de uso corriente en un juego como **Walhalla**.

Toda capacidad depende de una característica. Así, la capacidad de Saltar depende de la AGI del individuo, la de Leer/Escribir runas de su SAB, la de Nadar de su FUE, la de Convencer de su PAL. Las capacidades también tienen su valor expresado en números: es lo que llamamos el grado de la capacidad. Este coeficiente **puede alcanzar un máximo de 70 puntos y un mínimo de 0, pero nunca sobrepasar en más de 20 el grado de la característica de la que depende. Esta limitación es muy importante en el juego y conviene no olvidarla jamás**. Para las capacidades dependientes de la característica de PAL existe además otra restricción: **el grado de cualquier capacidad de PAL no puede ser superior al que se disponga en la capacidad de Idioma nórdico + 10 puntos**.



Las capacidades se refieren a campos muy concretos del saber y del hacer humanos

PB

Algunos campos del saber y del hacer humanos como, por ejemplo, andar o comer son tan básicos que no se representan como capacidades en la ficha de PJ. Estas acciones siempre se llevan a cabo automáticamente.

Porcentajes (base)

Características y capacidades conforman los porcentajes con los que determinamos, mediante una tirada de dos dados poliédricos de 10 caras (D10), el éxito o el fracaso de una acción. Claro que cuando un jugador desea que su PJ lleve a cabo una acción cualquiera también puede suceder que no tenga que tirar dados y que dicha acción, debido a su extrema facilidad, se realice de forma automática. Por ejemplo, pasear por el bosque, mantener una conversación en el propio idioma o afilar un arma. **La decisión de cuándo una acción se resuelve automáticamente y cuándo no compete exclusivamente al director de juego (DJ)**.

En las ocasiones en que lo que un jugador desea llevar a cabo no resulta automático, es decir, cuando existe al menos una pequeña dificultad a la hora de resolver la acción, tiene que tirar los dados para averiguar si logra su propósito o no (y también para determinar cómo lo logra). En tal caso, el DJ indica la capacidad que tenemos que emplear para poner en práctica la acción requerida y a continuación **añadimos el grado de dicha capacidad al grado de la característica de la que depende para obtener el llamado porcentaje base**. El porcentaje base es un número que funciona como una probabilidad estadística. **En la práctica no tenemos que sumar nada, pues la operación de adición de ambos grados viene consignada en la ficha de PJ desde el momento de la generación del personaje** (ver el siguiente capítulo). Como es lógico, cuanto mayor sea el porcentaje base más posibilidades tendrá el jugador de conseguir lo que se proponga hacer (y de que su éxito sea de mayor calidad).

EJEMPLO: Antonio, un jugador bastante quisquilloso, no se fía de la bonita descripción que el DJ acaba de hacerle a él y al resto de jugadores acerca de un idílico desfiladero que sus PJ deben atravesar. Antonio quiere que su PJ, Harald "Arrancacabezas", un tipo bastante duro, observe detenidamente el paraje para tratar de descubrir enemigos ocultos tras los riscos. El DJ comunica entonces a Antonio que su PJ tendrá que utilizar la capacidad de Buscar.

El grado de PER (característica de la que depende la capacidad de Buscar) de Harald es de 18, no muy alto ya que se trata de un vikingo más preocupado por desarrollar sus músculos que sus sentidos. Su grado en Buscar es todavía peor (solo 13 puntos) porque, además de bruto, Harald parece ser un poco corto de vista. Sumando ambos grados se obtiene un porcentaje base de 31, sobre el que Antonio habría de tirar los dados de 10 caras para saber si tiene éxito o no.

Sin embargo, todavía no debemos lanzar los dados. El porcentaje base que surge automáticamente al añadir los grados de característica y capacidad es solo eso, una base porcentual. Antes de arrojar los poliedros sobre la mesa intervienen dos elementos que modifican positiva o negativamente el porcentaje base: el nivel del personaje y la dificultad de la acción.

El nivel del personaje. Personajes con nombre (PJ, PNJ vikingos y PNJ no vikingos pero con fuerte carga dramática) y personajes anónimos (PNJ extras y no vikingos)

El nivel del personaje es el elemento fundamental de la mecánica del juego. Indica tanto la veteranía como la celebridad del PJ, de modo que cuanto más alto sea aquel, más experto y famoso se considera al individuo. Pero ocurre que además, y al margen de representar la progresión del PJ al funcionar como herramienta para mejorar su ficha mediante la consecución del siguiente escalón, el nivel del personaje mediatiza casi todas las tiradas en **Walhalla**. En el caso de la resolución de las acciones, **cuanto mayor sea el nivel de un PJ más fácil le resulta lograr el éxito en lo que se propone**. Y a la inversa: un personaje *barn* o *sveinn* a menudo se encuentra con un modificador negativo de su porcentaje base.

En Walhalla existen dos tipos de personajes: aquellos que cuentan con un nombre propio y aquellos que no. Los personajes con nombre propio están constituidos por los PJ y por los PNJ que pertenecen a cualquiera de las naciones de Escandinavia, islas del Atlántico Norte, Islandia, Groenlandia, Vinlandia, Normandía o el reino normando de Sicilia. También tienen nombre propio los PNJ que, sin ser vikingos, cuentan con una fuerte carga dramática en la aventura, esto es, que son aliados o antagonistas relevantes de los PJ. En el otro lado, los personajes anónimos están constituidos por el resto de los extras que aparecen en las aventuras y que no forman parte de la civilización vikinga (francos, anglosajones, celtas, frisones, eslavos, árabes, andalusíes, bizantinos y cualquier otro grupo étnico o cultural).

Los personajes con nombre, ya se trate de PJ, PNJ escandinavos o PNJ no escandinavos pero con fuerte carga dramática, pueden alcanzar hasta ocho niveles diferentes y consecutivos: *barn* (muchacho), *sveinn* (joven), *mann* (adulto), *eigandi* (propietario), *bóndi* (amo), *höfdingi* (caudillo), *jarl* (señor) y *konungr* (rey). Sin embargo, **los personajes anónimos se tienen que conformar con solo seis niveles**. Estos coinciden parcialmente con los seis primeros de los personajes con nombre: muchacho, joven, adulto, maduro, curtido y veterano. La distinción que se realiza entre personajes con nombre y personajes anónimos da ventaja a los primeros al

abrirles la posibilidad de acceder a escalones superiores de desarrollo vetados para los que no son vikingos (o no son PJ). Esta es, asimismo, una de las maneras en que el reglamento de **Walhalla** ofrece una imagen práctica de la mayor bravura de los habitantes de Escandinavia con respecto al resto de civilizaciones medievales.

La dificultad de la acción

El nivel del PJ o PNJ interactúa con un segundo elemento clave: la dificultad de la acción. Esta viene determinada por el criterio del DJ y se define en una sencilla **Tabla de dificultad de las acciones, que no en vano es la tabla más importante de todo el manual**. Su cometido es poner en relación los ocho/seis niveles de personaje existentes (en función de si el personaje tiene nombre propio o no) con las cinco dificultades de acción posibles. Estas son:

Fácil. Es la acción más simple tras la que se lleva a cabo de manera automática. Por ejemplo, saltar menos de dos metros con carrerilla, leer una oración simple en rúnico, cortar algunas ramas húmedas y gruesas para hacer un buen fuego, convencer a un PNJ para cambiar el turno de guardia o nadar hasta 300 metros en mar abierto y tranquilo. También puede tratarse de acciones muy sencillas pero que requieran una concentración adicional en vista de la situación, como abrir una cerradura a la primera utilizando una llave mientras se acerca una horda de obroditas hacha en mano dispuestos a rebanarte bien finito...

Normal. Este segundo escalón de dificultad nos indica que la acción que se desea llevar a cabo comporta una cierta complicación. La mayor parte de las acciones presentan este grado de dificultad. Por ejemplo, saltar casi tres metros, leer un texto completo en rúnico, cortar un árbol pequeño con un hacha en mal estado, convencer a un PNJ para que te haga el turno de guardia (además del suyo) o nadar entre uno y dos kilómetros en mar abierto y tranquilo.

Difícil. Se trata de la acción que exige un esfuerzo o una concentración considerables o ambas. Comprende el conjunto de acciones poco corrientes para un hombre normal. Por ejemplo, saltar hasta cinco metros, leer un texto escrito en rúnico antiguo o escrito por alguien que no comparte tu dialecto, cortar un gran árbol de madera dura (como un roble o un boj), convencer a un PNJ para que te preste su espada o nadar unos cinco kilómetros en mar abierto.

Muy difícil. Este penúltimo escalón de dificultad introduce definitivamente todas aquellas acciones inaccesibles para el hombre corriente. Únicamente los mejores, los más capaces, pueden afrontar con ciertas garantías de éxito una acción muy difícil. Por ejemplo, saltar alrededor de seis metros, leer y comprender un texto rúnico incompleto o en muy mal estado, cortar un gran roble con un hacha arrojadiza, convencer a un PNJ desconocido para que te preste su espada o nadar más de diez kilómetros en mar abierto.

Heroico. La suprema dificultad queda solo reservada a los héroes, aquellos que de verdad se atreven a llevar a cabo acciones que sobrepasan la temeridad. A menudo, la consecución de una acción heroica se recompensa con 1 punto de Ódinn y hace posible que la fama del vikingo aumente y se relaten sus hazañas y aventuras. Por ejemplo, saltar más de siete metros, leer un texto rúnico críptico y fragmentario, talar un roble enorme y duro como una roca con un hacha en muy mal estado, convencer a un enemigo no mortal para que te preste su espada o nadar más de treinta kilómetros en mar abierto y picado. Todas estas acciones resultan tan portentosas que pueden ser tomadas por algo sobrenatural y, como consecuencia, provocar un aumento en el valor de superstición de todos aquellos personajes que son testigos de ellas (véase capítulo 7).

Porcentaje modificado

Como ya hemos señalado, es el DJ quien decide el grado de dificultad de todas las acciones. Esto es así tanto para los PJ como para los PNJ. Una vez establecida la dificultad nos dirigimos a la Tabla de difi-

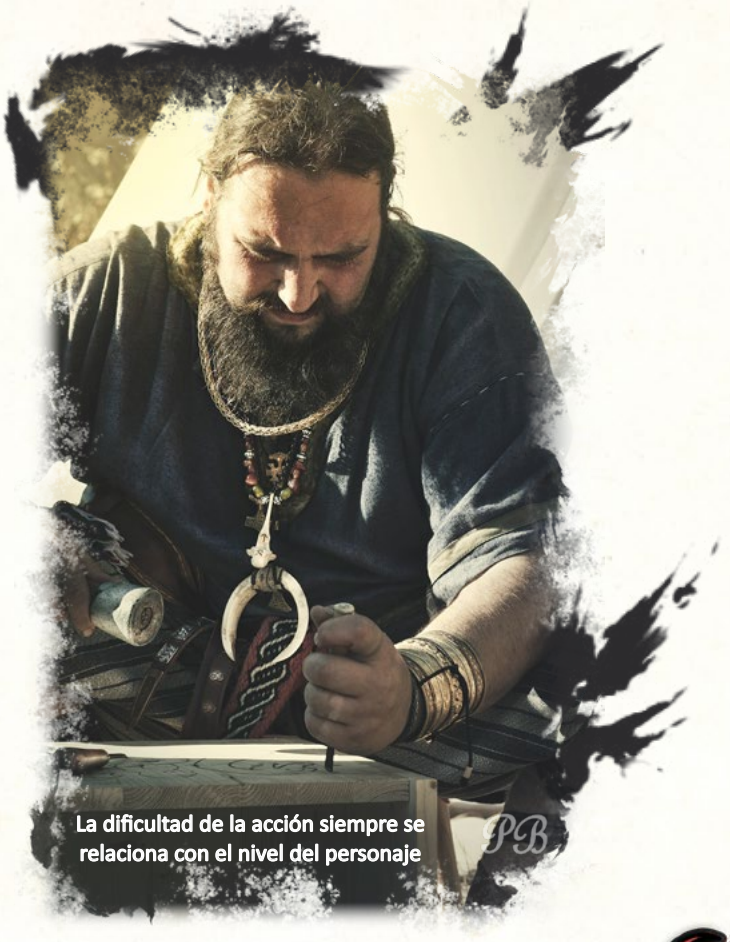

La dificultad de la acción siempre se relaciona con el nivel del personaje

TABLA DE DIFICULTAD DE LAS ACCIONES

NIVEL PJ/PNJ CON NOMBRE	Fácil	Normal	Difícil	Muy difícil	Heroico	NIVEL PNJ ANÓNIMO
Barn	+ 15	+5	- 10	- 25	-40	Muchacho
Sveinn	+ 17	+ 7	- 8	- 23	-38	Joven
Mann	+ 19	+ 9	- 6	- 21	-36	Adulto
Eigandi	+ 21	+ 11	- 4	- 19	-34	Maduro
Bóndi	+ 23	+ 13	- 2	- 17	-32	Curtido
Höfdingi	+ 25	+ 15	0	- 15	-30	Veterano
*Jarl**	+ 27	+ 17	+ 2	- 13	-28	
*Konungr**	+ 30	+ 20	+ 5	- 10	-25	

**Niveles exclusivos para personajes con nombre*

cultad de las acciones. En ella observamos que en la columna de la izquierda se hallan los ocho niveles de los personajes con nombre y en la de la derecha los seis de los anónimos, mientras que en la fila superior se sitúan los diferentes niveles de dificultad que una acción puede presentar. En el punto donde se cruza el nivel del personaje de turno con la dificultad de la acción establecida por el DJ hallamos un modificador del porcentaje base. Este puede ser positivo, negativo o neutro (de 0, es decir, ninguno). **Ahora es cuando se suma o resta dicho modificador al porcentaje base para obtener el porcentaje modificado, que es el percentil por el que realmente se tiran los dados**.

EJEMPLO: Siguiendo con el caso anterior, nuestro ya conocido Harald "Arrancacabezas" (célebre entre los suyos por haber decapitado en combate a dos jóvenes de un clan rival) cuenta con un porcentaje base de 31 para tratar de hallar enemigos acechantes o cosas aún peores entre los canchales del desfiladero que pretende atravesar. Ese 31 era el resultado de añadir los 18 puntos de su grado en la característica de PER y los 13 de su grado en la capacidad de Buscar, lo cual ya aparecía sumado en su ficha. El DJ, bastante magnánimo en esta ocasión, establece que la dificultad de la acción es fácil por tratarse de una garganta no demasiada angosta y porque el silencio reinante favorece la concentración y la agudeza de los sentidos.

Harald es un PJ escandinavo de nivel *mann*. Aún es joven, pero desde que dejó su rústica aldea natal en Skáney se ha curtido considerablemente. Nos dirigimos ahora a la Tabla de dificultad de las acciones. Allí comprobamos que para una acción fácil llevada a cabo por cualquier PJ del nivel de Harald el modificador que se añade al porcentaje base es de +19. Como el porcentaje base de Harald era 31, finalmente nuestro amigo de rubios cabellos tendrá un 50% de posibilidades de tener éxito en su tentativa. En caso de que Harald hubiese tenido un nivel de PJ *barn* su modificador habría sido de +15 (con lo que el porcentaje modificado final sería del 46%).

Algún lector avispado se habrá dado cuenta de que resulta posible obtener un porcentaje modificado (incluso un porcentaje base) superior a 100. En efecto, aunque las ocasiones en las que esto puede llegar a suceder son muy poco frecuentes, a veces ocurre cuando un PJ o un PNJ vikingo de un nivel muy alto lleva a cabo acciones de poca dificultad. Sin embargo, aun en ese caso no se trata de una acción automática: **siempre hay que tirar los dados. Procuremos no olvidar este punto**. El interés reside entonces en la calidad del éxito conseguido (consultar el apartado sobre calidades de éxito en este mismo capítulo). Además, **cualquier resultado obtenido con los dados que sea igual a 100 (es decir, igual a dos ceros) se considera un fallo** independientemente de que el porcentaje modificado sea igual o superior a 100.

Acciones irrealizables, acciones automáticas y capacidades de base mínima

Acciones irrealizables

Algunas acciones no se pueden ni tan siquiera intentar. En general, se trata de acciones absurdas o que se encuentran más allá de lo heroico.

Unas, porque son verdaderamente imposibles de poner en práctica, como convencer a alguien de que se corte el cuello con su propia espada o saltar doce metros de longitud. Este tipo de acciones irrealizables son de sentido común. Si un jugador no está de acuerdo con su DJ a la hora de caracterizar así una acción concreta e insiste en exigir una posibilidad porcentual

mínima para llevarla a cabo, el criterio del DJ es lógicamente el que prevalece. En todo caso parece recomendable hacer ver al jugador que lo que su PJ pretende realizar es imposible o que las posibilidades de éxito son tan remotas que no se pueden traducir ni en una fracción de un 1%.

Las otras acciones irrealizables son las que no se pueden llevar a cabo porque el PJ presenta 0 puntos en el grado de la capacidad requerida. Las capacidades con un grado de 0 puntos no conforman porcentajes base. En este caso, los personajes no pueden abordar acciones relacionadas con esas capacidades en cuanto presenten la más mínima dificultad. Dicho de otra forma: **no se pueden tirar los dados si la capacidad que se desea utilizar no cuenta ni siquiera con un grado de 1**.

Capacidades sin capacidad, acciones sin capacidad y acciones combinadas

Cuando creemos que la capacidad no aparece por ningún lado

Aunque la lista de capacidades ha sido diseñada para intentar dar respuesta a todas las acciones humanas posibles, es obvio que se trata tan solo de eso, de una relación limitada. En algunos lances del juego **puede darse la situación de que algún jugador deba o quiera llevar a cabo una acción no contemplada en la lista de capacidades de la ficha de PJ**. ¿Qué hacer entonces?

TRa

Capacidades de base mínima

No obstante lo dicho, para **TRa** existen una serie de capacidades que se comportan de manera distinta. Son las "capacidades de base mínima". En la ficha de PJ aparecen señaladas con dos asteriscos (**) y con ellas sí se pueden tirar los dados aun contando con un grado de 0 puntos. Esto es debido a que se trata de destrezas corrientes, con las que cualquier ser humano es capaz de afrontar unas dificultades mínimas.

El porcentaje base de estas capacidades se halla dividiendo entre dos el grado de la característica de la que depende la capacidad y redondeándolo siempre hacia abajo. Es decir: **podemos tirar los dados con cualquier capacidad de grado 0 junto a la que aparezcan dos asteriscos en la ficha de PJ (**). Su porcentaje base se verá conformado por el grado de la característica de la que depende dividido entre dos y redondeado hacia abajo**.

Acciones automáticas

Como ya hemos dicho, existen algunas acciones de sentido común tan básicas y cotidianas que su realización no implica sacar tirada alguna con los dados. Por ejemplo, correr por un camino ancho y bien nivelado, saltar un metro de longitud, escuchar el canto de un pájaro, cabalgar al paso o jugar a un juego de azar conocido. Todas estas acciones las llamamos "automáticas" y la mera voluntad del jugador implica que su personaje las lleva a cabo. **Por regla general todas las capacidades permiten poner en práctica acciones automáticas aun teniendo un grado de 0 puntos**.

Sin embargo, existen algunas capacidades que con un grado de 0 puntos ni siquiera facultan para llevar a cabo acciones automáticas. Esto es debido a que tales capacidades requieren un mínimo conocimiento o experiencia, como es el caso de Nadar. Si un jugador no tiene ningún punto en la capacidad de Nadar, sencillamente no sabe nadar, así que se empezará a ahogar en el momento en el que deje de hacer pie. La acción automática sería mantenerse a flote o desplazarse algunos metros, para lo cual ya habría que contar con algún grado en la capacidad. Lo contrario sucede, por ejemplo, con el caso de Correr. Siempre podemos correr un poco, incluso teniendo 0 puntos en la capacidad.

Por tanto, es necesario diferenciar las capacidades que nos permiten realizar acciones automáticas, aun teniendo un grado de 0 puntos en ellas, de las que no. Para ello **las capacidades que sí posibilitan acciones automáticas incluso con 0 puntos aparecen en la ficha de PJ acompañadas de un solo asterisco (*)**. A estas se deben añadir, además, todas aquellas capacidades de base mínima de las que hemos hablado en el apartado anterior, las señalizadas con dos asteriscos. **Únicamente quedan sin asterisco las capacidades que no permiten ni siquiera acciones automáticas si no se cuenta con algún grado en ellas**.

En primer lugar, el DJ tiene que asegurarse de que realmente no existe una capacidad adecuada para representar la acción que se intenta poner en práctica. A menudo, el sentido común basta para descubrir la capacidad que hay que emplear.

EJEMPLO: Leif "Garganta de Piedra" no es tan rústico como su hermano Harald: se trata de un próspero y viajado comerciante que está a punto de cerrar un trato con un caudillo de Sajonia.

Dani, jugador que maneja a Leif "Garganta de Piedra", quiere culminar el acuerdo de la forma más ventajosa posible, así que tira sus dados para ver si consigue engañar al sajón y sacarle más dinero de lo razonable.

Pero... ¡sorpresa! En su ficha de PJ, Dani no encuentra por ningún lado capacidades tales como "Cerrar tratos", "Comerciar" o "Timar a sajones con las cuentas", pues de lo contrario la ficha de PJ se compondría de unas diez páginas y, por otro lado, la lista de capacidades siempre seguiría resultando insuficiente. El DJ le dice entonces a Dani que no tiene de qué preocuparse: la capacidad que tiene que utilizar es Regatear. Lógico: una capacidad siempre esconde un abanico amplio de acciones diferentes.



"Cocinar" es un buen ejemplo de Capacidad sin capacidad

Capacidades sin capacidad

En segundo lugar, puede que la acción que se intenta llevar a cabo sea efectivamente tan particular dentro del espectro del hacer y del saber humanos que requeriría una capacidad en exclusiva. Por ejemplo, Forjar (armas, fíbulas, aperos de labranza, etc.), que no aparece por ningún lado. Para estos casos en la ficha de PJ se han dejado algunos espacios libres al final de toda la lista de capacidades donde se pueden incluir estas acciones. Procederá hacerlo a la primera ocasión en la que los jugadores entren en contacto con una "capacidad sin capacidad" y, ya sea por un motivo u otro (experiencia, aprendizaje, etc.), adquieran algún grado en ella, lo que ha de consignarse en la ficha de PJ. **Será el DJ el que estime en última instancia la característica de la que depende la hasta entonces capacidad sin capacidad**.

Acciones sin capacidad

En tercer lugar, puede darse el caso de que lo que se intenta hacer no constituya ni tan siquiera una capacidad sin capacidad. Sucede cuando se trata de algo muy infrecuente por lo que tirar y que además no requiere un verdadero conocimiento o habilidad específicos. Estamos ante el caso de una "acción sin capacidad". En este supuesto, el DJ decide qué característica se relaciona mejor con dicha acción y el jugador halla el porcentaje por el que tirar los dados de la manera conocida pero sin sumar ningún grado de capacidad. Es decir, que **el porcentaje base queda determinado únicamente por el grado de la característica decidida por el DJ**.

EJEMPLO: Leif "Garganta de Piedra" está más que rabioso porque cierto caudillo sajón le ha endosado unas mercancías en mal estado y él no se ha dado cuenta. Dani, que quiere rolear como todo un experto, decide que su PJ Leif, en el colmo de la furia, agarre el mango de su hacha y lo parta en dos de un cabezazo (al final Leif se va a parecer más de lo que creíamos a su hermano Harald). El DJ avisa a Dani de que eso le puede provocar "algo más que un dolorcillo de cabeza", pero Dani, erre que erre, insiste en que Leif destroce el mango de su hacha a cabezazos.

Es obvio que no existe ninguna capacidad que represente la acción de romper algo a cabezazos. Tampoco se puede considerar una capacidad sin capacidad, pues no se trata de ningún saber o habilidad particular ni nada que requiera un género de conocimiento profundo o sistemático. Por tanto, estaremos ante una acción sin capacidad (y de una muy tonta, por cierto).

El DJ estipula que es la FUE de Leif lo más determinante a la hora de saber si tendrá éxito en su tentativa "cabecil" o

no. Por consiguiente, Dani contará con un porcentaje base igual a su FUE. Las consecuencias posteriores a la acción en sí (una brecha de medio palmo en la cabezota de Leif, por ejemplo) no nos interesan por ahora.

Acciones combinadas

Existen algunas capacidades que permiten el trabajo coordinado de varios individuos. Como es lógico, **cuanto mayor es el número de personajes cualificados que colaboran en una tarea, mayor resulta la probabilidad de éxito**. Veamos cuáles son esas capacidades y las particularidades que pueden presentar:

- Auxilio (máximo tres personajes trabajando coordinadamente)
- Cantar
- Construir
- Curación (máx. tres personajes)
- Dioses y mitos (máx. cinco personajes)
- Enseñar (máx. tres personajes)
- Lectura de las estrellas y los cielos (máx. tres personajes)
- Leyendas (máx. tres personajes)
- Maña (máx. a discreción del DJ, habitualmente tres personajes)
- Navegar (ambas capacidades; máx. determinado por el tipo de navío)
- Orientación
- Rastrear
- Regatear (máx. tres personajes)
- Remar
- Tareas agrarias (bonificadores / 5 en comparación con en el resto de casos)
- Torturar (máx. tres personajes).

Las capacidades que se pueden trabajar combinadamente aparecen resaltadas en negrita en la ficha de PJ

Solo pueden combinar sus esfuerzos aquellos personajes que tienen algún grado en la capacidad que se va a emplear. La regla general es la siguiente: **el personaje que tiene MENOR porcentaje base en la capacidad es el que realiza la tirada**. Más tarde enfrentamos la dificultad de la misma al nivel de dicho personaje para obtener el porcentaje modificado final. Sin embargo, el personaje que va a tirar disfruta antes de un bonificador del **10%** (solo 2% en el caso de Tareas agrarias) por cada personaje adicional que participe en la acción y cuente con un grado en la capacidad de entre 1 y 15 puntos, y de uno del **20%** (solo 4% en el caso de Tareas agrarias) por cada personaje con un grado en la capacidad por encima de los 15 puntos. Eso sí: **el porcentaje resultante final de la adición de los bonificadores descritos nunca puede ser más del doble del porcentaje base original del personaje que realiza la tirada**.

La participación de personajes sin cualificación en una tarea concreta no genera beneficios o ventajas de ningún tipo. El DJ puede incluso estimar que entorpece o perjudica de algún modo la acción, estableciendo algún penalizador para los casos más extremos.

EJEMPLO: Los hermanos Harald "Arrancacabezas" y Leif "Garganta de Piedra", junto con cuatro de sus primos, han sido invitados a un banquete en la gran casa del *hersir* local. Pasan las horas y se van vaciando, una tras otra, las jarras de buena cerveza y denso hidromiel. Algo achispado pero aún en plenas facultades, Leif propone a sus parientes entonar una hermosa canción con la que honrar al anfitrión y a todo su clan. Hermanos y primos se levantan y, con cierta solemnidad, se disponen a llevar a cabo una acción combinada de Cantar.

De los seis personajes involucrados, Harald, Leif y sus cuatro primos, todos cuentan con algún grado en la capacidad de Cantar salvo dos de estos últimos. Por tanto, tenemos nada más que cuatro personajes cualificados, capaces de coordinar eficazmente sus esfuerzos. El que presenta menor porcentaje base es, precisamente, Harald, con un 24% en Cantar. Leif es el que tiene mayor grado en la capacidad, 18 puntos (lo que se traduce en un bonificador del 20% para la tirada de Harald). Los dos primos restantes tienen grados por debajo de los 15 puntos; por tanto, cada uno aporta un 10% de bonificación. En total tenemos 20% + 10% + 10% = +40% de bonificación al porcentaje base de Harald "Arrancacabezas". Esto quiere decir que Antonio, el jugador que maneja a Harald, disfrutaría en principio de un porcentaje final del 24% + 40% = 64%... Claro que eso no va a ser así, ya que excedería el tope máximo del doble del porcentaje base original del personaje que tira los dados (24% x 2 = 48%), de modo que Antonio contará con ese 48% para comprobar si el cuarteto tiene éxito o no. Este porcentaje se tendrá que enfrentar finalmente a una dificultad de acción correspondiente al nivel del PJ que realiza la tirada (el de Harald, que es un PJ de nivel *mann*, como ya se ha dicho en ocasiones anteriores).

La calidad del éxito y la calidad del fallo

El éxito y el fallo no son unívocos en **Walhalla**. Como en la vida real, en nuestra recreación del universo vikingo existe mucha diferencia entre la calidad de unos éxitos (o fallos) y la de otros. No parece que sea lo mismo lograr que una rueda funcione a duras penas tras ser reparada de forma provisional que reconstruir total y perfectamente dicha pieza de modo que no se pueda advertir la diferencia con una nueva (en este caso nos estaríamos refiriendo a la materialización de una tirada exitosa por la capacidad de Maña). **TRa** profundiza en este concepto bastante más que **TRb**, como se verá:

en **TRa** un éxito y un fallo obtenidos de forma ajustada se asemejan mucho más, por ejemplo, que ese mismo éxito precario y todo un resplandeciente éxito crítico.

Tipos de éxitos y fallos (TRb)

En Walhalla existen dos clases de éxito y dos de fallo. Estas son, por orden de mejor a peor en el objetivo de llevar a cabo una acción determinada: el éxito crítico, el acierto, el fallo simple y el fracaso. La diferenciación de las clases de éxito y de fallo tiene repercusiones muy relevantes en el desarrollo del juego.

Veamos qué son y qué suponen cada una de estas calidades de éxito y de fracaso, así como la manera en que se obtienen:

Calidades de éxito

El éxito crítico. Cuando un jugador obtiene con los dados una cifra que representa el 10% o menos del porcentaje modificado final de su personaje (es decir, un 10% o menos del número máximo con el que todavía se alcanza el éxito), consigue lo que llamamos un "critico". Un éxito semejante es el mejor de todos los posibles: **implica que el personaje ha llevado a cabo la acción que se pretendía y que, además, lo ha hecho de la mejor manera imaginable**. Así, por ejemplo, un PJ con un porcentaje modificado final del 50% consigue un éxito crítico si al tirar los dados obtiene entre un 01 y un 05, pues todos estos valores se encuentran dentro del 10% de 50. Con respecto a porcentajes que no terminan en cero, se redondea siempre hacia arriba, es decir, que un personaje con un porcentaje modificado final del 43% también consigue un crítico si obtiene un 05 al tirar los dados (**véase la Tabla de éxitos y fracasos**).

Las consecuencias del crítico superan por lo general lo que se habría esperado de conseguir un éxito corriente en la tentativa. Esto se puede traducir en máxima información (o información extra), mayor rapidez en la ejecución, más belleza, mayor discreción, máxima efectividad, más metros, mayor agudeza... siempre según la capacidad que se trate. Todo sale mejor de lo esperado. De nuevo, es el DJ quien decide en cada momento lo que un éxito crítico implica en una situación determinada.

El acierto. Se trata de la calidad de éxito habitual. Queda conformado por todos los valores que se encuentran entre el crítico y el límite máximo con el que aún se tiene éxito en la acción. En el ejemplo anterior (un porcentaje modificado del 50%) comprendería los resultados entre el 06 y el 50, ambos inclusive. **Obtener un acierto significa que el personaje lleva a cabo su acción tal y como deseaba, sin otras consecuencias que las derivadas de la propia consecución del éxito**.

Calidades de fallo

Analicemos ahora los dos tipos de fallos que PJ y PNJ pueden cosechar:

El fracaso. Lo que denominamos específicamente "fracaso" es el fallo más absoluto de todos, un auténtico crítico dentro del tramo de fallo. Supone sacar con los dados una cifra cualquiera del decimal negativo superior del contravalor del porcentaje modificado. Dicho de esta manera puede parecer enrevesado, pero tal



Hacer las cosas mejor o peor depende de la calidad de éxito obtenido

contravalor no es otra cosa que el tanto por ciento que completa al porcentaje modificado hasta llegar a 100. Si el valor del porcentaje es del 60%, su contravalor será de 40, es decir, que irá del 61 al 00 con los dados. Eso es al fin y al cabo el "tramo de fallo", lo que queda desde el límite superior del porcentaje con el que contamos hasta el 100. Pues bien, el último decimal percentil de ese tramo de fallo conforma los valores del fracaso. En otros juegos de rol dicha calidad de fallo también (y generalmente) se conoce como "pifia".

Obtener un fracaso suele resultar peligroso: **el personaje no solo no consigue lo que quería lograr, sino que debido a su extrema ineptitud se desatan consecuencias imprevistas, siempre contrarias a sus propósitos**.

El fallo simple. Del mismo modo que el acierto se ve conformado por los valores situados entre el del crítico y el del umbral máximo con el que aún se cosecha un éxito, el fallo simple se sitúa entre dicho límite (el inicio del tramo de fallo) y el fracaso.

El simple es el más corriente de los fallos: **no se tiene éxito en lo que se trataba de lograr sin otras consecuencias que las derivadas del mero hecho de errar**. El fallo simple es la categoría de éxito que con mayor frecuencia cosechan, para su desgracia, los personajes de niveles bajos.

Calidades de fallo con porcentajes del 99% y superiores

Para los porcentajes modificados finales superiores al 98% la calidad de los fracasos forzosamente se tiene que hallar de una manera distinta. Con un porcentaje del 98% todavía se obtiene un fallo simple sacando un 99 con los dados y un fracaso con un 00. Sin embargo, a partir del 99%, situación que se produce muy raramente, la calidad de los fallos se averigua de otra manera: **cuando un porcentaje llega al 99% o a cifras superiores, de forma que solo si se obtiene un 00 se yerra (y ya sabemos que toda tirada en la que se saca un 00 se considera errada), se descubrirá la calidad del fallo lanzando 1D10 adicional**, con las siguientes posibilidades en función de los resultados:

Entre 1 y 7: se cosecha un fallo simple;
Entre 8 y 10: se obtiene un fracaso.

EJEMPLO: Habíamos dejado a Antonio haciendo rodar los dados sobre la mesa, ansioso por saber si su PJ Harald "Arrancacabezas" era capaz de descubrir hipotéticos enemigos acechando en el desfiladero. Recordemos que su porcentaje modificado final era del 50% (el 31% de su porcentaje base más el modificador de +19 por tener nivel *mann* e intentar llevar a cabo una acción fácil).

Pues bien, Antonio obtendría:

TABLA DE ÉXITOS Y FRACASOS

Rango	TRAMO DE ÉXITO		TRAMO DE FALLO	
	Crítico	Acierto*	Fallo**	Fracaso
01–10 %	01	02-final	inicio-90	91-00
11–20 %	01-02	03-final	inicio-91	92-00
21–30 %	01-03	04-final	inicio-92	93-00
31–40 %	01-04	05-final	inicio-93	94-00
41–50 %	01-05	06-final	inicio-94	95-00
51–60 %	01-06	07-final	inicio-95	96-00
61–70 %	01-07	08-final	inicio-96	97-00
71–80 %	01-08	09-final	inicio-97	98-00
81–90 %	01-09	10-final	inicio-98	99-00
91–100 %	01-10	11-final	inicio-99	
101-110%	01-11	12-final		
111-120%	01-12	13-final		
121-130%	01-13	14-final		
131-140%	01-14	15-final		
141-150%	01-15	16-final		

Aquí el 00 siempre es un yerro. Para saber su clase tiraremos 1D10:
1-7: fallo simple;
8-10: fracaso.

**Por "final" del tramo de acierto se conceptúa el límite máximo del porcentaje modificado (es decir, la última cifra con la que aún se logra el éxito en la acción propuesta).*
***Por "inicio" del tramo de fallo se entiende la primera cifra con la que ya no se consigue el éxito en la acción propuesta (en otras palabras: el porcentaje modificado + 1).*

- Un resplandeciente éxito crítico si saca entre 01 y 05. En el caso de que hubiese enemigos ocultos, Harald los vería perfectamente a todos, incluidos sus rostros y sus expresiones, su equipamiento, sus armas, etc.

- Un acierto si saca entre 06 y 50. Harald descubriría a sus enemigos acechantes y sabría más o menos cuántos son, aunque se le escaparían los detalles.

- Un fallo simple si saca entre 51 y 94. Con esta calidad de fallo Harald pensaría que nada puede perturbar su tránsito por el desfiladero, que todo está en calma y no hay nadie oculto.

- Un sonoro fracaso si saca entre 95 y 00. Harald no solo se jugaría la mano derecha a que se trata del desfiladero más tranquilo de Midgard, sino que además atisbaría unas apetecibles raíces que crecen al abrigo de una de las paredes del desfiladero. Y vaya, qué casualidad que los enemigos se hayan escondido justo encima de donde crecen las dichosas raíces, dispuestos a caer sobre la cabezota de Harald en cualquier momento.

Por otra parte, si el porcentaje modificado final de Harald hubiese sido del 99% o superior (algo realmente raro) y Antonio obtuviera un 00 con los dados, se tendría que averiguar la calidad de su fallo tirando 1D10. Si sacara entre 1 y 7, obtendría un fallo simple y si sacara entre 8 y 10, obtendría un fracaso.

TRa

Tipos de éxitos y de fallos (versión TRa)

TRa amplía las calidades de éxito y de fallo de cuatro a seis y establece tres para cada grupo. Estas categorías son, de mejor a peor, el éxito crítico, el acierto, el éxito precario, el fallo mínimo, el fallo simple y el fracaso. En otras palabras: lo que hace **TRa** es añadir dos calidades intermedias con respecto a **TRb**, una de éxito (el "precario") y otra de fracaso (el "mínimo"). Precarios y mínimos reflejan usos de capacidades que han tenido éxito o no de manera muy ajustada. Esta mayor diferenciación de clases de éxito y fracaso tiene repercusiones trascendentales en el desarrollo del juego, en especial en el combate. Asimismo, **este sistema concede al DJ la posibilidad de exigir a sus jugadores una mínima calidad de éxito con la que llevar a cabo satisfactoriamente una acción especial**. En resumen, se trata de una ampliación optativa del reglamento que aporta mucha más precisión a la simulación de acciones a costa, como es evidente, de aumentar los cálculos.

Repasemos las cuatro calidades de éxito descritas en **TRb**, pero modificadas por la inclusión de las nuevas que propone **TRa**, y analicemos estas dos últimas:

Calidades de éxito

El éxito crítico. La mejor categoría de éxito no cambia respecto a **TRb**: cuando un jugador saca con los dados una cifra que representa el 10% o menos del porcentaje modificado final de su personaje (es decir, un 10% o menos del número máximo con el que todavía se lograría un éxito), obtiene un éxito critico.

El éxito precario. El precario supone, dentro de la categoría de los éxitos, justo lo opuesto al crítico: si en este caso hablábamos del 10% o menos del valor del porcentaje modificado final, **el precario viene a ser otro 10%, pero ahora el situado en el último lugar del tramo de éxito, es decir, entre el 90 y el 100% del valor máximo con el que todavía se saca la tirada**. Los precarios ya vienen redondeados en la **Tabla de éxitos y fracasos (versión TRa)** al indicarse la cifra o cifras últimas del porcentaje modificado que los conforman. Si la tabla nos dice, por ilustrar un caso concreto, que para un porcentaje modificado de entre el 51 y el 60% el precario se obtiene con las seis últimas cifras, un personaje con un porcentaje de 54%, por ejemplo, cosecha un precario si saca con los dados 54, 53, 52, 51, 50 o 49 (las seis últimas cifras con las que todavía se sigue obteniendo un éxito).

Los precarios representan una clase de éxito que se consigue de manera muy ajustada, difícil de distinguir en ocasiones del fallo mínimo. En general, **se habrá logrado llevar a cabo la acción que se pretendía pero solo en su aspecto más básico o rudimentario**.

El acierto. Hemos dejado para el tercer lugar el acierto, un éxito que en riguroso orden de consecución de acciones se sitúa en segunda posición, porque **una vez definidos críticos y precarios los aciertos quedan conformados por todos los valores intermedios que se puedan obtener con los dados**. En la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**), los aciertos aparecen representados con un asterisco. Esto indica que los valores que se muestran son solo aproximados, ya que se tienen que construir según cada porcentaje modificado concreto a partir del cálculo de los precarios. Para un porcentaje del 50%, por ejemplo, el acierto sí que se encuentra entre el 06 y el 45, tal y como nos indica la tabla, pero para un porcentaje del 43% el acierto se sitúa, sin embargo, entre el 06 (ya que la frontera con el crítico no se altera) y el 38 ambos inclusive, pues el precario habría quedado establecido para el 39, el 40, el 41, el 42 y el 43. Estas son las cinco últimas cifras que se estipulan para esa fila de la tabla, lo que desplaza el límite superior del acierto hasta el número 38.

Calidades de fallo

Veamos ahora cuáles son los tipos de fallo que un personaje puede cosechar:

El fracaso. Al igual que sucede con el crítico, **en TRa el fracaso no cambia con respecto a TRb** y supone sacar con los dados una cifra cualquiera del decimal negativo superior del contravalor del porcentaje modificado. Ese último decimal percentil del tramo de fallo es el que conforma los valores del fracaso.

El fallo mínimo. El fallo mínimo es parecido al éxito precario, aunque se sitúa justo al otro lado de la frontera. **Se trata de otro decimal, de otro 10%, pero ahora el situado en el primer lugar del tramo de fallo**. Los mínimos ya vienen redondeados en la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**) al indicarse la cifra o cifras iniciales del tramo de fallo que los conforman. Si la tabla nos indica, por ejemplo, que para un porcentaje modificado de 71 a 80% el mínimo se obtiene con las ocho primeras cifras, un personaje con un porcentaje del 76% cosecha un mínimo si los dados le señalan 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83 u 84, que son las ocho primeras cifras a partir de las que la acción deja de tener éxito. En definitiva, el mínimo se construye de manera idéntica a su gemelo el precario.

El mínimo es un fallo obtenido de forma muy ajustada. Por tanto, no debería comportar desventajas para el personaje más allá del hecho de errar en lo que se proponía. A veces, sacar un mínimo se puede traducir en que, si bien no hemos alcanzado el éxito en lo que queríamos hacer, al haber estado a punto de conseguirlo podremos intentarlo de nuevo en un futuro próximo.

El fallo simple. Del mismo modo que el acierto se ve conformado por los valores situados entre los del crítico y los del precario, **el fallo simple se sitúa entre el mínimo y el fracaso**. Los fallos simples se representan junto a un asterisco en la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**), lo que indica que los valores que se muestran son aproximados, ya que han de construirse según cada porcentaje modificado concreto a partir del cálculo de los mínimos, que desplazan en mayor o menor medida a los fallos. Por tanto, para un porcentaje del 30% el fallo se sitúa efectivamente entre el 34 y el 92, tal y como estipula la tabla, pero para un porcentaje del 24% las cifras del fallo serán las comprendidas entre el 28 y el 92 ambas incluidas, pues el mínimo se compone de las tres primeras cifras del tramo de fallo en ese caso (25 a 27), lo que estira hacia abajo los valores propios del fallo simple.

Calidades de fracasos con porcentajes del 91% y superiores

Para los porcentajes modificados finales superiores al 90% la calidad de los fracasos se tiene que hallar también de forma distinta. Con un porcentaje del 90% aún se obtiene un mínimo si se saca entre 91 y 98 (las ocho primeras cifras del tramo de fallo, tal y como indica la Tabla de éxitos y fracasos **TRa** para esa fila y para la anterior), un fallo simple con un 99 y un fracaso con un 00. Sin embargo, a partir del 91% y por pura lógica, la calidad de los fallos debe averiguarse de otra manera: **siempre que quede un 00 para el fracaso y un 99 para el fallo simple, el resto de los valores del tramo de fallo corresponderá al mínimo. Y en el caso de que un porcentaje llegue al 98% o a cifras superiores, de forma que solo si se saca 00 se yerre, por ejemplo, se lanzará entonces 1D10 adicional**, con las siguientes posibilidades en función de los resultados:

Entre 1 y 5: el personaje obtiene un mínimo;

Entre 6 y 9: el personaje obtiene un fallo simple;

10: el personaje obtiene un fracaso.

Téngase en cuenta que si no se hiciera así con los porcentajes modificados a partir del 91%, los mínimos invadirían los tramos correspondientes a las otras dos calidades de fracaso, que deben poder darse siempre.

EJEMPLO: Recordemos que Harald "Arrancacabezas" cuenta con un porcentaje modificado final del 50% para descubrir a sus enemigos en el desfiladero. Según **TRa**, Antonio obtendría...

- Un éxito crítico si saca entre 01 y 05. En el caso de que hubiese enemigos acechantes, Harald los vería perfectamente a todos, incluidos sus rostros y sus expresiones, su equipamiento, sus armas, etc., exactamente igual que se describía para **TRb**.

- Un acierto si saca entre 06 y 45. Harald descubriría a sus enemigos ocultos y sabría más o menos cuántos son, aunque se le escaparían algunos detalles concretos.

- Un éxito precario si saca entre 46 y 50. Harald vería a alguno de sus enemigos de refilón, apenas un momento. No sabría el número exacto de los que acechan, pero sí por qué zona se encontrarían y que sus intenciones no parecerían muy amistosas.

- Un fallo mínimo si saca entre 51 y 55. Harald tendría la mosca detrás de la oreja. No creería que hubiese enemigos en el desfiladero, pero no estaría totalmente seguro. Tal vez podría volver a intentar la tirada más tarde.

- Un fallo simple si saca entre 56 y 94. Harald estaría seguro de que nada puede perturbar su tránsito por el desfiladero, que todo está en calma y no hay nadie acechando.

- Un fracaso si saca entre 95 a 00. Harald no solo se jugaría la mano derecha a que se trata del desfiladero más tranquilo de Midgard, sino que además atisbaría unas apetecibles raíces que crecen al abrigo de una de las paredes del desfiladero, etc.

Por último, si el porcentaje modificado final de Harald hubiese sido del 96%, habría obtenido un mínimo con 97 o 98, un fallo con 99 y un fracaso con 00. De contar con un porcentaje del 107% y sacar un 00, habría que averiguar la calidad de su fallo con una tirada de 1D10 con las siguientes posibilidades: entre 1 y 5: mínimo; entre 6 y 9: fallo simple; 10: fracaso.

TABLA DE ÉXITOS Y FRACASOS TRa

Rango	TRAMO DE ÉXITO			TRAMO DE FALLO		
	Crítico	Acierto	Precario	Mínimo	Fallo	Fracaso
01–10 %	01	02-09*	Última cifra	Cifra inicial	*12-90	91-00
11–20 %	01-02	03-18*	2 últimas	2 iniciales	*23-91	92-00
21–30 %	01-03	04-27*	3 últimas	3 iniciales	*34-92	93-00
31–40 %	01-04	05-36*	4 últimas	4 iniciales	*45-93	94-00
41–50 %	01-05	06-45*	5 últimas	5 iniciales	*56-94	95-00
51–60 %	01-06	07-54*	6 últimas	6 iniciales	*67-95	96-00
61–70 %	01-07	08-63*	7 últimas	7 iniciales	*78-96	97-00
71–80 %	01-08	09-72*	8 últimas	8 iniciales	*89-97	98-00
81–90 %	01-09	10-81*	9 últimas	8 iniciales	*99	00
91–100 %	01-10	11-90*	10 últimas	todas salvo 00	Aquí el 00 siempre es un yerro. Para saber su clase tiraremos 1D10: 1-5: precario; 6-9: fallo; y 10: fracaso.	
101-110%	01-11	12-99*	11 últimas			
111-120%	01-12	13-108*	12 últimas			
121-130%	01-13	14-117*	13 últimas			
131-140%	01-14	15-126*	14 últimas			
141-150%	01-15	16-135*	15 últimas			

Otros modificadores de los porcentajes

Tal y como venimos explicando, en **Walhalla** todas las acciones se llevan a cabo de la misma manera: se debe sacar con los dados un valor igual o menor que el de un porcentaje final que se ha hallado previamente al aplicar un modificador (obtenido de la Tabla de dificultad de las acciones) a un porcentaje base ya consignado en la ficha de PJ.

Ahora vamos a referirnos a la posibilidad de aplicar unos **modificadores extraordinarios que, en función de la situación, pueden bonificar o penalizar las tiradas independientemente de la dificultad intrínseca de la acción**, es decir, que pueden alterar de nuevo los porcentajes modificados.

Bonificadores y penalizadores extraordinarios

Los modificadores extraordinarios no se pueden caracterizar en su conjunto, ya que son distintos entre sí. **Los relacionados con la moral o con la magia son los más importantes. El resto aparece en las partidas de forma bastante más puntual**. No obstante, podemos clasificar este tipo de modificadores en seis categorías diferentes:

- Los que están generados por las **armaduras**. Siempre se trata de penalizaciones a las tiradas en función de su aparatosidad. IMPORTANTE: Algunos de estos penalizadores también existen en **TRb**, y en ese caso NO son opcionales.
- Los que están generados por el **peso**. También son penalizaciones a las tiradas, y se determinan a partir del exceso de kilos que el personaje lleva encima.
- Los que están generados por la **meteorología**. Pueden ser positivos, como los provocados por una luz inusualmente clara y radiante (siempre que no deslumbre) o negativos, como los que causa una tormenta en medio de la noche. Algunos DJ prefieren no incluir en sus partidas estos modificadores e integrar las consideraciones relativas a la meteorología en la propia dificultad de la acción que declaran.
- Los relativos a la **magia**. A menudo, los hechizos, cuyos efectos se basan exclusivamente en la superstición de los individuos, proporcionan importantes modificadores a tiradas concretas o a conjuntos de tiradas durante un determinado espacio de tiempo.
- Los que están generados por **dolencias, enfermedades y daños diversos sufridos por el personaje y expresados a través de la moral**. También en este caso se trata de modificadores negativos o penalizaciones, nunca de bonificadores.
- Los que están provocados por **otras circunstancias reflejadas asimismo por la moral**, y que pueden ser (aquí sí) bonificaciones o penalizaciones.

El volumen de los modificadores extraordinarios y los criterios de pertinencia de dichos modificadores (cuándo han de añadirse y cuándo no) se van explicando a lo largo de este volumen en sus capítulos correspondientes. Si su aplicación es conveniente, **todos los modificadores se acumulan para obtener al final el verdadero porcentaje modificado**. Este valor puede llegar a ser muy distinto del porcentaje base inicial. Como corresponde a la filosofía general del juego, cada categoría de modificador extraordinario forma parte del cuerpo de reglas optativas de **TRa**.


Los modificadores por meteorología son optativos en Walhalla

Tiempo y espacio en Walhalla

Hasta el momento hemos explicado en qué se basa el mecanismo esencial de simulación de las actividades en **Walhalla**, lo que supone el esqueleto del juego. Vamos a concretar ahora cómo se desarrollan dichas actividades en las dos coordenadas principales por las que se rige el ser humano: el tiempo y el espacio.

Personajes y temporalidad: fundidos en negro, momentos y asaltos

En una partida de Walhalla intervienen dos clases de tiempo: el tiempo real, el propio de los jugadores, y el tiempo de juego en el que se mueven los personajes. Pocas veces coinciden uno y otro. Algunas veces se tarda poco tiempo real en declarar lo que los PJ van a llevar a cabo durante mucho tiempo de juego (como, por ejemplo, andar por una senda durante tres horas, tiempo de juego que, si no ocurre nada reseñable durante la marcha, se puede zanjar con una frase que se enuncia en un par de segundos de tiempo real: "el personaje camina por el sendero unas tres horas"). En estas ocasiones se dice que se producen **"fundidos en negro" exactamente igual que sucede en el cine: cuando los personajes van a hacer algo sin importancia para la historia que se está desarrollando, se lleva a cabo una elipsis narrativa del tiempo de juego que transcurre**, ya sea de unos minutos, unos días e incluso semanas o meses.

EJEMPLO: Hálfdan Sveinnsson quiere ir a un bosque cercano a recoger unas plantas medicinales con las que curar el tremendo chichón que se ha hecho su amigo Leif "Garganta de Piedra" nadie sabe muy bien cómo. Se tarda un par de horas en recorrer el camino que va desde el poblado vikingo hasta la zona del bosque donde crecen las plantas. Jorge, el jugador que maneja a Hálfdan, declara que su PJ *"va al sitio donde están las plantas"*. "*Muy bien* —contesta el DJ—. *Hálfdan sale del poblado y se encamina al bosque. Un paseo agradable de unas dos horas le conduce al lugar indicado, en donde se supone que crecen esas interesantes plantas 'antichichón'"*.

Otras veces se tarda mucho más tiempo real en decidir, describir y comprobar las consecuencias inmediatas de las acciones de los personajes que lo que dichos PJ o PNJ tardarían eso mismo en hacer. En este caso, el tiempo de juego es mucho más rápido que nuestro tiempo real. Buenos ejemplos de esto son **las situaciones de combate o las persecuciones, en las que se resuelven acciones invirtiendo un tiempo real mucho mayor que el tiempo de juego en el que dichas acciones se llevan a cabo**.

El tiempo en **Walhalla** se divide generalmente en momentos, que son unidades temporales flexibles que no representan una cantidad exacta y continua de tiempo. **Un momento suele durar entre uno y cinco minutos de tiempo de juego durante los cuales los jugadores declaran la acción correspondiente y los personajes la intentan llevar a cabo** (se tiren o no los dados): leer algo/un documento, buscar una cosa, escalar una pared, mandar un grupo de hombres, etc. Como es fácil de imaginar, **esta unidad no se respeta cuando la situación requiere la aplicación de un fundido en negro** o elipsis, ya que sería absurdo estar preguntando a los jugadores lo que quieren hacer sus PJ cada cinco minutos en una marcha de tres horas, por ejemplo. Bastará con preguntarles si durante el trayecto quieren hacer algo especial. Si declaran que no, en el siguiente momento los PJ ya estarán llegando a su destino.

Por otra parte, hay acciones que no se pueden ceñir a una medida como el momento (por muy flexible que sea) porque duran mucho y exceden sus dimensiones. Es el supuesto de curar, enseñar o construir, por ejemplo, que son acciones cuya realización exige una buena dosis de tiempo de juego. En estos casos **se introduce asimismo un fundido en negro tras el cual se tiran los dados para saber si se ha tenido éxito o no. Hay que tener en cuenta**



Las situaciones de combate se miden en asaltos

PB

que el tiempo empleado en realizar la acción se pierde igualmente, con independencia del resultado conseguido.

Hay otras acciones que tampoco se pueden ajustar a la unidad del momento porque su secuencia resulta mucho más rápida de lo normal. Aunque el momento se reduzca a un solo minuto, no deja de constituir una unidad inservible (por ser demasiado amplia) para un combate, una persecución, un salto o un hurto, por ejemplo, en donde todo sucede a un ritmo mucho mayor. En este caso se abandona la medida del momento y se adopta la del **asalto, unidad temporal menor y más exacta, pues equivale a 5 segundos de tiempo de juego. Para cada asalto los jugadores declaran una sola acción (como en el momento), salvo en situaciones de combate**, en donde, como se verá, se puede declarar más de una.

Personajes y espacio: ciudades y campos

En **Walhalla,** el espacio es una dimensión eminentemente rural o natural. **Los personajes se mueven casi siempre en espacios abiertos**, en ocasiones aún no alterados por la mano del hombre. Todo DJ que se precie habrá de esforzarse un poco en este sentido y hacerse con un cierto bagaje de términos geográficos específicos. Ese "árbol" de allí no será tal, sino un haya o un fresno; aquella "montaña" de más allá no será sino una colina, un despeñadero, un pico, un canchal, una cumbre, un macizo, una cordillera, etc. Toda precisión acerca del mundo rural y natural será apreciada por los jugadores y ayudará a crear un ambiente mucho más creíble en la partida.

Las ciudades de la Edad Media no tenían nada que ver con nuestras millonarias y esquizofrénicas aglomeraciones. Una ciudad en el mundo plenomedieval de **Walhalla** muy bien puede presentarse bajo la forma de un sucio villorrio que alberga a poco más de mil personas. Aun así, para las gentes de aquellos tiempos suponía una verdadera urbe, y la visita a una de ellas constituía toda una experiencia para la gran mayoría. Algunos jamás salían del terruño que cultivaban precariamente generación tras generación. Todos estos aspectos son profusamente tratados en la popa de **Walhalla**.

El desarrollo de la existencia de los PJ: aventuras, campañas y sagas

Un PJ crece y evoluciona a lo largo de su existencia virtual y lo hace casi siempre a mejor. La manera en que esto se traduce en números y datos se aborda en el noveno capítulo de esta misma proa, dedicado a los niveles de los personajes, los puntos de Ódinn y los puntos de experiencia. Lo que ahora interesa remarcar es que los PJ viven una existencia única y continuada, compuesta por uno o varios relatos personales que conforman su biografía. Tal relato o conjunto de relatos puede adoptar tres formas distintas: la aventura, la campaña y la saga.

Las aventuras

Una aventura constituye una serie de sucesos íntimamente relacionados en forma de lance extraordinario y audaz, una historia completa y cerrada, no demasiado larga, que viven y protagonizan los PJ. En muchos juegos de rol a las aventuras se las denomina también "módulos". En **Walhalla, las aventuras ajustan su dificultad al nivel medio de los PJ que las van a protagonizar**. En caso de no estar previamente adaptadas en este

sentido, es el DJ quien realiza los ajustes pertinentes en cuanto a la dificultad media de las acciones.

Las aventuras se suelen completar en dos o tres sesiones de juego como máximo, es decir, en dos o tres partidas. Al finalizar la aventura de turno, los jugadores reciben una serie de puntos (en función de lo bien que hayan jugado) que les permiten mejorar sus respectivas fichas de PJ.

Las campañas

Las campañas son una especie de aventuras mucho más largas y complicadas de lo normal. Desarrollan tramas muy bien trenzadas en las que los PJ han de dar lo mejor de sí mismos. Una campaña puede durar semanas, meses e incluso más de un año de tiempo real, y bastante más de tiempo de juego. La duración en tiempo real de la campaña depende sobre todo de la complejidad y la intensidad de esta, así como del ritmo particular que al DJ le guste imprimir a sus partidas.

En el transcurso de las campañas es posible que mueran algunos PJ. Este suele ser un momento triste para el jugador afectado. En tal caso, y con el objeto de que todos puedan seguir jugando y disfrutando de la historia en curso, lo que se suele hacer es **reemplazar los PJ fallecidos por otros recién generados** que se unen poco después al grupo de vikingos aventureros.

Las sagas

Una saga no es sino todo el recorrido vital de un PJ desde que es generado hasta que muere o es retirado del juego por su jugador. Se trata del **conjunto de aventuras y campañas que ha ido desarrollando y que conforma su saga personal, la epopeya de su existencia**.

Si la vida del PJ ha sido lo suficientemente provechosa o heroica, el vikingo en cuestión se vuelve célebre, se canta su saga y los *skáld* declaman sus gestas en sus poemas. La historia de su existencia puede entonces llegar a pasar a los anales del pueblo vikingo, una nación de inagotable y riquísima cultura oral. Como es lógico, pocos PJ llegan a construirse una auténtica saga o epopeya personal. Solo los mejores jugadores, aliados con grandes dosis de buena suerte, logran para sus PJ lo máximo a lo que pudo aspirar nunca un vikingo: la inmortalidad que confiere la riqueza, la fama y el honor.

Más y más reglas

Baste por ahora. La mecánica esencial del juego ya está descrita. La generación de personajes y la descripción de la ficha de PJ se tratarán en el siguiente capítulo.



Los PJ crecen y evolucionan según van viviendo aventuras

Walhalla no es un manual complicado ni siquiera en su versión **TRa**, aunque sí es detallista. Hay que tener presente que el objetivo del juego consiste en pasárselo bien: esa es la única norma que no se debe incumplir jamás. No obstante, para todos aquellos amantes de las reglas este volumen pone a su disposición un **Glosario de términos de Walhalla**. Se encuentra en la quilla del tomo y funciona a modo de compendio de todo el mecanismo de juego. Resulta útil cuando se desea consultar una regla determinada en plena partida, sobre todo las incluidas en el sistema **TRa**, y no recordamos con exactitud su ubicación. Asimismo se provee a los jugadores del práctico y esencial **Apéndice 1: Resumen de reglas** y del **Apéndice 2: Capacidades y calidades de éxito**. El primero se ha confeccionado con la expresa idea de que el DJ y el resto de jugadores dispongan de una referencia rápida con la que recordar el funcionamiento de los elementos esenciales. Sus tablas permiten configurar el mecanismo de reglas al gusto del grupo de jugadores de que se trate. El segundo constituye una enumeración y una explicación de cada una de las capacidades representadas en la ficha de PJ. Incluye asimismo comentarios acerca de las implicaciones de obtener una u otra calidad de éxito y de fracaso para cada capacidad.

Capítulo 4
Crear a Thórvald

Generación de PJ

Ha llegado el momento de ocuparnos de un apartado básico de todo juego de rol: el sistema de creación de los personajes que interpretan los jugadores. Además de su proceso de generación y caracterización, en este cuarto capítulo se analiza al detalle la ficha de PJ. Ya se ha indicado que el lector tiene a su disposición la descripción individualizada de las capacidades comunes reproducidas en dicha ficha al final del tomo, en el **Apéndice 2, Capacidades y calidades de éxito**.

Con objeto de que las explicaciones resulten más ilustrativas, se creará un PJ paso a paso de manera que se muestre el sistema de generación de personajes desde el principio hasta el final. El nombre del PJ será Thórvald y al jugador que lo interpreta lo llamaremos Alberto. Thórvald se une así a nuestra ya conocida *troupe* de aventureros escandinavos: el rudo Harald "Arrancacabezas", el comerciante Leif "Garganta de Piedra" y el sabiondo Hálfdan Sveinnsson. En adelante, este aguerrido grupo nos ayudará a analizar lo mejor posible el resto de reglas de **Walhalla**.

Etapas en la generación de un PJ

Los pasos que se deben seguir para crear un nuevo PJ en **Walhalla** son:

1. Elegir **EL SEXO Y EL NOMBRE** del personaje.

2. Asignarle una **PROCEDENCIA** o nacionalidad.

3. Definir cuál es su **SITUACIÓN FAMILIAR** actual y qué **EDAD** tiene.

4. Con el asesoramiento del DJ, decidir a qué familia o **CLAN** pertenece el PJ (así como su **PRESTIGIO Y CONEXIONES**) y quién es su ***BÓNDI***.

5. Repartir de 91 a 100 puntos entre las seis **CARACTERÍSTICAS** del PJ.

6. Hallar los **PUNTOS DE VIDA**.

7. Determinar las capacidades ***STERK*** **Y** ***MJÖK STERK***, hallar sus grados respectivos y repartir a continuación de 300 a 350 puntos entre todas las **CAPACIDADES** existentes en función del **PERFIL DE PJ** escogido por el jugador.

8. Tirar por los **HISTORIALES** y, en su caso, por los **MÉRITOS Y DEFECTOS**.

9. Definir los **PUNTOS DEL NORTE**, los **PUNTOS DE MANIOBRAS DE COMBATE**, la **MORAL** y el valor de **SUPERSTICIÓN**.

10. Describir brevemente la **APARIENCIA** física del PJ y determinar algunas de sus **PECULIARIDADES** personales.

11. Establecer sus **POSESIONES** iniciales, así como sus **PERTRECHOS**.

12. Dibujar (si se quiere) al PJ y considerar si es necesario rellenar los espacios que queden en blanco.



Los atributos físicos y mentales de cada PJ son únicos

Como es fácil de intuir, en este capítulo se tratan diversos aspectos de la vida y de la historia de los hombres del norte, así como de la propia mecánica del juego. Al abordar la situación personal del PJ pueden surgir interrogantes acerca de la institución familiar en el mundo vikingo. Al determinar su procedencia, el jugador tal vez se pregunte qué son y qué hacen noruegos, daneses y suecos. Al definir los puntos del norte, seguro que desea averiguar para qué sirven y cómo se emplean... Es lógico: la ficha de PJ suscita estas cuestiones porque resume la totalidad del universo escandinavo de **Walhalla**. Sin embargo, razones de funcionalidad y claridad expositiva desaconsejan desarrollar de una sola vez todos los contenidos del juego. **Ahora solo se trata de explicar cómo se averiguan los rasgos y las cifras que aparecen en la ficha de PJ.** En otras palabras, vamos a crear a un duro hombre del norte y a dotarlo de todos sus atributos físicos y mentales sin que, por el momento sepamos a ciencia cierta quién es ni todo lo que es capaz de hacer o cómo puede hacerlo.

La generación de personajes en Walhalla y la ficha de PJ

La ficha de PJ es el documento que se utiliza para llevar un registro de todas las aptitudes del personaje vikingo y para informar acerca de sus rasgos personales. Con ella se caracteriza al PJ de la mejor manera posible. En sus dos páginas se anotan las diferentes dimensiones de su existencia como individuo: los datos familiares, las características y las capacidades, el nivel, los puntos de vida o del norte, su idiosincrasia particular, las posesiones que tiene o las taras que sufre, entre otras. **La mayor parte de estas dimensiones son dinámicas, ya que crecen y se transforman con el tiempo (incluso pueden llegar a decrecer)**. La ficha de PJ registra todos estos cambios a lo largo de la existencia virtual del sujeto y certifica su evolución concreta. Pocas cosas resultan tan atractivas para los jugadores como constatar el crecimiento y la mejora de sus PJ.

En cierto modo, generar un personaje supone rellenar la ficha de PJ hasta completar una adecuada caracterización del individuo que vamos a interpretar. Eso es lo que se hace en última instancia: consignar unos valores numéricos con la intención de representar la existencia multidimensional de un ser humano que muy bien podría haber existido en la Plena Edad Media real.

1. El sexo y el nombre de un vikingo

Lo primero que se debe hacer es elegir un sexo y un nombre para el personaje. Para ello es buena idea dirigirse al **Apéndice 5, Nombres del norte**, donde se facilita una amplia serie de antropónimos escandinavos acompañada de algunas indicaciones interesantes. Solo hay que escoger el que se quiera y apuntarlo en la ficha de personaje.

El **Apéndice 5** también incluye unas sencillas instrucciones para elegir un apellido, o mejor aún, uno de esos agudos y visuales alias vikingos. Por lo general, el apellido que se tome será un derivado del nombre del padre (véase más adelante).

2. Noruegos, daneses y suecos

La procedencia de un vikingo no guarda relación con lo que entendemos hoy en día por naciones y nacionalidades. Si bien es cierto que los escandinavos de la Edad Media se separan al menos en tres ramas principales (noruegos, daneses y suecos [o varegos]), por "procedencia" se entiende únicamente una mera referencia al lugar de nacimiento del personaje. Por tanto, los vikingos constituyen un pueblo único y homogéneo con una lengua, unas tradiciones y una religión comunes al menos hasta bien entrado el siglo XI. **Un personaje será noruego, danés o sueco en función de las preferencias del jugador o de las necesidades argumentales que pueda indicar el DJ**. A otros efectos de juego, las diferencias entre unos y otros resultan poco importantes.

Optar por una procedencia u otra tiene las siguientes implicaciones:

Noruegos: suman 5 puntos extra a sus grados de las capacidades de Lectura de las estrellas y los cielos, Nadar y las dos de Navegar (5 puntos a cada capacidad).

Daneses: suman 2 puntos extra a su grado de la característica de FUE.

Suecos o varegos: suman 1 punto extra a su grado de la característica de PAL y 5 a su grado de la capacidad de Regatear.



Los daneses son los vikingos más poderosos físicamente

En el momento de elegir una procedencia para el PJ se deben tener en cuenta los consejos del DJ de modo que no se dificulte la coherencia de las aventuras que pueda tener preparadas. Tal vez sea importante que los PJ pertenezcan a una nación y no a otra desde un punto de vista argumental. Por otra parte, si, por ejemplo, dos jugadores han decidido generar sendos PJ hermanos entre sí, resulta obvio que no pueden tener distintas procedencias.

EJEMPLO: Alberto, un nuevo jugador de **Walhalla**, ha elegido para su primer personaje el nombre de Thórvald. Es el antropónimo que más le ha gustado de la lista que se ofrece en el **Apéndice 5, Nombres del norte**. También ha optado por un sencillo Óláfsson como apellido, lo que significa que el padre de su PJ se llama o se llamaba Óláf.

Alberto desea además que su Thórvald sea un vikingo danés, por lo que se anota en su ficha de PJ dos puntos extra en la característica de FUE.

3a. Vikingos en familia

La situación familiar de un PJ es relevante en el juego hasta cierto punto. Este apartado se centra tanto en la situación del personaje como en la de sus parientes. Antes **se debe tirar 1D10 para determinar si el PJ es un vástago legítimo, un hijo natural reconocido o un bastardo que no ha sido reconocido por su verdadero padre**. En este último caso puede suceder que el personaje ni siquiera sepa la identidad de su progenitor. Para los bastardos no reconocidos, las tiradas posteriores a la primera se refieren a la familia con la que se ha criado (su familia adoptiva), no a la biológica.

Pues bien, si con el D10 se saca:

Entre 1 y 7: el PJ es un vástago legítimo, es decir, un hijo de la esposa de su padre.

8 o 9: el PJ es un hijo natural reconocido. Lo más normal es que se trate de un hijo de una concubina libre de su padre, lo que le permite disfrutar de los mismos derechos que sus hermanastros legítimos en cuanto a la posibilidad de recibir algún día la herencia paterna y ostentar la representación familiar.

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

A continuación se averigua la situación de los progenitores, lo cual se hace por separado lanzando **1D6 para el padre y otro D6 para la madre**. Con respecto al padre, si se obtiene...

1 o 2: habrá fallecido o desaparecido;

entre 3 y 6: seguirá vivo y en buen estado de salud.

Con respecto a la madre, únicamente si se saca un **1** con el D6 resultará estar fallecida o desaparecida.

Para saber el número de hermanos y hermanastros vivos del personaje se tira 1D10 y 1D6. Al resultado conseguido con el D10 se le resta el obtenido con el D6 y, si la cifra es positiva, determinará el número de hermanos y hermanastros.

TRa

De forma opcional, se puede tirar un dado cualquiera para averiguar el género de los hermanos y hermanastros: **si sale par, el individuo será mujer y si sale impar, varón**. También se puede averiguar la posición del PJ entre ellos tirando un dado cuyo número de caras se aproxime en mayor medida al número total de hermanos y hermanastros (recordemos que dicho número es igual a 1D10 – 1D6 + 1 [el PJ]). La cifra obtenida indicará la posición del PJ. Si el resultado del dado es superior al número de hijos en la familia, se repetirá la tirada. Para realizar estas operaciones también existen dados de cuatro y de ocho caras, aunque en **Walhalla** no resultan imprescindibles.

Es posible que también se desee determinar el número de abuelos, tíos y primos vivos del PJ, así como su sexo e incluso su nombre o edad (detalles, estos dos últimos, que quedan al completo arbitrio del jugador). **Para determinar el número de abuelos se tiene que tirar 1D6–2, mientras que para hallar el número de tíos se lanza 1D6+1 y para los primos 1D10+2**. Si se desea, el género de todos estos parientes se puede averiguar de la manera antes descrita (con un dado cualquiera: par, mujer; impar, varón).

Por último, puede que un jugador quiera ver a su PJ casado e incluso padre o madre de uno o varios retoños. Esto solo es posible para personajes mayores de 17 años (véase el siguiente apartado), lo que queda al exclusivo criterio del jugador. **Por cada año de matrimonio a partir de los 18 de edad del personaje, el jugador tira una vez 1D100 según el grado de la característica de FUE de su PJ, de modo que cada éxito con los dados se traduce en un hijo vivo cuyo género se averigua de la manera antes descrita** (par, mujer; impar, varón). Como es evidente, el jugador tendrá que dotar de nombres y rasgos básicos a su cónyuge y a su flamante progenie.

3b. Jovenzuelos vikingos

La edad del personaje es importante en **Walhalla**, ya que determina aspectos significativos como los puntos que se reparten entre las capacidades y las características o el número de veces que obligatoriamente se tienen que tirar los dados por los historiales.

Un personaje recién generado empieza sus aventuras con 1D6 + 15 años. Esto quiere decir que el PJ tendrá entre 16 y 21 años, una edad que para la época implica que ya ha alcanzado la madurez. Hay que tener presente que en la agitada Edad Media europea la esperanza de vida alcanza a duras penas los 40 o 45 años. Además, **según la edad que tenga el personaje el jugador deberá hacer de forma obligatoria una o más tiradas por los historiales**, tal y como se indica a continuación:

- con un PJ de **16** años se tira **una** sola vez por los historiales;
- con **17** o **18** años se tira **dos** veces;
- con **19** o **20** años se tira **tres** veces;
- con **21** años se tira **cuatro** veces.

EJEMPLO: Es el momento de conocer cuál es la situación familiar y la edad del vikingo danés Thórvald Óláfsson. Su jugador, Alberto, lanza en primer lugar 1D10 y saca un 8, lo que quiere decir que Thórvald es un hijo natural reconocido dentro de la familia.

Ahora hay que determinar la situación de los progenitores: para el padre de Thórvald, Alberto lanza el D6 y obtiene un 2, lo que significa que está muerto o desaparecido. Los detalles que explican su fallecimiento los puede ofrecer el DJ o el propio jugador si le echa un poco de imaginación. Para la madre del personaje (una concubina libre del padre), el jugador saca un 5, resultado que indica que sigue viva. Por tanto, Thórvald únicamente es huérfano de padre.

A continuación, Alberto lanza los dados de diez y seis caras al mismo tiempo para averiguar si tiene hermanos vivos. El D10 marca un 9 y el D6 un 4, lo que quiere decir que Thórvald cuenta con cinco hermanos (9 – 4 = 5). Como Alberto es un jugador detallista, también desea saber el lugar que ocupa Thórvald entre sus hermanos y el sexo de cada uno de ellos. Para lo primero, y teniendo en cuenta que en total son seis hermanos (5 + Thórvald), Alberto lanza el D6 y obtiene un 4, lo que determina la posición que ostenta su personaje: cuenta con tres hermanos mayores y dos más jóvenes que él. En relación al sexo de cada uno, el jugador lanza ahora un dado cualquiera cinco veces, una por cada hermano: cada vez que saque un número par generará una muchacha; los números impares se traducirán en hermanos varones. Como



En TRa, el jugador puede ver a su PJ casado si así lo desea

PB

Alberto obtiene sucesivamente un 8, un 2, otro 8, un 3 y un 7, eso quiere decir que Thórvald tiene tres hermanas mayores que él y dos hermanos de menor edad. Los resultados se traducen en que Thórvald es el primer varón entre los diferentes hijos de su padre, algo de cierta importancia.

Después de todas estas tiradas, Alberto empieza a estar impaciente por jugar a **Walhalla**, de modo que rechaza la posibilidad de determinar el número de abuelos, tíos y primos de Thórvald. Con respecto al matrimonio, el jugador declara que se niega a participar en semejante institución incluso a un nivel puramente virtual [sic].

Por último, para conocer la edad de su PJ, Alberto lanza un D6 y obtiene un 4. Esto significa que Thórvald va a empezar sus correrías por Midgard con 19 años (15 + 4 = 19). Más adelante, y merced a estos 19 años de edad, el jugador tendrá que realizar, como mínimo, tres tiradas por los historiales.

4. Clanes, prestigio, conexiones y hermandades de sangre y leche

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

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



Un *hersir* vikingo

PB

En primer lugar, se debe tirar 2D10 para averiguar la naturaleza exacta de la familia del PJ. Según la suma de ambos D10, el clan del PJ se considerará:

***Konunglig* (regio)** si se obtiene un **2**. Es el tipo de clan más importante, del que proceden los reyes, y cuna de poderosos y ambiciosos *jarlar*. Apenas existe un total de 15 o 20 de estos clanes entre Noruega, Dinamarca y Suecia. Si el DJ lo permite, el *bóndi* del PJ puede ser incluso el mismísimo monarca de su nación. Este exclusivo grupo familiar ostenta vastas propiedades rurales y enormes riquezas en oro, plata y joyas. El PJ, un príncipe menor en todo caso, obtiene 15 puntos extra en los grados de las capacidades de Mando y Carisma (ambas de PAL).

***Adalborinn* (aristocrático)** si se saca un **3**. IMPORTANTE: Esta categoría de clan solo es aplicable a los PJ de procedencia noruega. El personaje pertenece a un linaje de ricos y orgullosos señores rurales cuya prosperidad se encuentra solo por debajo de la de los reyes de Noruega. Cuando el jefe de un clan *adalborinn* dirige un gran contingente de hombres o un cuerpo del ejército real recibe automáticamente el apelativo de *jarl*. Un PJ que haya nacido en uno de estos clanes (entre 20 y 25 en toda Noruega) contará con 10 puntos extra en el grado de la capacidad de Mando y 5 en el de Carisma (ambas de PAL).

***Hersir* (pseudoaristocrático)** si se obtiene **entre 3 y 5** (4 o 5 para los jugadores con PJ noruegos). Los *hersar* son clanes prestigiosos y terratenientes que cuentan con una aceptable clientela de libertos, siervos y esclavos. El *hersir*, entendido ahora como jefe de su clan, suele estar a cargo de una comarca denominada *hundrad* y ostenta el liderazgo sobre unas 100 familias. Un PJ que pertenezca a la estirpe *hersir* disfrutará de 5 puntos extra en el grado de la capacidad de Mando (PAL).

***Ódal* (común)** si se saca **entre 6 y 12**. Un clan *ódal* no es rico ni demasiado extenso, pero el orgullo de su linaje permanece incólume. Cuenta con ciertas posesiones rurales y hasta media decena de clientes o esclavos en los mejores casos. Los voluntariosos *baendr ódal* determinan el funcionamiento del *thing*, asamblea en la que pueden imponer su criterio sobre aristócratas y reyes.

***Audmjúk* (humilde)** si se saca **entre 13 y 20**. En este caso se trata de un clan con pocos miembros, nunca por encima de la docena, y probablemente ningún esclavo o cliente. Sus propiedades rurales se limitan a la mínima expresión de pequeñas huertas y terrenos arrendados o subarrendados, por lo general a personajes ricos de la localidad. Algunos vikingos

pertenecientes a estas humildes familias pueden llegar a perder la libertad por las deudas contraídas con los clanes más poderosos.

En segundo lugar, interesa establecer el prestigio y las conexiones con las que cuenta el clan del PJ al margen de su naturaleza específica. Una cosa es la naturaleza del grupo familiar, que está en función de su riqueza exclusivamente, y otra bien distinta su prestigio. Este viene determinado por la honorabilidad del conjunto de las acciones que han llevado a cabo sus diferentes miembros. Del mismo modo, un clan activo y viajero puede tener buenas conexiones independientemente de que sea más o menos rico (e incluso más o menos prestigioso). Por tanto, para matizar estos aspectos **se debe lanzar dos veces 1D10 y consultar la doble Tabla de prestigio y conexiones del clan**.

Los clanes "aliados" son aquellos de los que proceden los amigos y los hermanos de sangre y de leche del PJ (véase más adelante). También son clanes dispuestos a colaborar en la defensa de los intereses del grupo familiar del personaje en casi cualquier circunstancia y se entiende que el clan del PJ haría lo mismo por ellos. Al contrario, **los clanes "rivales y enemigos" son los que se han enemistado con la familia del PJ**. Esto significa que cualquier ocasión lo suficientemente tensa bastará para desencadenar un serio altercado entre ellos.

Respecto a los "contactos", estos se materializan como PNJ dotados de una determinada cualificación social o profesional (a elegir por el jugador con la supervisión del DJ). La eventual ayuda de estos contactos puede resultar provechosa en ciertas situaciones de juego, aunque su utilidad se circunscribe exclusivamente al ámbito indicado en la tabla: local, regional, nacional o escandinavo.

Ya se trate de clanes aliados o enemigos, al menos la mitad de ellos se debe ubicar en el ámbito de la comunidad local del PJ, mientras el resto (si lo hay) se distribuye a escala regional, nacional o escandinava según el criterio del jugador. Además, **tanto los contactos como los clanes enemigos o aliados nunca pueden estar dos niveles por encima o por debajo de la naturaleza del clan del PJ**, de modo que si el personaje pertenece a un clan tipo *ódal*, por ejemplo, no podrá tener contactos entre los miembros de un clan *konunglig* (ni este grupo conceptuarse como aliado o enemigo del clan del PJ).

Por último, y con respecto al *bóndi* del PJ, este puede ser su propio padre en caso de estar vivo o, más frecuentemente y por el siguiente orden, un tío, un tío segundo, un hermano o un hermanastro mayor, un primo de más edad, un hermano no demasiado viejo de una abuela o un abuelo, o incluso tal vez dicho abuelo. Téngase en cuenta que las necesidades del guion a veces pueden aconsejar que sea el DJ quien concrete la identidad del *bóndi* del personaje.



Una pareja de un clan *audmjúk*

EJEMPLO: Hay que determinar el clan vikingo de Thórvald. Para ello, Alberto lanza 2D10 y obtiene un 2 y un 5, 7 puntos en total, lo que indica que la familia del PJ es de categoría *ódal* (común). A continuación, el jugador acude a la doble Tabla de prestigio y conexiones del clan y lanza otros 2D10. Para el prestigio obtiene un 4, lo que le reporta un clan aliado. Decide que ese grupo sea el vecino clan Hringsson, buenos y sinceros amigos de toda la vida. Para las conexiones, Alberto saca un 8, lo que se traduce en un solo contacto (li-

TABLA DE PRESTIGIO Y CONEXIONES DEL CLAN

D10	Prestigio	D10	Conexiones
1	El prestigio del clan es fabuloso. Todos sus miembros son bienvenidos allá por donde pasan. Cuenta con 1D10+5 clanes aliados. El nombre de la familia es conocido incluso en el resto de las naciones escandinavas.	1	El clan disfruta de las mejores conexiones posibles tanto en el ámbito local (2D10+3 contactos), como regional (1D10+2 contactos), nacional (1D6+1 contactos) e incluso escandinavo (1D3 contactos).
2	El clan tiene un prestigio altísimo. Cuenta con 1D10 clanes aliados.	2	El clan cuenta con excelentes conexiones locales (1D10+5 contactos), regionales (1D6+3 contactos) y nacionales (1D3+1 contactos).
3	El clan tiene muy buen prestigio. Cuenta con 1D6 clanes aliados.	3	El clan dispone de muy buenas conexiones locales (1D10+2 contactos), regionales (1D6+1 contactos) y nacionales (1D3 contactos).
4	El clan tiene buen prestigio. Cuenta con un clan estrechamente aliado.	4	El clan tiene buenas conexiones locales (1D10 contactos), regionales (1D6 contactos) e incluso nacionales (1 contacto).
5	El clan tiene un prestigio aceptable, aunque alguno de sus miembros podría manchar su reputación antes o después.	5	El clan cuenta con buenas conexiones tanto en su localidad (1D6 contactos) como en su región (1D3 contactos).
6	El clan tiene un prestigio normal, aunque cuenta con un clan rival (que no enemigo).	6	El clan disfruta de buenas conexiones en su propia comunidad (1D6 contactos locales).
7	El clan tiene un prestigio casi normal, aunque cuenta con un clan rival y enemigo.	7	El clan dispone de conexiones razonables dentro de su propia comunidad (1D3 contactos locales).
8	El clan tiene un prestigio bajo y mantiene algún oscuro secreto que no desea revelar. Cuenta con 1D3 clanes rivales y enemigos.	8	El clan posee pocas conexiones en su propia comunidad (un solo contacto local).
9	El clan tiene un prestigio muy bajo. Cuenta con 1D6 clanes rivales y enemigos.	9	El clan tiene conexiones pero son del todo irrelevantes.
10	El clan no tiene ningún prestigio. Alguno de sus miembros ha sido exiliado y actualmente casi nadie quiere mantener ninguna relación con ellos. Cuenta con 1D10 clanes rivales y enemigos.	10	El clan no cuenta con ninguna conexión digna de tal nombre, ni siquiera en su propia localidad. Lo peor es que nadie les ayuda nunca a menos que paguen por ello.

mitado además a una escala local). El jugador entonces se inventa la figura de un tal Grím "Brazo de Hierro" Jónsson, el herrero de la aldea.

Por último, Alberto decide que el *bóndi* de su clan sea un hermano de su madre, su tío Eindridi "Bocavela", vikingo respetable por lo que cuenta. El DJ no tiene ningún problema con estas decisiones (no interfieren con la aventura que tiene planeada), así que deja hacer al jugador.

5. Características de un vikingo

Todo PJ masculino cuenta de partida con 6 puntos en cada una de sus seis características básicas: AGILIDAD (AGI), DESTREZA (DES), FUERZA (FUE), PALABRA (PAL), PERCEPCIÓN (PER) y SABER (SAB). Sucede de forma un poco distinta con los **PJ femeninos, cuyos grados en AGI, PAL, PER y SAB son superiores de inicio, con 7 puntos cada uno, mientras que el de FUE resulta inferior (solo 2 puntos)**.

Por fortuna, el jugador dispone de una **cifra adicional, de entre 91 y 100 puntos en función de la edad que tenga su PJ, que puede distribuir libremente entre las seis características básicas**. Así, se reparten:

- **91** puntos si el PJ tiene 16 años;
- **93** puntos si cuenta con 17 o 18 años;
- **96** puntos si ya ha cumplido los 19 o 20 años; y
- **100** puntos si ya ha alcanzado los 21 años.

TRa

El jugador también tiene la opción de dotar a su PJ de uno o varios hermanos de sangre. Este tipo de relación solo se puede dar entre varones. La hermandad de sangre constituye un género de amistad íntima con alguien que pertenece a otro clan. Una amistad de este tipo se cierra sobre todo en los años de adolescencia y juventud por medio de un pacto rubricado con la sangre de los participantes. El pacto no se puede romper y queda en vigor hasta la muerte de uno de los dos. A efectos de juego, la hermandad de sangre proporciona al PJ un nuevo hermano que, aun no siendo biológico, suele ser más querido que cualquier otro.

Una variante de la hermandad de sangre es la **hermandad de leche, que se da cuando dos niños sin lazos familiares son amamantados por una misma mujer**. Al contrario de lo estipulado para las de sangre, la hermandad de leche sí es posible para los PJ femeninos.

Para determinar ambos tipos de relación se tira nuevamente **1D6**, con los siguientes resultados posibles:

- **1**: el PJ tiene un hermano de leche;
- **2**: el PJ tiene un hermano de sangre;
- **3**: el PJ tiene un hermano de leche o de sangre (a elegir);
- **4**: el PJ tiene un hermano de leche y uno de sangre;
- **5**: el PJ tiene un hermano de leche y 1D3 hermanos de sangre;
- **6**: el PJ tiene dos hermanos de leche y 1D3+1 de sangre.

Para el caso de PJ femeninos los resultados por los que se obtienen uno o más hermanos de sangre habrán de ignorarse, como es evidente, aunque no se repetirá la tirada. Esto se traduce en menores posibilidades de los PJ femeninos de contar con algún tipo de hermandad ajena a la familiar.

A la hora de repartir estos puntos, la única regla que el jugador debe respetar es la siguiente: no puede asignar más de 25 puntos ni menos de 5 a una característica determinada. Es decir: **distribuirá entre 5 y 25 puntos a cada uno de los seis atributos básicos del personaje**.

Repartir puntos entre las distintas características es uno de los pasos más importantes en la elaboración de la ficha de PJ y requiere una buena reflexión por parte del jugador. También resulta indispensable que disponga de un mínimo conocimiento de lo que son y lo que significan cada uno de estos rasgos esenciales del ser humano:

- **AGI**: es el atributo de la ligereza, la prontitud y la desenvoltura, y, por ello, se encuentra especialmente relacionado con los pies y las piernas. Entre otras cosas, determina la iniciativa de un personaje en el combate.

- **DES**: es el atributo de la habilidad humana, del arte o primor con el que se hacen las cosas, y está íntimamente ligado a las manos y los brazos.

- **FUE**: es el atributo del vigor, la robustez y la capacidad para mover o levantar objetos pesados. El número de puntos de vida del PJ depende de su FUE.

- **PAL**: es el atributo de hablar de modo eficaz para persuadir, enseñar, conmover o influir en las mentes y las conciencias de las personas que se encuentran alrededor. Esa es la causa de su especial vinculación con la cara, la boca y la lengua.

- **PER**: es el atributo de la sensación humana que resulta de una impresión material, del conocimiento sensitivo de cualquiera cosa. Supone recibir por los sentidos las impresiones, pero también comprenderlas, es decir, percibir algo y hacerse cargo de ello. Por eso, la PER está íntimamente relacionada con la cabeza, en especial con los ojos y los oídos, pero también con la nariz, los labios y el paladar.

- **SAB**: es el atributo de la conducta prudente y experta, así como del conocimiento profundo y sistemático de las ciencias, las letras o las artes humanas. Su órgano asociado, como no podía ser de otra forma, es el cerebro y su sistema nervioso.

(Para una mayor información acerca de las seis características básicas del PJ, se recomienda consultar el **Glosario de términos de Walhalla,** situado en la sección “Quilla” de este tomo).

EJEMPLO: Thórvald tiene 19 años, lo que quiere decir que Alberto dispone de 96 puntos para repartir entre las seis características de su PJ.

Después de darle muchas vueltas, el jugador opta por hacer el siguiente reparto: 24 puntos para la DES, 17 para la AGI y la FUE, 15 para la PAL, 13 para el SAB y 10 para la PER (24 + 17 + 17 +15 + 13 + 10 hacen un total de 96). De esta manera, el grado de las características de Thórvald queda como sigue:

- AGI 23 (17 + los 6 puntos extra con los que se parte en cada característica);

- DES 30 (24 + 6);
- FUE 25 (17 + 6 + los 2 puntos extra de Thórvald debidos a su origen danés... ¿a que ya lo habíamos olvidado?);
- PAL 21 (15 + 6);
- PER 16 (10 + 6); y
- SAB 19 (13 + 6).

Como se verá justo a continuación, esto también quiere decir que Thórvald comenzará sus aventuras con 45 valiosos puntos de vida.

6. Puntos de vida

Todo PJ inicia su periplo vital con un número de puntos de vida igual al grado de la característica de FUE + 20.

Como se puede observar en el recuadro de puntos de vida de la ficha de PJ, las cifras 40, 25, 12, 6 y 0 (así como las abreviaturas "Ag" [agoniza] y "Mu" [muerto]) se encuentran resaltadas en negrita. La razón es que representan los límites a partir de los cuales la situación del PJ varía con respecto a su bonificación/penalización al daño y a sus tiradas de inconsciencia. Dichos umbrales se describen en el capítulo siguiente.

7a. Vikingos capaces y perfiles de PJ

Al igual que sucede con las características, **también en el caso de las capacidades comunes y de combate se deben repartir una serie de puntos determinados por la edad del PJ**, tal y como se indica a continuación:

- para un PJ de 16 años se reparten **300** puntos;
- para uno de 17 años se reparten **310**;
- para uno de 18 años, **320** puntos;
- para uno de 19 años, **330** puntos;
- para uno de 20 años, **340** puntos; y
- para uno de 21 años, **350** puntos.

En la enumeración anterior no se incluyen los puntos que se otorgan a la capacidad de **Tareas agrarias, en la que el personaje parte siempre con un grado que puede ser la mitad, el mismo o aún mayor que el de su SAB** (característica de la que depende la capacidad), **ni tampoco los de las capacidades *sterk* y *mjök sterk*** (véase más adelante en ambos casos).

Los puntos citados se distribuyen entre todas las capacidades comunes y de combate de la ficha con considerable libertad. Ahora bien, **200 de esos puntos han de repartirse obligatoriamente entre algunas o todas las capacidades del perfil que el jugador elija para su PJ**. Los demás puntos se distribuyen entre el resto de capacidades de la ficha, aunque también se pueden repartir entre las correspondientes al perfil de PJ si se desea que su grado sea aún más elevado. **No existe límite para la cantidad de puntos que se quieran destinar a las distintas capacidades, salvo que el grado de una capacidad no puede sobrepasar en más de 20 el de la característica de la que depende**.

Un perfil de PJ es un conjunto de 13 capacidades comunes y de combate que se encuentran relacionadas entre sí e implican una leve especialización sociolaboral del personaje. No obstante, es importante remarcar que el perfil no presupone ninguna profesión o cargo especial: solo funciona como indicador de lo que al personaje se le da mejor o sencillamente le gusta más. La única excepción a esto la constituyen los perfiles de *godi*, *seidmann*, *vitki* y *seidkona*.

Existen 18 perfiles de PJ (13 masculinos y cinco femeninos) entre los que el jugador puede optar a la hora de crear su personaje. Los perfiles masculinos son: ***bóndi*** (agricultor; no confundir con el nivel de PJ homónimo), ***smid*** (artesano), ***seidmann*** (brujo), ***godi*** (caudillo regional), ***veidimann*** (cazador), ***kaupmann*** (comerciante), ***skáld*** (escaldo), ***hirdir*** (ganadero o pastor), ***hermann*** (guerrero), ***thjóf*** (ladrón), ***sjómann*** (marinero), ***galdramann*** (mago o hechicero "atarrunas") y ***vitki*** (vidente). Por su parte, los cinco perfiles femeninos son: ***seidkona*** (bruja o hechicera), ***skjaldmaer*** (o ***skjaldmö***, doncella guerrera), ***húsfreyja*** (matrona vikinga, dueña de las llaves de la casa), ***yfirsetukona*** (partera y cuidadora de enfermos) y ***völva*** (vidente).

Cada uno de estos perfiles presenta 13 capacidades entre las que el jugador ha de repartir al menos 200 de sus puntos. Para los perfiles de PJ *bóndi*, *hirdir* y *húsfreyja* el personaje recibe, además, el máximo de puntos posible en la **capacidad de Tareas agrarias** (es decir, su SAB + 20). Los PJ de perfil *seidmann*, *godi*, *skáld*, *hermann*, *vitki*, *seidkona* y *skjaldmaer* se quedan solo con la mitad de su SAB redondeado hacia abajo. Los perfiles restantes parten con el mismo grado en Tareas agrarias que el que posea el PJ en la característica de SAB.

Los perfiles de PJ implican una leve especialización sociolaboral



PERFILES MASCULINOS

Bóndi (agricultor). Es el perfil de un vikingo ducho en las labores del campo y en el conocimiento de las plantas y los animales. Sus 13 capacidades son:

> Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB + 20 puntos

Astucia (SAB)
Conducir carros (DES)
Construir (SAB)
Cuchillo (DES)
Descubrir (PER)
Hacha de mano (AGI)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leyendas (SAB)
Maña (DES)
Orientación (PER)
Pelea (DES)
Sobrevivir (SAB)
Venablo (AGI)

Smid (artesano). Se trata del perfil de un vikingo especialmente habilidoso, capaz de fabricar utensilios diversos y de reparar casi todo tipo de artilugios, herramientas, barcos o construcciones. Sus 13 capacidades son:

> Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

Abrir cerraduras (DES)
Buscar (PER)
Conducir carros (DES)
Construir (SAB)
Cuchillo (DES)
Esconder (DES)
Escudo de tilo (DES)
Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Maña (DES)
Memoria (PER)
Navegar-*knörr* (SAB)
Perspicacia (SAB)
Regatear (PAL)



Un *bóndi* (agricultor vikingo)

Seidmann (brujo). Este es el perfil de un joven con la actitud y la personalidad necesarias para terminar convertido en un poderoso hechicero. Es posible que presente un cierto grado de afeminamiento. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 15 puntos de SUPERSTICIÓN

Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Carisma (PAL)
Curación (SAB)
Dioses y mitos (SAB)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Memoria (PER)
Mentir (PAL)
Orgullo (PAL)
Recitar (PAL)
Simular (PAL)

Godi (caudillo regional). El *godi* es un género híbrido entre un jefe político y un sacerdote de la Escandinavia pagana. Un jugador solo puede escoger este perfil cuando el clan al que pertenece su PJ es como mínimo de categoría *hersir*. Las 13 capacidades del *godi* son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 10 puntos de SUPERSTICIÓN

Cabalgar (AGI)
Carisma (PAL)
Cuchillo (DES)
Dioses y mitos (SAB)
Escudo de tilo (DES)
Espada larga (DES)
Hacha danesa (FUE)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Mando (PAL)
Orgullo (PAL)
Recitar (PAL)

Veidimann (cazador). Es el perfil de una persona especializada en el rastreo y la captura de animales salvajes. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

Arrojar (AGI)
Arco (DES)
Buscar (PER)
Correr (AGI)
Cuchillo (DES)
Descubrir (PER)
Esconderse (PER)
Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Oler (PER)
Orientación (PER)
Rastrear (PER)
Sigilo (AGI)

Kaupmann (comerciante). Este perfil es lo más parecido a un hombre de negocios en el mundo vikingo. Indica una competencia específica en todo lo que se refiere a las relaciones humanas y cuenta con las siguientes 13 capacidades:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Carisma (PAL)
Cuchillo (DES)
Discutir (PAL)
Hacha de mano (AGI)
Idioma extranjero (PAL)
Mentir (PAL)
Navegar-*knörr* (SAB)
Perspicacia (SAB)
Regatear (PAL)
Simular (PAL)
Sobornar (PAL)

Skáld (escaldo). El de *skáld* es el perfil de un vikingo con buenas aptitudes para la narración de historias, el canto de gestas y la recitación de sagas. Estos individuos son muy apreciados por la comunidad. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB



Un *skáld* vikingo

Cantar (PAL)
Carisma (PAL)
Dioses y mitos (SAB)
Enseñar (PAL)
Espada larga (DES)
Hacha de mano (AGI)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Memoria (PER)
Música (DES)
Orgullo (PAL)
Recitar (PAL)
Simular (PAL)

Hirdir (ganadero o pastor). Este es un perfil similar al de *bóndi*, pero más especializado en el ámbito animal, ya se trate de su rastreo o de su trato o cuidado. También puede corresponder a la figura de un pastor. Cuenta con las siguientes 13 capacidades:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB + 20 puntos

Auxilio (DES)
Buscar (PER)
Construir (SAB)
Cuchillo (DES)
Esconderse (AGI)
Escuchar (PER)
Hacha de mano (AGI)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Maña (DES)
Orientación (PER)
Rastrear (PER)
Sobrevivir (SAB)
Venablo (AGI)

Hermann (guerrero). Este es un perfil específicamente centrado en las aptitudes de combate y en el arte de la guerra. Sus 13 capacidades son las siguientes:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 2 PMC

Arco (DES) o Espadín (DES), a elegir
Auxilio (DES)
Cuchillo (DES), Hacha de mano (AGI) o Maza ligera (DES), a elegir
Hacha danesa (FUE), Lanza de combate (DES) o Martillo (FUE), a elegir
Escudo de tilo (DES)
Espada larga (DES)
Esquivar (AGI)
Mando (PAL)
Navegar-*langskip* (SAB)
Orgullo (PAL)
Pelea (DES)
Sobrevivir (SAB)
Torturar (DES)

Thjóf (ladrón). Este perfil no implica que el vikingo se encuentre perseguido o al margen de la ley: un *thjóf* es solo un personaje especialmente entrenado en el saqueo y el pillaje, actividades más que honorables entre los escandinavos. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB



El *hermann* es un experto combatiente

Abrir cerraduras (DES)
Arco (DES) o Hacha danesa (FUE), a elegir
Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Esconder (DES)
Esconderse (PER)
Escudo de tilo (DES)
Espada larga (DES)
Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Navegar-*langskip* (SAB)
Robar (DES)
Sigilo (AGI)
Torturar (DES)

Sjómann (marinero). Se trata de un perfil que indica una considerable competencia en el ámbito de las habilidades náuticas. Cuenta con las siguientes 13 capacidades:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

Arco (DES), Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Arrojar (AGI)
Escudo de tilo (DES)
Espada larga (DES)
Idioma extranjero (PAL)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Maña (DES)
Nadar (FUE)
Navegar-*knörr* (SAB)
Navegar-*langskip* (SAB)
Orientación (PER)
Remar (FUE)
Sobrevivir (SAB)

Galdramann (mago o hechicero "atarrunas"). Este perfil presupone que el vikingo es un brujo pagano en ciernes que ya conoce la magia *Galdrarúnar* (véase el capítulo 7). Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

+ 15 puntos de SUPERSTICIÓN

Arco (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Auxilio (DES)
Carisma (PAL)
Cuchillo (DES)
Curación (SAB)
Dioses y mitos (SAB)
Enseñar (PAL)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Mentir (PAL)
Orgullo (PAL)
Recitar (PAL)

Vitki (vidente). Este perfil supone que el PJ es una persona dotada de ciertos poderes de videncia y que con el tiempo se puede convertir en un respetado practicante de magia *Seid* adivinatoria (véase el capítulo 7). Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 15 puntos de SUPERSTICIÓN

Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Carisma (PAL)
Discutir (PAL)
Dioses y mitos (SAB)
Escuchar (PER)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Memoria (PER)
Mentir (PAL)
Orgullo (PAL)
Perspicacia (SAB)

PERFILES FEMENINOS

Seidkona (bruja o hechicera). Este es el perfil de una joven con una inclinación evidente hacia el mundo sobrenatural y que desea convertirse en una poderosa *seidkona*, la bruja nórdica por antonomasia. Lo habitual es que se trate de una persona bastante excéntrica. Cuenta con las siguientes 13 capacidades:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 20 puntos de SUPERSTICIÓN

Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Cuchillo (DES)
Dioses y mitos (SAB)
Escuchar (PER)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Mentir (PAL)
Música (DES)
Perspicacia (SAB)
Recitar (PAL)
Sobrevivir (SAB)

Skjaldmaer (o ***skjaldmö*** [virgen guerrera]). Este de doncella escudera es un perfil tan atractivo como peculiar: una muchacha que decide consagrar su vida a la guerra rechazando el destino habitual del resto de las mujeres. A menudo se trata de una virgen o al menos de alguien que rehúye cualquier compromiso duradero con un varón. Sus 13 capacidades son:



Una *skjaldmaer* suele ser un adversario temible

PB

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo

+ 2 PMC

Arrojar (AGI)
Carisma (PAL)
Cuchillo (DES)
Esconderse (AGI)
Escudo de tilo (DES)
Espada larga (DES)
Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir
Esquivar (DES)
Navegar-*langskip* (SAB)
Orgullo (PAL)
Pelea (DES)
Sigilo (AGI)
Sobrevivir (SAB)

Húsfreyja (matrona vikinga). Este es el perfil de una futura matrona vikinga, una mujer capaz de defenderse por sí misma, con gran carácter y dueña de las llaves de la casa. Su inclusión en un grupo de PJ aventureros requiere cierta argumentación. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB + 20 puntos

Abrir cerraduras (DES)
Auxilio (DES)
Carisma (PAL)
Cuchillo (DES)
Degustar (PER)
Descubrir (PER)
Espadín (DES)
Mando (PAL)
Maña (DES)
Oler (PER)
Perspicacia (SAB)
Regatear (PAL)
Sobornar (PAL)

Yfirsetukona (partera y cuidadora de enfermos). Este es el perfil de una joven que se ha especializado en el auxilio de las parturientas y el cuidado de los enfermos y heridos. Sus 13 capacidades son:

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

Astucia (SAB)
Auxilio (DES)
Buscar (PER)
Curación (SAB)
Descubrir (PER)
Discutir (PAL)
Enseñar (PAL)
Esconder (DES)
Escuchar (PER)
Maña (DES)
Mentir (PAL)
Perspicacia (SAB)
Sigilo (AGI)

Völva (vidente). Este perfil implica que el PJ es una muchacha dotada de poderes de videncia y que cuenta con verdadera capacidad para practicar magia de tipo *Seid* adivinatoria (véase el capítulo 7). Dispone de las siguientes 13 capacidades:



La *húsfreyja* es una mujer de gran carácter

Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB

+ 15 puntos de SUPERSTICIÓN

Astucia (SAB)
Buscar (PER)
Carisma (PAL)
Curación (SAB)
Discutir (PAL)
Escuchar (PER)
Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)
Leer/Escribir runas (SAB)
Leyendas (SAB)
Memoria (PER)
Mentir (PAL)
Regatear (PAL)
Simular (PAL)

7b. Capacidades *sterk* y capacidad *mjök sterk*

Al margen de los puntos que hay que repartir entre las capacidades de la ficha de PJ en función de la edad del personaje, se debe escoger **una capacidad en concreto en la que este comenzará con el máximo grado posible (puntos de la característica de la que dependa + 20). Esa será su capacidad *mjök sterk*** o capacidad más potente: una habilidad o saber humano en el que el personaje sobresale por encima de todo. **IMPORTANTE: La capacidad *mjök sterk* tiene que ser una de las capacidades del perfil**.

TRa

Si se desea equilibrar completamente los perfiles de PJ, **una buena idea puede ser otorgar una segunda capacidad *mjök sterk* a todos aquellos perfiles que no son de combate ni están relacionados con la magia**, es decir, a los perfiles *bóndi*, *smid*, *veidimann*, *kaupmann*, *hirdir*, *húsfreyja* e *yfirsetukona*.

Cada jugador tiene que seleccionar asimismo **tres capacidades en las que anotará un grado equivalente al resultado combinado de 3D10+5 puntos. Estas capacidades especiales son las capacidades *sterk***, aquellas en las que el personaje destaca pero sin llegar a los niveles de la *mjök sterk*. Las capacidades *sterk* no solo amplían la ficha de PJ, sino que ayudan a individualizarlo mejor. **IMPORTANTE: Se debe elegir como capacidad *sterk* cualquiera que NO forme parte del perfil del PJ** (es decir, lo contrario de lo estipulado para la capacidad *mjök sterk*).

Tanto la capacidad *mjök sterk* como las capacidades *sterk* **pueden ser comunes o de combate**. Si el jugador ya había distribuido anteriormente puntos entre ellas puede recuperarlos ahora, total o parcialmente, para emplearlos en otras capacidades (por ejemplo, en caso de alcanzar su tope de característica + 20). Esto no es aplicable a los puntos que provienen de los historiales, que son inamovibles. **Puede ser recomendable elegir las capacidades *sterk* y *mjök sterk* ANTES de repartir los puntos por edad**.

7c. El idioma de los vikingos

La capacidad de Idioma nórdico (PAL) informa de los recursos idiomáticos del vikingo en su lengua materna en todas las áreas: morfología, vocabulario, sintaxis, gramática, refranero, modismos y coherencia argumental. **Un PJ presenta de entrada el máximo grado posible en esta capacidad (PAL + 20 puntos)**. No hay que olvidar que todas las capacidades que dependen de la característica de PAL lo hacen también de la capacidad de Idioma nórdico: **el grado de cualquier capacidad de PAL no puede sobrepasar el que se posea en Idioma nórdico + 10 puntos**. Esta limitación raramente afecta a los PJ de nivel bajo, pero en algún momento puede empezar a influir en los de nivel más alto.

TRa

Por otro lado, **cuando un vikingo intenta utilizar cualquier capacidad de PAL en un idioma extranjero, como grado de capacidad conformador del porcentaje base se opta siempre por el menor de ambos**. Por ejemplo, si el grado que presenta el personaje en ese idioma extranjero es inferior al de la capacidad de la que se va a hacer uso (por ejemplo, Cantar) se utiliza aquel y no el de Cantar para conformar el porcentaje base, y viceversa.

TRa

7d. Capacidades asociadas

Existen nueve pares de capacidades comunes y de combate que se consideran asociadas, es decir, que guardan una íntima relación entre sí. Esto es importante porque siempre que se aumenta en 3 puntos el grado de la capacidad más alta, el de la más baja se incrementa automáticamente en 1 punto. En sentido contrario (hacia abajo) funciona del mismo modo. En resumen: **por cada 3 puntos que aumenta o disminuye la mayor, la menor lo hace en 1**. La regla se aplica siempre,

tanto en el proceso de generación del personaje como en cualquier momento de su existencia posterior (por ejemplo, cuando se mejoran los grados de las capacidades gracias a los puntos de experiencia).

Los nueve pares de capacidades asociadas se representan en su **tabla pertinente**.

EJEMPLO: Thórvald Óláfsson tiene 19 años, con lo que Alberto cuenta con 330 puntos para repartir entre las distintas capacidades comunes y de combate de su personaje. 200 de estos puntos los tiene que distribuir obligatoriamente entre el conjunto de capacidades que conforman el perfil de *smid*, que es el que ha elegido para Thórvald. De esta manera, Alberto debe repartir 200 puntos entre algunas o todas las capacidades propias de dicho perfil: Abrir cerraduras, Buscar, Conducir carros, Construir, Cuchillo, Esconder, Escudo de tilo, Espadín o Hacha de mano (a elegir), Maña, Memoria, Navegar-*knörr*, Perspicacia y Regatear. Además, cuenta con otros 130 puntos para el resto de las capacidades de la ficha de PJ (los 330 puntos totales menos los 200 empleados en las capacidades del perfil). Asimismo recibe 19 puntos para su capacidad de Tareas agrarias (pues se trata de un *smid* y su grado inicial en la característica de SAB es de 19).

Lo primero que hace Alberto es elegir su capacidad *mjök sterk*. Por obligación tiene que tratarse de alguna de las capacidades de su perfil. El jugador opta por Regatear, cuyo grado alcanza automáticamente el máximo de 41 puntos (los 21 del grado de la característica de la que depende [PAL] + 20 puntos). A continuación revisa la ficha de PJ y declara que las tres capacidades *sterk* de Thórvald, que NO deben encontrarse entre las capacidades de su perfil, serán Idioma extranjero (bajofráncico), Nadar y Orgullo. Por cada capacidad *sterk* lanza 3D10 y al resultado conjunto le añade 5 puntos, con lo que obtiene respectivamente 17, 21 y 11 puntos.

Ahora llega el momento del reparto de los puntos por edad, algo clave para cualquier jugador. Tras darle muchas vueltas, Alberto decide dedicar 50 de sus puntos a la capacidad de Maña (lo máximo que puede asignarle a su personaje, ya que 50 es igual a los 30 del grado de la característica de la que depende [DES] + 20 puntos), 34 a Hacha de mano, 30 a Navegar-*knörr*, 25 a Cuchillo, 20 a Escudo de tilo, 15 a Perspicacia, 10 a Buscar, 9 a Construir, 7 a Esconder y ni un solo punto a las capacidades de Regatear (ya no puede, porque al convertirla en su *mjök sterk* ya posee el máximo grado posible), Abrir cerraduras y Conducir carros. Recordemos que no es obligatorio repartir puntos entre todas y cada una de las capacidades del perfil y Alberto ya ha distribuido los 200 puntos de los que disponía para este apartado (50 + 34 + 30 + 25 + 20 + 15 + 10 + 9 + 7).

A continuación reparte los 130 puntos restantes de la siguiente manera: 10 a Abrir cerraduras (correspondiente a su perfil), 20 a Arco, 10 a Arrojar, 5 a Dioses y mitos, otros 5 a Escalar, 7 a Escuchar, 15 a Esquivar, 10 a Lectura de las estrellas y los cielos, 12 a Nadar (una de sus capacidades *sterk*), 8 a Navegar-*langskip*, 13 a Orgullo y 15 a Perspicacia (también del perfil).

Con respecto a la capacidad de Idioma nórdico, Thórvald empezará sus aventuras con un grado de 41, el máximo posible (21 [PAL] + 20). Como se puede apreciar, Idioma nórdico viene a ser una especie de segunda capacidad *mjök sterk*, aunque no específica del personaje sino común a cualquiera de ellos.

Una vez concluido el reparto de puntos es el momento de ajustar las nueve parejas de capacidades asociadas, si procede. En el caso de Thórvald, este ajuste queda como sigue:

- Arrojar pasa de 10 a 18 puntos (pues el grado de Hacha de mano es de 34 puntos y supera al que inicialmente tenía Arrojar en 24. 24 entre 3 es igual a 8).
- La capacidad de Astucia aumenta de 0 a 5 puntos (porque el grado de la capacidad de Perspicacia es de 15).
- Descubrir sube de 0 a 3 puntos (ya que el grado de Buscar es de 10).
- Leyendas crece de 0 a 1 punto (el grado de Dioses y mitos es de 5 puntos).
- Escudo lágrima pasa de 0 a 6 puntos (el grado de Escudo de tilo de Thórvald es de 20 puntos; 20 entre 3 redondeando hacia abajo es igual a 6).
- Navegar-*langskip* aumenta 7 puntos y pasa de 8 a 15 (pues Navegar-*knörr* cuenta con un grado de capacidad de 30 y al principio le sacaba una diferencia de 22 puntos a Navegar-*langskip*. 22 entre 3 [redondeando siempre hacia abajo] es igual a 7).

Las asociaciones restantes (Cantar/Recitar, Espada larga/Espadín y Mentir/Simular) no son relevantes a estos efectos debido a que Thórvald no cuenta con puntos en ninguna de las seis capacidades.

TABLA DE CAPACIDADES ASOCIADAS

Pares de capacidades asociadas	Característica de la que dependen las capacidades
Arrojar y Hacha de mano	AGI
Astucia y Perspicacia	SAB
Buscar y Descubrir	PER
Cantar y Recitar	PAL
Dioses y mitos y Leyendas	PER
Escudo de tilo y Escudo lágrima	DES
Espada larga y Espadín	DES
Mentir y Simular	PAL
Navegar-*knörr* y Navegar-*langskip*	SAB

8a. Gente de carácter: los historiales

Los historiales de los PJ son **sucesos acontecidos en el pasado que de una forma u otra han determinado su carácter, o bien rasgos físicos (o psíquicos) con los que han nacido** y que favorecen o perjudican sus aptitudes. Los historiales introducen en **Walhalla** un componente de teatralidad que ayuda a los jugadores a representar de una forma más creíble a sus *alter ego*. Recordemos el número de tiradas obligatorias por historiales que el jugador ha de realizar según la edad de su personaje:

- con un PJ de **16** años se tira por los historiales **una** sola vez;
- con **17** o **18** años se tira **dos** veces;
- con **19** o **20** años se tira **tres** veces;
- con **21** años se tira **cuatro** veces.

Además de las tiradas obligatorias, el jugador puede realizar **una adicional si así lo desea**. También puede suceder que el DJ, **al considerar que un determinado historial se contradice con otro que ha aparecido previamente, anule el obtenido en último lugar y solicite una repetición de la tirada**.

Las tiradas por historiales se realizan con **1D100**:

01 — **Pasado doloroso**. El PJ tuvo una experiencia personal dolorosa y dramática hace algunos años. Será el propio jugador, o el DJ en su defecto, quien ofrezca los detalles de lo que ocurrió. Cualquier situación que haga recordar al PJ el hecho traumático vivido le hará perder los nervios y la templanza y reaccionar con violencia, angustia, melancolía o cualquier otra manifestación exaltada de ánimo.

02 — **Espada íntima**. El PJ tiene una espada que es lo que más quiere en el mundo: duerme con ella, la afila incansablemente, mima el cuero de su empuñadura, abrillanta una y otra vez las filigranas de su vaina, y hasta se le descubre hablándole de vez en cuando, dirigiéndose a ella como si se tratara de un miembro del sexo opuesto. El PJ recibe 15 puntos extra en el grado de su capacidad de Espada larga y, si aplicamos **TRa**, también 5 en el de Espadín (su capacidad asociada). Dicha espada es el arma que utiliza siempre que puede. Por fortuna, se trata de una buena hoja (+2 al daño). Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.

03 — **Gordo**. El PJ es un individuo enorme y ostenta un más que apreciable panzón. Gana 4 puntos en la característica de FUE, pero pierde 6 en la de AGI.

04 — **Amigo de los animales**. El PJ tiene una especial predilección por las bestias, ya sean domésticas o salvajes. Los animales serán especialmente amistosos con él. Obtiene 5 puntos adicionales en la capacidad de Tareas agrarias.

05 — **Brujería familiar**. Algún pariente cercano del PJ era un activo practicante de la magia nórdica, ya se tratara de una *seidkona*, un *seidmann*, un *vitki*, una *völva* o un *galdramann* (a elegir por el jugador). Aunque este familiar falleció recientemente, ha contribuido a que el personaje se criara en un ambiente especialmente místico y, como consecuencia, su valor de superstición aumenta en 15 puntos.

06 — **Caminante de Midgard**. El PJ ha viajado mucho y posee un espíritu abierto y curado de espantos que lo convierte en un buen conocedor de los territorios del norte de Europa y de sus gentes. Gana 25 puntos en un Idioma extranjero y 10 puntos extra en Carisma y Perspicacia (y en **TRa** 3 puntos más en Astucia, por estar asociada a Perspicacia).

07 — **Olvidadizo**. El PJ es realmente despistado. Su capacidad de Memoria se quedará en 0 puntos para siempre (sí, para siempre).

08 — **Paticorto**. El PJ tiene las piernas demasiado cortas en comparación con el resto del cuerpo. Pierde 2 puntos en la característica de AGI y 5 en las capacidades de Carisma y Orgullo.



Los historiales ayudan a completar el carácter o los rasgos físicos y psíquicos del PJ

09 — **Clan prestigioso**. La categoría del clan del PJ asciende un nivel (pasa de *ódal* a *hersir*, por ejemplo). Si el PJ ya pertenecía a un clan *konunglig*, ahora se especificará que se trata de uno de los sobrinos o incluso uno de los hijos más jóvenes del rey.

10 — **Ojo de halcón**. El PJ tiene una vista excepcionalmente aguda, tanto que llama la atención por ello. Obtiene 10 puntos extra en las capacidades de Buscar y Descubrir.

11 — **Marcado por el *bóndi***. Debido a algún desagradable altercado ocurrido en el pasado, el personaje y su *bóndi* no se llevan nada bien. En otras palabras: el patriarca del clan se la tiene jurada al PJ. Será el propio jugador, o el DJ en su defecto, quien ofrezca los detalles del conflicto que existe entre ambos.

12 — **Temeroso de los dioses**. El PJ es un sujeto especialmente supersticioso. Da por verdaderas todas las leyendas y creencias vikingas, lo cual hace de él un personaje un tanto maniático. También experimenta a menudo visiones oníricas relacionadas con su vida, con su futuro o con el destino de sus conocidos más cercanos. Obtiene por ello 25 puntos adicionales en Superstición.

13 — **Rumiando la venganza**. El padre del PJ murió hace años a manos de un personaje importante de la comunidad (el *bóndi* de un vecino y poderoso clan, por ejemplo). Aunque el suceso fue resuelto satisfactoriamente por el *thing* tiempo atrás, el PJ ha crecido desde niño con la idea de vengar aquella muerte, cosa que espera llevar a cabo en cuanto tenga la más mínima oportunidad.

14 — ***Jarl* nato**. El PJ tiene madera de líder, sabe dar órdenes y le gusta encabezar las iniciativas y planear las acciones y los proyectos que hay que llevar a cabo. Gana 15 puntos extra en Carisma y en Mando, así como 10 en Orgullo. Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.

15 — **Habilidad extraña**. El PJ adquiere una capacidad sin capacidad a un grado de 3D10 puntos. El jugador puede inventarse la habilidad que desee, pero será el DJ quien dé el visto bueno y certifique si efectivamente se trata de una capacidad sin capacidad.

16 — **Memoria del gigante Surt**. El PJ tiene una memoria prodigiosa. Es capaz de recordar conversaciones enteras, caras y gestos, lugares, rutas... Se añaden 25 puntos extra a la capacidad de Memoria y otros 15 a la de Orientación.

17 — **Orgullo de Sleipnir**. El PJ es capaz de correr sorprendentemente rápido. No solo obtiene 10 puntos extra en la capacidad de Correr (que en realidad se relaciona con la resistencia del personaje, no con su velocidad), sino que suma una distancia adicional por asalto en cualquier persecución a pie en la que se vea involucrado.

18 — **Problemas con la autoridad**. El personaje es un individualista extremo reacio a recibir órdenes directas de nadie, por muy importante que sea. Esto no implica necesariamente que el PJ sea un individuo desafiante o temerario, pero en la práctica nunca cumplirá una orden directa, incluso aunque estuviese de acuerdo en parte con ella.

19 — **Vértigo**. El PJ sufre de un vértigo agudo. Su capacidad de Escalar se reduce a 0 puntos para

siempre. Se incrementará en dos el grado de dificultad en todas las acciones que intente llevar a cabo en altura (aunque no exista un precipicio justo a su lado).

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

21 — **Familia numerosa**. El PJ incrementa en 1D6 su número de hermanos menores. Se podrá determinar su condición y su sexo, si se desea, de la manera indicada con anterioridad en este mismo capítulo.

22 — **Bebedor**. Las jarras y los cuernos rebosantes de cerveza e hidromiel son una parte fundamental de la existencia del PJ. Todos los días necesita beber al menos una jarra de alguna bebida alcohólica o de lo contrario se volverá especialmente agresivo y suspicaz (incluso con sus propios compañeros).

23 — **Hermoso**. El PJ es una persona bien proporcionada, alta, rubia y ciertamente atractiva que trae de cabeza a todos los jóvenes del sexo opuesto de su aldea. Debe tenerse en cuenta este rasgo a la hora de consignar en la ficha la apariencia física del PJ.

24 — **Tartamudo**. El PJ sufre un ligero tartamudeo que lo convierte en una persona muy tímida en su trato con individuos del sexo opuesto. Pierde 10 puntos en todas las capacidades de PAL.

25 — **Rivalidad extrema**. La familia del personaje tiene como enemigo declarado a un clan rival, bien de la misma o de otra localidad, que es lo más probable. Los integrantes de ambos bandos, entre ellos el PJ, sienten una aversión mutua que puede materializarse en un enfrentamiento armado a las primeras de cambio.

26 — **Olfato fino**. El PJ tiene un olfato capaz de competir con el de un perro. Su capacidad de Oler alcanza el máximo posible.

27 — **Cojo de una pierna**. El personaje se fracturó una pierna de niño y la extremidad nunca llegó a soldar como debía. El PJ pierde 5 puntos en la característica de AGI, que ya nunca podrá superar los 35 puntos.

28 — **Mujeriego**. Para el PJ lo más importante en la vida es yacer con el máximo número de mujeres posible, ya estén casadas o solteras, sean princesas o prostitutas, bellas o feas, vikingas o extranjeras. Se puede considerar como una obsesión casi enfermiza. Si tiene ocasión (y no resulta demasiado peligroso), el PJ no dudará en forzar a la mujer que le niegue sus favores. Gana 20 puntos extra en la capacidad de Yacer. Como es obvio, este historial es exclusivo de PJ masculinos.

29 — **Provinciano**. El PJ tiene un inusual apego a su tierra y a su nacionalidad y llegará a considerar extranjeros a los vikingos de otras procedencias (por ejemplo, un sueco provinciano preferirá no mezclarse con daneses o noruegos, y viceversa).

30 — **En estado de alerta**. El PJ nunca deja de estar al tanto de todo lo que lo rodea. Jamás será cogido por sorpresa o por la espalda en un combate, ni siquiera cuando duerma. Además obtiene 15 puntos adicionales en la capacidad de Perspicacia (y en **TRa** otros 5 en Astucia, por ser su capacidad asociada).

31 — **Perro ladrador**. El PJ es un incorregible contador de batallitas. Adorna sus historias con todo tipo de elementos fantásticos y exageraciones o se las inventa directamente. Gana 10 puntos en Mentir y Recitar (y en **TRa** también 3 en las capacidades asociadas de Simular y Cantar), pero pierde 5 en Mando y en Orgullo.

32 — **Gente del interior**. El PJ ha nacido y se ha criado en un remoto paraje del interior del reino. Habla un dialecto comprensible para los escandinavos que comparten su nacionalidad, pero no tanto para vikingos de otras procedencias. Pierde 15 puntos en Idioma nórdico (entendido ahora como idioma de los de su propia nacionalidad) y en todas las capacidades de PAL. Por descontado, su lenguaje resulta ininteligible para los hablantes del resto de idiomas germánicos occidentales.

33 — **Bajito.** El PJ es un individuo de escasa talla. Pierde 2 puntos en la característica de FUE, pero gana 1 en la de AGI.

34 — **Brazos de Thór**. El PJ es un vikingo alto y llamativamente robusto. Obtiene 5 puntos extra en la característica de FUE y pierde 2 en la de AGI.

35 — **Miedoso hacia el agua**. El líquido elemento infunde un terror inexplicable al personaje. A bordo de una embarcación se le impondrá una penalización del 25% en todas sus acciones (si se aplican las reglas de **TRa** al respecto, el penalizador descrito se anotará lógicamente en el apartado de moral). Además, sus grados en las capacidades de Nadar, Navegar (las dos) y Remar se reducen a 0 puntos para siempre. Este historial no es aplicable a PJ de perfil *sjómann*.

36 — **Cicatriz de la infancia**. Cuando el PJ era niño, un accidente con algún apero de labranza le causó una profunda herida en el rostro, desfigurándoselo en parte. Hoy aquella cicatriz sigue siendo más que visible justo en medio de la cara. El PJ pierde 2 puntos en la característica de PAL y 1 en la de PER.

37 — **Misógino/misándropa**. El PJ odia a los miembros del sexo opuesto, a los que otorga menos valor que al ganado. Considera que son seres falsos y ruines que no cuentan con ninguna virtud, gentuza ante la que hay que estar siempre alerta.

38 — **Oído de lechuza**. El PJ posee un oído fino y bien entrenado, mejor que el de la mayoría de los animales. Es capaz de percibir sonidos procedentes de largas distancias, así como de reconocerlos y distinguirlos. Obtiene 25 puntos adicionales en la capacidad de Escuchar.

39 — **Accidente manual**. Hace no mucho tiempo, el PJ sufrió un accidente y perdió la mano izquierda. No tiene por qué estar amputada, pero resulta totalmente inservible. El PJ ve reducido en 8 puntos su grado en la característica de DES, que ya nunca podrá ser superior a 35.

40 — **Experto en el combate**. El PJ ha participado recientemente en alguna expedición vikinga y ha acumulado experiencia en las lides armadas. Gana 15 puntos extra en tres capacidades de combate a elegir por el jugador.

41 — **Segundón**. El PJ tiene un hermano de menor edad que es el preferido de sus padres. Por el contrario, él solo recibe órdenes destempladas y encargos duros y desagradables. Es obvio que, llegado el momento, el hermano pequeño recibirá toda la herencia paterna. Tal perspectiva no hace ni pizca de gracia al personaje, que aborrece a su hermano con todas sus fuerzas. Este historial solo es aplicable a PJ de sexo masculino.

42 — **Aficionado a la buena mesa**. La bebida de calidad y los manjares más exquisitos son las aficiones favoritas del PJ, que gana 25 puntos extra en la capacidad de Degustar. También pierde 1 punto en AGI debido a un ligero sobrepeso.

43 — **Miope**. El PJ no ve demasiado bien, sobre todo de lejos, y pierde 3 puntos en la característica de PER. Su grado en la capacidad de Descubrir se reduce a 0 puntos para siempre y el de Buscar disminuye 15 puntos.

44 — **Enfermedades pasadas**. En su infancia, el PJ estuvo a punto de morir de una terrible enfermedad. Aquella experiencia debilitó su organismo y le hizo perder 3 puntos en la característica de FUE, 2 en la de AGI y 1 en la de DES.

45 — **Voz de *skáld***. Los dioses han otorgado una voz serena y grave al PJ, un sonido poderoso que encandila y convence a casi cualquier auditorio. El personaje obtiene 5 puntos adicionales en todas las capacidades de PAL, excepto en Recitar, que aumenta 15 (así como 8 en Cantar si aplicamos **TRa**: al depender también de PAL y ser una capacidad asociada de Recitar, se incrementa 3 puntos más que el resto).

46 — **Cabeza de Ódinn**. El PJ es una persona que destila una gran sabiduría a pesar de su corta edad, un individuo con experiencia e inteligencia capaz de reflexionar y encontrar buenas soluciones a los problemas en los momentos oportunos. Obtiene 4 puntos extra en la característica de SAB.

47 — **Herborista**. El personaje es un gran aficionado a las plantas. Conoce por su nombre un gran número de hierbas, flores, hongos y tubérculos, y disfruta dando largos paseos por el bosque en busca de nuevos ejemplares. Obtiene por ello 10 puntos extra en la capacidad de Tareas agrarias.

48 — **Resistente**. Los puntos de vida del personaje se obtienen sumando 25 a su FUE y no 20, como es lo normal/habitual.

49 — **Duro de oído**. El PJ tiene uno o ambos oídos dañados, de manera que pierde 20 puntos en la capacidad de Escuchar y 5 en la de Escalar (también tiene afectado el sentido del equilibrio). Asimismo pierde 2 puntos en la característica de PER.

50 — **Buen imitador**. El PJ tiene gracia y talento para imitar las voces y los gestos de los demás. Gana 30 puntos adicionales en la capacidad de Simular (así como 10 puntos en la de Mentir, su capacidad asociada, en caso de haber adoptado este módulo de reglas de **TRa**). También obtiene 5 puntos extra en Carisma.

51 — **Montaraz**. Los bosques, los valles y las montañas son el único mundo que entiende el PJ. No le gustan las aldeas ni los pueblos, y mucho menos las ciudades, en las que nunca consentirá entrar. Tampoco estima en nada el mar, tan apreciado por todos los vikingos. Obtiene 10 puntos extra en la capacidad de Tareas agrarias (siempre que no exceda su tope), pero pierde 5 en todas las de PAL, en Nadar y en las dos de Navegar.

52 — **Buena mano con...** Al personaje se le da muy bien una capacidad común cualquiera a elegir por el jugador, aunque no puede tratarse de una destreza exclusivamente física ni perceptiva, sino de una que

implique un cierto conocimiento teórico o empírico. Gana 20 puntos adicionales en dicha capacidad.

53 — **Objeto precioso**. El PJ tiene un objeto de cierto valor (una pequeña joya, la vaina de una espada decorada con filigrana de plata, un anillo de oro o cualquier otro a especificar por el jugador) del que nunca se separa y que considera su bien más preciado. No lo venderá ni prestará jamás, aunque sí lo mostrará con orgullo.

54 — **La bella e inalcanzable Gudrún/El hermoso e inalcanzable Erling**: Lo que le ocurre al desdichado PJ es que la persona de sus sueños es el hijo o la hija del *bóndi* de un clan que no se lleva precisamente bien con el del personaje. Pero el PJ no puede evitar soñar despierto, cada jornada de su vida, con el día en que el objeto de sus deseos por fin se decida a amarlo...

55 — **Sucio y hediondo**. El PJ es un individuo que apesta literalmente. Hace meses que no se lava de cuerpo entero y su olor corporal es agudo y penetrante. Pierde 5 puntos en todas las capacidades de PAL, excepto en Carisma y Mando, en las que pierde 10.

56 — **Bastardo de altos vuelos**. El personaje es un bastardo aceptado solo a regañadientes por los varones de su clan adoptivo. El motivo es que uno de los hombres más importantes de la comunidad (algún miembro de un clan *konunglig*, por ejemplo) es su auténtico padre, algo sabido a medias por casi todo el mundo. Su padre adoptivo, el marido de su madre, tuvo que aceptar al PJ como si fuese su propio hijo debido al poder que atesora el verdadero progenitor. El personaje, que gana 15 puntos extra en Orgullo y 5 en Mando, desprecia a su padre adoptivo y pretende reclamar sus derechos algún día.

57 — **Manirroto**. El PJ no puede ahorrar ni gastar sin despilfarrar. Todo lo que gana o lo que consigue lo dilapida en cuestión de horas o días. Así, no le queda más remedio que andar pidiendo préstamos constantemente a los amigos y familiares, que ya están hartos de él. Su capacidad de Regatear queda reducida a 0 puntos para siempre.

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

59 — **Instrumento musical**. El personaje posee un instrumento musical (a elegir por el jugador) al que tiene en gran estima. Sabe tocarlo con virtuosismo y nunca se separa de él. Obtiene 25 puntos extra en la capacidad de Música.

60 — **Alérgico**. El personaje tiene alergia al polen, al polvo o al pelo de los animales, a criterio del jugador. Cuando esté en contacto con la causa de su alergia sufrirá una penalización del 15% en todas sus tiradas de ese día y del 10% durante el día siguiente al fin del contacto. Si se aplican las reglas de **TRa** al respecto, el penalizador descrito se anota lógicamente en el apartado de moral.

61 — **Paciente**. El PJ es un individuo al que no le molesta nada esperar, independientemente del motivo. Aumenta en 10 puntos su grado en Sobrevivir.

62 — **Arma foránea**. El personaje posee un arma exótica que gusta de llevar consigo y utilizar en cuanto tiene oportunidad. El jugador elegirá el arma de la que se trata y el DJ especificará en qué circunstancias ha llegado a manos del PJ y por qué. Este obtiene 25 puntos en el grado de capacidad preceptivo. Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.

63 — **Ladrón de ganado**. Los miembros de un clan local están convencidos de que el personaje les ha robado ganado en un par de ocasiones y no perderán la oportunidad de darle una buena paliza en cuanto le puedan echar mano. Lo de menos es que el PJ haya robado el ganado realmente o no.

64 — **Sacrificios de animales**. El PJ tiene predilección por los sacrificios de animales como método para ganarse el favor de los dioses o aplacar su ira. Para el personaje (que gana 20 puntos adicionales en Superstición) casi cualquier coyuntura es adecuada para llevar a cabo uno de estos sacrificios.

65 — **Hijo de Loki**. El PJ es un individuo que exagera y se inventa todo tipo de aventuras, más por costumbre que por necesidad. Esto no significa que sea una persona deshonesta o tramposa, sino que siente un deseo irrefrenable de que los demás lo escuchen y se admiren de lo que cuenta. Obtiene un bonificador del 20% en sus tiradas de Discutir, Mentir o Simular con desconocidos, pero sufre una penalización del 25% en esas tres capacidades cuando lo intenta con amigos o familiares, buenos conocedores de su propensión a "adornar las historias".

66 — **Rápido de reflejos**. El personaje gana 2 puntos extra en la característica de DES y 10 en las capacidades de Esquivar y de Saltar. Además, cuenta con un bonificador de 5 puntos en todas sus tiradas de iniciativa.

67 — **Adorador de un dios menor**. El PJ muestra una especial devoción por un habitante de Ásgard que no figura entre las deidades habitualmente reverenciadas (a elegir por el jugador). El personaje, que obtiene 10 puntos extra en su valor de Superstición, trata de convencer a todos los que lo rodean de que su dios es el más poderoso o benéfico y el que más y mejor merece ser adorado.

68 — **Deudor de sangre**. El personaje debe la vida a otro PJ, a elegir por el DJ, que además debe especificar las circunstancias en las que se ha generado semejante deuda. El personaje se ve moralmente obligado a servir al otro PJ hasta que le pueda devolver la moneda salvándole la vida a su vez.

69 — **Odio a los cristianos**. El personaje aborrece la religión cristiana y a los cristianos, en especial a los monjes. Siempre que puede se mofa de sus creencias y ritos y en situaciones de combate se esfuerza por hacerles el máximo daño posible: destruye sus iconos, incendia sus monasterios, sacrifica cristianos en honor a los dioses de Ásgard, profana sus tumbas, etc. El PJ obtiene 10 puntos adicionales en tres capacidades de combate elegidas por el jugador, así como en Navegar-*langskip* (y si se aplica **TRa** también 3 en Navegar-*knörr*, su capacidad asociada). También aumenta en 10 puntos su valor de Superstición.

70 — **Temeroso de los caballos**. El PJ tiene un miedo insuperable a subirse a un caballo, mula, asno o a cualquier otro animal que se pueda montar. Nunca se desplazará en ninguno de ellos. Su capacidad de Cabalgar se reduce a 0 puntos para siempre.

71 — **Hechizo extra**. El personaje, que no tiene por qué ser un practicante de magia, conoce, sin embargo, un hechizo que algún brujo local ha tenido a bien enseñarle. El jugador dispone de 8 PCH (véase el capítulo 7) para configurar el sortilegio que desee. También tiene completa libertad para elegir el tipo de magia a la que adscribir su hechizo. Si el personaje ya presenta un perfil de practicante de magia (*godi*, *seidmann*, *vitki*, *galdramann*, *seidkona* o *völva*), sumará este hechizo extra a los que ya conozca.

72 — ***Thraell***. El PJ tiene a su cargo a un joven esclavo o esclava, PNJ cuya ficha será proporcionada por el DJ. El jugador, o el DJ en su defecto, detallará las razones por las que el personaje atesora una propiedad semejante. El *thraell* acompaña y sirve a su amo allá donde va.

73 — **Desarraigado.** El PJ es un vikingo de raíces perdidas. Por ciertas razones (a especificar por el jugador o por el DJ) ha sido repudiado por su propia gente y hoy día es un hombre sin familia. Es muy posible que trabaje para otro clan.

74 — **Vergüenza de Sleipnir**. El PJ tiene los pies planos y, como consecuencia, es muy lento corriendo. No solo se restan 10 puntos en su grado de la capacidad de Correr (que en realidad se relaciona con el fondo físico del personaje), sino que pierde una distancia adicional por asalto en cualquier persecución a pie en la que se vea involucrado.

75 — **Manos de Eir**. El PJ tiene bastante destreza a la hora de tratar heridas y enfermedades. Gana 15 puntos extra en las capacidades de Auxilio y Curación.

76 — **Huérfano de Ásgard**. El personaje no confía en los dioses. No se trata exactamente de un descreído, sino de un vikingo que considera que los dioses no se preocupan en absoluto de los asuntos de los mortales. Pierde 35 puntos en Superstición. Este historial no es aplicable a ninguno de los perfiles que corresponden a practicantes de magia.

77 — **Conexión privilegiada**. El personaje tiene un contacto entre los miembros de un clan *konunglig*. Dicho contacto es un individuo poderoso, que reside no lejos de la granja o la aldea del PJ y posee medios e influencias muy importantes que podría poner a disposición del personaje según en qué casos. El jugador (con la supervisión del DJ) tendrá que especificar las circunstancias en las que se estableció la conexión.

78 — **Elegido por las *nornir***. El personaje nació con alguna marca física que los ancianos de su comunidad interpretaron como divina, por lo que se le tiene gran aprecio y se espera mucho de él. El PJ aumenta en 15 puntos su valor de Superstición y en 20 sus grados en las capacidades de Carisma y Mando.

79 — **Enfermizo**. El personaje es un vikingo con una constitución bastante endeble. Sus puntos de vida se calculan sumando 10 a su FUE en lugar de 20.

80 — **Mano que se cierra**. El PJ está a punto de descubrir que sufre una dolencia crónica que hace que sus manos se vayan inutilizando lenta pero inexorablemente (véase "enfermedad de Dupuytren" en el **Apéndice 4, Tablas de lesiones y dolencias - TRa** de la sección "Quilla" de este mismo volumen). A efectos de juego, el PJ empieza a perder 1 punto de DES cada tres meses de vida a contar desde el momento en que comienzan sus aventuras.

81 — ***Ergi***. Las mujeres no atraen en absoluto al PJ, más bien le repugnan, y prefiere con mucho la compañía de



"Amigo fiel" es uno de los historiales preferidos de los jugadores de Walhalla

los hombres. En verdad se trata de una homosexualidad reprimida que el personaje irá desarrollando de manera consciente desde ya mismo. Como es obvio, este historial es exclusivo de los PJ masculinos.

82 — **Amigo fiel**. El PJ posee un animal del que nunca se separa y que obedece todas sus órdenes, que deben ser extremadamente sencillas y claras. El jugador tiene total libertad para elegir el tipo de animal que posee, preferentemente un perro o un caballo, de entre todos aquellos que se pueden domesticar.

83 — **Premoniciones**. El personaje cree estar señalado por los dioses, que le envían visiones de futuro en forma de sueños que al despertar recuerda con sorprendente nitidez. El problema es que el PJ no sabe muy bien cómo interpretar esos sueños, aunque siempre se esfuerza por darles un sentido concreto. Gana 20 puntos extra en Superstición.

84 — **Desdentado**. Para lo relativamente joven que es, resulta curioso que el PJ ya no tenga prácticamente dientes. Pierde por ello 10 puntos en todas las capacidades de PAL. No hay que olvidar este historial al describir la apariencia física en la ficha.

85 — **Aversión hacia los extranjeros**. El personaje siente un profundo rechazo hacia quienes no pertenecen a la nación escandinava. No tratará con un extranjero si puede evitarlo y nunca aprenderá ninguno de sus idiomas. Si tuviese algún grado en un Idioma extranjero, este desaparece ahora y para siempre. Este historial no es aplicable a PJ de perfil *kaupmann*.

86 — **Piernas de rana.** El PJ es un extraordinario saltador. Su grado en la capacidad de Saltar aumenta en 30 puntos.

87 — **Cara de *troll***. El personaje es realmente feo. Por fortuna tiene gracia y resulta más o menos simpático: solo pierde 5 puntos en Carisma y otros tantos en Simular (y en **TRa** también 1 punto en Mentir, por ser su capacidad asociada).

88 — **Acento marcado**. El personaje se expresa con un deje regional muy peculiar, no del todo ortodoxo, lo que le hace perder 15 puntos en Idioma nórdico.

89 — **Desprestigio familiar**. El clan al que pertenece el PJ ha caído en desgracia por un asunto concreto cuyos detalles exactos puede determinar el propio jugador o el DJ. El personaje pierde 15 puntos

en las capacidades de Carisma y Mando hasta que el prestigio de su clan sea restaurado por completo. El objetivo vital del PJ es limpiar el nombre de su familia, lo que se ha convertido para él en una obsesión. Este historial obliga a modificar el resultado obtenido en la doble Tabla de prestigio y conexiones del clan.

90 — **Buena puntería**. El PJ es un vikingo de puntería infalible. Obtiene 15 puntos extra en las capacidades de Arco, Arrojar, Ballesta, Boleadoras, Hacha de mano y Honda.

91 — **La gorda e insoportable Gudrún/El chepudo y estúpido Erling**. Lo que le ocurre al desdichado personaje es que el desagradable hijo o hija del *bóndi* de un clan especialmente poderoso (al que su familia debe unos cuantos favores) se ha encaprichado locamente de él. Y claro, todo el clan del PJ ve de maravilla el posible enlace entre los dos porque ayudaría mucho a la economía del grupo. Pero el personaje no puede evitar desear algo mejor en esta vida, a ser posible lejos, muy lejos...

92 — **Artritis**. El PJ sufre frecuentes y dolorosas inflamaciones en las articulaciones (véase "artritis" en el **Apéndice 4**). A efectos de juego, el PJ empieza a perder 1 punto de DES cada seis meses y 1 de AGI y FUE cada año de vida a contar desde el momento en que comienzan sus aventuras.

93 — **Hermano gemelo**. El personaje tiene un hermano gemelo idéntico a él. Existe la posibilidad de que un segundo jugador desee, con el beneplácito del primero, convertir a su propio PJ en dicho hermano gemelo. En ese supuesto casi todos los datos personales habrán de ser idénticos, así como los grados finales en las seis características básicas y, posiblemente, algún que otro historial.

94 — **Tripas de Múspellsheim**. El personaje sufre una constante acidez de estómago y unas digestiones muy complicadas. Cada 1D10 días, el jugador debe tirar por la Tabla de dolencias estomacales e intestinales (véase **Apéndice 4**), aunque al resultado de los dados se le restará siempre 30 puntos. En caso de obtener un número igual o inferior a cero, las tripas del PJ le darán una tregua hasta la siguiente tirada.

95 — **Rostro de Ódinn**. El PJ es tuerto de un ojo que, a la manera vikinga, no está cubierto por ningún parche. Pierde 3 puntos en la característica de PER y otros 10 en las capacidades de Buscar y Descubrir.

96 — **Educado**. Uno de los ancianos del clan cogió especial cariño al PJ durante su infancia y le enseñó los rudimentos de la lectura y la escritura. El personaje gana 15 puntos en la capacidad de Leer/Escribir runas.

97 — **Bracilargo**. El PJ tiene unos brazos desproporcionadamente largos en relación con el tronco, lo que le da un aspecto un tanto curioso. Obtiene 1 punto adicional en la característica de DES pero pierde 10 en la capacidad de Carisma.

98 — **Gran jugador**. Al personaje le apasionan los juegos de azar, tanto que dedicaría gustoso todo el día a su afición. Gana 15 puntos extra en esta capacidad.

99 — **Articulación precaria**. Una rodilla o un tobillo del PJ resulta especialmente débil. Suele romperse con facilidad, causa dolores al vikingo cuando cambia el tiempo y no soporta giros demasiado bruscos. El personaje es consciente de ello y trata de tener cuidado, pero aun así pierde 3 puntos en la característica de AGI y 10 en las capacidades de Correr, Escalar, Esquivar y Saltar. Además, siempre existirá el riesgo de que la articulación sufra una lesión o una fractura en cualquier momento.

00 — **Melenas de Thór**. La cabellera del PJ impresiona a todos aquellos que la contemplan: rubia, brillante, larga y densa, ondulada y al mismo tiempo sedosa... El personaje es muy consciente del efecto que provocan sus dorados cabellos y no deja de cuidarlos, peinarlos y mantenerlos lo más limpios posible.

EJEMPLO: Ha llegado el momento de descubrir el verdadero carácter de Thórvald. Por su edad, que recordemos es de 19 años, Alberto debe tirar obligatoriamente tres veces por los historiales. Además, el jugador declara que va a realizar la tirada adicional a la que tiene derecho.

Alberto lanza el D100 y... ¡saca un 89! Vaya, el DJ transmite al jugador que hace dos primaveras, el que fuera *bóndi* del clan Óláfsson, Eiríc "Moneda Doblada", fue pillado *in fraganti* robando a un paisano un par de odres de vino. Como quiera que terminó siendo expulsado por el *thing* poco después, Thórvald pierde 15 puntos en Carisma y Mando debido al desprestigio de su clan. Claro que al no haber empleado antes ningún punto en los grados de estas capacidades, ambas siguen a cero.

A continuación, los dados vuelven a rodar sobre la mesa y muestran... ¡un 47! Resulta que Thórvald es un apasionado de las plantas y disfruta explorando los bosques cercanos a su aldea y reconociendo toda clase de hierbas, raíces, hongos, flores y tubérculos con los que se topa. Gracias a esto gana 10 puntos en el grado de su capacidad de Tareas agrarias.

El jugador tira los dados por tercera vez. En esta ocasión saca... ¡un 65! Bueno, parece que nuestro amigo Thórvald es

un exagerado de primer orden. Al menos cuenta con un bonificador del 20% en sus tiradas de Discutir, Mentir y Simular, aunque este modificador positivo solo funciona cuando trata con desconocidos. Cuando se relaciona con amigos y familiares sufre, por el contrario, una penalización del 25%.

Resta una última tirada. Alberto hace rodar los dados de nuevo y obtiene... ¡un 91! Ante la cara de perplejidad de Alberto, el DJ le comunica que Urda, la mastodóntica y bigotuda hija de Gorm "Matabueyes", el *bóndi* del clan más poderoso de la zona (al que los propios Óláfsson deben numerosos atrasos en el pago de sus deudas) se ha enamorado como una muchachita de Thórvald. Y lo peor es que los Óláfsson sueñan con el enlace de Thórvald y Urda Gormdóttir, ya que limpiaría el nombre del clan y al mismo tiempo evitaría abonar las susodichas deudas...

En resumen, las tiradas por los historiales no le han salido a Alberto todo lo bien que esperaba, pero sin duda han aportado a su Thórvald un perfil mucho más personalizado y creíble. Ahora nuestro vikingo danés parece más real que nunca: tiene sus preocupaciones, sus anhelos, sus debilidades y sus temores. ¿Qué más se puede pedir?

TRa

8b. Cuando nadie es perfecto: sistema de méritos y defectos

Los jugadores tienen la posibilidad de personalizar sus PJ con más profundidad gracias a la utilización de un **sistema de méritos y defectos que mediatiza tanto sus acciones como sus interacciones**. Optar por este conjunto de reglas **TRa** introduce en el sistema de **Walhalla** lo que se conoce como "dinámica de aspectos", que en nuestro juego se gestiona mediante los puntos del norte del personaje (véanse tanto el capítulo 8 como el **Anexo para el Director de Juego**). La idea también consiste en dotar a los PJ de virtudes y fallas que deben ser interpretadas por los jugadores a lo largo de las sesiones y por lo que son recompensados eventualmente en forma de puntos de Ódinn (véase el capítulo 9).

Existen 25 parejas de méritos y defectos de carácter, tal y como se refleja en la tabla preceptiva. Las parejas se componen de rasgos diametralmente opuestos, de forma que si el PJ se hace con el mérito, no puede obtener a continuación el defecto contrario. En tal caso, el jugador debe tirar de nuevo hasta hallar otro defecto distinto. **También se aconseja repetir la tirada cuando jugador y DJ llegan a la conclusión de que el mérito o defecto obtenido resulta incompatible con alguna característica concreta del PJ, como por ejemplo cualquiera de sus historiales**.

Cada jugador puede consultar la Tabla de méritos y defectos y lanzar 1D100 en dos, cuatro o seis ocasiones (como es lógico, siempre las mismas veces por méritos y por defectos: un mérito, un defecto; dos méritos, dos defectos; tres méritos, tres defectos). Otra opción igualmente recomendable es que sean los propios jugadores quienes escojan los méritos y defectos de sus PJ con total libertad.

TABLA DE MÉRITOS Y DEFECTOS

D100	Mérito - defecto	D100	Mérito - defecto
01-04	agradecido - desagradecido	53-56	notable - desapercibido
05-08	altruista - egocéntrico	57-60	pacífico - violento
09-12	amigable - misántropo	61-64	precavido - despreocupado
13-16	cariñoso - despegado	65-68	prudente - visceral
17-20	compasivo - cruel	69-72	realista - soñador
21-24	espléndido - tacaño	73-76	respetuoso - ofensivo
25-28	fino - grosero	77-80	seguro - dubitativo
29-32	gracioso - seco	81-84	sereno - alocado
33-36	honesto - confabulador	85-88	sincero - insincero
37-40	humilde - arrogante	89-92	solidario - ventajista
41-44	jovial - apagado	93-96	valiente - cobarde
45-48	locuaz - callado	97-00	varonil / femenina - amanerado / masculina
49-52	magnánimo - rencoroso		



En Walhalla, los méritos y defectos (TRa) hacen más reales a los PJ

TRa

Con respecto a la moral, todo personaje empieza sus correrías con +10 puntos. Esto representa el optimismo esperanzado característico de la bisoñez y las ganas de vivir aventuras del joven vikingo.

Los puntos de maniobras de combate (tope máximo de **PMC**) se hallan del siguiente modo: **se suman la DES y el SAB del PJ y se divide el resultado entre 10, redondeando hacia abajo**. La cifra obtenida representa los puntos con los que el jugador acude a la Tabla de maniobras de combate (véase el capítulo 5). Si el personaje presenta un perfil *hermann* o *skjaldmaer*, recibe 2 PMC extra.

9. Puntos del norte, moral, puntos de maniobras de combate (PMC) y valor de Superstición

A continuación hay que averiguar los puntos del norte iniciales y quizás también los puntos de moral y de maniobras de combate (caso de **TRa**), así como el valor de Superstición con el que el personaje comienza sus aventuras en **Walhalla**. Más adelante, en los capítulos 5, 7 y 8, se desarrolla el significado de estos indicadores.

En primer lugar, **un vikingo tiene un número de puntos del norte igual a su SAB dividido entre tres y redondeando hacia abajo.**

En segundo lugar, **para hallar el valor de Superstición inicial del personaje se tira cuatro veces 1D10, se suman los resultados y se añaden 20 puntos**. La cifra final oscila necesariamente entre los 24 y los 60 puntos, y en ningún caso puede superar los 100 puntos (véase el capítulo 7).

EJEMPLO: El vikingo objeto de los afectos de Urda Gormdóttir, Thórvald Óláfsson, cuenta con 6 puntos del norte al comenzar sus aventuras (lo que es igual a 18 [SAB] dividido entre 3). También tiene una moral de partida de +10, así como 4 puntos de maniobras de combate (30 [DES] más 19 [SAB] dividido entre 10 y redondeado hacia abajo: 30 + 19 = 49 / 10 = 4,9, luego 4 PMC en total. Como Thórvald no es ningún *hermann*, y mucho menos una feroz *skjaldmaer*, no se añade ningún punto extra).

Con respecto al valor inicial de Superstición, Alberto tira cuatro veces 1D10 (saca 9, 6, 8 y 4 sucesivamente), suma el resultado final (27 puntos) y le añade otros 20 puntos. En total, la Superstición inicial de Thórvald es de 47 puntos.

10. El rostro de un vikingo

El aspecto de un hombre de la Edad Media no presenta ni una pequeña parte de la trascendencia social que atesora para los individuos de nuestra sociedad. Esta es la razón de que la ficha no ofrezca demasiado espacio para la apariencia física del personaje. Aun así, una breve descripción de su aspecto ayuda a completar la caracterización del PJ y logra que el jugador se identifique mejor con su *alter ego*.

El jugador es libre de dotar a su personaje de la apariencia física que estime oportuna. A menudo habrá de tener en cuenta los historiales. **Opcionalmente, el jugador puede anotar unas peculiaridades físicas para su PJ**, algo que lo singularice y distinga de los demás: una marca de nacimiento, un tatuaje, una forma especial de llevar el pelo o la barba, cierta cicatriz de curioso contorno, etc.

11. Posesiones, pertrechos comunes y pertrechos de combate. ¿Cuánto pueden soportar las espaldas de Thórvald?

Las posesiones de un personaje son el conjunto de bienes que no puede o no quiere llevar encima. Aquí se incluyen las propiedades inmuebles (tierras, embarcaciones, heniles, casas, cabañas), los esclavos, el ganado, las piezas de mobiliario, los objetos de cerámica, la orfebrería que no se lleva puesta, los tapices, los tesoros robados y cualquier otro elemento asimilable.

No es necesario consignar en la ficha absolutamente todo lo que posee el vikingo. En la mayor parte de los casos puede que sobre con una línea, en especial durante las primeras aventuras de los PJ. **Basta con reflejar lo más importante, de manera que el resto de las posesiones se deduzcan por sentido común**. Si un personaje es dueño de una casa tipo *langhús*, se entiende que la vivienda está equipada al uso (con un mobiliario elemental). Si posee 30 cabezas de ganado, tampoco hace falta especificar que cuenta asimismo con un redil en alguna zona próxima a su granja, un abrevadero, cencerros, un par de perros pastores, herramientas con las que cuidar las pezuñas de los animales, etc.

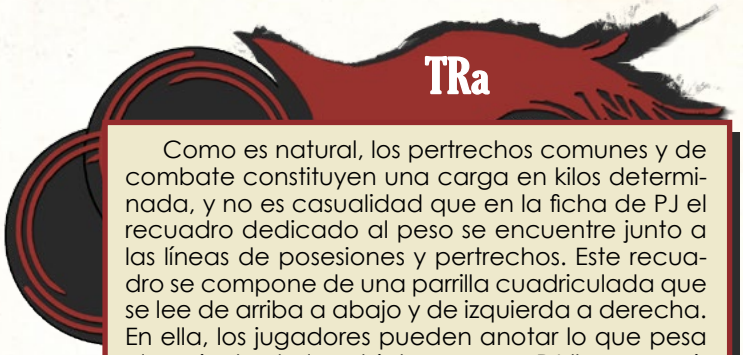
En principio, todo personaje comienza sus andanzas sin posesiones, salvo las pocas que pueda llevar encima. La única excepción a esta regla es que durante las tiradas por los historiales haya adquirido un *thraell*.

Justo al contrario que las posesiones, **los pertrechos comunes y de combate (armas y armaduras) constituyen el conjunto de objetos que el personaje lleva consigo de forma habitual**. Entre estos bienes básicamente se encuentran la ropa, las armas ofensivas y defensivas, la armadura, el casco, algo de comida y pequeños objetos personales (tal vez guardados en un zurrón).

El personaje comienza sus aventuras con todos los pertrechos comunes y de combate que desee de entre los posibles en función de la categoría del clan al que pertenece, tal y como se detalla a continuación (y también en la Tabla de armaduras y protecciones **TRb** del capítulo siguiente). Antes conviene señalar que, como dicta el sentido común, la calidad de la indumentaria del personaje varía notablemente según el tipo de clan del que forma parte. Si hablamos, por ejemplo, de un vikingo *adalborinn* o *konunglig*, su espada cuenta además con una hoja franca, es decir, que se trata de una prestigiosa **espada *ulfberht*** de importación, un objeto más resistente y que causa 2 puntos más de daño de lo normal:

PERTRECHOS INICIALES DE UN PERSONAJE VIKINGO (por tipo de clan)

Audmjúk	*Ódal*	*Hersir*	*Adalborinn - Konunglig*
- ropa y botas sencillas - un cinturón - un zurrón de cuero - un manto de piel - provisiones de comida para unos 10 días - una protección sencilla (en **TRa** será de nivel 1) - un cuchillo tipo *knifr* - un hacha de mano a elegir - un escudo de tilo	- ropa y botas sencillas - un cinturón - un zurrón de cuero - un manto de piel - provisiones de comida para unos 10 días - una protección sencilla (en **TRa** de nivel 1 o 2, a elegir) - un casco sencillo (en **TRa** de nivel 1) - un cuchillo tipo *knifr* - un hacha de mano o cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas - un escudo de tilo	- ropa y botas de lujo - un cinturón con remaches de plata - un zurrón de cuero - un manto de piel - provisiones de comida para unos 10 días - una protección (en **TRa** de nivel 1, 2 o 3, a elegir) - un casco (en **TRa** de nivel 1 o 2, a elegir) - un cuchillo tipo *saex* - un hacha de mano o cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas - una espada nórdica con su vaina - un escudo de tilo - algún anillo, broche o adorno personal de gran valor	- ropa y botas de gran lujo (seda, brocado, chapería, argentería, etc.) - un cinturón con hebilla y remaches de oro - un zurrón de cuero - un manto de piel de lujo (marta cibelina) - provisiones de comida para unos 10 días - una protección (en **TRa** de nivel 1, 2, 3 o 4, a elegir) - un casco (en **TRa** de nivel 1, 2 o 3, a elegir) - un cuchillo tipo *saex* - un hacha de mano a elegir - cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas - una espada *ulfberht* con vaina de filigrana - un escudo de tilo - varios anillos, broches y adornos personales de gran valor



Como es natural, los pertrechos comunes y de combate constituyen una carga en kilos determinada, y no es casualidad que en la ficha de PJ el recuadro dedicado al peso se encuentre junto a las líneas de posesiones y pertrechos. Este recuadro se compone de una parrilla cuadriculada que se lee de arriba a abajo y de izquierda a derecha. En ella, los jugadores pueden anotar lo que pesa el conjunto de los objetos que sus PJ llevan encima. **Un personaje es capaz de portar un máximo de kilos igual a su FUE – 15 sin que sufra consecuencias negativas por ello**, es decir, sin verse castigado con penalizadores extraordinarios a sus porcentajes modificados (los aspectos relativos al peso se tratan en profundidad en el capítulo 6).

12. Pintando a un vikingo

Si al jugador le gusta dibujar, hallará en la ficha un pequeño **recuadro en blanco en el que trazar el rostro de su personaje**. Con este último paso, la generación y la caracterización del PJ llegan a su fin.

El resto de elementos de la ficha de PJ

Concluida la creación del personaje, se puede observar que aún quedan unos cuantos elementos de la ficha por completar. A continuación se verá cuáles son y qué hacer con ellos:

El **NIVEL DEL PJ**. Aparece reflejado con un círculo en blanco en el anverso de la ficha, en el que **el jugador puede rotular una "B"** que indique el nivel con el que comienza su personaje ("*Barn*").

Los **PUNTOS DE EXPERIENCIA** (PE) y los **PUNTOS DE ÓDINN** (PÓ). Hasta que el personaje no culmine aventuras que le permitan conseguir dichos puntos, sus respectivas casillas permanecerán en blanco. Lo mismo sucede con el apartado "**PE OBTENIDOS CON CRÍTICOS Y ACIERTOS**". Esta es una secuencia de números del 1 al 20 que los jugadores marcan según van obteniendo críticos y aciertos (véase el capítulo 9).

La **MODIFICACIÓN AL DAÑO**. Este modificador al daño de los golpes propinados por el personaje depende de su FUE, tal y como relaciona la **Tabla de modificación al daño** del siguiente capítulo. En este mismo momento se la puede ya consultar y anotar; de inicio, por cierto, nunca será superior a +1D6.

Los **HECHIZOS CONOCIDOS**. Este apartado solo recoge los nombres de aquellos sortilegios que el jugador ha ideado y su personaje es capaz de realizar. Queda asimismo en blanco hasta que se determine la relación concreta del PJ con la magia, la cual viene marcada por su perfil y su valor de Superstición (véase en este momento el capítulo 7, **El bosque de las *seidkonur***).

Los apartados **LOCALIZACIÓN DEL DAÑO**, **SECUELAS Y DAÑOS PERMANENTES**, **ARMADURAS Y PROTECCIONES** y **MANIOBRAS DE ESTILO**. Los dos primeros se utilizan en cuanto el personaje empieza a recibir daños en combate. En el tercero hay que escribir las características de la armadura y del casco que el PJ lleve puestos de manera habitual (véase el capítulo 5). El cuarto y último servirá para apuntar las maniobras de combate predilectas del PJ una vez ascienda de nivel.

Los **MITIGADORES DE PESO**. Este apartado se irá cumplimentando en el transcurso de las partidas de acuerdo con lo establecido en el capítulo 6, siempre y cuando se haya decidido emplear la **PARRILLA DE PESO** que aparece al lado (**TRα**).

Otros aspectos de la ficha de PJ

Cada una de las capacidades de la ficha viene acompañada de dos elementos que merecen una explicación. El primero es **un pequeño recuadro que el jugador marcará con una "x" en la primera ocasión en la que saque una tirada por esa capacidad** (véase el capítulo 9). La segunda es la raya doble destinada a apuntar los grados: **en la primera mitad de la raya se escribe el grado concreto de la capacidad, mientras que la segunda mitad se utiliza para consignar la suma de dicho grado y el de la característica de la que depende**. De esta forma, el jugador se evita tener que pasar las aventuras sumando unos grados y otros todo el tiempo y el desarrollo del juego se agiliza notablemente. Por último, parece conveniente recordar que **las capacidades que aparecen resaltadas en negrita se corresponden con aquellas que permiten el trabajo combinado de varios personajes**.

Cuando todo queda en casa

Este capítulo concluye abordando la **posibilidad de que dos o más jugadores deseen generar personajes hermanos o hermanastros entre sí**. Esto es perfectamente posible en **Walhalla** e incluso resulta recomendable desde un punto de vista argumental: en la Escandinavia de los siglos IX a XI es frecuente que los vikingos corran sus aventuras en compañía de los miembros de su familia.

Parientes sincrónicos

Para crear personajes que sean hermanos o hermanastros entre sí basta con que los jugadores se pongan de acuerdo y generen a sus PJ como se ha descrito en este capítulo, pero alterando los detalles necesarios para una correcta coherencia biográfica. Para ello, la supervisión del DJ se antoja indispensable. Es seguro que **el jugador que construya su personaje en segundo lugar tendrá que modificar alguna de sus tiradas por situación familiar e historiales**. Diez de estos últimos han de ser compartidos por el PJ del segundo jugador si al primero le ha salido alguno anteriormente:

- **Brujería familiar**
- **Clan prestigioso**
- **Rumiando la venganza**
- **Familia numerosa**
- **Rivalidad extrema**
- **Gente del interior**
- **Segundón** (solo si se desea crear un conflicto dramático de partida entre los dos hermanos-PJ involucrados)
- **Acento marcado**
- **Desprestigio familiar**
- **Hermano gemelo**

Si el jugador que cree a su personaje en primer lugar no obtiene ninguno de estos diez historiales, tampoco los podrá tener el PJ del jugador que lo genere en segundo lugar (se repetirán las tiradas que sean necesarias). Además, se ignorará el rasgo de "**Raíces perdidas**" siempre que se creen parientes sincrónicos.

TRa

Parientes diacrónicos

Walhalla no es el juego de rol de los vikingos de Lindisfarne, sino el de una Plena Edad Media que abarca casi cuatro centurias (siglos IX a XII). Gracias a ello, tenemos la posibilidad de disfrutar de partidas diseñadas para épocas muy diferentes. Ahora bien, puede ocurrir que un PJ creado en una etapa concreta de la historia haya dejado de servir para las aventuras ambientadas en periodos anteriores o posteriores. Y entonces surge la duda: ¿debemos generar un PJ nuevo cada vez que esto suceda?

Crear un PJ tras otro puede resultar divertido para algunos, pero lo cierto es que los jugadores se encariñan con sus *alter ego* y prefieren interpretarlos y mejorarlos mientras siga siendo posible (esto es, hasta que les llegue la muerte). Esta es la razón de que en **Walhalla** se ofrezca la posibilidad de **producir parientes diacrónicos: descendientes o ascendientes directos del PJ original**. En puridad, tales parientes diacrónicos no constituyen nuevos personajes, o al menos no enteramente. **Lo que se hace es cambiar unos pocos aspectos de la ficha de PJ manteniendo inalterado el resto**, lo que permite que el jugador recorra libremente su dinastía. A efectos prácticos se sigue jugando con el mismo PJ, al que solo se modificará o eliminará:

- el **nombre**;
- el **clan** y el ***bóndi*** (si lo tuviera por no tratarse él mismo del jefe de la familia);
- la **situación familiar** (que se determinará tirando otra vez los dados);
- la **apariencia física** y las **peculiaridades**;
- el **valor de Superstición** y los **hechizos conocidos** (realizando las tiradas que sean pertinentes);
- los **historiales** (se borrarán los del PJ anterior y se eliminarán al mismo tiempo las consecuencias que pudieran haber generado [básicamente alteraciones en los grados de características y capacidades] y se realizarán nuevas tiradas por ellos);
- los **méritos y defectos**; y
- las **secuelas**.

El resto de valores de la ficha de PJ se quedan como están: nivel, edad, grados, perfil, puntos del norte, etc. También se mantienen las mejoras experimentadas por el personaje gracias a los puntos de experiencia y de Ódinn (véase el capítulo 9). Por último, **parece conveniente anotar de algún modo los cambios realizados por si en algún momento se desea volver a jugar con el PJ original**.

Capítulo 5
El tañido de las espadas

Sistema de combate TRb y TRa



El combate proporciona emocionantes secuencias de juego

En **Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media**, la lucha armada es un acontecimiento bastante frecuente, producto de una época en la que la vida resulta arrebatada y peligrosa. Esta es una de las dos razones de que se dedique todo un capítulo a la simulación de situaciones de combate. La otra razón es que, efectivamente, **Walhalla** es un juego de rol y, como tal, los enfrentamientos armados desempeñan en él un papel importante. Por su carga de emoción, el combate se convierte a menudo en el episodio central de las aventuras protagonizadas por los PJ.

Para la pagana mentalidad de los vikingos, la muerte más honrosa es la causada por las heridas recibidas en una lucha armada. Semejante fin constituye la llave de entrada al primero y mejor de los diferentes paraísos de la mitología nórdica, el *Valhöll*, al que cualquier hombre aspira con sincera fe. Por si fuera poco, **del comportamiento personal durante el combate y del resultado del mismo dependen tanto la honorabilidad como la fama del vikingo**, lo cual nos permite hacernos una idea de la relevancia que estos enfrentamientos tienen en la vida de los hombres del norte. En otras palabras: la mentalidad vikinga predispone a la batalla.

Además de las creencias paganas y de la búsqueda de reconocimiento social, existe otro factor que ayuda a entender el buen hacer vikingo en materia de combate: las necesidades impuestas por el propio desarrollo de la tecnología marinera escandinava. Los barcos ligeros y veloces que permiten a los vikingos surcar los mares y penetrar con rapidez en playas y ríos les facultan igualmente para entrar en acción de forma inmediata, efectiva y contundente. Solo por eso están en condiciones de realizar sus célebres saqueos. **Esta clase de ataques fugaces y devastadores se conoce como *strandhögg***. Los *strandhögg* son practicados sobre todo por los vikingos de Noruega y Dinamarca y se van a repetir en toda la Europa atlántica e incluso en la mediterránea durante unos 200 años.

La simulación de enfrentamientos armados en **Walhalla** se esfuerza por reflejar fielmente todo lo que hemos explicado. Como es lógico, **se pueden desarrollar dos tipos de combate: el combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia, aunque ambos se resuelven de manera parecida**. En un primer momento se trata de ganar la iniciativa para así declarar en último lugar lo que se quiere hacer (pero actuando

el primero), atacar a continuación con éxito, resolver después la posibilidad de parar el golpe o de esquivarlo y, en caso de impacto, comprobar finalmente su localización (solo para **TRa**) y los daños subsiguientes.

Las situaciones de combate: acciones de ataque y defensa, uso de capacidades comunes y movimiento TRa

Las situaciones de combate son rápidas y desordenadas para los personajes, pero no deberían serlo para los jugadores. En el caso de los PJ, el tiempo de combate se mide en asaltos, y **para cada asalto (5 segundos de tiempo de juego) los jugadores pueden declarar e intentar culminar con éxito dos acciones de combate**: una de ataque y una de defensa. Esto es lo más común, pero también pueden optar por dos acciones de ataque y ninguna de defensa o dos de defensa y ninguna de ataque. Ahora bien, las acciones de ataque son sustancialmente diferentes de las de defensa. **Si bien una acción de ataque solo permite, en efecto, una única acometida con un arma, una acción de defensa puede, sin embargo, englobar varias paradas o varias acciones de esquivar**. El límite máximo de paradas o esquivadas reside únicamente en que el personaje que las realice tenga posibilidades porcentuales de llevarlas a cabo (es decir, posibilidad de tirar los dados). Por su parte, **en el combate a distancia una acción suele ser de ataque y otra de recarga**, considerada esta última como una acción de combate a todos los efectos. Salvo excepciones muy puntuales, los personajes no pueden realizar ninguna otra acción aparte de las mencionadas.

TRa

En un combate los personajes se enzarzan en una lucha que termina casi invariablemente con la rendición, la huida o la muerte de alguno de ellos. Eso exige centrarse en luchar y nada más, pero **si el DJ permite utilizar alguna capacidad común en un asalto concreto (solo una capacidad no de combate por asalto), el jugador tendrá que tirar con una penalización extraordinaria de –25%**. Si en favor del uso de una capacidad común el jugador prescinde de alguna de las dos acciones de combate a las que tiene derecho (que será la de ataque y no la de defensa, a no ser que se trate de un suicida), el penalizador es solo de un **–10%**. Si prescinde de ambas acciones de combate no se aplica ningún penalizador, aunque queda completamente expuesto a los ataques que se le hagan durante ese asalto.

En el combate a distancia, cuando se quiere emplear alguna capacidad común sencillamente ha de interrumpirse la lucha durante un asalto completo para intentar llevar a cabo la acción deseada (siempre que esta se pueda realizar en un solo asalto).

TRa

Movimiento durante el combate

Existen cuatro tipos de movimiento o ausencia de movimiento que los personajes pueden adoptar durante el combate. A veces, el deseo del jugador de mover a su personaje en un sentido determinado no puede hacerse realidad por las circunstancias físicas concretas del lugar en el que se desarrolla la lucha, todo lo cual será juzgado oportunamente por el DJ. Los cuatro tipos de movimiento **TRa** en **Walhalla** son:

- **Movimiento estático forzado**: es el propio de situaciones en las que el personaje no cuenta con otra opción que la inmovilidad, bien porque tiene a su espalda una pared, un terraplén o un precipicio, por ejemplo, o bien porque se encuentra completamente rodeado de enemigos. Todas sus acciones de combate en esta posición, tanto las de ataque como las de defensa, cuentan con un penalizador del **–15%**.

- **Movimiento habitual de combate**: el personaje puede moverse o no sin impedimento alguno en función del lógico desarrollo de la lucha. Todos sus movimientos resultan inapreciables espacialmente y responden en exclusiva a los avatares del enfrentamiento. El movimiento se supedita al combate y no permite tomar ninguna dirección determinada.

- **Movimiento rápido de combate**: a diferencia del anterior, en este caso el movimiento del personaje responde al deseo explícito de dirigirse en una dirección concreta y avanza hasta 5 metros por asalto. Al conducirse de este modo, el personaje descuida en parte la lucha y sufre un penalizador de **–5%** en todas sus acciones. Además, el oponente u oponentes cuentan con un bonificador de **+10%** en las suyas y pueden acompañar sin dificultades el movimiento de su enemigo.

- **Movimiento de huida**: se trata del movimiento del personaje que quiere abandonar la lucha cuanto antes. En ese asalto pierde la iniciativa (y por consiguiente declara en primer lugar su intención de huir) y no puede llevar a cabo su acción de ataque. Además, solo será capaz de realizar dos paradas o dos acciones de esquivar como máximo (la segunda con un penalizador de **–25%**). En el siguiente asalto el personaje estará fuera de la situación de combate y podrá empezar a huir efectivamente de sus enemigos (véase el reglamento relativo a persecuciones del capítulo siguiente).



Atacar antes que el rival puede ser la diferencia entre la vida y la muerte

En el combate a distancia no hay movimiento que valga, ya que requiere especial precisión y, por tanto, ausencia de desplazamiento. **Cualquier género de movimiento en el combate a distancia será traducido por el DJ como una penalización al ataque**.

La iniciativa y la declaración de acciones

Al inicio de cada asalto en el que se desarrolla una situación de combate, los jugadores involucrados han de declarar lo que quieren que sus personajes lleven a cabo en esos siguientes 5 segundos de tiempo de juego. **Declarar acciones de combate no es sino decir en voz alta, justo al comienzo del asalto, si se desea realizar dos ataques, dos defensas o un ataque y una defensa, y a quién se quiere atacar**. Realmente lo que se declara es esto último, a quién se va a atacar, ya que al declarar una acción de defensa lo que en verdad se está haciendo es reservar la posibilidad de parar o esquivar los ataques que se reciban en ese asalto pero sin saber si van a impactar en el personaje o no (prescindiendo al menos de un ataque aun en caso de que no se sufran después acometidas en dicho asalto, por ejemplo, porque los oponentes yerren el golpe). Esto quiere decir que **si se declaran dos ataques en un asalto, no se puede parar ni esquivar ningún golpe que se reciba en los próximos 5 segundos de tiempo de juego**. Como es natural, si se declara en último lugar y ya se ha comprobado que en ese asalto no se van a recibir ataques porque ningún PNJ ha manifestado esa intención, lo más lógico es declarar dos golpes, sin necesidad de reservar una acción para una defensa que no se va a producir.

Si se declara una acción de defensa, el personaje siempre tiene la posibilidad de parar o esquivar al menos dos o tres golpes. Si se declaran dos acciones de defensa, esto significa que no ataca en ese asalto pero que puede parar todavía más golpes y que lo hará de manera más eficaz, como veremos poco después. Y lo más importante: **si un jugador ha declarado una acción de defensa que después no es necesario utilizar (porque al final el personaje no resulta atacado o porque su enemigo ha fallado su golpe), contará con un bonificador del +20% en todas las tiradas por capacidades de combate durante el siguiente asalto**. Por último, si el jugador de un personaje que ha ganado a otro la iniciativa ha declarado dos acciones de ataque y ninguna de defensa, entonces se resuelven primero sendos ataques y solo después el rival pasa a actuar.

TRa

"Declarar" también implica decir si se va a **utilizar una capacidad común durante el combate** (si ello es posible), si se va a **intentar huir** o si un personaje se quiere **mover en una determinada dirección**.



En el combate a distancia, la dificultad de acción depende de lo lejos que se encuentre el objetivo

Existen tres puntualizaciones importantes con respecto a la iniciativa:

- **Siempre se pierde la iniciativa en el asalto siguiente a aquel en que se ha recibido un crítico en combate**.
- **Siempre se pierde la iniciativa en el asalto en que se cambia de arma**. En este caso se pierde además una de las dos acciones de combate.
- **Un personaje desarmado (es decir, uno que pelea con sus propios puños y piernas) siempre pierde la iniciativa frente a otro que usa un arma**.

Además del mero hecho de declarar, **los personajes han de ordenarse adecuadamente para realizar las acciones que sus jugadores han manifestado para el transcurso del asalto**, lo que tiene una gran trascendencia en el juego. El privilegio de atacar primero y declarar el último en un combate cuerpo a cuerpo (conociendo de antemano la estrategia del adversario) puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Igualmente importante resulta atacar primero en un combate a distancia.

Para resolver el orden de las declaraciones y las acciones de combate hay que recurrir a una tirada de iniciativa **al inicio de cada asalto. La iniciativa se halla sumando lo que se obtiene con 1D10 al grado de la característica de AGI del PJ**. En caso de resultar un empate entre dos o más personajes, gana aquel cuyo grado en la característica de AGI es más elevado. En caso de nuevo empate, se impone siempre el PJ sobre el PNJ. Los empates entre PJ con idéntica AGI se resuelven tirando un dado cualquiera: quien obtenga el número mayor se hace con la iniciativa.

Por tanto, todos los personajes involucrados en un combate tiran por iniciativa al comienzo de cada asalto. Con ello se determina quién declara el último y al mismo tiempo actúa el primero: en efecto, el jugador del personaje que gana la iniciativa espera a ver lo que intentan sus oponentes para declarar después y actuar con su PJ en primer lugar. En resumen, **el jugador que saca la iniciativa más alta declara el último, pero su personaje actúa el primero**; el que saca el segundo valor más alto declara el penúltimo, pero su personaje actúa en segundo lugar; el que obtiene la tercera cifra más alta declara el antepenúltimo y su PJ entra en acción tras los dos anteriores; y así sucesiva e inversamente.

La resolución de situaciones de combate

La dificultad de la acción

En condiciones habituales de combate cuerpo a cuerpo, **la dificultad de la acción de los ataques es NORMAL**. Si saca la tirada, el atacante impacta.

TRa

En el caso de **TRa**, si el atacante desea impactar en una **zona determinada de la fisonomía** de su oponente, la dificultad pasa a ser **muy difícil**.

En el combate a distancia la dificultad de la acción depende de la distancia a la que se encuentra el objetivo:

- Si el objetivo está a distancia corta, la dificultad es **fácil**. Si se producen daños a esta distancia, estos **se incrementan en un 20%** y se redondean siempre hacia abajo. Como mínimo se causa 1 punto de daño más.
- Si el objetivo está a distancia media, la dificultad de la acción es **normal** y los daños **no se alteran.**
- Y si está a distancia larga, la dificultad es **difícil**. Los daños a esta distancia **se reducen en un 20%** y se

redondean siempre hacia abajo. Como mínimo se causa 1 punto de daño menos.

Cada arma posee diferentes alcances, que se expresan en metros, tal y como se puede comprobar en la **Tabla de alcances para el combate a distancia**.

TRa

Al igual que sucedía con la lejanía a la que se encuentra el objetivo en el combate a distancia, **el deseo de impactar en una zona o punto concreto también implica el aumento de la dificultad de la acción en dos grados** (de difícil a heroico, por ejemplo).

La posibilidad de parar los golpes

Se puede intentar parar un ataque con casi cualquier arma. Algunas, como los escudos o los broqueles, son básicamente defensivas, es decir, que están diseñadas sobre todo para detener ataques (parar golpes con ellas resulta más sencillo). En la **Tabla-Listado de armas** aparece la mayoría de las armas existentes en el universo plenomedieval de **Walhalla**. Como se puede comprobar, la columna derecha de la tabla se refiere a la parada de golpes. Aunque esta columna corresponde al nivel de reglas **TRa**, es fácil darse cuenta de que con cualquier arma que tenga algún valor en esta columna (1, 2 o 3) se puede intentar parar un ataque.

En teoría se pueden parar tantos golpes como se reciban en un asalto siempre y cuando se haya declarado previamente una acción de defensa. **Se cuenta con un penalizador acumulativo de –25% a partir de la segunda parada**. Por tanto, la tercera parada se realiza con un penalizador de –50%, la cuarta con uno de –75%, y así sucesivamente mientras exista la posibilidad de tirar los dados.

Sin embargo, **si se han declarado como de defensa las dos acciones de combate** (es decir, si se ha rehusado a atacar en beneficio de una mejor y más sólida defensa), entonces la primera parada que se realiza tiene un bonificador de +50%, la segunda uno de +25%, la tercera ninguno, la cuarta un penalizador de –25%, la quinta uno de –50%, y así sucesivamente mientras se puedan lanzar los dados.

La dificultad de acción genérica para las paradas con escudos y broqueles es NORMAL, y DIFÍCIL para el resto de instrumentos de combate. Cuando lo que

TABLA DE ALCANCES PARA EL COMBATE A DISTANCIA

Arma	Distancia corta (fácil) +20% al daño	Distancia media (normal)	Distancia larga (difícil) -20% al daño
Arco corto	3-15 m	16-40 m	41-100 m
Arco largo	3-20 m	21-65 m	66-150 m
Arco compuesto*	3-24 m	25-75 m	76-200 m
Arma improvisada - madera	2-4 m	5-7 m	8-10 m
Arma improvisada - piedra	2-5 m	6-9 m	10-28 m
Cuchillo arrojado	2-8 m	9-13 m	14-20 m
Dardo	2-4 m	5-8 m	9-13 m
Ballesta*	4-25 m	26-57 m	58-130 m
Boleadoras*	5-14 m	15-33 m	34-51 m
Hacha de mano	2-9 m	10-16 m	17-27 m
Honda*	4-12 m	13-22 m	23-33 m
Lanza corta	3-8 m	9-17 m	18-25 m
Arpón de correa	3-9 m	10-21 m	22-29 m

NOTA: Los asteriscos señalan armas a distancia que son ajenas al ámbito vikingo.



Todas las armas son capaces de parar golpes en combate salvo arcos, dardos y hondas

se quiere parar es un golpe que ha obtenido un éxito crítico, la dificultad pasa a ser **muy difícil** con escudos y broqueles y **heroica** con cualquier otra arma.

TRa

En el caso de **TRa**, la dificultad de acción genérica para las paradas habituales, con escudos y broqueles, es:

- **fácil:** cuando se pretende parar golpes con una calidad de éxito mínimo (en realidad, fallo mínimo);
- **normal:** si lo que se trata de parar son golpes con una calidad de éxito de acierto o de precario; y
- **muy difícil:** a la hora de intentar parar un golpe con una calidad de éxito crítico.

Para las armas que no son escudos ni broqueles se aumenta en uno el nivel de dificultad en cada supuesto.

Además de las diferencias existentes entre los escudos y el resto de armas en cuanto al nivel de dificultad, **los primeros (aunque no los broqueles) también pueden detener proyectiles**, para lo que se establece una dificultad de acción **difícil** para todos los impactos excepto para los críticos, que requieren una parada a una dificultad **heroica**.

TRa

Como se observa en la Tabla-Listado de armas, las armas susceptibles de parar ataques se clasifican en tres grupos. Las armas de tipo 3 son las más robustas y poderosas, mientras que las de tipo 1 son las más endebles. Esto es importante a la hora de parar un golpe. **Si el arma que para es un punto inferior a la que ataca, por cada impacto existe un 25% de posibilidades de que, al parar, el arma se escape de las manos o se rompa**. El porcentaje aumenta al 50% cuando esta diferencia es de dos puntos. El arma se rompe en lugar de escaparse de las manos en caso de que su aguante actual sea menos de la mitad del que originalmente tuvo.

La acción de parar origina un desgaste en las armas. Con el tiempo se resienten si han sufrido muchos golpes y pueden llegar a romperse o a dejar de ser útiles total o parcialmente. La segunda columna de la derecha de la Tabla-Listado de armas indica los puntos de aguante que cada arma atesora. Pues bien, **parar un acierto o un precario implica la pérdida de 10 puntos de aguante, mientras que si lo que se para es un crítico, la pérdida es de 25 puntos**. Parar mínimos no causa pérdidas. Además, toda arma que haya perdido **más del 75%** de sus puntos de aguante provoca la mitad de daño de lo que haría en condiciones normales. Al llegar a 0 puntos el arma se rompe o queda inservible para siempre.

La posibilidad de esquivar los golpes

También es posible esquivar los ataques en lugar de pararlos. **Lo que no se puede hacer en un mismo asalto es parar y esquivar**.

Todo lo que se ha dicho sobre las paradas es aplicable a las tiradas de Esquivar. Funcionan exactamente igual, con la única excepción de que en este caso no hay pérdida de puntos de aguante ni nada que se le asimile, ni siquiera en **TRa**. Se pueden esquivar tantos golpes como se reciban en un mismo asalto siempre y cuando se haya declarado previamente una acción de defensa. Se cuenta con un penalizador acumulativo de –25% a partir de la segunda tirada, aunque si se han declarado como de defensa las dos acciones de combate (es decir, si se ha rehusado a atacar en beneficio de una mejor defensa), entonces la primera vez que se esquiva se disfruta de un bonificador de +50%, la segunda de uno de +25%, la tercera de ninguno en absoluto, la cuarta se sufre un penalizador de –25%, y así sucesiva e inversamente mientras exista la posibilidad de lanzar los dados. **La dificultad de acción genérica de Esquivar es NORMAL**, mientras que la específica de éxitos críticos aumenta a **muy difícil**.

La única especificidad que presenta la capacidad de Esquivar respecto a cualquier acción de parar con escudos es que **los proyectiles solo se pueden esquivar con una dificultad de acción genérica de muy difícil**, mientras que los ataques críticos de proyectiles ya no pueden evitarse bajo ningún concepto.

Abordar la posibilidad de parar o esquivar los golpes nos brinda la ocasión de presentar la Tabla-Listado de armas. En su segunda columna se enumeran los principales instrumentos de combate del universo plenomedieval de **Walhalla**. Algunos resultan del todo ajenos al ámbito escandinavo, razón por la que un PJ vikingo no suele comenzar sus aventuras con ninguno de ellos. **Estas armas foráneas vienen señaladas con un asterisco**. Volveremos a fijar nuestra atención en la tabla más adelante y a ofrecer nuevos detalles de las armas que la componen.

TRa

Si seguimos las seis calidades de éxito de **TRa**, Esquivar resulta **fácil** frente a éxitos mínimos, **normal** frente a precarios y aciertos, y **muy difícil** frente a críticos. En resumen, esta capacidad se comporta exactamente igual que las paradas de escudos y broqueles.

RESUMEN DE ARMAS VIKINGAS Y FORÁNEAS

Armas vikingas

El PJ se siente familiarizado con ellas (las puede utilizar desde el principio en función de sus pertrechos iniciales)

- Arco corto
- Arco largo
- Arco compuesto (solo para suecos)
- Armas improvisadas
- Dardo
- *Knífr*
- *Saex*
- Escudo de tilo o rodela
- Espada nórdica
- Espada *ulfberht*
- *Langsaex*
- Hacha de trabajo
- Hacha de corte (ligera)
- Hacha de corte y agarre
- *Daneaxe*
- *Daneaxe* ligera
- Lanza de combate (solo para daneses)
- Martillo de combate
- Garrote o clava
- Martillo ligero
- Lanza corta de aletas
- Arpón de correa

Armas foráneas o exóticas

El PJ solo puede conocerlas e incluso aprender a utilizarlas en el transcurso de sus aventuras fuera de Escandinavia

- Arco compuesto (para daneses y noruegos)
- Ballesta
- Boleadoras
- Alfanje árabe (*saif*)
- Sable curvo turco-mongol (*kiliç*)
- *Sax* franco o frisio
- *Khanjar* o gumía
- Escudo cuadrado o pavés
- Broquel
- Escudo lágrima
- Escudo cometa
- *Spatha* romana
- Espada jázara
- Honda
- Lanza de combate (para noruegos y suecos)
- Lucero del alba
- Mayal

TRa

TABLA-LISTADO DE ARMAS

Capacidad de combate	Arma	Tipo	Daño	Aguante	Parada
Arco (DES)	Arco corto	PP	1D10+1D6+2	-	-
	Arco largo	PP	2D10+3	-	-
	Arco compuesto (* *salvo para suecos*)	PP	2D10+4	-	-
Arrojar (AGI)	Arma improvisada – madera *(no C)*	PC	1D6	75	1
	Arma improvisada – piedra *(no C)*	PC	1D6+2	-	-
	Cuchillo arrojado (cualquiera)	PP	2D6+5	150-200	1
	Hacha de mano arrojada (cualquiera)	PP	2D10+5		
	Dardo *(no C)*	PP	1D10	-	-
Ballesta (DES)	Ballesta* (*aparece en el s. XI*)	PP	4D6+2	75	1
Boleadoras (DES)	Boleadoras*	PC	1D10+2	-	-
Cimitarra (DES)	Alfanje árabe (*saif*)*	CC	2D10+1D6	750	3
	Sable curvo turco-mongol (*kiliç*)*	CL	2D6+6	700	2
Cuchillo (DES)	*Knífr*	CL	2D6	150	1
	Saex	CL	2D6+2	180	1
	Sax franco o frisio*	CL	2D6+3	200	1
	Khanjar o gumía* *(no se arroja)*	CL	1D10+3	250	1
Escudo de tilo (DES)	Escudo de tilo o rodela	-	1D6+1	950	3
	Escudo cuadrado o pavés*	-	1D6+2	1.050	3
	Broquel**(no para proyectiles. Solo aparece a partir del año 1100)*	-	1D6	900	3
Escudo lágrima (DES)	Escudo lágrima* o escudo cometa*	-	1D6+1	1.100	3
Espada larga (DES)	Espada jázara*	CL	4D6	950	2
	Espada nórdica	CL	2D10+3	1.050	2
	Espada *ulfberht*	CL	2D10+5	1.200	3
Espadín (DES)	*Langsaex*	CL	1D10+1D6	950	2
	Spatha romana*	CL	1D10+1D6+2	900	2
Hacha de mano (AGI)	Hacha de trabajo	CL	2D10+2	550	2
	Hacha de corte (ligera)	CL	2D10+3	350	1
	Hacha de corte y agarre	CL	2D10+1D6	250	1
Hacha danesa (FUE)	*Daneaxe*	CC	5D6+1	800	3
	Daneaxe ligera	CC	5D6+2	750	2
Honda (DES)	Honda*	PC	1D10+1	-	-
Lanza de combate (DES)	Lanza de combate – asta de 3 m *(* salvo para daneses)*	CC	2D10+3	550	1
Martillo (FUE)	Martillo de combate	DT	3D10+1	800	2
Maza ligera (DES)	Arma improvisada – madero *(no C)*	DT	1D6+1	75	1
	Garrote o clava	DT	1D6+3	150	1
	Lucero del alba* (*desde el siglo XI*)	DT	2D10+4	800	2
	Martillo ligero	DT	2D10+1	600	2
Mayal (DES)	Mayal*	DT	1D10+1D6+6	350	1
Pelea (DES)	Pelea	PE	1D6+1	-	-
Venablo (AGI)	Lanza corta de aletas *(asta por debajo de los 2 m)*	CL	2D6+4 *cuerpo a cuerpo*	350	1
		PP	2D10+2 *arrojada*		-
	Arpón de correa *(vástago de madera independiente)*	PP	2D6+4 *arrojado*	120	1

NOTAS: Los asteriscos señalan armas que son ajenas al ámbito vikingo.

Las anotaciones "(no C)" indican que el arma no realiza críticos de la forma habitual.

TIPOS: Cortantes contundentes (CC), Cortantes ligeras (CL), Destructoras (DT), Pelea (PE), Proyectiles contundentes (PC), Proyectiles de punta (PP)



1, arco corto; 2, arco largo; 3, boleadoras; 4, ballesta; 5, *khanjar* o gumía; 6, espada nórdica; 7, *spatha* romana; 8, honda; 9, arco compuesto; 10, *kiliç*; 11, espada jázara; 12, martillo ligero; 13, *saif*; 14, *knífr*; 15, martillo de combate; 16, garrote o clava; y 17, *saex*.



1, lucero del alba; 2, hacha de corte (ligera); 3, hacha de trabajo de estilo varego; 4, hacha de trabajo; 5, hacha de corte y agarre; 6, espadín *langsaex*; 7, mayal; 8, lanza corta de aletas; 9, lanza de combate; 10, *daneaxe*; 11, escudo lágrima; 12, espada *ulfberht*; y 13 escudo de tilo.

Los daños en combate

Determinación de daños

Cuando un ataque tiene éxito y no se para ni se esquiva, se produce el impacto o golpe, que en la práctica totalidad de los casos implica algún tipo de daño. En el cálculo de los puntos de daño causados por el golpe intervienen tanto el daño específico que provoca el arma como la modificación al daño del atacante (que puede ser positiva, negativa o inexistente). La **cuarta columna de la Tabla-Listado de armas** refleja el daño que causa cada arma en concreto, mientras que la **Tabla de modificación al daño** relaciona la FUE del personaje que impacta con el daño extra que producen sus golpes. Ambas remiten a un número determinado de dados poliédricos que se han de tirar para calcular los puntos de daño. En algunos casos se indica asimismo la adición de uno o varios puntos extra (+1, +2, etc.).

Cuando un personaje cualquiera recibe un impacto se debe **sumar el daño específico del arma con la que ha recibido el golpe y la modificación al daño del atacante**. Si el ataque es el resultado de **un éxito crítico, entonces el daño total se multiplica por dos**.

TABLA DE MODIFICACIÓN AL DAÑO

Grado en la característica de FUE	Modificación al daño del personaje
más de 45	+ 1D10+1D6
más de 40	+ 2D6
más de 35	+ 1D10
más de 30	+ 1D6
más de 25	+ 1D3
más de 20	ninguna
más de 15	- 1D3
más de 10	- 1D6
10 puntos o menos	- 2D6

Con respecto al combate a distancia, conviene recordar que si el ataque se realiza a distancia corta, los puntos de daño aumentan en un 20% y se redondean siempre hacia abajo (1 punto más como mínimo). A la inversa, si el ataque se hace a distancia larga, los puntos de daño se reducen en un 20% (1 punto menos como mínimo).

TRa

En **TRa** la concreción de los daños se ajusta de la siguiente manera:

- Si el ataque cosecha una **calidad de éxito de acierto**, se suman el daño particular del arma y la modificación al daño del personaje.
- Si el ataque ha obtenido una **calidad de éxito de precario**, el golpe solo causa el daño específico del arma. Sin embargo, sigue sumando la modificación al daño si esta es negativa
- Si el ataque se ha resuelto con una **calidad de éxito de mínimo (en realidad, fallo mínimo)**, el impacto únicamente produce el daño relativo a la modificación al daño del atacante, solo en caso de que el modificador sea positivo. Esto trata de representar que el atacante no ha sido capaz de provocar daño con su arma, aunque sí de hacerlo por la violencia de su acometida, esto es, con su FUE.

Los daños causados por ataques con éxito crítico se tratan más adelante.

TRa

Localización de los daños

Si no se ha atacado intencionadamente una parte del cuerpo del adversario, lo que supone el incremento de la dificultad de la acción en dos grados, la localización del impacto se determina mediante **el resultado obtenido con el D10 de las unidades en la tirada original por la capacidad de combate, y a continuación se consulta la sencilla Tabla de localización del daño**. Dicha tabla diferencia entre 10 localizaciones distintas:

- dos localizaciones relacionadas con la **cabeza** (cabeza propiamente dicha y cuello);
- cuatro localizaciones relativas al **tronco** (hombros, pecho, costados y vientre); y
- cuatro localizaciones relativas a las **extremidades** (ambos brazos y piernas).

Siempre que se acierta en las dos primeras localizaciones (cabeza), **se doblan** los puntos de daño, mientras que si se impacta en brazos y piernas (extremidades) **se dividen** esos mismos puntos entre dos. Los puntos de daño por golpes en el tronco no sufren modificación alguna.

TABLA DE LOCALIZACIÓN DEL DAÑO

Localización	Número del D10 de las unidades
Cabeza	1
Cuello	2
Hombros	3
Pecho	4
Brazo derecho	5
Brazo izquierdo	6
Costados	7
Vientre	8
Pierna derecha	9
Pierna izquierda	0

Armaduras y protecciones

La Tabla de armaduras y protecciones **TRb** presenta una relación de todas las prendas que un personaje de **Walhalla** puede vestir con objeto de reducir los puntos de daño causados por las armas de sus adversarios. **Cada armadura se relaciona con unos puntos fijos de protección que se restan a los puntos de daño provocados por el enemigo**. Así de fácil.

TRa

Para **TRa**, la Tabla de armaduras y protecciones es más extensa y mucho más detallada. La gran mayoría de estas armaduras solo protegen **una determinada parte de la fisonomía del personaje**. También es usual que el grado de protección resulte diferente para las distintas localizaciones.

Así que cuando el personaje que recibe un golpe viste una protección (que para **TRa** al menos le tiene que cubrir la parte del cuerpo en la que se ha sufrido el impacto), **se resta a los puntos de daño finales los puntos de la protección**.

TRa

En **TRa** no acaba ahí la cosa: toda armadura o protección cuenta con unos puntos de aguante concretos en función de su nivel (véase la Tabla de armaduras y protecciones **TRa**). Estos puntos se van reduciendo según recibe más y más golpes, lo que refleja el desgaste de manera parecida a como sucedía con las armas que paraban ataques. En resumen, **las protecciones pierden tantos puntos de aguante como puntos de daño causa originalmente el golpe**.

Determinadas la calidad del éxito del ataque, la localización del impacto (caso de **TRa**) y la protección de la armadura (si la hubiese), se obtiene finalmente el número de puntos de daño que efectivamente sufre el personaje atacado. **Por cada punto de daño recibido, el personaje pierde 1 punto de vida**. Esto ha de reflejarse en el recuadro de puntos de vida de la segunda página de la ficha de PJ.

TRa

Los puntos de daño recibidos en cada localización también se deben ir consignando en el recuadro contiguo al de los puntos de vida. Pronto sabremos por qué.



En TRa, las armas se agrupan en seis familias diferentes

El daño causado por los golpes críticos: las Tablas de críticos y fracasos en combate

Poco se ha dicho hasta el momento de los impactos que son el resultado de una calidad de éxito crítico. Como es lógico, se trata de los golpes más efectivos de todos y su gestión merece un tratamiento diferenciado en **TRa**.

Cuando el ataque cosecha una calidad de éxito crítico, se debe ignorar por completo lo que se ha venido explicando acerca de daños, localizaciones y protecciones. Ahora entran en juego las seis tablas de críticos y fracasos que se ofrecen en el **Apéndice 3, Tablas de críticos y fracasos en combate**.

Todas las armas existentes se agrupan en **seis familias de instrumentos de ataque y cada familia está incluida en una Tabla de críticos y fracasos que se debe consultar**. Las seis familias de armas son:

Cortantes contundentes. Es el grupo menos numeroso pero más temible. Al daño cortante del filo de cada arma se suma la contundencia propia de su envergadura, causante de desgarros, aplastamientos y otros destrozos considerables. Pertenecen a este grupo los *saifes* o alfanjes árabes, los dos tipos de hacha danesa (*daneaxes* normal y ligera) y las lanzas de combate. Todas se caracterizan por requerir ambas manos para su utilización.

Cortantes ligeras. Se trata de armas de filo moderadamente livianas, aquellas que causan daño básicamente porque cortan. Es una de las familias más extensas y comprende *kiliçes* (sables curvos), *knífar*, *saexs*, *saxs* francos y frisios, *khanjars* y un amplio conjunto de espadas (jázaras, nórdicas, *ulfberht*, *langsaexs* y *spathas* romanas) y de hachas de mano (de trabajo, corte o corte y agarre), así como lanzas cortas y también venablos de vástago fijo en combate cuerpo a cuerpo.

Destructoras. Son las armas contundentes por antonomasia, capaces de causar grandes daños por medio de roturas, aplastamientos, astillamientos de huesos y otras lindezas semejantes. No cortan porque carecen de filo. Conforman esta reducida familia el martillo de combate, el garrote, la clava, el lucero del alba, el martillo ligero, el mayal y cualquier objeto que se pueda utilizar de forma parecida y quede al alcance de la mano, como por ejemplo un madero (lo que constituye un arma improvisada).

Pelea. No funciona como una familia de armas, sino simplemente como una capacidad especial de combate que cuenta con su propia Tabla de críticos y fracasos.

Proyectiles contundentes. Es la familia de armas a distancia cuyos proyectiles golpean pero no cortan ni se introducen en el cuerpo del objetivo. Está formada por las boleadoras, las hondas y todo aquello que se quiera lanzar con precisión y esté al alcance de la mano, como una piedra (lo que constituye otro tipo de arma improvisada y que aparece como tal en la Tabla-Listado de armas).

Proyectiles de punta. Esta familia comprende todas las armas a distancia cuyos proyectiles, o ellas mismas al ser arrojadas, cortan y se clavan en el cuerpo del oponente. Se trata de arcos cortos, largos y compuestos, cualquier tipo de cuchillo arrojado, dardos, ballestas y hachas de mano que se arrojen, así como arpones de correa y lanzas cortas utilizadas para el combate a distancia (para lo que se empleará la propia capacidad de Venablo, y no la de Arrojar).

Pues bien, cada vez que se obtiene un crítico al atacar, **se tira 1D100 en la Tabla de críticos y fracasos correspondiente a la familia del arma que se está utilizando y se lee la descripción del golpe**. En cada una de estas descripciones se indica tanto la localización del daño como unos puntos de daño extra que se deben sumar al daño particular del arma y a la modificación al daño del personaje (si existiera) **y se ignora además toda protección o armadura que la víctima del golpe pueda vestir**. Por tanto, el daño total causado al obtener un éxito crítico en ataque se compone de:

El daño particular del arma más la modificación al daño del personaje (como en el caso de los aciertos).

Los puntos de daño extra reflejados en la descripción de la Tabla de críticos y fracasos correspondiente, que además puede incluir otros efectos tales como amputaciones, caídas, aturdimientos, pérdidas de conocimiento o lesiones.

La localización del impacto indicada en la descripción del golpe crítico (lo cual ya no modifica los puntos de daño finales, se localice el impacto en la cabeza o en las extremidades, pues todo viene calculado en la propia descripción del golpe).

La invalidación de toda protección que la víctima pueda llevar.

IMPORTANTE: Cuando se produce la coincidencia de que el crítico se obtiene en un ataque en el que además se había apuntado previamente a una localización determinada (cabeza o cuello, por ejemplo, que doblan el daño), entonces el jugador debe **optar entre acudir a la Tabla de críticos y fracasos que le corresponde o des-**

echar tal opción y asimilar su crítico a un acierto apuntado que, eso sí, ignora armadura y resulta tan difícil de parar o esquivar para su oponente como cualquier crítico.

Por último, hay que especificar que **los críticos de los dardos y de las armas improvisadas no se gestionan como los del resto de las armas**, es decir, tirando en las Tablas de críticos y fracasos. Cuando se obtiene un crítico con un dardo o un arma improvisada (que en la Tabla-Listado de armas aparecen indicadas con un "no C" entre paréntesis), se procede exactamente igual que en el caso de los aciertos, con la excepción de que se ignoran las armaduras y se añaden además 3 puntos de daño extra.

Fracasos y fallos

Cuando el atacante falla su golpe, esto no tiene más consecuencias que las de haber desaprovechado una ocasión más de hacer daño a su enemigo. Puede darle bastante rabia, pero el personaje no se ve perjudicado por su propio fallo simple. **Otra cosa distinta es cuando el jugador ha obtenido un fracaso, ya sea atacando o defendiendo. En tal caso su personaje ve cómo el arma se le escurre entre las manos**. No podrá recuperarla ni en ese asalto ni en el siguiente.

TRa

TRa trata los fracasos de manera netamente distinta a **TRb**.

Las tablas por familias de armas se denominan "Tablas de críticos y fracasos". Esto significa que **cuando se cosecha un fracaso en un ataque se tiene que tirar igualmente el D100 y a continuación consultar los efectos de dicho fracaso en su tabla correspondiente**. Como se puede comprobar, las consecuencias de haber obtenido un fracaso atacando pueden resultar muy peligrosas para la salud del personaje que ha actuado tan estrepitosamente mal. En caso de haber obtenido el fracaso al defender, se aplica la misma regla que en **TRb**: el personaje pierde su arma o escudo.

Los efectos de la acumulación del daño: daño total y daño por localizaciones

Antes de concluir el apartado de los daños causados en combate es necesario hacer referencia a los efectos de la acumulación del daño, tanto del daño total como del daño acumulado en una localización concreta (en este caso solo para **TRa**).

Con respecto al daño total, se debe acudir siempre a la **Tabla de efectos de la acumulación del daño**, que pone en relación los puntos de vida que conserva el personaje (columna de la izquierda) con los efectos perniciosos que se derivan de dicha acumulación (columna de la derecha).

Los efectos de la acumulación del daño total se desgranan de la siguiente manera:

Hasta los **40 puntos de vida** no se experimentan consecuencias adversas por acumulación del daño y el personaje puede actuar como si estuviera completamente sano.

Entre los **40 y los 26 puntos de vida**, el personaje se encuentra algo debilitado y causa 2 puntos de daño menos con cada golpe con el que logra impactar sobre sus enemigos. IMPORTANTE: Un PJ que de inicio cuenta con menos de 40 puntos de vida no sufre esta penalización de 2 puntos al daño hasta que no pierde su primer punto de vida (es decir, que mientras mantenga unos puntos de vida iguales a su FUE + 20 sus golpes provocan el daño habitual).

Entre los **25 y los 13 puntos de vida**, el personaje pierde toda modificación al daño con la que pueda contar (de esto se deriva, para **TRa**, que los mínimos dejen de causar daño). Si no existe modificación al daño o esta es negativa, se siguen restando 2 puntos al daño de cada uno de los golpes.

Entre los **12 y los 7 puntos de vida**, a lo anterior se suma una tirada por la FUERZA del personaje en porcentaje para evitar perder el conocimiento (esto es, FUE x 1 so pena de desmayarse) y la pérdida de todos los PMC del PJ (**TRa**).

Entre los **6 y 1 punto de vida**, además de esfumarse la modificación al daño y los PMC (**TRa**) y de que la tirada de FUERZA se divide entre dos, ocurre que el personaje pierde automáticamente la iniciativa en todos los asaltos siguientes y frente a todos los oponentes con los que se enfrente. En esta situación, el personaje afectado se encuentra en verdadero peligro de muerte: lo más inteligente sería abandonar el combate cuanto antes o tal vez rendirse (incluso los vikingos lo hacen alguna vez).



Agonizar es el paso previo a morir

Con **0 puntos de vida**, el personaje cae inconsciente de forma automática. Cualquier impacto que sufra desde ese momento acabará con él.

Un **personaje agonizante** ("**Ag.**" en la ficha de PJ) cae en redondo y muere en tres asaltos a menos que en uno de ellos algún otro personaje saque una tirada por la capacidad de Auxilio a una dificultad de acción normal. Si lo logra, el herido queda inconsciente pero estable, con 0 puntos de vida.

Por último, por un **personaje muerto** ("**Mu.**" en la ficha de PJ) nada se puede hacer a menos que intervenga la magia, algo de lo que no nos ocuparemos por ahora (véase el capítulo 7).

En el recuadro de puntos de vida de la segunda página de la ficha de PJ se encuentran resaltados en negrita los números 40, 25, 12, 6 y 0, así como las abreviaturas "Ag". y "Mu". La intención no es otra que recordar los umbrales a partir de los cuales los efectos por acumulación del daño se vuelven progresivamente más severos.

TABLA DE EFECTOS DE LA ACUMULACIÓN DEL DAÑO

Puntos de vida	Efecto de la acumulación del daño
+ de 40	ninguno
de 40 a 26	-2 al daño en cada ataque
de 25 a 13	desaparece la modificación al daño (o sigue -2)
de 12 a 7	desaparece la modificación al daño y tirada de FUE en porcentaje para evitar la inconsciencia. Pérdida de todos los PMC (**TRa**)
de 6 a 1	desaparece la modificación al daño, tirada de FUE/2 para evitar la inconsciencia y pérdida automática de la iniciativa frente a todos los oponentes. Pérdida de todos los PMC (**TRa**)
0 puntos	inconsciencia automática
agoniza	tres asaltos previos a la muerte del personaje, durante los que se lo puede salvar sacando una tirada de Auxilio a una dificultad de acción normal
muerto	

TRa

Con respecto al daño acumulado en una parte del cuerpo determinada, se consulta una tabla distinta, la **Tabla de secuelas**, siempre y cuando en una misma localización el personaje haya perdido más del 50% o bien más del 75% del total de puntos de vida que tuviera originalmente. Las secuelas son las consecuencias permanentes y trágicas de la concentración de daño en un mismo punto del cuerpo humano.

La Tabla de secuelas describe los efectos causados por la acumulación del daño para cada localización. Algunas de estas secuelas, como la pérdida de un ojo o de una extremidad, es preciso apuntarlas en el **recuadro "Secuelas y daños permanentes" de la segunda página de la ficha de PJ.**

Una puntualización importante es que si se pierde de primero más del 50% de puntos de vida y después se siguen sufriendo golpes y solo entonces se rebasa el 75% del total, se ignoran las secuelas obtenidas poco antes y se aplican las propias del segundo caso. En otras palabras: **no se acumulan las secuelas por puntos de vida perdidos en un mismo combate**. No obstante, si en la primera ocasión se ha producido una cicatriz en el rostro o la pérdida de un ojo, una oreja o una extremidad, eso lógicamente se debe mantener.

Cabe hacer una breve referencia a la **lateralidad de los personajes**: en principio, y salvo que los jugadores especifiquen lo contrario en el momento de generar sus PJ, todos sus personajes son diestros. Esto tiene verdadera importancia a la hora de recibir críticos, daños graves o simplemente secuelas en los brazos derechos y, por supuesto, en los casos en los que un brazo derecho queda inutilizado temporal o permanentemente (o resulta cercenado). El DJ es quien debe decidir en última instancia si el personaje es capaz de seguir blandiendo un arma o no, así como la situación en que queda, porque con la mano izquierda lógicamente ya no podrá afrontar la mayor parte de las acciones que requieran habilidad manual.

TABLA DE SECUELAS

Localización	Secuela por acumulación de daño: más del 50%
Cabeza	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de PER. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. 35% de posibilidades de sufrir una fea cicatriz en el rostro. Posibilidad de perder un ojo (20%) y una oreja (15%). Tirada extra de FUE x 3 para evitar la inconsciencia.
Cuello	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de PAL. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. 25% de posibilidades de morir.
Hombros	Pérdida permanente de 1 punto en la característica de FUE. Pérdida de **20 puntos de moral** durante este combate.
Pecho	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de FUE. Pérdida de **10 puntos de moral** durante este combate.
Brazo	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de DES. Pérdida de **25 puntos de moral** durante este combate siempre que se mueva el brazo afectado.
Costados	Pérdida permanente de 1 punto en la característica de FUE.
Vientre	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de FUE.
Pierna	Pérdida permanente de 2 puntos en la característica de AGI. Pérdida de **20 puntos de moral** durante este combate siempre que se mueva la pierna afectada.

TABLA DE SECUELAS

Localización	Secuela por acumulación de daño: más del 75%
Cabeza	Pérdida permanente de 5 puntos en la característica de PER. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. 90% de posibilidades de sufrir una fea cicatriz en el rostro. Posibilidad de perder un ojo (50%) y una oreja (30%). Tirada extra de FUE x 1 para evitar la inconsciencia. 50% de posibilidades de morir.
Cuello	Muerte irremediable del personaje.
Hombros	Pérdida permanente de 3 puntos en la característica de FUE. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Pérdida de **50 puntos de moral** durante este combate
Pecho	Pérdida permanente de 5 puntos en la característica de FUE. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Pérdida de **30 puntos de moral** durante este combate. Tirada extra de FUE x 2 para evitar la inconsciencia. 25% de posibilidades de morir.
Brazo	El brazo queda inútil para siempre: pérdida permanente de 12 puntos de DES, que ya nunca podrá superar los 30 puntos. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Imposibilidad de llevar a cabo acción alguna con ese brazo.
Costados	Pérdida permanente de 3 puntos en la característica de FUE. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Pérdida de **50 puntos de moral** durante este combate. Tirada extra de FUE x 3 para evitar la inconsciencia.
Vientre	Pérdida permanente de 5 puntos en la característica de FUE. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Pérdida de **20 puntos de moral** durante este combate. Tirada extra de FUE x 2 para evitar la inconsciencia. 35% de posibilidades de morir.
Pierna	La pierna queda inútil para siempre: pérdida permanente de 10 puntos de AGI, que ya nunca podrá superar los 35 puntos. Pérdida de la iniciativa durante todo el combate. Imposibilidad de realizar desplazamiento alguno durante el combate. El personaje cae al suelo y pierde **50 puntos de moral** durante este combate.

Las armas y las armaduras de la era vikinga de Walhalla

Las columnas de la Tabla-Listado de armas

La Tabla-Listado de armas se compone de cinco columnas. **La primera se refiere a la capacidad con la que se conforma el porcentaje base al usar cualquiera de las armas existentes**, que justamente son las indicadas en la segunda columna. Es fácil observar que una misma capacidad sirve a menudo para emplear varios instrumentos de combate similares entre sí. La tercera columna informa del daño que causa cada arma en concreto, mientras que las dos últimas corresponden al paquete de reglas optativas de **TRa** ("aguante" y "parada" respectivamente).

Algunas armas son especiales porque pueden ser lanzadas y se consideran "proyectiles de punta", pero también pueden ser usadas en el combate cuerpo a cuerpo, en el que toman la consideración de "cortantes ligeras". Este es el caso de **lanzas cortas**. Estos instrumentos de combate aparecen por duplicado en la tabla, una vez como proyectiles y otra como armas cortantes ligeras.

La Tabla de armaduras y protecciones (TRb y TRa)

Al igual que hemos especificado al hablar de las armas, entre las protecciones y armaduras se incluyen asimismo unas cuantas ajenas al mundo vikingo. También a ellas se las señala con un asterisco al lado del nombre.

TRa

Las protecciones en **TRa** se dividen en **cinco niveles**, de las más endebles a las más poderosas. A cada grado corresponden unos determinados puntos de aguante, así como un penalizador a las tiradas de Nadar para los niveles 3 y 4. Este penalizador es acumulable en el caso de vestir dos protecciones en la misma o en distintas localizaciones. Con cualquier armadura o protección de nivel 5 desaparece del todo la posibilidad de Nadar (tal es su aparatosidad).

Cada protección puede contar con un penalizador a todas las tiradas de las capacidades de AGILIDAD, DESTREZA y FUERZA, así como a las tiradas de iniciativa del comienzo de cada asalto. Estos penalizadores



Portar algún tipo de casco o protección es más que recomendable en Walhalla

vienen indicados en las columnas segunda y tercera de la tabla tanto en la versión **TRb** como en la **TRa**. En algunos casos, la penalización que se señala en la segunda columna no se refiere a las capacidades de AGI, DES y FUE, sino a las de PER: en estos casos se especifica de tal modo (se trata lógicamente de los yelmos y cascos pesados).

Como norma general, **no pueden superponerse dos armaduras o protecciones para una misma localización**. La única excepción a esto son los sayales, la túnica (todos de nivel 1 en **TRa**) y los cascos. Tales prendas se pueden vestir junto a cualquier otro tipo de protección y **sumar de este modo sus puntos**. No obstante, en estos casos se aplicará un penalizador de **–10%** a todas las tiradas por capacidades dependientes de AGI, DES y FUE.

Todos los penalizadores derivados del uso de una o más protecciones son acumulables unos con otros y entre sí tanto si se refieren a las capacidades dependientes de AGI, DES y FUE (o PER) como si se refieren a la iniciativa.

TRa

Reparación de armas y armaduras

Ya hemos visto que en **TRa** armas y armaduras sufren un considerable desgaste al recibir impactos o parar los golpes. Este desgaste puede llegar a hacerlas inservibles a no ser que se proceda a su reparación. Para ello **se emplea la capacidad de Maña**.

La dificultad de la acción para reparar un arma o una armadura la establece el DJ en función de las herramientas y materias primas que el personaje tiene a su alcance en el momento de realizar la reparación. En caso de obtener un crítico, el arma o la armadura queda como nueva. Con un acierto recupera 120 puntos de aguante, mientras que con un precario tan solo 60. Con un mínimo aún recupera 10 puntos. Si lo que se obtiene es un fracaso, el arma o la armadura queda inservible para siempre.

TABLA DE ARMADURAS Y PROTECCIONES

Nombre	Pen. capac.	P. ini.	Prot.	Protección como pertrecho inicial en la generación de PJ
Capa de piel	No	No	5	Apto para cualquier clan
Casco de cuero	No	No	5	Solo PJ de clan *ódal* en adelante
Jaco de piel de vaca	No	No	6	Apto para cualquier clan
Sayal de lana	No	No	4	Apto para cualquier clan
Túnica de verano	No	No	2	Apto para cualquier clan
Casco de hierro (sin nasal)	No	-1	9	Solo PJ de clan *hersir* en adelante
Chaqueta de cuero	No	-1	7	Solo PJ de clan *ódal* en adelante
Jubón carolino*	No	-1	8	Protección foránea, no disponible
Peto de cuero laminado, (sin mangas ni faldones)	No	-2	8	Solo PJ de clan *ódal* en adelante
Casco de hierro con nasal y remaches	-10% en PER	-2	12	Solo PJ de clan *adalborinn* en adelante
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello	-30% en PER	-3	14	Solo PJ de clan *adalborinn* en adelante
Jacerina árabe*	No	-1	9	Protección foránea, no disponible
Peto de cuero y remaches (laminado, con faldones)	-10%	-3	10	Solo PJ de clan *hersir* en adelante
Peto romano*	No	-2	11	Protección foránea, no disponible
Cota de anilla gruesa	-15%	-5	12	Solo PJ de clan *adalborinn* en adelante
Armadura carolina (placas metálicas)*	-40%	-12	20	Protección foránea, no disponible
Cota de anilla fina	-25%	-7	14	No disponible de entrada
Yelmo completo*	-50% en PER	-8	18	Protección foránea, no disponible

TABLA DE ARMADURAS Y PROTECCIONES TRa

Nivel 1 (aguante 120)

Nombre	P. capac.	P. ini.	Cabeza	Cuello	Tronco	Brazos	Piernas
Capa de piel	No	No	-	-	5	-	-
Casco de cuero	No	No	5	-	-	-	-
Jaco de piel de vaca	No	No	-	-	6	-	-
Sayal de lana	No	No	-	4	4	4	4
Sayal de lino	No	No	-	3	3	-	3
Túnica de verano	No	No	-	-	3	-	3

Nivel 2 (aguante 280)

Nombre	P. capac.	P. ini.	Cabeza	Cuello	Tronco	Brazos	Piernas
Casco de hierro (sin nasal)	No	-1	9	-	-	-	-
Casco romano*	No	-1	8	-	-	-	-
Chaqueta de cuero	No	-1	-	-	7	7	-
Jubón carolino (gambesón de cuero)*	No	-1	-	5	7	6	-
Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones)	No	-2	-	8	8	-	-



TABLA DE ARMADURAS Y PROTECCIONES TRa

Nivel 3 (aguante 450; -25% a Nadar)							
Nombre	P. capac.	P. ini.	Cabeza	Cuello	Tronco	Brazos	Piernas
Brazales de cuero	No	-1	-	-	-	6	-
Canilleras largas de cuero	No	-2	-	-	-	-	7
Casco de hierro con nasal y remaches	-10% en PER	-2	12	-	-	-	-
Casco de hierro con facial	-20% en PER	-3	15	-	-	-	-
Camisa de escama de hierro (laminada)	No	-4	-	-	12	-	-
Jacerina (cota de malla ligera, de origen árabe)*	No	-1	-	3	9	6	-
Peto de cuero y remaches (laminado, con faldones)	-10%	-3	-	8	10	-	-
Peto de cuero completo (laminado, con mangas y faldones)	-20%	-4	-	8	10	8	4
Peto romano*	No	-2	-	-	11	-	-
Sayal de escama de hierro	-10%	-6	-	-	10	10	10
Nivel 4 (aguante 700; -50% a Nadar)							
Nombre	P. capac.	P. ini.	Cabeza	Cuello	Tronco	Brazos	Piernas
Casco de hierro con nasal y malla en la nuca	-20% en PER	-2	12	8	-	-	-
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello	-30% en PER	-3	12	12	-	-	-
Casco de hierro con facial y malla en la nuca	-30% en PER	-4	15	8	-	-	-
Cota de anilla gruesa	-15%	-5	-	10	12	12	-
Grebas de hierro	-5%	-6	-	-	-	-	12
Nivel 5 (Aguante 850; impiden nadar)							
Nombre	P. capac.	P. Ini.	Cabeza	Cuello	Tronco	Brazos	Piernas
Armadura carolina (placas metálicas)*	-40%	-13	-	-	20	16	16
Coraza*	-15%	-9	-	12	20	-	-
Cota de anilla fina	-25%	-8	-	10	14	14	-
Yelmo completo (a partir del siglo XII)*	-50% en PER	-8	18	18	-	-	-



1, capa de piel; 2, casco de cuero; 3, casco de hierro sin nasal; 4, casco de hierro con nasal y malla en la nuca; 5, casco de hierro con facial o frontal; 6, casco de hierro con nasal y remaches; 7, casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello; 8, chaqueta de cuero; 9, peto de cuero laminado, sin mangas ni faldones; y 10, sayal de lana.



1, jaco de piel de vaca; 2, casco de hierro con facial y malla en la nuca; 3, cota de anilla fina; 4, sayal de lino; 5, camisa de escama de hierro laminada; 6, jubón carolino (gambesón de cuero); y 7, peto de cuero completo, laminado, con mangas y faldones.

RESUMEN DE ARMADURAS VIKINGAS Y FORÁNEAS

Armaduras vikingas	Armaduras foráneas o exóticas
Resultan familiares al PJ (las puede llevar desde el principio en función de sus pertrechos iniciales)	*El PJ solo puede adquirirlas en el transcurso de sus aventuras*
- Capa de piel - Casco de cuero - Jaco de piel de vaca - Sayal de lana - Sayal de lino - Túnica de verano - Casco de hierro (sin nasal) - Chaqueta de cuero - Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) - Brazales de cuero - Canilleras largas de cuero - Casco de hierro con nasal y remaches - Casco de hierro con facial - Camisa de escama de hierro (laminada) - Peto de cuero y remaches (laminado, con faldones) - Peto de cuero completo (mangas y faldones) - Sayal de escama de hierro - Casco de hierro con nasal y malla en la nuca - Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello - Casco de hierro con facial y malla en la nuca - Cota de anilla gruesa - Grebas de hierro - Cota de anilla fina	- Casco romano - Jubón carolino (gambesón de cuero) - Jacerina (cota de malla ligera, de origen árabe) - Peto romano - Armadura carolina (placas metálicas) - Coraza - Yelmo completo (a partir del siglo XII)

Maniobras de combate

En **TRa** los jugadores de **Walhalla** cuentan con la posibilidad de incorporar maniobras de combate con las que aumentar el atractivo de la lucha armada. Este tipo de acciones especiales se gestiona por medio de unos puntos creados a tal efecto, los Puntos de maniobras de combate ("**PMC**" a partir de ahora). La mecánica es sencilla: **los jugadores "compran" las maniobras que quieren o pueden comprar gastando dichos PMC**. Como las maniobras son diferentes entre sí, ya que algunas resultan mucho más mortíferas o poderosas que otras, es normal que presenten diferentes "precios", tal y como se refleja en la Tabla de maniobras de combate (véase más adelante).

En general, se puede realizar **una sola maniobra de combate por asalto**. Además, **es obligatorio que se informe de ello en la fase de declaración e iniciativa**. De lo contrario, el jugador tiene que esperar al siguiente asalto para llevarla a cabo. **Casi todas las maniobras computan como acciones enteras y sustituyen una de las dos acciones de combate** a las que el personaje tiene derecho cada asalto (bien una de ataque, bien una de defensa). Las únicas maniobras que no implican renunciar a una acción de combate son las de ataque doble y contraataque (véase la tabla).

Una maniobra tiene lugar cuando al personaje le corresponde entrar en liza en el transcurso del asalto. Los personajes pueden realizar **tantas maniobras como deseen en sucesivos asaltos siempre que aún les queden PMC**. **Algunas maniobras se consideran colectivas**, es decir, que requieren el concurso (y el gasto de PMC) de al menos dos personajes coordinados entre sí. Estas maniobras colectivas pueden ser declaradas por cualquiera de los jugadores cuyos personajes se van a ver involucrados en ellas y se realizan cuando le toca actuar al primero de ellos.

Los Puntos de maniobras de combate (PMC)

Los PMC se registran en el reverso de la ficha de PJ. Para hallarlos **se suman la DES y el SAB del PJ y se divide el resultado entre 10, redondeando siempre hacia abajo**. En realidad, lo que se calcula es el tope máximo de PMC que puede acumular un personaje, pues **al comienzo de cada combate el contador de PMC se encuentra virtualmente a cero. La única excepción la conforman los personajes de perfil *hermann* o *skjaldmaer***, que cuentan con 2 PMC extra (DES + SAB / 10 + 2) que disfrutan ya de partida.

El tope máximo de PMC al que nos referimos significa que **los PMC se van adquiriendo a partir del segundo asalto de combate a razón de uno por cada nivel que ostenta el personaje hasta alcanzar el límite determinado por su DES + SAB / 10**. Un PJ de nivel *barn*, por ejemplo, gana 1 PMC por asalto a partir del segundo asalto, mientras que otro PJ de nivel *eigandi* (cuarto escalón de desarrollo) acumula 4 PMC por asalto una vez transcurrido el primer segmento de cinco segundos de tiempo de juego. Este sistema de adquisición creciente de PMC refleja el modo en el que los contendientes se van estudiando entre sí, adivinando sus debilidades mutuas y analizando sus movimientos hasta el momento de sorprender al adversario con una maniobra eficaz y, tal vez, letal. **El sistema de adquisición creciente de PMC funciona a lo largo de todo el combate**: cuando un personaje gasta todos o parte de sus PMC al realizar una maniobra, en el siguiente asalto vuelve a acumular nuevos PMC al ritmo acostumbrado hasta alcanzar su tope máximo (o no, si es que decide gastarlos una o más veces antes de llegar a él).

Al cabo, el jugador acude cuando quiere y puede a la Tabla de maniobras de combate. Los PMC se descuentan siempre, al margen de que la maniobra tenga efectivamente lugar. Una vez gastados, **los PMC se vuelven a acumular tal y como hemos dicho pero solo mientras el personaje tenga más de 12 puntos de vida**. De lo contrario se supone que está tan desmejorado que es incapaz de llevar a cabo cualquiera de estas acciones especiales que son las maniobras de combate.

Las columnas de la Tabla de maniobras de combate

La **Tabla de maniobras de combate** se divide en cuatro columnas. En la primera se ordenan alfabéticamente los nombres de las diferentes maniobras que el jugador puede comprar para su PJ, mientras que en la segunda se identifica cada maniobra según su naturaleza (ofensiva, defensiva, colectiva, etc.). En la tercera columna se indica el coste en PMC y en la cuarta y última se describe con detalle en qué consiste cada maniobra y cuáles son sus consecuencias en combate. Como es lógico, algunas maniobras quedan, por su coste en PMC, fuera del alcance de los personajes de niveles bajos. Cinco en concreto son imposibles para personajes desarmados, aquellos que luchan con la capacidad de Pelea: aumentar daño (pesado), *fylking*, reventar escudo, *skjaldborg* y *svinfylking*.

Ascenso de nivel y maniobras de estilo

A partir de su segundo nivel de desarrollo (que es el de *sveinn*), los personajes tienen derecho a escoger una maniobra de combate por nivel. Esta maniobra se convierte automáticamente en su predilecta, es decir, en su **"maniobra de estilo". A partir de entonces ponerla en funcionamiento le costará 2 PMC menos de lo habitual**. Las maniobras de estilo deben consignarse en la segunda página de la ficha de PJ.

TABLA DE MANIOBRAS DE COMBATE

Nombre	Tipo	Coste	Descripción
Ataque doble	ofensiva	3	El atacante puede usar dos armas al mismo tiempo en una de sus acciones de ataque. Para ello debe llevar un arma en cada mano y realizar tiradas separadas, con un penalizador del -25% para el arma que maneje con la mano torpe (habitualmente la izquierda), a no ser que se trate de un escudo o broquel, en cuyo caso no sufre penalizador. IMPORTANTE: Esta maniobra NO exige renunciar a una de las dos acciones de combate.
Ataque enloquecido (giratorio)	ofensiva	6	El personaje realiza un ataque a TODOS los que se encuentran a su alrededor hasta un radio de 3 metros (incluidos posibles aliados, ya que el ataque no es selectivo). Habrá de realizarse una tirada de impacto por oponente. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto.
Ataque preciso	ofensiva	4	El atacante impacta en la localización que desea del cuerpo de su oponente siempre que saque su tirada de ataque. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto.
Aterrorizar*	global	7	El atacante grita y realiza aspavientos enloquecidos, como un *berserk*, con los que infunde terror a 1D3+1 de sus oponentes (a elegir). Estos tendrán un penalizador de -20% a sus tiradas durante TODO el combate. La maniobra exige que el atacante saque ADEMÁS una tirada de Orgullo a dificultad normal. Un crítico en esta tirada aumenta el penalizador de los oponentes hasta un -40%.

TABLA DE MANIOBRAS DE COMBATE

Nombre	Tipo	Coste	Descripción
Aumentar daño (ligero)	ofensiva	3	El atacante acompaña su golpe con el movimiento de buena parte de su cuerpo, con lo que provoca 8 puntos de daño extra. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto.
Aumentar daño (pesado)	ofensiva	4	El atacante acompaña su golpe con el movimiento de todo su cuerpo, con lo que provoca 14 puntos de daño extra. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto.
Cargar	ofensiva	0	El atacante carga contra su oponente y provoca 5 puntos de daño extra. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto y exige que entre los contendientes exista una distancia preliminar de al menos 5 metros (usual primer ataque del combate).
Cegar	ofensiva	6	El atacante se agacha, alcanza el suelo con la mano y lanza un buen puñado de tierra a los ojos de su oponente. Este no puede hacer NADA durante el resto del asalto (ni atacar ni defenderse) y tendrá un penalizador de -20% a todas sus acciones en el asalto siguiente.
Contraataque	ofensiva	6	Al final del asalto el personaje disfruta de una acción de ataque extra que su oponente no podrá parar ni esquivar en caso de tener éxito. IMPORTANTE: Esta maniobra NO exige renunciar a una de las dos acciones de combate a las que se tiene derecho en cada asalto.
Desarmar*	ofensiva	5	El personaje lleva a cabo una hábil maniobra contra el arma de su oponente, que sale despedida por los aires a gran distancia.
Finta - apertura	engaño	3	El personaje engaña a su oponente haciendo que abra su defensa. El ataque subsiguiente impacta sin necesidad de tiradas y provoca una calidad de éxito ACIERTO. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto y no es compatible con el hecho de apuntar a una localización determinada.
Finta - apertura completa	engaño	5	El personaje engaña a su oponente de tal manera que abre su defensa por completo. El ataque subsiguiente impacta sin necesidad de tiradas y provoca una calidad de éxito CRÍTICO. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto y no es compatible con el hecho de apuntar a una localización determinada.
Finta doble - distracción	engaño	5	El personaje lleva a cabo una doble finta que distrae a su oponente hasta hacer que FALLE cualquier ataque que haya declarado en ese asalto.
Finta y salto - iniciativa	engaño	4	El personaje, que tiene que haber perdido la iniciativa frente a su oponente en este asalto, sorprende con un espectacular movimiento que le permite actuar antes que él. La maniobra supone renunciar a cualquier acción de defensa o a otra maniobra defensiva en ese mismo asalto.
Fylking (defensa de tortuga)	colectiva defensiva	2 p/c	Al menos cinco personajes provistos de escudo se parapetan perfectamente bajo sus armas para evitar que ningún ataque pueda impactar en NINGUNO de ellos durante todo el asalto (ni siquiera los ataques críticos). Los personajes tampoco pueden realizar ningún ataque, pero al siguiente asalto (o cuando deshagan el *fylking*) ganan la iniciativa a sus oponentes de forma automática. COSTE: 2 PMC por personaje.
Prevención	defensiva	2	El personaje evita cualquier maniobra en su contra durante TODO el asalto. Las maniobras así rechazadas no comportan gasto de PMC.
Reventar escudo*	ofensiva	4	El personaje CAMBIA una acción de ataque habitual (tiene que haber declarado al menos una) por una contundente maniobra contra el escudo de su oponente, que revienta literalmente.
Skjaldborg (muro de escudos)	colectiva defensiva	3 p/c	Al menos dos personajes provistos de escudo se parapetan tras su muro defensivo para evitar que ningún golpe pueda impactar en NINGUNO de ellos durante todo el asalto (ni siquiera los golpes críticos). Los personajes tampoco pueden realizar ningún ataque, pero al siguiente asalto (o cuando deshagan el *skjaldborg*) ganan la iniciativa a sus oponentes de forma automática. COSTE: 3 PMC por personaje.
Svinfylking (hocico de verraco)	colectiva ofensiva	1 p/c	Al menos tres personajes provistos de escudo adoptan una formación en V y avanzan al paso. Disfrutan de un bonificador de +30% en todas sus tiradas de ataque a lo largo de TODO al asalto, pero sufren un penalizador de -10% en las de defensa. COSTE: 1 PMC por personaje.

NOTA: Los asteriscos señalan maniobras que NO se pueden acumular a otras de la misma naturaleza realizadas por otros personajes en contra de un mismo oponente, ni siquiera en caso de que los primeros intentos no alcancen su propósito.



El *skjaldborg* o muro de escudos es una eficaz maniobra colectiva de tipo defensivo

Peleas, situaciones de melé y escudos como armas ofensivas

La pelea

De todas las capacidades de combate hay una que **se emplea cuando los personajes se encuentran desarmados o acaban de perder o romper el arma que utilizaban hasta ese momento. Esta capacidad es la de Pelea**.

Pelea depende de la característica de DES e incluye el catálogo completo de puñetazos, patadas, mordiscos, empellones, codazos, cabezazos y todo el conjunto de golpes que el atacante puede propinar con las diferentes partes de su cuerpo. Como ya indicamos en su momento, la capacidad de Pelea posee su Tabla de críticos y fracasos **TRa** específica.

El uso de la capacidad de Pelea es similar al de cualquier otra arma. No obstante, cuando un personaje que pelea se enfrenta en combate cuerpo a cuerpo a otro que sí está armado, el primero **pierde la iniciativa en cada asalto. Asimismo sus ataques sufren un penalizador de –20%**, lo que refleja la dificultad de llegar hasta el cuerpo de su enemigo y romper la distancia que este mantiene gracias a su arma. Además, la capacidad de Pelea no permite parar ningún golpe, lo que significa que **las acciones de defensa de cualquier personaje que lucha desarmado se limitan al uso de la capacidad de Esquivar**.

TRa

Un personaje armado sí puede parar con su arma las acometidas de un adversario que pelea. Estas paradas se realizan de la forma habitual. La única especificidad es que, en caso de tener éxito, provocan **en el atacante el daño completo del arma que efectúa la parada dividido entre tres y redondeando hacia abajo** (en cualquier caso, el mínimo siempre será de 1 punto de daño). Esto viene a representar los cortes y las contusiones que sufre quien ataca cuando un arma detiene sus golpes. Las armas que realizan paradas de ataques de Pelea no sufren ningún desgaste.

Las situaciones de melé

La capacidad de Pelea se puede emplear para dos fines distintos a los de un simple ataque. En primer lugar, **se puede utilizar para hacer caer al oponente**. Esta acción se lleva a cabo como una acción de ataque más, aunque su propósito específico tiene que declararse en la ronda de iniciativas. Su dificultad de acción habitual es de **DIFÍCIL**. El oponente puede esquivar este intento de hacerlo caer, pero no pararlo.

Tirar al suelo a alguien puede resultar interesante. La razón es que **cualquier personaje en pie que ataca a otro que se halla en el suelo disfruta de un modificador de +30% a todas sus acciones de combate** (sean de ataque o de defensa), mientras que **el personaje que yace en el suelo sufre al mismo tiempo un penalizador de –30%.** Si este último quiere ponerse en pie y eludir su situación de inferioridad (y hacerlo sin perder la posibilidad de atacar en ese asalto concreto), tiene que sacar una tirada de Pelea a dificultad **normal**, cosa que puede intentar cada asalto al margen del resto de las tiradas (es decir, sin penalizar el resto de sus acciones).

En segundo lugar, la capacidad de Pelea **se puede emplear para "entrar en situación de melé", esto es, abalanzarse sobre el enemigo para caer con él al suelo** y a continuación trabarse los cuerpos en una lucha confusa en la que los contendientes ruedan por el suelo sin posibilidad de zafarse el uno del otro. Para entrar en situación de melé un personaje pierde la iniciativa frente a todos los demás y tiene que sacar una tirada de Pelea con una dificultad de acción de **MUY DIFÍCIL**. Además, durante ese asalto solo puede llevar a cabo dicha intentona, lo que implica que renuncia a la posibilidad de defenderse (con lo que su oponente, que declara después, optará casi siempre por realizar dos ataques). Un intento de entrar en situación de melé no se puede parar ni esquivar por parte del enemigo; el personaje se lanza el último y a lo loco pero, si tiene éxito, la melé se produce automáticamente.

Una vez en situación de melé, los oponentes únicamente pueden emplear la capacidad de Pelea o la de Cuchillo para atacarse, pero ninguna otra. Tampoco pueden parar los golpes (ni por supuesto esquivarlos). Y lo que resulta más importante: se llevará a cabo una acción de combate en cada asalto y no dos, como es habitual. En otras palabras: **lo único que se puede hacer es atacar una vez por asalto**.

En situaciones de melé cualquier ataque cuenta con un penalizador de **–25%**, y asimismo todos los golpes provocan **3 puntos de daño menos**. Sin embargo, desaparece la penalización que existía para un personaje desarmado frente a otro armado (que era de –20%, como dijimos en el apartado anterior), aunque el contendiente que utilice la capacidad de Cuchillo seguirá ganando la iniciativa frente a un adversario desarmado.



En TRa, los escudos se pueden utilizar como armas ofensivas

TRa

Escudos y broqueles como herramientas ofensivas

Se puede convertir el combate cuerpo a cuerpo en algo aún más realista y mortífero adoptando una regla que permite utilizar escudos y broqueles como armas ofensivas. Si nos fijamos con atención en la Tabla-Listado de armas, advertimos que para los escudos y broqueles ofrece valores (en dados y puntos adicionales) en las casillas relativas a la cuarta columna, la de "Daño", unas celdas que en teoría deberían encontrarse vacías. Esto es así porque en **TRa se puede decidir que escudos y broqueles funcionen como armas ofensivas además de defensivas**.

Utilizar un escudo o broquel como arma ofensiva es sencillo. **Se trata de una acción extra que no computa como tal**, pues termina de completar la acometida de un atacante sobre su oponente. Cuando el personaje dispone de una de estas armas defensivas se puede hacer una tirada por la característica del Escudo de que se trate a una **dificultad de acción NORMAL justo después de determinar los daños (si los ha habido) del ataque inmediatamente anterior**. De sacar la tirada de Escudo, el personaje impacta de forma adicional sobre su adversario y le provoca una contusión. se observa entonces la **localización del daño**, que es independiente de la del ataque previo, y se tira por el **daño específico** del escudo o broquel con el que se ha golpeado. En resumen: un segundo ataque extra con sus tiradas de impacto y daño independientes.

Respecto a las categorías de éxito, **los aciertos provocan el daño señalado en la Tabla-Listado de armas y los precarios solo 1 punto, mientras que los críticos doblan los puntos**. No existe tabla de críticos y fracasos específica para este tipo de golpes. Tampoco hay diferencia entre mínimos, fallos y fracasos, ya que se trata de una acción de combate extra que se produce sobre la marcha y que el jugador no ha podido declarar o dejar de declarar para su personaje.

IMPORTANTE: La regla que permite emplear escudos y broqueles como armas ofensivas es especialmente realista, pero hace que la resolución de secuencias de combate sea algo más lenta. El grupo de jugadores debe valorar este aspecto de **TRa** antes de incorporarlo a su configuración personalizada de reglas.

Caballería

El combate a caballo

Por cada asalto en que un jinete participa en un enfrentamiento armado, el jugador ha de superar una **tirada de Cabalgar con una dificultad de FÁCIL**. Esta tirada no se realiza como parte de una acción: ni cuenta como tal ni penaliza al resto de acciones. De tener éxito, el jinete puede participar en la lucha de la manera habitual. Si falla la tirada pero sin sacar un fracaso, lo que implicaría que la montura arrojase al suelo a su jinete, durante ese asalto solo podrá llevar a cabo una acción de defensa. Como es lógico, **un jinete no puede emplear armas cortantes contundentes**.

Un combatiente a caballo tiene ventaja sobre adversarios pedestres: siempre disfruta de **5 puntos más en su tirada de iniciativa**. Asimismo cuenta con alguna limitación: al estar sentado sobre la montura **no tiene posibilidad de Esquivar ataques**, aunque sí puede pararlos. También puede, siempre a juicio del DJ, intentar parar los ataques que sufra su montura.

Un jinete nunca sufre penalizador alguno por movimiento. Si quiere emprender la huida, esta se lleva a cabo automáticamente al final del asalto. Para ello solo tiene que prescindir de una de sus dos acciones de combate y declararlo de este modo.

TRa

Jinetes contra infantes en TRa

En el enfrentamiento entre un jinete y un combatiente a pie, **el primero obtiene una bonificación de +10% a todos sus ataques (no así a sus acciones defensivas), mientras que el segundo sufre una penalización de –10% tanto a sus ataques como a sus defensas**.

Con respecto a la **localización del daño en este desigual combate**, cualquier golpe recibido por un jinete en la cabeza, el cuello o los hombros no es tal, sino un impacto en el tronco o en los costados (a elegir por el jinete). Del mismo modo, cualquier impacto en las piernas o el vientre del infante se convierte en un golpe caído sobre sus hombros, sus costados o su tronco (a elegir de nuevo por el jinete). En el combate entre jinetes, no obstante, la localización del daño no sufre modificación alguna.

Cargas a galope

Un jinete siempre puede intentar lanzar al galope su montura y acometer a uno o varios enemigos a pie o a caballo. Para ello debe encontrarse a no menos de 10 metros de sus oponentes, **sacar una tirada de Cabalgar en dificultad normal** (con la que lanzar su montura al galope) y galopar efectivamente con ella por lo menos durante un asalto completo. En el siguiente asalto, y siempre que se vuelva a sacar **una segunda tirada de Cabalgar en normal**, se procede a realizar el ataque, que cuenta con una bonificación de **+25%**. Dicha bonificación es acumulable a la establecida frente a adversarios pedestres. Por si fuese poco, **el jinete que carga gana siempre la iniciativa**.

La consecuencia más espectacular de una carga a caballo es que **dobla automáticamente los puntos de daño obtenidos por el ataque**. Se puede cargar con cualquier arma excepto con cuchillos.

Proyectiles desde las monturas

Sobre una montura completamente quieta, el personaje que emplea proyectiles para atacar procede de la forma habitual. Ahora bien, el tirador pasa a sufrir una penalización de **–25%** si el caballo se mueve o anda al paso, penalizador acumulable a los derivados de realizar un tratamiento más realista del combate a distancia (véase más adelante). **No se pueden utilizar armas proyectiles si la montura anda al trote o al galope**.

TRa

Ejemplo de combate TRa

Nada mejor que la transcripción real de una **secuencia completa de combate** para ilustrar las reglas descritas hasta el momento. Veamos cómo nuestros viejos conocidos, los hermanos Harald "Arrancacabezas" y Leif "Garganta de Piedra", son atacados en el camino que conduce a su aldea por el avieso Eiríkr "Lengua de Vaca". Harald y Leif son PJ de nivel *mann* interpretados por Antonio y Dani respectivamente. Eiríkr "Lengua de Vaca" es un PNJ de nivel *sveinn* manejado por el DJ. El grupo de jugadores es detallista y ha decidido adoptar algunas de las reglas de **TRa** (no se incluyen aquí las maniobras de combate ni la utilización de escudos y broqueles como armas ofensivas).

Harald porta una espada nórdica y viste un peto de cuero normal, laminado, sin mangas ni faldones (protección de nivel 2). Leif va armado con una espléndida espada *ulfberht* y lleva una camisa de escama de hierro laminada (protección de nivel 3). Eiríkr está equipado con un arco largo, un mayal, un escudo de tilo y un sencillo casco de cuero (protección de nivel 1).

DJ: Muy bien, los pájaros pían con fuerza y la mañana se levanta despejada. El sol sale por el horizonte. (*Dirigiéndose a los jugadores*) Habéis dormido y descansado aceptablemente y ante vosotros se presenta una nueva jornada de viaje hacia la aldea. Es probable que lleguéis con el ocaso.

Dani: Bueno, pues desayunamos algo, enganchamos el caballo al carro y tirando.

Antonio: Venga... ¿Llegamos ya? En cuanto estemos en la aldea le dejamos el carro al viejo Gorm y yo voy a ver a Hálfdan Svensson a que...

DJ: ¡Un momento, por favor! Que se sepa, todavía no estáis allí (*Silencio. Los jugadores se miran entre sí. Empiezan a olerse que el trayecto hasta la aldea va a ser algo más animado que un mero fundido en negro*). Como iba diciendo, os desperezáis tranquilamente y emprendéis el camino. La senda abandona el bosquecillo y el sol brilla cada vez con más fuerza (*Pausa*). Tras varias monótonas horas de traqueteo, el terreno se aplana y todo se revela entrañablemente familiar. Ante vosotros se extiende la pradera que se ubica al suroeste de vuestra aldea, suavemente alomada, salpicada aquí y allá de grandes robles solitarios. De vez en cuando se divisa alguna granja en la lejanía.

Dani: Oye, yo voy mirando a todos lados...

DJ: (*Sarcástico*) Tu querido Leif va disfrutando del paisaje de la pradera y por ahora no tiene ningún motivo de alarma, ¿por qué habría de tenerlo?

Dani: (*Gruñendo*) A ver, qué remedio...

DJ: Bueno... (*El DJ tira los dados en secreto por Eiríkr "Lengua de Vaca", que ha tratado de esconderse en uno de los robles junto al camino, y obtiene un acierto*). ¿Me podríais hacer cada uno de vosotros una tirada de Descubrir en heroico, por favor?

Antonio: ¿¿¿EN HEROICO??? ¡¡¡Pero bueno!!!

DJ: (*Sonriente*) Oye, si no quieres tirar no tires...

Dani: (*Inspeccionando su ficha de PJ con cara de miope*) Descubrir... mmm... tengo 13, y es de PER, que tengo 26, o sea, aquí pone 39 como porcentaje base, y como es en heroico... ahhhhhh, estupendo, -36%. Estas cosas me encantan. O sea, que me quedo con un triste 3%. (*Tira los dados resignado y falla, evidentemente*).

Antonio: Mmmmmm... (*Calcula su porcentaje bajo la candorosa mirada del DJ y tuerce aún más el gesto*) ¡Jo***, yo es que ni puedo intentarlo!

DJ: Me partís el corazón, queridos... En fin, Harald y Leif avanzan con su carro por la pradera silbando alguna cancioncilla. De repente, de detrás de un enorme roble junto al camino aparece la silueta de su inveterado enemigo Eirík "Lengua de Vaca", feo como un demonio. Porta un amenazador arco largo entre las manos y tiene un escudo de tilo...

Antonio: ¡Eh, a ver a ver...! (*Se medio levanta de la silla*) Pero este tío, ¿de dónde ha salido? ¿No lo habíamos matado en Kaupang?

DJ: (*Siguiendo con la narración, impertérrito*)... Eirík parece algo así como de muy mal genio. Qué leches, el intenso odio que lo recorre se puede sentir a decenas de metros de distancia. "Lengua de Vaca" se encuentra a unos 40 o 50 metros de vosotros y se dispone a agujerearos pero bien. Su desfigurado rostro ensaya una sonrisa macabra. Guiña los ojos, tensa su arco y se dispone a disparar...

Dani: ¡¡Un momento, un momento!!

Antonio: ¡Vamos a por él!

Dani: Esto no me gusta un pelo...

DJ: Tardaréis un asalto en detener el carro y bajar de él y otros dos enteros en correr como posesos hasta "Lengua de Vaca". En estos tres asaltos estaréis a merced de las flechas de vuestro enemigo, sin protección alguna. Solo al final del cuarto asalto podríais entrar en combate cuerpo a cuerpo...

Antonio: Da igual, ¡vamos a machacarlo!

DJ: Bueno, pues como os decía, mientras Harald y Leif saltan del carro, aún medio atónitos por la aparición de "Lengua de Vaca", este dispara su primera flecha a.... ¡Leif!

Dani: ¡Hos****! ¿Por qué siempre me tienen que disparar a mí?

DJ: (*A Dani, con un tonillo didáctico*) Te recuerdo que fue Leif el que le dejó a Eirík esa cara tan bonita, no Harald...

Dani: Vale, vale, venga, tira. Ya verás cómo me da...

DJ: (*Consultando la ficha de Eirík* "Lengua de Vaca", *que guarda entre sus muchos papeles*) "Lengua de Vaca" tiene 40 en Arco y 25 en DES, 65 en total, y como dispara a distancia larga la dificultad de acción es de difícil, lo que para un *sveinn* como él representa un... mmmmmm... un –8%, es decir, que tiene un 57% de posibilidades de impactarte, Dani. (*Tira los dados en medio de la expectación general*) ¡71! Falla.

Dani: ¡Lo sabía!

Antonio: Al "Lengüecitas" nos lo vamos a cepillar en menos que canta un gallo...

DJ: Siguiente asalto. Harald desenvaina su espada nórdica y Leif su espada *ulfberht*. Corren sobre la hierba de la pradera hacia "Lengua de Vaca" pegando alaridos salvajes.

Antonio: ¡No lo sabes tú bien!

DJ: Eirík tensa de nuevo el arco y dispara a Leif por segunda vez. Ahora se encuentra a distancia media, por lo que le resulta más sencillo impactar...

Dani: (*Angustiado*) ¿Cuánto tiene?

DJ: Pues 65 más 7 por la dificultad en normal, es decir, un 72%... (*Tira los dados*) ¡87! Vuelve a fallar, el tío manta.

Antonio: Jo, jo... (*Al DJ*) Tronco, ponnos enemigos de calidad, que esto aburre...

DJ: (*Sonriendo amplia y ladinamente*) Último asalto antes del combate cuerpo a cuerpo, señores. (*Pausa*) "Lengua de Vaca" levanta el arco por tercera vez y dispara a Leif. Es su última oportunidad y está a distancia corta. Una suave brisa mueve las ramas más finas del gigantesco roble a sus espaldas...

Dani: (*Impaciente*) Muy bonito... ¿Cuánto tiene ahora?

DJ: 65 más 17 por la dificultad fácil al disparar a distancia corta, lo que hace... 82, y... (*Tira los dados*) ¡06! Pedazo de crítico.

Dani: (*Pegando un puñetazo contra la mesa*) ¡LO SABÍA! Joood******* (*A Antonio*) ¡Si hubieses cerrado la bocaza seguro que no me daba!

Antonio: ¡¿Pero yo qué culpa tengo?!

DJ: Dejad las supersticiones para otro rato, ¿vale? Vamos a averiguar cuáles son las conse-



cuencias de este preocupante crítico... que, recuerdo, en su descripción ya lleva incorporada la localización al daño y además ignora cualquier armadura, incluida por supuesto la flamante camisa de escama de hierro de Leif. (*Consultando la Tabla de críticos y fracasos de proyectiles de punta*) ¿Puedes volver a tirar, Dani, *s'il vous plaît*?

Dani: (*Gruñendo como un suido artiodáctilo*) A ver, qué remedio... ¡83!

DJ: Te leo, Dani: "El proyectil alcanza gran velocidad y se clava en el pecho del oponente, que recibe 24 puntos de daño extra. Un estupendo tiro. Uno de los pulmones queda dañado de gravedad y el adversario cae al suelo inconsciente".

Dani: "Estupendo tiro", ya. Menuda tela...

DJ: Lo siento. A esos 24 puntos extra hay que sumar, por tanto, 2D10+3 del daño del arma y 1D3 de modificación al daño por los 29 puntos de FUE que tiene "Lengua de Vaca" y añadir un 20% a la suma de ambos por haber impactado a distancia corta...

Antonio: Alucina vecina...

Dani: (*Desesperado, gimoteando*) ¡Estoy más muerto que vivo!

DJ: Tranquilo hombre, vamos a ver... Tiro los dados por el daño de la flecha... (Va lanzando los dados de uno en uno) un 2... luego, un 3. Bueno, está bien, 5... más 3 hacen 8... Ahora tiro el dado de 3 por la modificación al daño de "Lengua de Vaca"... ¡ups, 3! Eso hace 11 en total, más el 20% de 11 por haber impactado a distancia corta, que redondeando hacia abajo son 2 puntos... 13 al final. Lo sumamos a los 24 puntos de daño extra y son... ¡37! (A Dani). ¿Cuántos puntos de vida tiene Leif?

Dani: 43... Me quedo nada más que con 6.

DJ: Exacto. Tendrías que tirar FUE entre 2 para no desmayarte, pero como hemos leído en la descripción de tu crítico que caes inconsciente al suelo, pues no hay tirada que valga. Harald se queda solo en el combate frente a Eirík "Lengua de Vaca".

Antonio: Fú, yo con ese no tengo ni para empezar.

Dani: (*Hablando como para sí mismo*) Bueno, al menos no me han matado...

DJ: Espero que no, pero no vayas tan deprisa. "Lengua de Vaca" te ha quitado más del 75% de tus puntos de vida en una misma localización, en este caso en el pecho, y ya sabes lo que eso significa...

Antonio: ¡Secuelas!

Dani: ¡Dios! ¡ODIO las secuelas!

DJ: La verdad es que resultan de lo más antipáticas. (*Busca en el manual la Tabla de secuelas*) Bueno, todo el tema de moral, penalizadores y tiradas extra para evitar la inconsciencia y tal, eso ya no te afecta porque estás desmayado...

Dani: (*Irónico*) ¡Qué bien!

DJ: ... pero esto me parece que sí: (*Leyendo literalmente*) "Pérdida permanente de 5 puntos en la característica de FUE... 25% de posibilidades de morir". Me temo que tienes que hacernos una nueva tirada, y esta es MUY importante.

Dani: (*Agobiadísimo*) Jo***, pero qué he hecho yo para merecer esto... (*Con gran pesar toma su ficha de PJ y se quita 5 puntos en la característica de FUE. Luego coge los dados y los observa como si tratara de embrujarlos con la mirada*).

DJ: Si sacas 25 o menos Leif no habrá soportado la hemorragia interna y morirá sin remedio. Vamos, tira.

Dani: ¡Ya, ya, un momento! Qué prisas... (*Dani tira los dados con un golpe de muñeca característico que reserva para las ocasiones especiales*) ¡¡¡72!!!

Antonio: ¡Toma ya!

DJ: Enhorabuena. Leif cae al suelo de forma violenta, con una flecha clavada en el pecho atravesándole uno de los pulmones. La hierba a su alrededor comienza a teñirse de rojo, pero sigue vivo, aunque inconsciente.

Dani: Qué mal lo he pasado... Me veía fiambre.

DJ: Así acabaréis a no ser que Harald dé buena cuenta de Eirík "Lengua de Vaca", que arroja a un lado su arco y desata del cinto el exótico mayal que siempre lo acompaña.

Antonio: ¡A muerte con él!

DJ: Sí, pero ya os había dicho que era al final de este cuarto asalto cuando entrabais en combate, no al principio. Os halláis en campo abierto, así que durante el resto de la lucha el movimiento será habitual. (*Pausa*) Como, digamos, se ha consumido la mitad del asalto, solo podéis hacer una acción de combate cada uno. (*Dirigiéndose a Antonio*) "Lengua de Vaca" pierde la iniciativa porque acaba de cambiar de arma y coger su escudo... así que declara que su acción de combate va a ser de defensa.

Antonio: Menudo cobarde... Pues Harald va a intentar cortarle la cabeza atacando directamente al cuello.

DJ: (*Aleccionador*) Muy cinematográfico, pero impactar en una parte determinada del cuerpo del enemigo eleva el nivel de dificultad a muy difícil... Lo sabes, ¿no?

Antonio: Claro, no pasa nada... (*Mirando su ficha de PJ.*) Tengo 50 en Espada larga, más 36 en DES, 86, que es lo que pone aquí, y para mí muy difícil es... –21%, ¿no?

DJ: Justo eso, 65 o menos para darle en el cuello a tu enemigo.

Antonio: (*Tirando los dados*) ¡10, TOMA YA!

DJ: Muy bien Antonio, eso es un acierto, por lo que "Lengua de Vaca" se enfrenta a una dificultad de acción normal para parar tu golpe directo al cuello.

Dani: ¿Tiene mucho en Escudo de tilo?

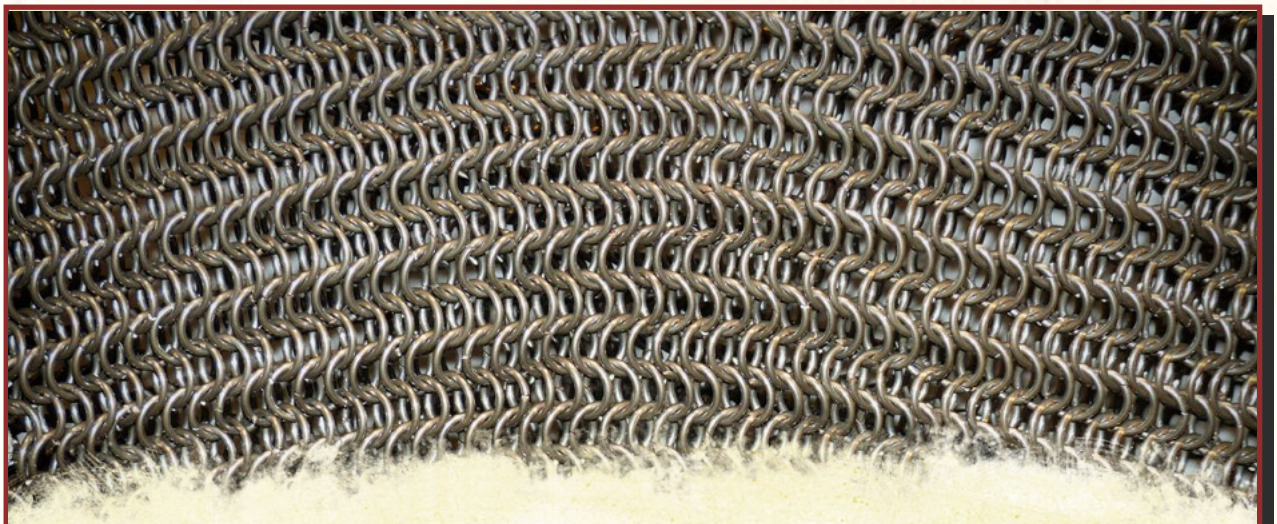
DJ: Bastante, 41, más 25 que tiene en DES hacen 66, casi lo mismo que has tirado tú.

Antonio: Sí, pero yo he acertado y él va a fallar.

DJ: (*Simulando no haber oído al jugador*) Como Eirík es un PNJ de nivel *sveinn* se le aplica un +7 en dificultad normal... Vamos, que tiene 73 o menos para parar el ataque. (*Lanza los dados*) ¡72! Por los pelos, pero lo para...

Antonio: ¡Aaaggg, qué suerte, el maldito!





DJ: (*Apuntando en sus papeles*) Bueno, le quito 10 puntos de aguante a su escudo de tilo por haber detenido un acierto.

Dani: Oye, ¿y no se le puede caer de las manos al parar la espada de Harald?

Antonio: (*Con la cara súbitamente iluminada*) ¡Eso, eso!

DJ: No, vamos a ver... (*Aleccionador, de nuevo*) El escudo de "Lengua de Vaca" es un arma específicamente defensiva, de nivel 3, mientras que una espada nórdica no es ni eso. Tendría que ser al revés.

Antonio: Bueno, da igual... (*Impaciente*) ¿Empezamos ya el nuevo asalto?

DJ: Sí, comienza el quinto asalto, así que... ¡Iniciativa!

Antonio: (*Tirando el dado de 10 con rapidez*) ¡10! y 36 que tengo en AGI, 46.

DJ: (*Tirando por Eirík "Lengua de Vaca"*) Nada más que 4. Y si le sumamos sus 29 puntos en AGI, 33... Harald gana la iniciativa.

Dani: (*A Antonio, palmoteando en sus narices*) ¡Este es mi brutote!

DJ: "Lengua de Vaca" realizará una acción de defensa y otra de ataque en este asalto.

Antonio: ¡A muerte! Yo hago dos ataques.

Dani: (*Asustado*) Espera, espera... Si no le dejas K.O. en esos dos ataques no te vas a poder defender.

Antonio: Que da igual, que yo me lo cepillo y me sobra un ataque, ya verás...

DJ: Bueno, pues empieza con tus ataques, que son sucesivos.

Antonio: De primeras le voy a atizar en toda la cabeza, así que como antes... 86 con la espada... menos 21 por ser muy difícil, 65, ¿no?... (*Tira los dados*) ¡Aggg, 70! Qué mal.

DJ: Ojo, que 70 es un mínimo; puede haber impacto. "Lengua de Vaca" tendrá una dificultad de acción fácil para pararlo con su escudo... Es decir, 66 que suman sus 41 en Escudo de tilo más sus 25 en DES... más 17 por ser *sveinn*, 83% para detener el golpe a la cabeza... (*Tira los dados ante la mirada escéptica de los jugadores*) ¡94, falla!

Dani: (*A Antonio, que sigue disgustado por no haber cortado una nueva cabeza limpiamente*) Hombre, algo es algo...

DJ: Harald medio impacta en el cráneo de "Lengua de Vaca", que lo que se lleva básicamente es un buen golpe lateral... (*Mirando la ficha de PJ de Antonio*) Al ser un mínimo solo hace el modificador de daño si este es positivo... Harald tiene 38 en FUE, de manera que el modificador de daño por supuesto que lo es, y no está nada mal, 1D10.

Antonio: (*Tirando el dado de diez caras*) ¡6 puntitos!

DJ: Que son 12 por haber impactado en la cabeza. A eso le restamos 5 porque "Lengua de Vaca" lleva un casco de primer nivel... En resumen, 7 puntos de daño. (*Anotando entre sus hojas*) Como "Lengua de Vaca" tenía 40 puntos de vida se queda ahora con 33... A partir de este momento hará 2 puntos de daño menos cada vez que consiga impactar.

Antonio: (*Impaciente, de nuevo*) Bueno, venga, ataco por segunda vez. Ahora no intento dar a ninguna parte concreta del cuerpo del "Lenguas"... Así que tengo 86 con la espada, y a dificultad normal tengo un +9, ¿verdad?

DJ: Correcto: 95 o menos para impactar. Insultantemente sencillo.

Dani: ¡Chupado!

Antonio: (*Tirando los dados*) ¿¿¿00??? (*No se lo puede creer*)

Dani: ¡¡¡00!!!

Antonio: Ay, ay, ay...

DJ: Anda, lanza ahora 1D10 para averiguar la calidad de tu fallo.

Antonio: ¡10! ¡Menudo desastre!

Dani: ¡Copón!

DJ: Un peligroso fracaso, Antonio. Muy inoportuno. ¿Puedes tirar de nuevo para la Tabla de críticos y fracasos de armas cortantes ligeras, por favor?

Antonio: (*Con un hilillo de voz realmente lastimoso*) ¡17!

DJ: ¿17 dices? Vamos a ver, te leo: (*Consultando sus papeles*) "Al levantar con furia el arma, esta se escapa de las manos y sale despedida, completamente fuera del alcance del atacante". Harald desaprovecha su segundo ataque y además queda desarmado, lo que implica perder la iniciativa frente a Eirík en el resto de los asaltos.

Dani: ¡Qué día llevamos, madre mía!

DJ: Y puede ser peor. Ahora le toca atacar a "Lengua de Vaca" y recuerdo que Harald no se había reservado ninguna acción de defensa. (*Silencio sepulcral de los jugadores, que ven las cosas muy pero que muy negras*) "Lengua de Vaca" ataca con su temible mayal: tiene 55 puntos, 30 en el grado de la capacidad más 25 por el de DES... más 7 por la dificultad normal para un *sveinn* como él, en resumen, un 62%. (*Los jugadores contienen el aliento. Se puede oír el aleteo de una mosca. El DJ lanza los dados*) ¡82, falla su ataque!

Dani: Uffffff... menos mal.

Antonio: ¡Pues nada! Hay que jugársela: intento entrar en situación de melé en el nuevo asalto. No tengo otra.

DJ: Te recuerdo que eso implica la imposibilidad de defenderte en todo el asalto y la obligación de sacar después una tirada de Pelea en muy difícil.

Antonio: ¡Sí, sí, da igual! Me la voy a jugar, no puedo hacer nada más.

DJ: Como quieras. Harald trata de abalanzarse sobre "Lengua de Vaca", el cual va a realizar dos ataques, evidentemente, con su poderoso mayal.

Dani: (*Dándose la vuelta*) ¡No quiero verlo!

DJ: Habíamos dicho que tiene un 62% de posibilidades, así que tira y... ¡59, impacta en la pierna derecha de Harald obteniendo un precario! (*Hondo suspiro de Dani*) Es decir, que al daño del arma no se suma el modificador por la FUE de "Lengua de Vaca", de manera que la cosa queda en 1D10+1D6+6 puntos divididos entre dos.

Antonio: ¡El mayal este es una jod*****!

DJ: (*Mientras tira los dados*) No es mal arma, la verdad. Vamos a ver: 8... y 6, 14... más otros 6 hacen 20 puntos, menos 2 por estar por debajo de los 40 puntos de vida, 18... Y al ser en la pierna derecha la cosa queda en la mitad, 9 puntos de daño. (*A Antonio*) ¿Tienes alguna protección en la pierna derecha?

Antonio: Pues da la casualidad de que no, porque llevo el dichoso peto de cuero sin mangas ni faldones, y para variar no protege las extremidades... (*Molesto*) En fin, me quito 9 puntos de vida. Tenía 53; me quedo con 44.

DJ: Muy bien. "Lengua de Vaca" lanza su segundo ataque mientras dibuja una diabólica sonrisa en su rostro deforme... (*Lanza los dados*) ¡78, falla!

Dani: ¡OLÉ! (*Se vuelve y da una sonora palmada en la espalda a Antonio*) ¡Machácalo hermanito!

Antonio: Le voy a dar yo sonrisitas al "Lengua de Tocino"... Tiro por Pelea en muy difícil para entrar en situación de melé. (*Mirando su ficha de PJ y cogiendo sus dados favoritos*) Tengo 76 por mis 40 puntos en Pelea más los 36 de DES... menos 21 por ser muy difícil... 55%... ¡Allá voy! (*Lanza los dados*) ¡¡¡15!!! ¡TOMA YA!

Dani: ¡Yujuuuuu! (*Abrazándose con Antonio*)

DJ: Enhorabuena troncos, aunque os veo un poquito excitados esta tarde, si me permitís que os lo diga.

Antonio: Bueno, ¿y qué pasa ahora?

DJ: Como no se puede esquivar ni parar una situación de melé que ha tenido éxito, "Lengua de Vaca" se ve arrastrado al suelo y se enzarza con Harald en una lucha trabada y confusa, en la que, te recuerdo, solo se puede hacer un ataque por asalto. No se puede esquivar ni parar golpe alguno. Todos los ataques tienen un penalizador de –25% y todos los golpes que se reciben provocan 3 puntos de daño menos, ¿vale?

Antonio: (*Más impaciente que nunca*) ¡Sí, sí, lo sabemos! ¡Venga, pelea, pelea! Tiro el D10 por iniciativa... ¡2... más 36 que tengo de AGI, 38!

DJ: (*Tirando por "Lengua de Vaca"*) ¡10... ! Y 29 que tiene en AGI hacen 39. Por poco, pero te gana.

Dani: (*Desesperado*) ¡Ya estamos!

DJ: "Lengua de Vaca" lanza un golpe a Harald... (*Mirando la Ficha del PNJ*) Vaya, no tiene nada en Pelea... pero como Pelea es una capacidad con dos asteriscos significa que puede formar porcentaje base con el grado de la característica de la que depende entre 2... que en este caso es DES... y tiene 25, entre 2 y redondeando hacia abajo, 12... más 7 por ser *sveinn* y tener la dificultad normal habitual... Eso le deja nada más que con un 19%.

Antonio: (*Adelantándose*) ¡Pero no puede tirar!

DJ: Es cierto, es cierto: el penalizador de –25% por estar en situación de melé le deja en –6%. (*Los jugadores empiezan a entrechocar sus manos y a gritar de alegría*) Esto no quiere decir realmente que "Lengua de Vaca" se quede parado, sino que sus golpes, patadas, tirones de pelo, arañazos, codazos, etc., son inapreciables para Harald.

Antonio: ¡Eso, inapreciables!

Dani: (*Radiante*) Inapreciables del todo.

DJ: (*A Dani, sarcástico*) Seguro que tú ya lo sabías.

Antonio: Pues ahora me toca a mí... ¡Y lo voy a triturar! (*Mira su ficha de PJ y coge los dados de nuevo*) Tengo 76 en Pelea, más 11 por la dificultad en normal, 87, menos 25 por la situación de melé... estooooo... 62... a ver (*Lanza los dados*) ¡¡¡02!!! (*Estalla de júbilo*) ¡CRITICAZO!

Dani: (*Echando mano a una imaginaria mandolina*) Adiooós, con eeel, corazooón...

Antonio: Tengo que tirar en la Tabla de críticos y fracasos de Pelea, a ver qué saco, ¿no? (*El DJ asiente*) Vamos a ver... ¡¡¡otro 02!!!

Dani: ... que cooon, el aaalma no puedooo...

Antonio: ¡Soy el p*** amo!

DJ: Muy bien, a eso le llamo yo resolver por la vía rápida... Te leo: "El atacante descarga un espeluznante puñetazo en la base de la nariz de su oponente, que entre convulsiones cae al suelo y muere irremediablemente a los pocos minutos. Un golpe perfecto".

Antonio: ¡Toma ceneque!

Dani: ... Al deeespediiirme de tiii...

DJ: (*Un poquito molesto*) Dani, si no nos haces el favor de callarte, un arbolote se va a venir abajo justo en el lugar que ocupa el cuerpo de tu querido Leif, ¿*capisci*? (*Dani deja de cantar y participa en los gritos de victoria de Antonio*). Muy bien, a los pocos segundos de haber empezado a rodar por el suelo junto a su enemigo, Harald le asesta un terrible directo a la nariz que le provoca la muerte casi inmediata. Eiŕik "Lengua de Vaca" se convulsiona en el suelo entre dos enormes raíces del roble cercano. Harald se levanta jadeando y se limpia la ropa de tierra húmeda. A pocos metros yace el cuerpo malherido de su hermano. Una flecha perfectamente recta se eleva desde su pecho como el mástil de un *langskip* siniestro. Respira con dificultad pero está vivo. Su sangre tiñe la hierba de rojo oscuro. El sol brilla con fuerza en medio de un cielo tan azul como silencioso. La brisa mueve los cabellos del vikingo...



La recuperación de puntos de vida

La capacidad de Auxilio (DES)

Tal y como se señala en el **Apéndice 2, Capacidades y calidades de éxito**, **la capacidad de Auxilio sirve tanto para salvar de la muerte a los moribundos como para practicar las primeras curas sobre cualquier tipo de heridas**. Solo en este último caso implica la recuperación de puntos de vida. La capacidad de Auxilio nunca debe confundirse con la de Curación.

Cuando los puntos de vida de un personaje se encuentran por debajo de 0, esto significa que se halla a las puertas de la muerte. Es lo que sucede al recibir un golpe que produce una cantidad de puntos de daño superior a los puntos de vida que se tienen en ese momento. Se dice entonces que el personaje en cuestión está en una situación "agonizante": morirá pasados tres asaltos si nadie le practica una cura de emergencia con éxito sacando una **tirada de Auxilio a una dificultad genérica de NORMAL**. Esta dificultad puede ser incrementada por el DJ según las circunstancias.

La tirada de Auxilio para evitar la muerte del moribundo solo la puede llevar a cabo un personaje en cada asalto. Si ese personaje falla no puede volver a intentarlo en los dos asaltos que quedan, aunque sí otro personaje cualquiera. **Una vez que el moribundo está fuera de peligro se queda con 0 puntos de vida. Bajo ningún concepto recupera punto alguno**, ya que en este supuesto la capacidad de Auxilio se emplea con urgencia para evitar la muerte de los que agonizan, pero no es posible proporcionarles puntos de vida.

En segundo lugar, la capacidad de Auxilio también se puede emplear para llevar a cabo un tratamiento más pausado y concienzudo de las heridas, lo que consiste básicamente en su limpieza y su sutura. **Por cada herida se puede tirar una sola vez a dificultad NORMAL (o difícil cuando se desee emplear la capacidad sobre el propio personaje). En caso de tener éxito, el personaje herido recupera 1 punto de vida** por cada herida correctamente tratada (2 puntos si obtiene un crítico). Insistimos en que solo se puede tirar una vez por herida y personaje.

La capacidad de Curación (SAB)

Con la capacidad de Curación se ponen en práctica los conocimientos destinados a la recuperación física del cuerpo humano. Incluye la realización de todo tipo de emplastos, ungüentos y jarabes curativos, así como la sabiduría empírica relacionada con el funcionamiento del cuerpo humano, sus órganos, sus músculos y sus huesos. Por tanto, la utilización de esta capacidad (que sería lo más parecido a nuestra moderna medicina) requiere ciertas dosis de tiempo de juego y no debe confundirse con la de Auxilio.

Las tiradas de Curación permiten recuperar puntos de vida de manera eficaz y continuada. **No se realizan por cada herida particular**, sino por el conjunto del estado de salud del individuo, y siempre después de invertir al menos **una semana de tiempo de juego**. Pasada esa semana, el jugador del personaje que cura (al que llamaremos "curandero") realiza una tirada de Curación con una **dificultad de acción genérica de NORMAL**. Tal dificultad puede ser modificada por el DJ según las circunstancias particulares, sobre todo la disponibilidad de remedios curativos (como hierbas u otras sustancias). Obtener un acierto en la tirada hace que el paciente recupere 1D10 puntos de vida, cifra que se eleva a 12 puntos en caso de obtener un crítico.

TRa

Al igual que en **TRb**, cuando el curandero obtiene un éxito crítico el paciente recupera 12 puntos de vida. Los aciertos proporcionan 1D10. Sin embargo, con un precario la recuperación baja a 1D6, y si se cosecha un fallo mínimo todavía se aumentan los puntos de vida en 1.

Como es lógico, si saca un fallo, el paciente no recupera ningún punto de vida. Con un fracaso, el paciente pierde 1D6 puntos y jamás podrá volver a ser tratado por aquel que le ha intentado curar tan estrepitosamente mal.

Las recuperaciones de puntos de vida mediante la capacidad de Curación exigen que el paciente lleve **una vida lo más serena y tranquila posible** durante la semana en la que es tratado por el curandero. De lo contrario, el DJ puede muy bien reducir o anular cualquier hipotética recuperación. Y al contrario, si el paciente pasa toda la semana de tratamiento postrado en un jergón, la recuperación de puntos de vida se incrementa en **5** puntos en cada caso (es decir, 17 puntos para un crítico o 1D10+5 para un acierto, por ejemplo). Además, en este caso, si se obtiene un fallo se recupera todavía 1 punto de vida debido al **proceso de curación natural del cuerpo humano**. El fracaso, no obstante, tiene las mismas consecuencias que las descritas con anterioridad.



Cuando no se puede auxiliar al que agoniza, el personaje muere sin remedio

PB

Un curandero puede tratar a un mismo paciente todas las semanas que desee hasta que este haya recuperado sus puntos de vida originales. Es evidente que **no se pueden "recuperar" más puntos de vida que los que se tenga en un principio** (definidos estos por la suma de la FUE del personaje + 20).

Recuperación natural de puntos de vida

El cuerpo humano atesora una capacidad de curación natural muy notable. Si un personaje no tiene a su disposición a un curandero o simplemente no puede dedicar mucho tiempo a tratar sus heridas o dolencias, entonces es su propio organismo el que va sanando y restaurando los puntos de vida perdidos. Para ello, el jugador **tira FUE x 2 y comprueba su calidad de éxito una vez a la semana**. Si saca un crítico, su PJ recupera 5 puntos de vida. Con un acierto, la recuperación es de 1D3+1. Un fracaso hace perder 1D6 puntos más de vida (por empeoramiento del estado general de salud).

TRa

Los efectos de la curación natural para calidades de éxito al margen del crítico y del acierto (**TRa**) son las siguientes: 1D2 para el precario, 1 punto para el mínimo y nada para el fallo simple. Un fracaso implica igualmente la pérdida de 1D6 puntos de vida.

Otros aspectos relacionados con el combate

TRa

El ataque por sorpresa

Atacar por sorpresa proporciona una gran ventaja. Cuando el ataque es a distancia, el factor sorpresa implica que se apunta con cuidado de forma que el disparo recibe **un bonificador extraordinario de +20%. En combate cuerpo a cuerpo el bonificador asciende a +30%**, aunque el atacante habrá tenido que esconderse previamente o realizar tiradas por Sigilo con las que aproximarse a su víctima sin que esta se percate de nada. **Un atacante cuerpo a cuerpo que sorprende a su oponente declara de ataque sus dos acciones de combate** sin que su rival tenga otra opción que la de defenderse a partir de la segunda acción de combate de ese primer asalto. Esto significa que **la víctima no puede parar ni esquivar el primer ataque que recibe por sorpresa. Además sufrirá un penalizador del –30% en todas las tiradas que correspondan a su segunda acción de defensa**. A partir del siguiente asalto de combate los efectos del ataque por sorpresa desaparecen y se procede del modo habitual en lo que respecta a la determinación de la iniciativa y la declaración de acciones.

La moral (TRa) y puntos del norte en el combate

En el ejemplo de combate que se ha ofrecido anteriormente no se han incluido los bonificadores y penalizadores extraordinarios relativos a la moral de los personajes. Esto es debido a que hasta el capítulo 8 no se abordan las reglas sobre dicha dimensión del juego (que, en cualquier caso, pertenece al paquete opcional de **TRa**). Lo mismo se puede decir acerca de los puntos del norte, aunque estos sí forman parte de **TRb**.



Tanto la moral como los puntos del norte afectan seriamente al desarrollo de los combates

TRa

La moral puede desempeñar un papel muy relevante en el juego y especialmente en el combate: los avatares propios de la lucha (heridas sufridas e infligidas, muerte de enemigos y de compañeros, victorias y derrotas parciales o totales, etc.) modifican la moral en el mismo transcurso de los combates. Los enfrentamientos armados se vuelven de este modo más impredecibles y excitantes de lo que ya son.

TRa

Tratamiento realista del combate a distancia: reglamento especial

Si deseamos que los enfrentamientos armados resulten aún más realistas, tenemos que integrar en su mecánica reglas especiales relativas al combate a distancia. En primer lugar, casi todas las armas a distancia se portan descargadas e incluso desmontadas, como en el caso de los arcos o ballestas y sus cuerdas (de lo contrario, tanto los unos como las otras perderían su capacidad para tensar y funcionar de manera eficaz). En consecuencia, **cualquier personaje que se vea inmerso en un combate imprevisto tardará tres asaltos en montar y cargar su arco o ballesta antes de efectuar el primer disparo**. Con las hondas y las boleadoras, la demora será solo de dos asaltos. Las armas arrojadizas más o menos a mano que no requieren montaje ni carga, del tipo de hachas, arpones de correa, lanzas cortas o cuchillos, no provocan ninguna demora.

En segundo lugar, y esto es especialmente importante a la hora de dotar de realismo al combate a distancia, **cuando los objetivos de los ataques se hallan en movimiento, el atacante sufre un penalizador importante a sus disparos**. Tal penalizador depende del tipo de movimiento del objetivo al que se trata de impactar:

- Si el objetivo está inmóvil, no se aplica ningún penalizador.
- **Si el objetivo anda al paso o realiza un movimiento del tipo "habitual de combate"**, se aplica un penalizador de **-20%**.
- **Si el objetivo está corriendo o realiza un movimiento del tipo "rápido de combate" o "de huida"**, se aplica un penalizador de **-40%**.

Estos penalizadores (así como las dificultades de acción establecidas según las distancias a las que se encuentran los objetivos) están calculados para objetivos humanos o seres animados o inanimados de un tamaño similar al de una persona. Objetivos de mayor o menor tamaño pueden y deben modificar tanto los penalizadores descritos como las dificultades de acción, siempre a discreción del DJ.

Berserkir y *úlfhédnar*

Cerramos el capítulo dedicado al combate realizando un breve comentario sobre *berserkir* y *úlfhédnar*, personajes legendarios que viven por y para la lucha. Hay que dejar claro que **los PJ no pueden ser *berserkir* (o *úlfhédnar*)**. De lo contrario, las posibilidades de actuación de los jugadores quedarían limitadas por completo. Sí pueden, en cambio, encontrarse con PNJ *berserkir* en alguna que otra ocasión: quizás tengan que combatir alguna vez junto a ellos... o frente a ellos, lo que resulta bastante menos recomendable.

Los *berserkir* pueden definirse como un grupo singular de guerreros profesionales capaces de entrar en un estado de máxima excitación, llamado *berserkgang*, durante el que son capaces de increíbles hazañas. Debido a sus características ropas de piel cosida se los conoce como *berserkir* ("camisas de oso") o *úlfhédnar* ("abrigos de lobo"). A efectos de juego, *berserkir* y *úlfhédnar* son tenidos por una misma cosa. Estos guerreros casi salvajes suelen embarcarse en todo tipo de aventuras bélicas en las que a menudo combaten sin armadura, como perros o lobos rabiosos, mordiendo su propio escudo en un estado de frenesí

berserkgang que alcanzan ayudados por varios tipos de hongos alucinógenos. Masacran a sus adversarios y ni el fuego ni el hierro hacen mella en ellos.

Encuadrados como tropas de élite en ejércitos o en expediciones más o menos numerosas, los *berserkir* luchan sin descanso aunque el combate se prolongue horas o incluso días. Cuando contienda y *berserkgang* llegan a su fin, algunos quedan tan exhaustos que llegan a morir de agotamiento sin haber sufrido heridas serias. Como los *berserkir* resultan extremadamente violentos a la par que incontrolables, en las temporadas de paz se ven obligados a vivir apartados de la comunidad, en los bosques y en los páramos, en donde su carácter se va endureciendo aún más.

TRa

Un PNJ *berserk* o *úlfhedinn* es un enemigo temible, y no solo porque tenga un buen número de capacidades de combate ampliamente desarrolladas. En estado de *berserkgang*, el *berserk* o *úlfhedinn* cuenta con la máxima moral posible (es decir, +20%, como veremos en el capítulo 8) y aumenta además en 5 los puntos de daño causados por cada acometida culminada con éxito. Por si fuera poco, el estado *berserkgang* le permitirá ignorar secuela o efecto alguno por acumulación de daño.

Anexo específico de reglamento ultrabásico: TOTUM REVOLUTUM combat-turbo (TRct)

Walhalla se mueve entre dos dimensiones de un mismo mecanismo de juego llamado **TOTUM REVOLUTUM**, **basic** y **advanced**, en donde las reglas de **TRb** conforman un conjunto cerrado y las de **TRa** uno abierto. Pero además de este binomio, el sistema ofrece una concreción radicalmente simplificada para las situaciones de combate. **Esta tercera variante, que como decimos atañe únicamente a la lucha entre personajes, se conoce como TOTUM REVOLUTUM combat-turbo** (**TRct**). **TRct** provee a los jugadores de un sistema aún más elemental que **TRb**, es decir, un mecanismo ultrabásico de resolución de acciones de combate. Como es lógico, **TRct** se aleja por completo de cualquier realismo simulacionista, pero su extrema agilidad dota a los enfrentamientos de un sabor auténticamente cinematográfico. Aquellos jugadores que deseen incorporar **TRct** a sus partidas comprobarán que pueden resolver las secuencias de lucha con gran rapidez y altas dosis de espectacularidad.

Iniciativa, acciones de ataque y movimiento en combate

La iniciativa y la declaración de acciones **TRct** se gestionan de manera distinta a la expuesta en **TRb**: la iniciativa viene determinada únicamente por la **AGI del personaje, a la que no se suma ningún D10, aunque el orden de declaración sigue siendo opuesto al de iniciativa**. No obstante, dicha declaración de acciones consiste nada más que en indicar a qué personaje se desea golpear, pues **solo está permitida una acción de ataque por asalto (y otra de defensa)**. Asimismo se ignora cualquier consideración relativa a la pérdida de la iniciativa y tampoco se contemplan diferentes tipos de movimiento durante el combate.

Acciones de defensa

Solo se puede parar o esquivar un único ataque en cada asalto. Si un personaje recibe dos ataques con éxito en un mismo asalto, uno de ellos (el que se lleva a cabo en segundo lugar) impacta de forma automática. Si recibe más de dos, el personaje sufre el impacto de todos aquellos que vienen a continuación del primero. Es decir, no se pueden parar o esquivar varios ataques: **la acción de defensa TRct es equivalente a una sola tirada de dados** y no a varias con penalizadores acumulativos del –25%, como sucedía en **TRb** o en **TRa**.

Cualquier arma puede realizar paradas en combate cuerpo a cuerpo salvo arcos, dardos, ballestas, boleadoras, hondas y otras armas asimilables, pero **ninguna en combate a distancia, ni siquiera los escudos**. Las armas carecen de puntos de aguante y, en teoría, no sufren desgaste por el uso.

Dificultades de acción

Las dificultades de acción en combate son las mismas que en **TRb**: **NORMAL para el combate cuerpo a cuerpo** (o muy difícil cuando se trata de parar o esquivar críticos en combate) y **de FÁCIL A DIFÍCIL para el combate a distancia en función de la lejanía del objetivo**. La consecuencia de cosechar un fracaso también es semejante: el arma se escapa de las manos o sale despedida sin que pueda recuperarse.

Determinación de daños

Como es obvio, en **TRct** no existe localización al daño ni se emplean las seis calidades de éxito de **TRa**. El combate a distancia tampoco integra consideraciones relativas a la determinación de distintos daños en función de la lejanía del objetivo: esto únicamente afecta a la dificultad de la acción, como ya hemos dicho, pero no a la letalidad del disparo en sí. De hecho, **todas las armas ofensivas se dividen únicamente en cuatro categorías**. Los escudos no se conceptúan como armas ofensivas. Cada uno de los cuatro grupos citados provoca unos **puntos de daño fijos, múltiplos de 10, que se doblan en caso de realizar un crítico, a los que eventualmente se ha de sumar la bonificación al daño** del personaje.

Los cuatro tipos de armas **TRct** son:

LIVIANAS (**causan 10 puntos de daño**): cualquier tipo de arma improvisada, dardos, hondas*, cuchillos *knífr*, garrotes, clavas y pelea. La pelea no contempla situaciones de melé; solo golpes propinados con diferentes partes del cuerpo.

LIGERAS (**causan 20 puntos de daño**): arcos cortos, arpones de correa, boleadoras*, *khanjars**, cuchillos *saex* y cuchillos *sax* francos y frisios*.

PESADAS (**causan 30 puntos de daño**): arcos largos y arcos compuestos, ballestas*, sables curvos*, *langsaexs**, espadas jázaras*, espadas nórdicas, todas las hachas de mano, lanzas cortas, luceros del alba*, martillos ligeros, mayales* y *spathas* romanas*.

MUY PESADAS (**causan 40 puntos de daño**): *daneaxes*, espadas *ulfberht*, *saifes**, lanzas de combate y martillos de combate.

NOTA: Los asteriscos señalan armas ajenas al ámbito vikingo.

De modo similar a lo que sucede con las armas, **todas las armaduras se agrupan en solo cuatro categorías**. Las armaduras restan tantos puntos de daño como puntos de protección atesoran. Los grupos en los que se dividen son:

LIVIANAS (**protegen 5 puntos de daño**): capas de piel, cascos de cuero, sayales de lana y túnicas de verano.

LIGERAS (**protegen 10 puntos de daño y restan 1 punto a la iniciativa**): cascos de hierro (ya tengan o no nasal), chaquetas de cuero, jacos de piel de vaca, jubones carolinos* y petos de cuero (laminados, sin mangas ni faldones).

PESADAS (**protegen 20 puntos de daño y restan 3 puntos a la iniciativa**): cascos de hierro con nasal y malla en todo el cuello, jacerinas árabes*, petos de cuero y remaches (laminado, con faldones) y petos romanos*.

MUY PESADAS (**protegen 30 puntos de daño y restan 5 puntos a la iniciativa**): armaduras carolinas (placas metálicas)*, cotas de anilla fina, cotas de anilla gruesa y yelmos completos*.

NOTA: Los asteriscos señalan armaduras y protecciones ajenas al ámbito vikingo.

Consecuencias de los daños

El criterio general es obvio: **se pierde un punto de vida por cada punto de daño recibido**. Ahora bien, **no existen reglas de acumulación del daño** ni, por supuesto, secuelas. Cuando un personaje baja hasta los **5 puntos de vida o menos queda automáticamente inconsciente**. La recuperación de puntos de vida (que no es un aspecto exclusivo del reglamento de combate) sigue lo especificado para **TRb**.

Otros aspectos de combate TRct

OPONENTES Y FIGURANTES: en un combate **TRct** los enemigos pueden ser de dos tipos: "oponentes" (por ejemplo, otros vikingos, soldados carolingios, mercenarios bizantinos, piratas musulmanes, etc.) o "figurantes", esto es, personajes no familiarizados con el uso de las armas (campesinos, monjes, la gran mayoría de las mujeres, mercaderes, etc.). Todas las reglas de combate **TRct** que hemos visto hasta el momento se aplican exclusivamente a los enemigos que llamamos "oponentes". Por el contrario, **los enemigos "figurantes" caen con el primer impacto que reciben, independientemente de los puntos de vida que posean o de la protección que porten**.

CABALLERÍA: las reglas de caballería son idénticas a las de **TRb** salvo en lo que se refiere a sus limitaciones (imposibilidad de esquivar y de emplear ciertas armas, aspectos que no se aplican en **TRct**).

PENALIZACIÓN POR APARATOSIDAD DE LAS ARMADURAS: solo se tiene en cuenta para la determinación de la iniciativa, tal y como se ha especificado al enumerar y describir las cuatro categorías de armaduras.



Capítulo 6
La vida de Leif

Reglamento adicional TRb y TRa

El presente capítulo aborda un heterogéneo grupo de reglas secundarias relacionadas con diferentes aspectos de la vida de los vikingos. Esto incluye desde las consecuencias del hambre y la sed hasta los efectos provocados por la carga de los pertrechos, pasando por los condicionantes climatológicos, las caídas, los ahogamientos, las dolencias o las enfermedades. También se detalla la mecánica relativa a las persecuciones entre personajes, pero no así la parte del reglamento que tiene ver con la magia y la superstición, la cual es abordada en el siguiente capítulo.



La vida de un vikingo es arriesgada

PB

TRa

Modificadores extraordinarios a los porcentajes

En el capítulo 3 se ha explicado que las acciones alcanzan el éxito cuando, al tirar los dados, se obtiene un valor igual o menor que el de un porcentaje final que se ha hallado aplicando un modificador concreto (salido de la Tabla de dificultad de las acciones) a un porcentaje base (resultado de sumar el grado de la capacidad con la que se lleva a cabo la acción y el de la característica de la que depende dicha capacidad). También se ha señalado que **el porcentaje final se puede ver nuevamente alterado con la adición de modificadores extraordinarios completamente opcionales**, dos de los cuales, los relativos a las armaduras y a la moral, se desarrollan específicamente en los capítulos 5 y 8. Es ahora el momento de describir la naturaleza de los otros dos tipos de modificadores extraordinarios que **TRa** pone a nuestra disposición: los generados por el peso y los relacionados con la meteorología.

El volumen de los modificadores extraordinarios y los criterios de pertinencia de dichos modificadores (es decir, cuándo han de añadirse y cuándo no) dependen en última instancia del DJ. Si se producen, **todos los modificadores son acumulables entre sí, obteniéndose al final el verdadero porcentaje modificado**. Tal valor puede llegar a ser muy distinto al del porcentaje base inicial. Como corresponde a la filosofía general del juego, cada categoría de modificador extraordinario forma parte del cuerpo de reglas optativas de **TRa**.

Modificadores extraordinarios generados por peso

Los pertrechos comunes y de combate de un personaje constituyen una carga en kilos determinada. En la segunda página de la ficha de PJ aparece un recuadro destinado a consignar el peso de lo que se lleva encima, esto es, de los pertrechos. Tal figura se compone de una **parrilla cuadriculada que se lee primero de arriba a abajo y después de izquierda a derecha. Cada casilla de la cuadrícula supone medio kilo**. Se entiende que los jugadores tienen que marcar en dicha parrilla **lo que pesa el conjunto de los objetos que portan sus PJ en cada momento**. La carga estimada de estos objetos se ofrece en la **Tabla de peso por grupos de pertrechos**:

TABLA DE PESO POR GRUPOS DE PERTRECHOS

Categoría	Subcategoría o tipo	Kilos
Armas	***Armas livianas***: arco corto*, arma improvisada - piedra, boleadoras*, hacha de corte (ligera), honda*, *khanjar* o gumía*, *knífr*, *saex* y *sax* franco o frisio*	0,5
	Armas ligeras: arco compuesto (* *salvo para suecos*), arco largo, arma improvisada - madera, arpón de correa, broquel*, espada *ulfberht*, hacha de corte y agarre, hacha de trabajo, *langsaex*, sable curvo turco-mongol (*kiliç*)* y *spatha* romana*	1
	Armas pesadas: ballesta*, *daneaxe* ligera, escudo cometa*, escudo cuadrado o pavés*, escudo de tilo o rodela, escudo lágrima*, espada nórdica, garrote o clava, lucero del alba*, martillo ligero y lanza corta de aletas	2
	Armas muy pesadas: alfanje árabe (*saif*)*, *daneaxe*, lanza de combate (* *salvo para daneses*) y mayal*	3,5
	Armas extrapesadas: martillo de combate	4,5
Armaduras	***Protecciones livianas***: brazales de cuero, canilleras largas de cuero, casco de cuero, sayal de lana, sayal de lino, túnica de verano, casco de hierro (sin nasal) y casco romano*	1
	Protecciones ligeras: capa de piel, casco de hierro con facial, casco de hierro con facial y malla en la nuca, casco de hierro con nasal y malla en la nuca, casco de hierro con nasal y remaches, chaqueta de cuero y jaco de piel de vaca	2
	Armaduras pesadas: casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello, grebas de hierro, jacerina (cota de malla ligera, de origen árabe)*, jubón carolino (gambesón de cuero)*, peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) y peto de cuero y remaches (laminado, con faldones)	3
	Armaduras muy pesadas: camisa de escama de hierro (laminada), cota de anilla gruesa, peto de cuero completo (mangas y faldones), peto romano*, sayal de escama de hierro y yelmo completo*	5-11
	Armaduras extrapesadas: armadura carolina (placas metálicas)*, cota de anilla fina y coraza*	12-21
Vestido	Manto de piel sencillo	2
	Manto de piel de lujo (marta cibelina o similar)	1,5
	Capa carolingia*	1
Pertrechos diversos	Por cada 10 flechas	0,5
	Colgantes, joyas, abalorios de metal	0,5
	Bolsa u odre de piel (capacidad entre 1 y 5 litros de líquido)	1-5
	Provisiones de comida para unos diez días	4
	Antorcha	0,5
	Utillaje completo de trabajo (carpintería, construcción, reparación)	5
	Utillaje de trabajo especializado (un solo oficio; por ejemplo: carpintería)	2,5
	Rosca de unos 10 metros de cuerda	0,5
	Rosca de unos 50 metros de cuerda	2,5

NOTA: Los asteriscos señalan pertrechos ajenos al ámbito vikingo.

TRa

Como se estableció en el capítulo 4, un personaje puede llevar encima un máximo de kilos igual a su FUE – 15 antes de sufrir consecuencias adversas por ello. Ahora bien, **a partir de su FUE – 15 el personaje cuenta con un penalizador extraordinario de –1% por cada medio kilo en que exceda ese límite personal**. El penalizador se aplica a todas las tiradas relacionadas con capacidades y características, incluidas aquellas que no se vinculan estrictamente a un esfuerzo físico o desplazamiento (como las capacidades del tipo de Escuchar, Leyendas o Memoria, por ejemplo). Del mismo modo, **se resta 1 punto a la iniciativa en el combate por cada medio kilo de más**.

Existen, no obstante, ciertos pertrechos que sirven para mitigar el peso del resto; en otras palabras: para que portarlos sea más cómodo y el personaje comience a sufrir las consecuencias del exceso de carga más allá del límite habitual de FUE – 15. En la segunda página de la ficha de PJ se reserva un apartado para estos mitigadores de peso. En él se debe apuntar la cantidad de kilos que cada uno de estos pertrechos especiales resta al personaje. A efectos de juego, **los mitigadores de peso no solo no suponen una carga para el individuo que los porta, sino que contrarrestan parte del peso de los pertrechos que sí lo hacen**.

Los mitigadores de peso más comunes son:

CARCAJ. Mitiga 0,5 kilos, pero solo cuando se llevan en él más de 10 flechas.

CINTURÓN. Mitiga 0,5 kilos.

SACO ANUDADO. Mitiga 1 kilo del peso conjunto de lo que se lleva en él. Cuenta con una capacidad de entre 5 y 30 kilos en función del tipo concreto del que se trate.

VAINAS DE ARMAS. Mitigan 0,5 kilos en cada caso.

ZURRÓN. Mitiga 1 kilo del peso combinado de los pertrechos que contiene. Tiene una capacidad de entre 4 y 8 kilos. En caso de que también se lleve un saco anudado, el zurrón solo resta peso en el momento en el que el saco está lleno, o viceversa.

EJEMPLO: Leif "Garganta de Piedra" no es un vikingo especialmente recio; su FUE es inferior a la de su hermano Harald, alcanzando solo los 23 puntos. Eso significa que puede cargar sin problemas hasta 8 kilos de peso (23 – 15 = 8), pero no más.

Sucede que Leif lleva bastante más de 8 kilos encima: a su querida espada *ulfberht* (que pesa casi 2 kilos) hay que añadir una camisa de escama de hierro (laminada) de 6 kilos, un buen número de colgantes y joyas por valor de unos 0,5 kilos, un odre de piel de unos 2 litros lleno de cerveza (2 kilos más), y provisiones de comida para unos diez días que, en conjunto, suponen unos 4 kilos. Esto se traduce en que Leif acarrea 14,5 kilos en total (2 + 6 + 0,5 + 2 + 4 = 14,5).

A ese número se deben restar los mitigadores de peso: 0,5 kilos por el cinturón de Leif, otros 0,5 por la vaina de la espada, y 1 kilo por el saco anudado en el que guarda el odre y las provisiones. El resultado final es que el personaje debe soportar un peso de 12,5 kilos sobre sus espaldas (14,5 – 0,5 – 0,5 – 1 = 12,5). Recordemos que su máximo era de 8 kilos, así que recibirá un penalizador de –9% a todas sus tiradas, y además restará 9 puntos a su iniciativa.

Es fácil comprobar que en cuanto Leif deje el saco en el suelo (por ejemplo, para combatir o sencillamente para hablar con alguien) todas las consecuencias adversas del peso desaparecerán.

TRa

Modificadores extraordinarios relacionados con la meteorología

Aplicar modificadores extraordinarios por meteorología es sencillo, pero antes el DJ debe decidir si le parece oportuno incluir dichos modificadores en sus partidas o si prefiere integrar las consideraciones relativas a la meteorología en la propia dificultad de la acción que en cada momento exija a los jugadores. Si se decanta por individualizar los modificadores extraordinarios por meteorología, ha de establecerlos **dos veces al día, una para el segmento matutino y otro para el vespertino. Dichos modificadores oscilarán siempre entre un máximo de +15%** (luz inusualmente franca y radiante, siempre que no deslumbre) **y un mínimo de –40%** (terrible tormenta en medio de la noche).

Avatares en la vida de un vikingo

Hambre y sed

Un personaje que no ingiere alimentos sólidos en 24 horas pierde **1 punto de vida**. Si lo que no hace es beber, pierde **2 puntos**. Estas mermas son acumulables entre sí y a lo largo del tiempo. Los puntos se recuperan en cuanto el personaje empieza a comer y beber con normalidad, a razón de **3** puntos por jornada.

TRa

No obstante, **por cada 12 puntos de vida perdidos en días sucesivos por hambre o por sed (o por hambre y sed) el personaje ve reducida su FUE en 1 punto para siempre**.

Frío y calor

En principio, las altas temperaturas no afectan a los personajes que puedan hidratarse con suficiente regularidad. Sin embargo, en situaciones de calor abrasador hay que beber muy a menudo, y el personaje que no lo hace pierde **entre 3 y 10 puntos de vida al día** según la temperatura de la que se trate (siempre a partir del criterio del DJ).

Con el frío se opera de forma ligeramente distinta. Mientras un personaje está en condiciones de abrigarse no se ve afectado por él, pero a partir de cierto nivel de frío extremo puede empezar a correr riesgo de congelación. En esas circunstancias, el jugador tira **FUE x 2 cuatro veces al día** hasta que falla alguna tirada, y a partir de ese momento su PJ comienza a perder **1 punto de vida cada seis horas de tiempo de juego o fracción**.

TRa

Al igual que en el apartado anterior, **por cada 12 puntos de vida perdidos en días sucesivos por frío o calor extremos el personaje ve reducida su FUE en 1 punto para siempre**.



El modificador extraordinario por meteorología forma parte del nivel de reglas TRa

Los puntos de vida perdidos por calor abrasador o frío extremo se recuperan de la misma forma descrita para los casos de hambre y sed (es decir, **3** puntos al día), siempre que las temperaturas se hayan vuelto benignas.

Accidentes y atentados

CAÍDAS. El personaje recibe **1D6 puntos de daño por cada 3 metros de caída o fracción**. Puede anular uno de estos D6 si saca una **tirada de Saltar en dificultad normal**. Las armaduras no restan puntos de daño en el caso de las caídas (es decir, que no protegen de sus consecuencias).

TRa

Si utilizamos **localizaciones de daño** en combate, también las podemos aplicar para las caídas, lo que supone la posibilidad de doblar o dividir el daño causado. Asimismo, **se puede exceptuar a los cascos** del comentario del párrafo precedente, permitiendo que protejan la cabeza de posibles golpes.

AHOGAMIENTOS. Un personaje puede ahogarse en el agua si no sabe nadar o sabe pero lo han maniatado, o puede asfixiarse como consecuencia de una inhalación masiva de humo. Ambos casos se abordan de forma parecida: a partir del **décimo asalto** en el que el personaje carece de oxígeno, el jugador tira por su **FUE x 2 en porcentaje hasta que se produce el fallo**. Desde ese momento, comienza a perder **2 puntos de vida por asalto** en el caso de humo y **5** en el caso de agua.

ENCUENTROS CON ANIMALES SALVAJES. Toparse con ciertas bestias salvajes, caso de osos, lobos o determinados animales exóticos, puede resultar peligroso cuando el animal se encuentra enfurecido o hambriento. En el sistema de juego **TR las bestias también poseen capacidades, aunque no cuentan con niveles como los humanos ni ven alterados sus porcentajes base por modificadores de ningún tipo** (tampoco los de moral ni el resto de los extraordinarios, a excepción de los meteorológicos de **TRa**, en caso de que el DJ los emplee). Respecto a las características, los animales solo presentan las de AGI, FUE y PER.

Puede suceder que los animales salvajes estén dotados de garras y colmillos capaces de realizar serios destrozos en los personajes; también que disfruten de una armadura natural en forma de pelo o grasa que les proteja todo el cuerpo. Por regla general, los ataques de un animal salvaje solo se pueden parar con escudos o intentar esquivar. Por otro lado, las bestias pueden contar con un grado en la característica de FUE bastante superior al de un ser humano. Esto obliga a que haya que ampliar para ellos los supuestos de modificación al daño en combate, tal y como muestra la **Tabla ampliada de modificación al daño**.

A modo de ejemplo, **algunos animales salvajes** con los que los personajes se pueden encontrar a lo largo de sus aventuras, son:

TABLA AMPLIADA DE MODIFICACIÓN AL DAÑO

Grado en la característica de FUE	Modificación al daño del animal
80 en adelante	+ 5D10
+ de 75	+ 4D10+1D6
+ de 70	+ 4D10
+ de 65	+ 3D10+1D6
+ de 60	+ 3D10
+ de 55	+ 2D10+1D6
+ de 50	+ 2D10
+ de 45	+ 1D10+1D6



La amenazante presencia de los lobos es habitual en Escandinavia

OSO

AGI 35
FUE 51
PER 22

PUNTOS DE VIDA: 71 –

Mod. Daño: +2D10

CAPACIDADES: Correr 15 (+AGI **50**), Escuchar 7 (+PER **29**), Oler 21 (+PER **43**), Orientación 11 (+PER **33**), Rastrear 16 (+PER **38**).

ATAQUE: Garra 22 (+AGI **57**). Daño 1D10. Mordisco 17 (+AGI **52**). Daño 2D6+2.

Garra **TRct**. 22 (+AGI **57**). Daño 10 puntos. Mordisco **TRct**. 17 (+AGI **52**). Daño 20 puntos.

Un oso puede atacar con ambas garras o con un mordisco por asalto.

PROTECCIÓN NATURAL: 6 puntos (pelo y grasa).

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pata d. sup. ____ Pata iz. sup. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Pecho ____
Espalda ____ Pata d. inf. ____ Pata iz. inf. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

LOBO

AGI 40
FUE 21
PER 40

PUNTOS DE VIDA: 41 –

Mod. Daño: No

CAPACIDADES: Buscar 13 (+PER **53**), Correr 35 (+AGI **75**), Esconderse 10 (+AGI **50**), Escuchar 45 (+PER **85**), Oler 29 (+PER **69**), Orientación 8 (+PER **48**), Rastrear 33 (+PER **73**), Saltar 9 (+AGI **49**).

ATAQUE: Mordisco 14 (+AGI **54**). Daño 1D6+6. Mordisco **TRct**. 14 (+AGI **54**). Daño 10 puntos.

PROTECCIÓN NATURAL: 2 puntos (pelaje).

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pata d. sup. ____ Pata iz. sup. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Pecho ____
Espalda ____ Pata d. inf. ____ Pata iz. inf. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

ZORRO

AGI 35
FUE 16
PER 45

PUNTOS DE VIDA: 36 –

Mod. Daño: -1D3

CAPACIDADES: Buscar 15 (+PER **60**), Correr 12 (+AGI **57**), Esconderse 42 (+AGI **77**), Escuchar 50 (+PER **95**), Oler 35 (+PER **80**), Orientación 5 (+PER **50**), Rastrear 42 (+PER **87**).

ATAQUE: Mordisco 15 (+AGI **50**). Daño 1D6+1. Mordisco **TRct**. 15 (+AGI **50**). Daño 5 puntos.

PROTECCIÓN NATURAL: 2 puntos (pelaje).

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pata d. sup. ____ Pata iz. sup. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Pecho ____
Espalda ____ Pata d. inf. ____ Pata iz. inf. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

PERRO ASILVESTRADO

AGI 35
FUE 19
PER 30

PUNTOS DE VIDA: 39 –

Mod. Daño: -1D3

CAPACIDADES: Buscar 9 (+PER **39**), Correr 22 (+AGI **57**), Escuchar 20 (+PER **50**), Oler 12 (+PER **42**), Orientación 15 (+PER **45**), Rastrear 35 (+PER **65**), Saltar 5 (+AGI **40**).

ATAQUE: Mordisco 20 (+AGI **55**). Daño 1D6+5. Mordisco **TRct**. 20 (+AGI **55**). Daño 10 puntos.

PROTECCIÓN NATURAL: 1 punto (pelaje).

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pata d. sup. ____ Pata iz. sup. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Pecho ____
Espalda ____ Pata d. inf. ____ Pata iz. inf. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:



Algunos animales pueden constituir formidables enemigos

ENVENENAMIENTOS. Por "veneno" no se entiende solo ni principalmente aquella sustancia letal que acaba con la vida de la víctima a los pocos minutos de ser ingerida, sino una inabarcable cantidad de productos cuya asimilación resulta perniciosa para un personaje cualquiera. En **Walhalla** se trata de simplificar estableciendo una **clasificación global de venenos en función de su potencia**, de modo que existen 4 tipos de sustancias distintas. Así, los venenos pueden ser de 3ª categoría, 2ª, 1ª o de categoría extra. Esta gradación determina el **multiplicador de una tirada por la FUE del personaje** una vez ingiere la sustancia nociva: **x3** para los de 3ª categoría, **x2** para los de 2ª, **x1** para los de 1ª y **x0,5** (es decir, entre dos) para los de categoría extra.

Si el personaje saca su tirada de FUE, no se ve afectado por el veneno. Si obtiene un **fallo simple**, pierde **10** puntos de vida. Si saca un **fracaso**, muere sin remedio.

TRa

En el supuesto de que se hayan incorporado al reglamento las **seis categorías de éxito** que brinda **TRa**, la tirada de FUE del PJ se relaciona con las tres clases de fallo con las que se juega. Si en la tirada de FUE se ha obtenido un **mínimo**, el PJ ve reducida su moral en 10 puntos durante el día de la intoxicación y el que le sigue. Si se ha sacado un **fallo simple**, el jugador tiene que volver a tirar los dados y consultar la **Tabla de dolencias estomacales e intestinales** (véase el apéndice 4). Si lo que ha cosechado es un **fracaso**, su PJ fallece a las pocas horas.

TRa

LESIONES Y DOLENCIAS. El cuarto apéndice del manual proporciona una herramienta bastante versátil para una configuración de juego avanzada, la **Tabla de lesiones**. Los DJ experimentados comprobarán que se puede echar mano de ella en circunstancias muy diversas. Esta tabla se relaciona parcialmente con las de críticos y fracasos en combate del apéndice 3, en las que algunas de las entradas remiten a esta Tabla de lesiones. Algo parecido se puede decir de la **Tabla de dolencias estomacales e intestinales**, otro recurso del que sacar partido más allá de su mera relación con enfermedades o envenenamientos.

ENFERMEDADES. En **TRa** las alteraciones de la salud se distribuyen en dos grupos: enfermedades contagiosas y enfermedades crónicas. Ambos tipos pueden llegar a afectar a los PJ a lo largo de su vida. Las **enfermedades contagiosas** lo hacen cuando el personaje entra en contacto directo con una fuente de infección o contagio. Algunas dolencias resultan más contagiosas que otras, como es lógico, de modo que cada una cuenta con un **porcentaje de contagio** distinto por el que tirar. Si el contagio se produce, el jugador realiza una segunda tirada, esta vez la **FUE x 2 de su personaje**, y acto seguido comprueba la calidad de éxito obtenida poniéndola en relación con el grado de convalecencia que sufrirá su PJ.

En el cuarto apéndice de la "Quilla" del manual se detallan algunas de las principales enfermedades contagiosas, sus grados de convalecencia y otros datos adicionales.

Respecto a las **enfermedades crónicas**, cada una cuenta con un **porcentaje de adquisición** por el que el jugador tira cada año a partir de los 30 de edad de su PJ. Una vez que el personaje adquiere una de estas enfermedades, comienza a padecer sus efectos sin que exista cura posible (salvo en el caso del escorbuto, que además es la

única dolencia que a nivel de reglas puede afectar a un personaje de menos de 30 años).

Algunas de las enfermedades crónicas típicas del ámbito de civilización escandinavo se ubican igualmente en el cuarto apéndice de la "Quilla".

TRa

Avatares en la vida de un personaje y su relación con la moral

Todo lo explicado hasta el momento se refiere a las diferentes vicisitudes que hacen que un personaje pierda puntos de vida o incluso muera al margen de las situaciones habituales en las que eso suele ocurrir (es decir, al margen de las situaciones de combate). Sin embargo, si se opta por integrar el modificador extraordinario de moral para acabar de construir los porcentajes finales por los que se realizan las tiradas, entonces se debe consultar también el capítulo 8 y observar ahí **de qué forma los avatares descritos afectan al estado psicofísico de los personajes más allá de que, como consecuencia de ellos, se pierdan puntos de vida o no**.

Persecuciones

Una persecución es una secuencia de juego que se inicia en el momento en el que un personaje (al que llamamos "perseguido") huye de otro (al que denominamos "perseguidor") y ambos están separados por una distancia inicial determinada. **Esta distancia puede ser CORTA, MEDIA, LARGA, MUY LARGA o EXTREMA en función del territorio en el que se produce la persecución**. En metros, una distancia que a campo abierto se puede calificar de "corta", puede resultar "muy larga" en el interior de un bosque umbrío y cerrado, así que las distancias en las persecuciones no se ciñen a espacios reales expresados en metros o kilómetros, sino que vienen determinadas por las posibilidades de visibilidad del terreno genérico en el que se desarrollan. Es el buen criterio del DJ el que las establece de inicio. En el sistema **TR** las persecuciones constituyen un **emocionante juego de triple comparación** en el que el arrojo de los jugadores desempeña un papel protagonista.

Una persecución solo puede terminar de dos formas: con una huida o con una captura. En primer lugar, puede que el perseguido amplíe la distancia de tal modo que quede definitivamente fuera del alcance del perseguidor. Esta es la única manera de escapar; sucede cuando, al final de un asalto, la distancia ha aumentado más allá de "extrema". En segundo lugar, puede ocurrir que el perseguidor reduzca tanto la distancia que acabe por dar alcance al perseguido (la captura); esto pasa cuando, al final de un asalto, la distancia ha bajado por debajo de "corta". Como es lógico, **las persecuciones solo se producen entre sujetos de la misma naturaleza y en similares condiciones**: dos o más hombres a pie uno detrás de otro, dos o más jinetes a caballo uno detrás de otro, dos o más embarcaciones una detrás de otra, etc. En ningún caso es posible establecer una persecución entre un hombre a pie y un jinete a caballo, por ejemplo, pues este último avanzará siempre más rápido y dará alcance a aquel que vaya a pie (y al contrario).

Vikingos corriendo: resolución de persecuciones a pie

Las persecuciones a pie suelen iniciarse a distancia corta: un personaje sale huyendo de manera más o menos repentina y, como mínimo, otro toma la decisión de seguirlo a la carrera. En estas circunstancias, lo primero que hay que hacer es **sumar los grados en las características de AGI y FUE de perseguido y perseguidor y realizar una comparación entre ellas**. Si



Dolencias, enfermedades y muerte son avatares habituales en la vida de los vikingos

PB

la suma de ambos atributos ofrece justo el mismo valor, se entiende que la velocidad de uno y otro es equiparable. Sin embargo, **por cada 8 puntos de diferencia o fracción**, el que queda por encima disfruta de una distancia extra de ganancia en cada uno de los asaltos de la persecución.

EJEMPLO: Leif "Garganta de Piedra" ha ido de *strandhögg*. El monasterio atacado está envuelto en llamas. Leif se acaba de separar de sus compañeros en busca de un mejor botín. En un momento dado, dirige la mirada hacia un bosquecillo próximo y divisa a un monje cristiano que trata de huir con lo que parece ser un interesante cofrecillo entre las manos. Leif tiene una FUE de 23 y una AGI de 26: 49 puntos en total. El regordete servidor del Dios de los cristianos no está tan bien dotado por la naturaleza: 19 puntos de FUE y solo 17 de AGI (36 puntos en total). Como hay 13 puntos de diferencia entre "Garganta de Piedra" y el monje, resulta que durante la persecución que está a punto de comenzar el vikingo ganará dos distancias en cada asalto (8 + 5 [5 es la fracción de 8] = 2 distancias).

Las persecuciones se desarrollan por asaltos, al igual que las situaciones de combate. Ahora bien, en una persecución no hay que declarar acciones ni hallar iniciativas. Los personajes involucrados no pueden hacer otra cosa que correr con todas sus fuerzas, quedando excluida cualquier otra acción. En cada asalto **se tiran los dados nada más que por la capacidad de Correr. Es el propio jugador (o el DJ en caso de los PNJ) el que decide por sí mismo la dificultad de la acción**.

En efecto, al inicio de cada asalto, perseguidor y perseguido eligen por separado la dificultad de acción por la que van a tirar los dados. **Primero la elige el perseguido y a continuación lo hace el perseguidor**. Cuanto más alta sea la dificultad de acción elegida, más podrán acercarse o alejarse de aquel al que estén persiguiendo o los esté persiguiendo a ellos. **Se comparan las dificultades de acción escogidas por ambos y se atribuye una distancia extra de ganancia por cada nivel de diferencia a favor**. En general, cuando los jugadores no están demasiado seguros de las posibilidades de su propio PJ o simplemente prefieren desplegar una táctica más conservadora, optan por una dificultad de acción fácil o normal.

EJEMPLO: Siguiendo con el caso anterior, el monje es perfectamente consciente de que en la persecución con Leif se juega la vida. En el primer asalto, además, es presa del pánico, así que el DJ decide por él una dificultad de acción difícil. Dani, el jugador que maneja a Leif, estima que su PJ tiene todas las de ganar: no ve necesario arriesgar demasiado, así que opta por una dificultad de acción normal. Como la dificultad de acción del monje supera en un nivel a la del vikingo, en este primer asalto le gana una distancia. Sin embargo, ya perdía dos por la diferencia en los grados respectivos de AGI y FUE, con lo que realmente va a partir con una distancia perdida.

La tercera y última comparación se realiza al lanzar los dados por la capacidad de Correr. Dicha comparación se lleva a cabo a partir de las calidades de éxito obtenidas en las tiradas de cada uno. **Por cada calidad de éxito o fracaso por encima de la del rival, se disfruta de una distancia extra de ganancia en la persecución**. Tras esto, ya solo queda comprobar el cómputo total de distancias ganadas y establecer como resultado la nueva distancia que separa a los personajes. Recordemos que si la nueva distancia ha quedado más allá de extrema o por debajo de corta, la persecución ha concluido. Si no, continúa y se resuelve de idéntica forma en los siguientes asaltos.

EJEMPLO: Pongamos que la distancia que separa a Leif y al monje es larga. El DJ tira por Correr a dificultad difícil para el cristiano, el cual posee un grado de 17 puntos en esa capacidad. Sumado a su grado en AGI (que también era de 17, recordemos) tenemos un 34%, porcentaje que recibe un modificador de –6% al tratarse de un PNJ no escandinavo de nivel adulto realizando una acción difícil. El porcentaje final será, por tanto, del 28%. Para consternación de Dani, el DJ lanza los dados y saca un 03, un estupendo éxito crítico.

Ahora es el turno de Leif, vikingo de nivel *mann* con un grado de 20 puntos en Correr y una AGI de 29. Su porcentaje base de 49% (20 + 29) recibe un modificador de +9% al haber optado por una dificultad normal, es decir, un 58% en total. Dani tira los dados y... ¡74! Fallo simple.

Bien, sabemos que Leif ya le tenía ganada una distancia al monje antes incluso de tirar los dados: dos distancias por la diferencia entre la suma de AGI y FUE de ambos personajes menos una distancia por la mayor dificultad de acción del monje respecto al vikingo. Claro que ahora hay dos calidades de éxito de diferencia en la tirada de Correr a favor del monje: del fallo al acierto y del acierto al crítico, con lo cual el resultado final es que la distancia entre el monje y Leif aumenta en uno al final del asalto, pasando de larga a muy larga.

TRa

De haber empleado las seis categorías de éxito de **TRa**, se constata que el monje ya habría logrado escapar de su perseguidor, pues en **TRa** existen cuatro y no dos calidades de éxito entre el fallo simple y el crítico: del fallo al mínimo, del mínimo al precario, del precario al acierto y del acierto al crítico. Esto supone cuatro distancias a favor del monje menos una que ya tenía perdida de antes, lo que se traduce en que la distancia final entre Leif y el cristiano pasaría de larga a muy larga (+1), de muy larga a extrema (+2) y finalmente a más allá de extrema (+3), con lo que el monje conseguiría despistar a su desafortunado perseguidor. En otras palabras: la tirada por Correr tiene más trascendencia en el nivel de **TRa** que en el de **TRb**.

Un fracaso en la tirada de Correr implica siempre una caída para cualquiera de los participantes en la persecución. **La caída en carrera produce 1D6 puntos de daño y asimismo la imposibilidad de continuar**

con la persecución: o bien el perseguido es capturado o bien el perseguidor pierde cualquier rastro de aquel.

TRa

Dando alcance (transición a posibles situaciones de combate)

Se llama "dar alcance" al momento en el que la distancia entre perseguidor y perseguido se reduce por debajo de "corta"; en otras palabras, cuando el perseguidor alcanza al perseguido. El perseguidor cuenta entonces con dos opciones: atacar ventajosamente al perseguido y entablar a continuación un combate habitual, o capturarlo e inmovilizarlo sin provocar más daño del necesario.

En el primer caso, **el ataque inicial del perseguidor se ha de tratar como un ataque cuerpo a cuerpo por sorpresa** (ver capítulo 5). En el segundo, el perseguidor tira por **Pelea a dificultad normal con un bonificador del +40%**. Si saca esta tirada, se considera que derriba e inmoviliza en el suelo al perseguido, que recibe el consabido D6 puntos de daño como consecuencia de la caída. Si el perseguidor falla su tirada de Pelea, entonces la persecución se reactiva a distancia corta.

TRa

A caballo no es posible dar alcance arrojando al suelo e inmovilizando al perseguido, pero sí se pueden **controlar las riendas de su montura** (haciendo que la bestia se detenga) mediante una tirada de Cabalgar en **difícil**.

TRa

Esconderse en plena persecución

Cuando el perseguido se encuentra a una distancia muy larga o extrema, puede intentar esconderse de su perseguidor de manera que este pase de largo y la persecución concluya favorablemente para el perseguido. Esto pasa por realizar una simple tirada por la capacidad de Esconderse a una **dificultad de acción difícil si la distancia es muy larga, o fácil si es extrema**. En este caso el perseguidor NO tiene derecho a ninguna tirada por Buscar o Descubrir para hallar al perseguido, sino que pierde su rastro automáticamente.

Vikingos cabalgando: resolución de persecuciones a caballo

Las persecuciones a caballo o a lomos de cualquier otra bestia se resuelven de forma idéntica a las de a pie, con las siguientes salvedades:

- Las tiradas de los personajes no son por Correr sino por **Cabalgar**.
- La primera comparación de la persecución se establece entre los grados en las características de **AGI y FUE de las monturas** y no entre la AGI y la FUE de los personajes que las montan.
- Las caídas (resultado de cosechar fracasos en las tiradas de Cabalgar en plena persecución) producen **1D6+5** puntos de daño en lugar de un solo D6.



En una persecución a caballo se comparan la AGI y la FUE de las monturas, no las de los jinetes

CAPÍTULO 7
EL BOSQUE DE LAS SEIDKONUR

Magia y superstición en la Era Vikinga

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



La magia queda limitada al ámbito de civilización al que pertenece el individuo

PB

El presente capítulo también se distingue por **no presentar recuadros TRa dentro del texto corrido de TRb**. Las reglas sobre la magia son creativas y fáciles de manejar. No se pueden hacer más complejas. La explicación es sencilla: ofrecer reglas avanzadas y opcionales tiene por objeto aumentar la dimensión simulacionista del juego, esto es, asimilar la experiencia rolera al modo en el que las cosas suceden en la realidad. No es cuestión de complicar las cosas porque sí. Y como quiera que la magia ni es ni deja de ser real, plantearse un mayor simulacionismo respecto a ella tiene poco sentido.

Magia, superstición y ámbitos de civilización

Un alto grado de superstición no es un rasgo exclusivo de los escandinavos de la Alta y la Plena Edad Media, sino que se extiende a los miembros de cualquier ámbito de civilización de aquellos lejanos tiempos (y aun de muchos otros bastante más recientes). Por esa razón, todos los personajes en **Walhalla**, sean vikingos o no, cuentan con un valor numérico de superstición que se consigna en la primera página de la ficha de PJ. Recordemos que al generar un personaje **se tira cuatro veces 1D10, se suman sus resultados y se añaden 20 puntos extra**. La cifra final oscila necesariamente entre los 24 y los 60 puntos y no puede superar jamás los 100 (véase el capítulo 4).

Que todos los personajes cuenten con un valor de superstición no significa que puedan realizar el mismo tipo de magia. Al contrario, **la magia que está al alcance de un individuo viene determinada por el ámbito de civilización al que pertenece**, de modo que un árabe, un celta o un nórdico resultan completamente distintos en este aspecto (y no, como ya hemos indicado, en cuanto a la posibilidad de realizar o sufrir hechizos). Un vikingo no podrá practicar la magia de los druidas celtas o de los hechiceros sarracenos a no ser que haya entablado una relación personal y prolongada con alguno de ellos, conozca su idioma y, como consecuencia, haya podido aprender ese tipo de arte sobrenatural. Del mismo modo, **un personaje no se ve afectado por la brujería que sobre él pueda lanzar cualquiera que pertenezca a un ámbito de civilización distinto**.

Al estar basada en la superstición, la magia solo ejerce su influencia cuando se comparte un mismo sistema de creencias, una misma mentalidad y una idéntica sensibilidad hacia el mundo sobrenatural. La magia basada en la superstición queda compartimentada según los ámbitos de civilización, y esta es precisamente la forma en que el reglamento de **Walhalla** integra el concepto de "asimilación cultural". En efecto, como la magia solo existe cuando se cree en ella, fenómenos como la progresión del cristianismo entre los vikingos serán los responsables de que la magia tradicional escandinava pierda poco a poco su poder. Que lo haga hasta desaparecer del todo dependerá de la sensibilidad del DJ respecto al fenómeno sobrenatural en sí mismo, lo cual no puede ser objeto de nuestro juego.

Como en el resto del manual, ofrecemos en este capítulo un reglamento centrado en el mundo nórdico medieval, sin que por ello se cierren líneas de ampliación futuras (en este caso relativas a la magia) con las que extender el mecanismo de juego a otros ámbitos de civilización.

La práctica de la magia nórdica en Walhalla. D6 rúnico o normal.

El realismo histórico de **Walhalla** exige dividir la magia nórdica en cinco categorías diferentes: **magia sacrificial, magia *Seid* manipuladora, magia *Seid* adivinatoria, magia *Gald* y magia *Galdrarúnar***. Cada una es analizada separadamente en este capítulo, pero todas tienen en común una mecánica de resolución de acciones protagonizada por un mismo dado de seis caras. En otras palabras: **un simple D6 es lo que determina que el hechizo pueda tener éxito o no**. Lo realmente llamativo del sistema es que tanto la naturaleza del sortilegio como el resto de sus características son establecidas por el jugador cuando crea su hechizo por primera vez (véase más adelante).

El D6 normal

El D6 que utilizamos para gestionar la resolución de hechizos puede ser un dado normal, con sus caras numeradas del 1 al 6, o un dado rúnico. Si se trata del dado normal, **sacar un 1 supone siempre un yerro, mientras que obtener un 6 se traduce en un éxito automático**. El resto de valores intermedios constituyen las diferentes dificultades de acción del hechizo concreto, desde el 2 (para los más sencillos) hasta el 5 (para los muy complicados de realizar). Esto significa que **todo hechizo presenta una dificultad que oscila entre el 2 y el 6: cuando desea ponerlo en práctica, el jugador está obligado a sacar un número igual o mayor a dicha cifra**.

El D6 rúnico

El dado rúnico funciona exactamente igual que el normal, salvo porque sustituye los números por runas de poder. Este dado especial presenta en cada cara una runa del llamado alfabeto *futhark* joven o escandinavo. **La nefasta runa *naud* provoca un yerro inevitable (equivale al 1 en el dado normal), mientras que la victoriosa runa *týr* proporciona el éxito automático (equivale al 6)**. El resto de runas se relaciona con los cuatro elementos míticos de la materia y se distribuye de mayor o menor poder: ***úr* (fuego), *óss* (aire), *lög* (agua) y *ár* (tierra)**. Como en el caso anterior, **todo hechizo presenta una dificultad que oscila entre *ár* y *týr* y para ponerlo en práctica se tiene que sacar una runa de la misma o de mayor potencia.**

Entre el dado rúnico[1] y el dado normal existe una equivalencia exacta:

1.- El dado rúnico es un producto oficial de **Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media**. Se puede adquirir de la misma forma que se adquirió este manual, ya sea junto a él o por separado. No hay duda de que el uso de este dado añade un especial atractivo al reglamento de magia nórdica, pero **en absoluto resulta imprescindible**.

CORRESPONDENCIA D6 - DADO RÚNICO

Valor numérico D6	Runa		Valor numérico D6	Runa	
1	ᚾ	***Naud*** (runa nefasta)	4	ᚨ	***Óss*** (runa del aire)
2	ᛋ	***Ár*** (runa de la tierra)	5	ᚢ	***Úr*** (runa del fuego)
3	ᛚ	***Lög*** (runa del agua)	6	ᛏ	***Týr*** (runa del poder)

El valor de superstición

El valor de superstición indica la vulnerabilidad del individuo frente a la magia y la sinrazón. Como todos los hechizos afectan directamente a algún personaje, ya se trate del propio practicante o de un receptor distinto, el jugador que lo maneja debe tirar los dados por su valor de superstición. Es así como se acaba de determinar si el personaje resulta afectado por el hechizo o no. En el caso de los PNJ es el DJ el que realiza la tirada. Esto significa que los hechizos no tienen éxito de forma automática, sino en función de este segundo lanzamiento. **La única salvedad se produce cuando el hechicero obtiene un 6/runa *týr* con el D6**: entonces se obvia cualquier tirada de superstición y el hechizo tiene lugar automáticamente. Por el contrario, **si las consecuencias del hechizo son positivas, el receptor tiene que SACAR su tirada si quiere verse beneficiado por ellas. Cuando son negativas, el receptor ha de FALLAR la tirada si no quiere padecer sus efectos**.

El segundo uso del valor de superstición se relaciona con los miedos colectivos de cada uno de los diferentes ámbitos de civilización de la Edad Media. Es cierto que tal vez alguno, como el nórdico, resulta menos temeroso que otros, pero el catálogo de resquemores contrarios a la razón es casi inabarcable al margen de la sociedad en la que fijemos nuestra atención. **Enfrentado a aquello que despierte en él alguna clase de miedo supersticioso, un personaje puede verse obligado a dar media vuelta y huir, a acobardarse o a ver reducida su moral entre 5 y 20 puntos** (véase el paquete **TRa** del capítulo 8, **Nubes en la cabeza**). Esto no tiene nada que ver con los hechizos. El DJ puede, por ejemplo, exigir tiradas de superstición cuando unos PJ vikingos se topan con un *nídstóng* o poste de mal de ojo, o cuando alguien los maldice en público y luego refrenda sus palabras escupiendo al suelo. Como señalamos en el párrafo precedente, en estos casos **el personaje ha de FALLAR la tirada si no quiere sufrir las consecuencias de su propia superstición**.

EJEMPLO: Un grupo de PJ avanza por una senda que conduce hasta la cabaña en la que se refugian sus enemigos. Todo marcha bien, nadie los ha visto y caminan confiados. Sin embargo, unos 200 metros antes de la choza los personajes se topan con un tétrico *nídstóng*. En su parte superior se ha clavado una cabeza de caballo. El poste está completamente a la vista, marcado con una runa *naud* de gran tamaño. La sangre que ha resbalado por la madera no impide apreciar el nefasto símbolo. Esta visión se asocia con el mal de ojo y es capaz de acongojar a algunos de los PJ. Por tanto, cada jugador tiene que lanzar los dados por el valor de superstición, tirada que de fallarse no comporta resultados negativos. No obstante, el PJ del jugador que la saque no se atreverá a seguir avanzando hacia la cabaña y considerará que la zona está maldita, e incluso abandonará a sus compañeros.

Variaciones en el valor de superstición

El valor de superstición **varía a lo largo de la vida de un personaje**. Las circunstancias en las que se producen estas variaciones son las siguientes:

- tener **éxito al lanzar un hechizo** (incluido en el concepto la tirada de superstición del receptor): **+ 3** puntos;
- **fracasar al lanzar un hechizo** (incluida en el concepto la tirada de superstición del receptor): **– 3** puntos;
- ser **testigo** de la realización y los efectos de un hechizo: **+ 1** punto;
- ser **testigo** de la realización de un hechizo que fracasa: **– 1** punto;
- presenciar un **fenómeno** al que se pueda atribuir una naturaleza o explicación sobrenatural (por ejemplo, contemplar una aurora boreal o ser testigo de la realización de una acción no de combate a una **dificultad heroica**): **de + 1 a + 3** puntos;
- sacar un **6** o una runa ***týr*** al lanzar un hechizo: **+2** puntos;
- sacar un **1** o una runa ***naud*** al lanzar un hechizo: **– 2** puntos;
- **aprender** un nuevo hechizo: **+ 7** puntos;
- **subir de nivel de PJ**: **1D10+5** puntos de incremento o de reducción, a elegir por el propio jugador cada vez que su personaje asciende de nivel.

Los apartados sexto y séptimo son compatibles con los dos primeros respectivamente, de modo que tener éxito al lanzar un hechizo obteniendo con el dado un 6 o una runa *týr* incrementa 5 puntos la superstición del personaje (de la misma forma que fracasar sacando un 1 o una runa *naud* supone perder idéntica cantidad). **Recordemos que el valor de superstición no puede superar jamás los 100 puntos**.

Practicantes de magia nórdica

Existen **seis perfiles diferentes de practicantes de magia nórdica**, dos de ellos femeninos, la *seidkona* y la *völva*, y cuatro masculinos, el *godi*, el *seidmann*, el *vitki* y el *galdramann*. El resto de perfiles no suelen atesorar

PRACTICANTES Y TIPOS DE MAGIA

TIPO DE MAGIA ▶ / GÉNERO DEL HECHICERO ▼	Magia sacrificial	Magia *Seid*		Magia *Gald*	Magia *Galdrarúnar*
		Seid manipuladora	*Seid* adivinatoria		
♀	*Seidkona*	*Seidkona*	*Seidkona* o *völva*	*Seidkona*	*Seidkona*
♂	*Godi* o *seidmann*	*Seidmann*	*Vitki*	*Seidmann*	*Galdramann*

conocimientos mágicos. En general, se comprueba que los perfiles femeninos son más poderosos que los masculinos, en especial la *seidkona*. En el mundo escandinavo, la brujería es tenida por cosa de mujeres y resulta contraria al ideal del hombre sincero, capaz de afrontar las vicisitudes de la vida de frente y sin engaños. **Cada uno de los seis perfiles se relaciona con uno o varios tipos de magia**, tal y como se indica en la tabla superior.

Además, **cada perfil cuenta con un número diferente de puntos de constitución de hechizos (PCH): 8 puntos el *godi*, 9 el *vitki*, 10 el *galdramann*, 11 la *völva*, 12 el *seidmann* y 15 la *seidkona***. Como veremos, los jugadores gastan estos puntos en las diferentes características de cada uno de sus hechizos, de manera que cuantos más PCH atesora un perfil, más potentes son los sortilegios que configura el jugador. El jugador que maneja a un *galdramann*, por ejemplo, cuenta con 10 PCH por sortilegio que tenga que configurar, mientras que una *seidkona* dispone de 15 PCH para cada hechizo, de manera que su magia resultará más poderosa que la del *galdramann*: Cuantos más PCH se puedan gastar, mejores serán las características del hechizo.

EL *GODI* O SACERDOTE PAGANO (PLURAL, *GODAR*). 8 PCH.

El *godi* es un tipo de caudillo nórdico solo parcialmente dedicado al mundo sobrenatural. Además de los religiosos, los asuntos políticos y judiciales son de su plena incumbencia en su área de actuación o *godord*, un distrito de carácter hereditario. El *godi* no llega a ser un jefe territorial en el pleno sentido del término, sino un líder y un árbitro respetado por diversas familias que continuamente pleitean o negocian para favorecer su estatus particular. **La mayoría de los templos paganos pertenecen y son mantenidos de forma privada por los *godar*, cuyo dominio de la magia nórdica se reduce a la de tipo sacrificial**.

LA *SEIDKONA* O HECHICERA (PLURAL, *SEIDKONUR*). 15 PCH.

La *seidkona* es la bruja vikinga por antonomasia. Constituye el **único perfil de practicante de magia nórdica capaz de realizar cualquier clase de hechizo**. Suele tratarse de una mujer con altas dosis de misticismo, algo apartada del resto de miembros de su comunidad. Con frecuencia recibe peticiones para interceder ante las fuerzas sobrenaturales en uno u otro sentido, a cambio de lo cual cobra en especie o en dinero. Es capaz de



Un *godi* o sacerdote pagano

maldecir y bendecir de manera verdaderamente imponente y todo el mundo le atribuye un gran poder sobre la naturaleza, los animales y los hombres.

El *seidmann* o brujo (plural, *seidmenn*). 12 PCH.

En el ámbito masculino, **el *seidmann* corresponde aproximadamente a la *seidkona*, aunque carece de sus poderes adivinatorios y tampoco domina las runas-atadas de la magia *Galdrarúnar***. El *seidmann* constituye un personaje peculiar, con un carácter que oscila entre lo histriónico y lo solemne, y es habitual que exhiba algún grado de afeminamiento. En general, se trata de un individuo conocido, provecto y más o menos accesible que genera menos aprensión que la *seidkona*.

La *völva* (plural, *völvur*). 11 PCH.

La *völva* no es una hechicera al uso, sino una vidente que solo domina la magia *Seid* adivinatoria. Cuando alguien se lo pide es capaz de interpretar runas, sueños, restos de animales, piedras o incluso fenómenos atmosféricos, elementos con los que puede predecir el futuro. Es una mujer normal, menos excéntrica que la *seidkona*, probablemente una madre y esposa bien integrada que al mismo tiempo cuenta con la habilidad de saber lo que va a ocurrir antes de que suceda.

El *vitki* (plural, *vitkar*). 9 PCH.

El *vitki* es el correlato de la *völva*, un vidente masculino que emplea las mismas técnicas descritas en el párrafo precedente. Con ellas ve el futuro de aquel que lo solicita (y es capaz de pagar en correspondencia). No obstante, a diferencia de la *völva*, el *vitki* se comporta de una forma mucho más extravagante y solitaria, y a menudo resulta ser un viejo deforme o lisiado que causa algo de recelo a los hombres y miedo a los niños.

El *galdramann* (plural, *galdramenn*). 10 PCH.

Un *galdramann* es un hechicero atarrunas, es decir, un varón especializado en magia *Galdrarúnar*. No está versado en los otros tipos de magia, pero solo comparte su ámbito concreto con las *seidkonur*. A diferencia de *seidmenn* o *vitkar*, el *galdramann* es una persona bastante corriente. Esto quiere decir que no se dedica a la magia profesionalmente, como tampoco lo hacen la *völva* o el *godi*. Solo el hecho de haber aprendido hechizos de magia *Galdrarúnar* y de contar con cierta inclinación innata hacia el mundo sobrenatural convierten a un varón en *galdramann*.

Mecánica de adquisición de hechizos

En **Walhalla solo existen dos formas de adquirir hechizos,** que son independientes del tipo de magia al que pertenecen. La primera atiende a los hechizos con los que el personaje parte de inicio, lo que se tiene que inventar y concretar en el momento de su generación. La segunda se refiere a las prácticas de brujería que el personaje aprende a lo largo su vida, es decir, al método de transmisión del conocimiento mágico. Al margen de sus diferencias, **las dos formas de adquisición de hechizos están mediatizadas por el valor de superstición del individuo**.

Adquisición de hechizos en el proceso de generación del personaje

Cuando se crea un nuevo personaje y se elige para él un perfil *godi*, *seidmann*, *vitki*, *galdramann*, *seidkona* o *völva*, es casi seguro que ya conoce uno o varios hechizos. Esto se averigua consultando la **Tabla de adquisición inicial de hechizos**. Como se puede comprobar, la cantidad y la categoría de los hechizos con los que un personaje comienza sus aventuras tiene que ver con su perfil concreto y su valor de superstición.

La Tabla de adquisición de hechizos indica la **cantidad de hechizos que conoce el personaje DE CADA UNO de los tipos de magia nórdica que puede practicar**. Un *galdramann* con una superstición inicial de 47 puntos, por ejemplo, comienza su andadura con 1D6 hechizos de magia *Galdrarúnar*, que es la única que su perfil le permite dominar. Sin embargo, con esos mismos puntos un *godi* conoce nada más que un hechizo de magia sacrificial. Por el contrario, una *seidkona* con idéntico valor de superstición es capaz de realizar 1D6 hechizos de cada uno de los cinco tipos de magia nórdica existentes. Por último, una vez determinado el número de sortilegios que conoce su PJ, **el jugador debe generar sus propios hechizos tal y como se especifica más adelante**.

EJEMPLO: Irene, una veterana jugadora de **Walhalla**, ha bautizado a su nueva PJ como Menja. Para ella, Irene ha escogido el perfil de una *seidkona* o hechicera nórdica. Ahora ha llegado el momento de desarrollar todos sus saberes y atributos mágicos.

Con sus 57 puntos de partida en superstición (recordemos que las *seidkonur* suman +20 de inicio), Menja tiene madera de bruja poderosa. Gracias a esos puntos va a contar con un 1D6 hechizos de cada uno de los cinco tipos de magia nórdica. La jugadora comienza a lanzar el dado y obtiene los siguientes números: 3, 5, 1, 2 y, por último, otro 3. Eso significa que Irene va a configurar para Menja un total de tres hechizos de magia sacrificial, cinco de magia *Seid* manipuladora, uno solo de magia *Seid* adivinatoria, dos de magia *Gald* y otros tres de magia *Galdrarúnar*. Son 14 hechizos en total, una cifra nada desdeñable. Además, Irene dispone de 15 PCH para gastar en el proceso de creación de cada uno de los 14 hechizos que atesora.

TABLA DE ADQUISICIÓN INICIAL DE HECHIZOS

Valor de superstición	Perfiles de personaje				
	Godar	*Seidkonur*	*Seidmenn*	*Völvur* y *vitkar*	*Galdramenn*
<30 puntos	Ninguno	1	1	1	1D2
31-45 puntos		1D3	1D2	1D2	1D3
46-60 puntos	1	1D6	1D3	1D2+1	1D6
61-75 puntos	1D3	1D6+2	1D6	1D6	1D6+2
>75 puntos	1D6	1D10	1D6+2	1D6+2	1D10

Adquisición de hechizos por transmisión de conocimiento mágico

El aprendizaje de hechizos se realiza por medio de la capacidad de Enseñar (véase el apéndice 2 de la quilla de este volumen, **Capacidades y calidades de éxito**).

Ese es el modo en el que un *laerifadir* o maestro transmite sus conocimientos a un *laerisveinn* o discípulo. **Ambos personajes han de convivir un tiempo concreto antes de que el *laerifadir* pueda realizar su tirada de Enseñar**. Dicho plazo viene determinado por el tipo de magia de que se trata, como se indica a continuación:

TIEMPO DE APRENDIZAJE DE HECHIZOS

TIPO DE MAGIA	Magia sacrificial	Magia *Seid*		Magia *Gald*	Magia *Galdrarúnar*
		Seid manipuladora	*Seid* adivinatoria		
TIEMPO QUE SE TARDA EN APRENDER EL HECHIZO	2 días	1D10+2 días	3D10 días	3D6 días	1D6+2 días

Es importante que *laerifadir* y *laerisveinn* se dediquen en cuerpo y alma al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que este **no se puede combinar con otras actividades más o menos absorbentes**. Además, el maestro debe tener como mínimo **5** puntos más de superstición que su discípulo. Si transcurrido el plazo de aprendizaje estipulado el *laerifadir* **saca su tirada (que se realiza a una dificultad NORMAL)**, el *laerisveinn* aprende el hechizo. Si falla, se malgasta el tiempo sin obtener nada a cambio. Con un fracaso, el *laerisveinn* queda incapacitado para aprender el hechizo durante toda su vida.

Este caso de adquisición de conocimiento mágico resulta completamente distinto al anterior, pues ahora **el jugador no crea hechizo alguno: el *laerifadir* transmite al *laerisveinn* un sortilegio completo y cerrado**. Sus características (aspectos como su naturaleza, su dificultad o su clase) no se pueden cambiar. Lo que hace el *laerisveinn* es aprender un hechizo fijo y adquirir la posibilidad de usarlo tal cual en el futuro.

Por último, los personajes que NO cuentan con un perfil específico de practicante de magia (es decir, que no son *godar*, *seidmenn*, *vitkar*, *galdramenn*, *seidkonur* o *völvur*) SÍ pueden aprender hechizos gracias a este segundo sistema. **La transmisión de conocimiento mágico es la única manera por la que un personaje de un perfil común puede llegar a lanzar hechizos**.

La generación de brujería

La lógica de la invención de hechizos

En **Walhalla** no existen listas cerradas de hechizos que aprender o repartirse. El sistema **TOTUM REVOLUTUM** funciona al contrario: propone unas pautas con las que generar una cantidad infinita y personalizada de prácticas mágicas. El resultado es que **cada jugador genera sus propios hechizos en función del tipo de magia que su PJ domina y los PCH de los que dispone**. Es obvio que cualquier jugador desearía ca-

racterizar de la mejor forma posible sus hechizos de manera que fuesen los más fáciles de lanzar, los más rápidos de preparar, los que contasen con el modificador a la tirada de superstición más favorable, etc. Si esto no es así es porque el jugador dispone de unos PCH limitados para configurar cada hechizo.

Las reglas de magia son eminentemente libres a partir de unos umbrales mínimos y máximos que se detallan en **dos tablas clave: la Tabla de tipos de magia y la Tabla de generación de brujería**. Al dotar a un PJ con alguno de los seis perfiles de practicante de magia existentes, el jugador tiene que consultar ambas tablas y preocuparse de configurar sus hechizos de la mejor forma posible. Luego tiene que inventar y apuntar los nombres de sus sortilegios en la ficha de PJ, así como consignar sus características en los cajetines de hechizos que se le ofrecen en este mismo capítulo y también al final del volumen. **Una vez configurado el sortilegio, sus características originales se mantienen para siempre (a no ser que se mejoren mediante el uso de PE** [véase el capítulo 9]). Solo entonces el proceso de creación del PJ se puede dar realmente por terminado.

Etapas en la configuración de hechizos

Para crear un hechizo cualquiera el jugador debe seguir los siguientes pasos:

1. Idear su **NATURALEZA CONCRETA**. Esto se lleva a cabo a partir de los apartados no repetibles que ofrece la Tabla de tipos de magia. Decidir la naturaleza del sortilegio es una de las pocas cosas que no suele tener un coste en PCH.

2. Elegir la **DIFICULTAD DEL HECHIZO**. La dificultad oscila necesariamente entre el 2/runa *ár* y el 6/runa *týr*. Cuanto más alta se establece la dificultad, menos coste en PCH supone, y al contrario.

3. Determinar la **CLASE DE HECHIZO**. Un hechizo puede estar basado en un amuleto (AMU), una danza (DAN), un grabado (GB), una poción (POC), una recitación o declamación (REC), un sacrificio (SA), un gran sacrificio (GrSA) o un ungüento (UNG). Cada una de estas clases implica una mayor o menor preparación previa al lanzamiento del hechizo en sí: cuanta menos preparación, más coste de PCH se ha de afrontar;

4. Concretar el **MODO DE ACTIVACIÓN DEL HECHIZO**. La manera de lanzar el hechizo puede variar mucho en cuanto a su velocidad: cuanto más lenta resulta, menos PCH cuesta al jugador; cuanto más rápida, más puntos.

5. Escoger el **MODIFICADOR A LA TIRADA DE SUPERSTICIÓN DEL RECEPTOR O VÍCTIMA**. El modificador puede ser positivo, negativo o inexistente. Cuanto más favorable resulta, más PCH se deben invertir al crear el hechizo, y viceversa.

6. Establecer una **DURACIÓN DE LOS EFECTOS DEL HECHIZO**. Estos pueden prolongarse durante varios días sucesivos o solo unos pocos asaltos. A más duración, más coste en PCH, y al contrario.

7. Determinar el **GRADO DE PERIODICIDAD DEL HECHIZO**. En otras palabras: establecer con qué frecuencia puede ser lanzado o activado por el practicante. Si desea contar con la posibilidad de activar el hechizo con mucha frecuencia, el jugador se verá obligado a invertir un buen número de PCH; y

8. **DENOMINAR EL HECHIZO**. Para hacerlo se utiliza alguna palabra o expresión que identifique el sortilegio de la mejor forma posible. El jugador debe escribir en la ficha de PJ los nombres de todos sus hechizos, pero sobre todo ha de cumplimentar tantos cajetines de hechizos como sean necesarios. Cada cajetín sirve para especificar los rasgos de dos sortilegios diferentes. Cumplimentar esta especie de "fichas de hechizos" permite que el jugador tenga presentes sus características en todo momento. El modelo básico de cajetín de hechizos, cuyos códigos e iniciales se explican más adelante, está en la página siguiente.

El primer paso en la generación de brujería (I): la naturaleza concreta de un hechizo

Cada uno de los cinco tipos de magia nórdica proporciona al jugador una variedad de hechizos diferente. Estas posibilidades se detallan en la **Tabla de tipos de magia**, primer y fundamental paso a la hora de configurar cualquier sortilegio. Antes parece recomendable describir brevemente los cinco tipos de magia nórdica que existen y sus limitaciones respecto a la clase de sus respectivos hechizos:

MAGIA SACRIFICIAL. Los hechizos consistentes en la **realización de ofrendas a las deidades en las que se cree** forman el cuerpo básico de cualquier magia sacrificial. En el caso concreto de la magia nórdica, el sacrificio siempre viene acompañado de la **muerte** de animales e incluso del asesinato de seres humanos. LIMITACIONES: Estos hechizos solo pueden ser de clase DAN, SA o GrSA.

MAGIA *SEID* MANIPULADORA. Los hechizos de magia *Seid* manipuladora consisten en la **preparación de sustancias y artefactos a los que se atribuye un poder mágico**. Este género de brujería queda reservado a *seidkonur* y *seidmenn*. LIMITACIONES: Estos hechizos pueden ser de cualquier clase salvo DAN, GB, SA o GrSA.

A su vez, la magia *Seid* manipuladora se divide en seis subcategorías:

a) ***Seid-Líkam***: hechizos relativos al cuerpo y a los procesos vitales;

CAJETÍN DE HECHIZOS

(MARCAR CON COLOR O RODEAR CON UN CÍRCULO DONDE CORRESPONDA)

HECHIZO DE MAGIA _____						HECHIZO DE MAGIA _____					
NOMBRE						NOMBRE					
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)						NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)					
DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*	DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC	CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst	ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5	MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar	DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5	PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

b) ***Seid-Ham***: hechizos relativos a la apariencia externa de los seres vivos;

c) ***Seid-Hug***: hechizos relativos a la mente y el entendimiento de los hombres;

d) ***Seid-Vili***: hechizos relativos a la voluntad y al deseo humanos;

e) ***Seid-Fylgja***: hechizos relativos al espíritu animal ayudante, es decir, a la vinculación anímica de un ser humano y un animal; y

f) ***Seid-Hamingja***: hechizos relativos a la buena fortuna del individuo, que depende de la dinastía y se transmite en el seno de la misma.

MAGIA *SEID* ADIVINATORIA. La magia *Seid* adivinatoria agrupa el **conjunto de hechizos que permiten al practicante entrever el futuro de otra persona (pero no el propio)**. El hechicero experimenta visiones mediante la manipulación de piedras y palos a los que se han marcado una serie de runas de poder o sencillamente interpreta los sueños del receptor ayudándose de restos de animales o incluso de la observación de fenómenos atmosféricos. LIMITACIONES: Estos hechizos pueden ser de cualquier clase a excepción de AMU, DAN o GB.

MAGIA *GALD*. La magia *Gald* es muy parecida en poder y naturaleza a la *Seid* manipuladora, excepto porque **carece de cualquier sustancia o artefacto físico que ejerza de intermediario con el mundo sobrenatural**. Suele producir sus efectos por medio de bailes y preces de un género similar al de los mantras hindúes y budistas. LIMITACIONES: Estos hechizos solo pueden ser de clase DAN o REC.

MAGIA *GALDRARÚNAR*. Este tipo de magia se basa en la **combinación de runas de poder para lograr un fin determinado**. Estos símbolos arcanos, denominados runas atadas, se graban sobre madera o metal. Cuentan con algunos tipos más o menos establecidos (como el *vegvísir*, el *valknut* o el *aegishjálm*), pero es cada *galdramann* y cada *seidkona* quien los termina de individualizar atribuyéndoles un significado concreto. LIMITACIONES: Estos hechizos solo pueden ser de clase AMU y GB.

El primer paso en la generación de brujería (II): la Tabla de tipos de magia

En la Tabla de tipos de magia el jugador escoge, por cada hechizo que ha de configurar, un único apartado del tipo de magia que su PJ domina. Esto es lo que llamamos la **NATURALEZA DEL HECHIZO, es decir, la base del sortilegio. Se consulta, por tanto, la tabla y se selecciona el apartado que se quiera**. **IMPORTANTE: Una vez escogido el apartado, ya no se puede volver a seleccionar como base para otros hechizos del mismo tipo de magia**. Obsérvese que para ciertas naturalezas de hechizo la tabla asigna un coste extra en PCH (en negrita):

TABLA DE TIPOS DE MAGIA
(Determinación de la naturaleza del hechizo)

Tipo de magia		Apartados para elegir (no repetibles) / NATURALEZA DEL HECHIZO	Observaciones
SACRIFICIAL		◦ Potenciación de 1 capacidad (+60%) ◦ Potenciación de 2 capacidades (+45% cada una) ◦ Potenciación de 3 capacidades (+30% cada una) ◦ Potenciación de 1 característica (+20%) ◦ Potenciación de 2 características (+10% cada una) ◦ Potenciación colectiva (ídem a cualquiera de los anteriores, pero sobre 1D10 receptores en lugar de uno solo) ◦ Incremento de puntos del norte (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D6 puntos del norte**)	- Los hechizos de potenciación han de adscribirse a alguna deidad del panteón nórdico especialmente relacionada con la capacidad o característica potenciada. - Cualquier hechizo de potenciación colectiva tiene que ser de clase GrSA.
SEID MANIPULADORA	*Seid-Líkam* (cuerpo)	◦ Potenciación de 1 capacidad (+60%) ◦ Potenciación de 2 capacidades (+45% cada una) ◦ Potenciación de 3 capacidades (+30% cada una) ◦ Potenciación de 1 característica (+20%) ◦ Potenciación de 2 características (+10% cada una) ◦ Incremento de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida más**) ◦ Reducción de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida menos**) ◦ Suspender *líkam*	- Los hechizos de potenciación solo pueden ser de capacidades o características de naturaleza física, en ningún caso intelectual. - Con "suspender *líkam*" el personaje parece muerto mientras duran los efectos del hechizo. Luego despierta sin problemas.
	Seid-Ham (apariencia)	◦ Potenciación de 1 capacidad (+60%) ◦ Potenciación de 2 capacidades (+45% cada una) ◦ Potenciación de 3 capacidades (+30% cada una) ◦ Hermosura (el receptor parece bello a todos los que lo ven) ◦ Ocultarse (nadie repara en el receptor si este no quiere ser visto)	- Las capacidades potenciadas han de tener relación con la apariencia del individuo.
	Seid-Hug (mente)	◦ Potenciación de 1 capacidad (+60%) ◦ Potenciación de 2 capacidades (+45% cada una) ◦ Potenciación de 3 capacidades (+30% cada una) ◦ Potenciación de la característica de SAB (+20%) ◦ Atontar. Penalizador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada –10% de penalización**) ◦ Enaltecer. Bonificador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada +10% de bonificación**) ◦ Incredulidad. Penalizador a las tiradas de superstición (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada –20% de penalización**) ◦ Credulidad. Bonificador a las tiradas de superstición (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada +20% de bonificación**)	- Las capacidades potenciadas han de tener relación con los procesos mentales y con la facultad de razonar, y no pueden ser eminentemente físicas.
	Seid-Vili (voluntad y deseo)	◦ Provocar miedo ◦ Producir tranquilidad ◦ Despertar amor (inclinación de tipo sexual) ◦ Despertar amistad (inclinación de tipo afectivo no sexual) ◦ Alimentar odio ◦ Generar confianza ◦ Generar desconfianza ◦ Y cualquier otro deseo o pasión similares que proponga el jugador y acepte el DJ	- Los hechizos de *Seid-Vili* incluyen la libre elección del individuo convertido en objeto de la inclinación generada en el receptor. Esta persona puede ser el mismo practicante de magia o cualquier otra.
	Seid-Fylgja (espíritu ayudante)	◦ Ligazón a un animal concreto (*fylgja*). Supone la potenciación de 1 a 3 capacidades o de 1 a 2 características de modo similar a lo descrito en el cuadro de magia sacrificial + bonificación de +50% en Tareas agrarias cuando se trate de algún miembro de la especie del *fylgja* + sueños premonitorios protagonizados por el *fylgja* una vez a la semana.	- El jugador escoge el animal que quiera de entre los oriundos de Escandinavia. - Las capacidades o características potenciadas han de tener relación con el animal-*fylgja* elegido.
	Seid-Hamingja (suerte)	◦ Repetir tirada (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada tirada que se desee tener la posibilidad de repetir**) ◦ Aumentar calidad de éxito (**gasto extra de PCH: 1 PCH por aumento que se desee tener la posibilidad de realizar**) ◦ Incremento de puntos del norte (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D6 puntos del norte**) ◦ Cambiar el tiempo atmosférico ◦ Crear *nídstóng*/poste de mal de ojo (colocado en un sendero, ahuyentará a todos aquellos que SAQUEN su tirada por el valor de superstición). Cuenta con un **gasto extra de 2 PCH** ◦ Encontrar objeto ◦ Encontrar camino ◦ Encontrar persona ◦ Encontrar indicio (descubrir pista; nunca un objeto, un camino o una persona determinados, como en los casos anteriores)	- Apartados 1 y 2: mientras duren los efectos del hechizo, el practicante puede decidir en cualquier momento la tirada que quiere que se repita/la calidad de éxito que desea que se aumente (es decir, no tiene que indicar quién es el receptor desde el principio). - El hechizo "Crear *nídstóng*" solo puede ser de clase AMU (en este caso, el amuleto es el propio poste).

TABLA DE TIPOS DE MAGIA
(Determinación de la naturaleza del hechizo)

***SEID* ADIVINATORIA**	◦ Ver el pasado del receptor (**gasto extra de PCH: de 1 a 15 PCH en función de la veracidad de la información proporcionada por el DJ**) ◦ Ver el futuro del receptor (**gasto extra de PCH: de 1 a 15 PCH en función de la veracidad de la información proporcionada por el DJ**) ◦ Averiguar dueño (al tocar cualquier objeto, el receptor tendrá una visión clara de su propietario) ◦ Descubrir crimen (al entrar en cualquier estancia, el receptor sabrá si el lugar ha sido escenario de algún crimen, así como cuál fue y qué le ocurrió a la víctima) ◦ Encontrar objeto ◦ Encontrar camino ◦ Encontrar persona ◦ Encontrar indicio (descubrir pista; nunca un objeto, un camino o una persona determinados, como en los casos anteriores) ◦ Revelar afectos (al tocar a una persona [solo una en este caso], el receptor tendrá una visión clara de la predisposición afectiva que siente hacia él)	- Apartados 1 y 2: cuantos más PCH gaste el jugador en la configuración de su hechizo, más obligado estará el DJ a revelarle la verdad de lo que va a suceder o ya ha sucedido. - El hechizo "Descubrir crimen" no sirve para averiguar la identidad del criminal.
GALD	◦ Potenciación de 1 capacidad (+60%) ◦ Potenciación de 2 capacidades (+45% cada una) ◦ Potenciación de 3 capacidades (+30% cada una) ◦ Potenciación de 1 característica (+20%) ◦ Potenciación de 2 características (+10% cada una) ◦ Incremento de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida más**) ◦ Reducción de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida menos**) ◦ Atontar. Penalizador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada –10% de penalización**) ◦ Enaltecer. Bonificador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada +10% de bonificación**) ◦ Incredulidad. Penalizador a las tiradas de superstición (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada –20% de penalización**) ◦ Credulidad. Bonificador a las tiradas de superstición (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada +20% de bonificación**) ◦ Provocar miedo ◦ Producir tranquilidad ◦ Despertar amor (inclinación de tipo sexual) ◦ Despertar amistad (inclinación de tipo afectivo no sexual) ◦ Alimentar odio ◦ Generar confianza ◦ Generar desconfianza ◦ Y cualquier otro deseo o pasión similares que proponga el jugador y acepte el DJ	- Los hechizos de magia *Gald* asimilables a los de *Seid-Vili* (provocar miedo, producir tranquilidad, etc.) incluyen la libre elección del individuo convertido en objeto de la inclinación generada en el receptor. Esta persona puede ser el mismo practicante de magia o cualquier otra.
GALDRARÚNAR	◦ Repetir tirada (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada tirada que se desee tener la posibilidad de repetir**) ◦ Aumentar calidad de éxito (**gasto extra de PCH: 1 PCH por aumento que se desee tener la posibilidad de realizar**) ◦ Incremento de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida más**) ◦ Reducción de puntos de vida (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada D10 puntos de vida menos**) ◦ Atontar. Penalizador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada –10% de penalización**) ◦ Enaltecer. Bonificador a todas las tiradas por capacidades (**gasto extra de PCH: 1 PCH por cada +10% de bonificación**) ◦ Encontrar objeto, camino o persona (a elegir) ◦ Encontrar indicio (descubrir pista; nunca un objeto, un camino o una persona determinados, como en los casos anteriores) ◦ Éxito en los negocios ◦ Éxito en los procedimientos legales ◦ Éxito al hablar o escribir ◦ Parto seguro ◦ Destrucción de un objeto ◦ Invulnerabilidad de un objeto ◦ Muerte de un animal ◦ Protección personal. El receptor no recibe críticos en combate y es el último al que atacan los enemigos ◦ Rapidez. El personaje gana la iniciativa automáticamente ◦ Provocar miedo ◦ Producir tranquilidad ◦ Despertar amor (inclinación de tipo sexual) ◦ Despertar amistad (inclinación de tipo afectivo, no sexual) ◦ Alimentar odio ◦ Generar confianza ◦ Generar desconfianza ◦ Y cualquier otro deseo o pasión similares que proponga el jugador y acepte el DJ	- Los hechizos que NO tienen gasto extra de PCH solo pueden ser de clase GB. - Apartados 1 y 2: solo son aplicables a las acciones en las que interviene el objeto sobre el que descansa la runa atada (por ejemplo, una espada). - El hechizo "muerte de un animal" exige algún tipo de contacto físico con la bestia en la fase de lanzamiento del sortilegio. - Los hechizos de magia *Galdrarúnar* asimilables a los de *Seid-Vili* (provocar miedo, producir tranquilidad, etc.) incluyen la libre elección del individuo convertido en objeto de la inclinación generada en el receptor. Esta persona puede ser el mismo practicante de magia o cualquier otra.



La magia *Galdrarúnar* se basa en la combinación de runas de poder

La Tabla de generación de brujería

Ya hemos explicado que **las mejoras en cada una de las características del hechizo exigen un coste variable en PCH que se estipula en la Tabla de generación de brujería**. Por cada característica del hechizo al margen de su naturaleza, el jugador puede invertir entre 0 y 5 PCH, a excepción de la que tiene que ver con la dificultad del hechizo, en la que se pueden gastar hasta 9 PCH:

Descripción de las categorías internas de cada característica (a tener en cuenta antes de gastar los PCH)

DIFICULTAD DEL HECHIZO. Esta es la característica más obvia. Aquí el gasto en PCH consiste en rebajar la dificultad de la tirada del D6 partiendo del máximo, que es 6/runa *týr* (sin gasto), hasta llegar al mínimo, que es 2/runa *ár* (9 PCH).

CLASE DE HECHIZO. Por "clase de hechizo" nos referimos al proceso de fabricación o elaboración de un sortilegio, lo que se relaciona con su naturaleza física. Como ya hemos visto, existen importantes limitaciones en función del tipo de magia del que hablemos. Las clases de hechizo que existen son:

Poción (POC). Tarda en prepararse **un día entero y pierde sus propiedades en 1D10 días**. El receptor del hechizo debe beberla para que surta efecto. Además, exige una tirada previa de **Tareas agrarias a dificultad NORMAL** para hallar los ingredientes con los que elaborarla. La tirada se puede repetir una vez al día.

Amuleto (AMU). Tarda en crearse **1D6 días**, pero no tiene ningún tipo de caducidad mientras no se destruya o resulte seriamente dañado. Hay que portarlo en todo momento, a ser posible en un lugar visible y por encima de la cintura. Puede adquirir la forma de collar, colgante, broche, brazalete, etc. El receptor o víctima debe estar en **contacto visual** con él para que el hechizo sea eficaz.

TABLA DE GENERACIÓN DE BRUJERÍA
(Coste en PCH de cada característica de hechizo)

Característica	Sin coste	Coste bajo	Coste medio	Coste alto	Coste extremo
NATURALEZA	Los posibles costes extra de PCH ya se han indicado en la Tabla de tipos de magia				
DIFICULTAD	**6/*Týr*** 0 PCH	**5/*Úr*** 1 PCH	**4/*Óss*** 3 PCH	**3/*Lög*** 6 PCH	**2/*Ár*** 9 PCH
CLASE	**Poción (POC)** 0 PCH	**Amuleto (AMU) Ungüento (UNG)** 1 PCH	**Danza (DAN)** 2 PCH	**Grabado (GB) Sacrificio (SA)** 3 PCH	**Gran sacrificio (GrSA) Recitación (REC)** 5 PCH
MODO DE ACTIVACIÓN	**Trabajoso (tra)** 0 PCH	**Lento (len)** 1 PCH	**Normal (nor)** 2 PCH	**Rápido (ráp)** 3 PCH	**Instantáneo (inst)** 5 PCH
MOD. TIRADA DE SUPERSTICIÓN	**MD1** 0 PCH	**MD2** 1 PCH	**MD3** 2 PCH	**MD4** 3 PCH	**MD5** 5 PCH
DURACIÓN DE LOS EFECTOS	**Fugaz (fug)** 0 PCH	**Breve (bre)** 1 PCH	**Estándar (est)** 2 PCH	**Larga (lar)** 3 PCH	**Muy larga (mlar)** 5 PCH
GRADO DE PERIODICIDAD	**GP1** 0 PCH	**GP2** 1 PCH	**GP3** 2 PCH	**GP4** 3 PCH	**GP5** 5 PCH

Ungüento (**UNG**). Tarda en prepararse **un día entero y caduca a los 2D10 días**. Suele tener la consistencia de una grasilla o un emplasto que hay que untar sobre el receptor. Al igual que la poción, también exige una tirada previa de **Tareas agrarias a dificultad NORMAL**.

Danza (**DAN**). Consiste en un baile ritual y frenético que se prolonga durante **1D3 horas**, a menudo alrededor de una hoguera. El receptor o víctima tiene que ser testigo de la ceremonia completa si quiere sufrir los efectos del hechizo.

Grabado (**GB**). Tarda **una hora** en realizarse cuando es sobre metal y queda fijado para siempre a la superficie, y solo **2D10 minutos sobre madera**. En este último caso, el palo ha de romperse o quemarse después de ser grabado para que el hechizo surta efecto, por lo que la inscripción solo se puede usar una vez.

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

Gran sacrificio (**GrSA**). Ídem al anterior (**una hora**), pero el sacrificio tendrá que ser de un animal cuadrúpedo de tamaño no inferior al de una oveja. Si lo que se sacrifica es un ser humano, la tirada de superstición deja de realizarse (es decir, que el hechizo se produce de forma automática si el practicante saca su tirada con el D6).

Recitación (**REC**). Los rezos y las declamaciones suponen nada más que **1D10 minutos** de tiempo de preparación. Como en los casos anteriores, el receptor o víctima ha de presenciar y escuchar la recitación del hechicero.

IMPORTANTE: Todo PJ practicante de magia comienza sus aventuras con un amuleto, una poción, un ungüento o un grabado de cada uno de los sortilegios que su jugador haya configurado y estén basados en dichas clases de hechizo.

MODO DE ACTIVACIÓN. Esta característica alude a la manera en la que se lanza el hechizo, lo cual no tiene mucho que ver con su clase (es decir, con la forma en que se prepara o se elabora). Los modos de activación posibles son:

Trabajoso (**tra**). El brujo tarda en lanzar el hechizo **1D6 momentos de tiempo de juego** (entre 5 y 30 minutos).

Lento (**len**). El brujo tarda en lanzar el hechizo **1 momento de tiempo de juego** (en torno a 5 minutos).

Normal (**nor**). El brujo tarda en lanzar el hechizo **5 asaltos de tiempo de juego** (unos 25 segundos).

Rápido (**ráp**). El brujo tarda en lanzar el hechizo **1 solo asalto** (5 segundos).

Instantáneo (**inst**). El brujo lanza el hechizo **al principio del asalto**, antes de que ningún otro PJ o PNJ sea capaz de llevar a cabo cualquier acción.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE SUPERSTICIÓN. Esta característica se refiere al bonificador o penalizador que se desea aplicar al sortilegio, que será más costoso en PCH cuanto más favorable resulte al hechicero. El jugador puede optar entre los siguientes modificadores a la tirada de superstición del receptor o víctima:

MD1. Este modificador se traduce en un **–15%** si los efectos del hechizo benefician al receptor y en un **+15%** si le perjudican.



En Walhalla, cada hechicero es un individuo único, que conforma sus propios hechizos

PB

MD2. Con este nivel **no existe modificador** en ningún sentido.

MD3. Este modificador se traduce en un **+15%** si los efectos del hechizo benefician al receptor y en un **–15%** si le perjudican.

MD4. Ídem al anterior, pero **+30%** y **–30%** respectivamente.

MD5. Ídem a los anteriores, pero **+50%** y **–50%** respectivamente.

DURACIÓN DE LOS EFECTOS DEL HECHIZO. No hay mucho que aclarar sobre esta característica, salvo que cuanto más se quiera que se prolonguen los efectos del sortilegio, más PCH se deberán gastar. Los efectos de un hechizo pueden prolongarse desde unos pocos asaltos hasta todo un día de tiempo de juego. Las posibilidades que se ofrecen son:

Fugaz (**fug**). Los efectos del hechizo solo duran **1D10 asaltos**.

Breve (**bre**). Los efectos del hechizo duran **30 minutos**.

Estándar (**est**). Los efectos del hechizo duran **2 horas**.

Larga (**lar**). Los efectos del hechizo duran **1D6+1 horas**.

Muy larga (**mlar**). Los efectos del hechizo duran **1 día completo**.

GRADO DE PERIODICIDAD DEL HECHIZO. Esta característica se refiere a la frecuencia máxima con la que se puede activar el hechizo. Más frecuencia supone más gasto, como es evidente. El jugador puede optar entre las siguientes opciones:

GP1. El hechizo se puede lanzar solo **una vez a la semana**.

GP2. El hechizo se puede lanzar **una vez cada 1D6 días**.

GP3. El hechizo se puede lanzar **una vez cada dos días**.

GP4. El hechizo de puede lanzar **una vez al día**.

GP5. El hechizo se puede lanzar **dos veces al día**.

Ejemplo de generación de brujería

Para ilustrar el proceso de configuración de hechizos descrito hasta el momento vamos a recuperar a Irene y a su nuevo PJ en ciernes, la *seidkona* Menja. Recordemos que la jugadora debía crear tres hechizos de magia sacrificial, cinco de *Seid* manipuladora, uno solo de *Seid* adivinatoria, dos de *Gald* y otros tres de *Galdrarúnar*, en total 14 hechizos. Como ya dijimos, y en virtud del perfil de su personaje, Irene dispone de 15 PCH para gastar en el proceso de configuración de cada uno de los 14 hechizos que atesora.

DJ: (*Dirigiéndose a la jugadora*) Bien, Irene, tu Menja está prácticamente terminada. Solo nos queda concretar el tema de la magia...

Irene: Vamos con ello. ¿Me pasas algunas hojas de cajetines de hechizos, *si us plau*?

DJ: Aquí están. (*Entregando varias hojas fotocopiadas*) ¿Tenías algo pensado?

Irene: Hombre, claro. Mira, voy a empezar creando un hechizo de cada tipo de magia, ¿vale?

DJ: Por supuesto, puedes seguir el orden que quieras.

Irene: A ver... (*Señalando con el dedo un punto de la Tabla de tipos de magia*) De magia sacrificial voy a empezar configurando uno de estos de potenciación de una capacidad al +60%.

DJ: ¿Qué capacidad?

Irene: Voy a coger Auxilio. El sacrificio lo voy a adscribir a Eir, la diosa de la sanación y de la salud, y al hechizo lo voy a llamar... (*Rascándose la barbilla*) Mmmmm... "Ofrenda a Eir".

DJ: Vale, apúntalo en la ficha. ¿Y los puntos?

Irene: Voy a gastarme 6 en dejar la dificultad en *Lög*. Luego 1 punto en hacerlo amuleto...

DJ: (*Interrumpiendo a la jugadora*) No, no, amuleto imposible. Los hechizos de magia sacrificial solo pueden ser de clase DAN, SA o GrSA. *Sorry*.

Irene: Ups, es verdad. En ese caso 6 para dificultad *Lög*, 2 puntos para hacerlo Danza... llevo 8; luego... Mmm... nada en modo de activación...

DJ: (*Aclarando*) Entonces se queda en "trabajoso", que son 1D6 momentos de juego...

Irene: Sí, no pasa nada, después de un bailecito de preparación de 1D3 horas ya me da igual...

DJ: *OK*, entiendo. Sigue.

Irene: 2 puntos más en el modificador de la tirada de superstición para que el receptor tenga un +15% a su tirada...

DJ: Van 10.

Irene: Sí, y los 5 que me quedan los gasto todos en llevar la duración de los efectos a "muy larga", que es un día completo.

DJ: ¿No le das nada al grado de periodicidad?

Irene: Paso.

DJ: Vale, pues se queda en GP1, que es solo una vez a la semana. Perfecto, me mola tu Ofrenda a Eir. Te recuerdo que te quedan dos hechizos más de magia sacrificial por configurar.

Irene: Ya, pero ahora voy a hacer uno de los de *Seid* manipuladora, si te parece bien. Así me organizo mejor y voy viendo para no crear hechizos demasiado parecidos.

DJ: Como quieras. Tienes 5 de *Seid* manipuladora.

Irene: Sip.

DJ: Tú dirás.

Irene: Voy a hacer este primero de *Seid-Líkam*... (*Señalando de nuevo la Tabla de tipos de magia*) Este de aquí, de "Reducción de puntos de vida".

DJ: Tiene gasto extra de PCH, ojo, un punto por cada D10 puntos de vida que quieras restar.

Irene: (*Sonriendo*) Sí, pero ya verás la superbruja en la que me voy a convertir...

DJ: A ver.

Irene: Voy a llamar a este hechizo "Presencia mortal"...



DJ: (*Haciendo un gesto de incredulidad*) ¿Y eso?

Irene: Es porque los voy a matar solo con que me vean, je, je, ya verás... Mira, gasto 3 PCH en causar 3D10 puntos de daño...

DJ: Bastante...

Irene: Y luego: 3 en bajar la dificultad a *Óss*, 1 en hacerlo amuleto, que además así ya tengo uno de inicio... 3 en el modo de activación rápido para tardar solo un asalto en lanzarlo...

DJ: Ya llevas 10 PCH.

Irene: Sí. Pero no voy a gastar nada en duración de los efectos.

DJ: Ojito, que si lo dejas en "fugaz" la víctima va a perder esos 3D10 puntos de vida nada más que durante 1D10 asaltos. Luego los recuperará automáticamente.

Irene: (*Confiada*) Suficiente para debilitarla y que mis compañeros *semiberserkir* acaben con ella.

DJ: Vale, es tu hechizo. ¿Qué más?

Irene: Pues 3 PCH en el modificador a la tirada de superstición para llegar al MD4 y que la víctima tenga un -30%, y los 2 últimos puntitos en comprar un grado de periodicidad 3. Quiero lanzar el hechizo por lo menos una vez cada dos días.

DJ: Genial. Pues ya has configurado todas las características. ¿Las has apuntado bien en el cajetín de hechizos?

Irene: (*Mostrando una hoja al DJ, un poco ofendida*) Sí, claro, mira, mira.

DJ: Estupendo. Bueno, ¿ahora con qué seguimos?

Irene: Ahora con uno de *Seid*-adivinatoria, el único que tengo.

DJ: Pues adelante...

Como es fácil comprobar, configurar un hechizo y consignar sus características en el cajetín correspondiente no tiene por qué llevar más de uno o dos minutos. En el caso de la jugadora Irene, su primer cajetín de hechizos habría quedado del siguiente modo:

CAJETÍN DE HECHIZOS

(MARCAR CON COLOR O RODEAR CON UN CÍRCULO DONDE CORRESPONDA)

HECHIZO DE MAGIA sacrificial

NOMBRE	Ofrenda a Eir				
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)	Potenciación de una capacidad (Auxilio). Bonificador del 60%				
DIFICULTAD	**6/*Týr***	**5/*Úr***	**4/*Óss***	**3/*Lög***	**2/*Ár***
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

HECHIZO DE MAGIA Seid-Líkam

NOMBRE	Presencia mortal				
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)	Reducción de puntos de vida (3D10 puntos)				
DIFICULTAD	**6/*Týr***	**5/*Úr***	**4/*Óss***	**3/*Lög***	**2/*Ár***
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

Reducción de la dificultad en el lanzamiento de hechizos mediante el uso de capacidades especiales

Una vez configurados todos los sortilegios del personaje, el hecho en sí de lanzarlos es pan comido. Como explicamos en las primeras páginas del capítulo, el jugador tira 1D6 (normal o rúnico) tratando de igualar o superar la dificultad que estableció para su sortilegio. Además, el receptor o víctima, que puede ser el propio practicante de magia, debe sacar o fallar una tirada por su valor de superstición en función de si va a ser beneficiado o perjudicado por el hechizo respectivamente. Esta segunda tirada cuenta a menudo con un bonificador o un penalizador que se concretó en la fase de configuración del hechizo. En resumen: **para que un sortilegio cualquiera tenga efecto hay que pasar dos tiradas, la primera con 1D6 normal o rúnico y la segunda con 1D100**. **Esta última (la de superstición) solo se obvia cuando en la primera se ha obtenido un 6/*Týr***.

Ahora bien, para algunos tipos de magia nórdica se puede contar con cierta ayuda a la hora de lanzar hechizos. Esta viene dada por dos capacidades especiales: Dioses y mitos y Lectura de las estrellas y los cielos. **Dioses y mitos permite que se lancen hechizos de magia sacrificial o *Gald* con mayor facilidad, mientras que Lectura de las estrellas y los cielos hace lo propio con los sortilegios de *Seid* adivinatoria**. Los hechizos de *Seid* manipuladora o *Galdrarúnar* no cuentan con una ayuda parecida.

Cuando un jugador declara que su personaje va a lanzar un hechizo de magia sacrificial, magia *Gald* o magia *Seid* adivinatoria, tiene derecho a tirar primero por la capacidad especial relacionada con ella (Dioses y mitos para los dos primeros tipos; Lectura de las estrellas y los cielos para el tercero). La tirada se realiza a una **dificultad NORMAL. Si el jugador obtiene un acierto (o también un precario, caso de TRa), la dificultad de la tirada con el D6 desciende un nivel. Si lo que saca es un crítico, desciende dos niveles**. Si a consecuencia de ello la dificultad final queda por debajo de 2/*Ár*, entonces lanzar el D6 deja de ser necesario y el éxito del hechizo ya solo depende de la tirada por el valor de superstición del receptor o víctima. Un fallo de cualquier categoría en la tirada de Dioses y mitos o de Lectura de las estrellas y los cielos no comporta consecuencias negativas (incluso aunque se trate de un fracaso).

EJEMPLO: La *seidkona* Menja está a punto de realizar su "Ofrenda a Eir". El hechizo tiene establecida una dificultad 3/*Lög* y pertenece al cuerpo de magia sacrificial. Esto significa que Irene tiene derecho a una tirada previa de Dioses y mitos en normal. Si la saca, con una categoría de éxito precario o acierto, la dificultad del hechizo desciende a solo 2/*Ár*. Si lo que obtiene es un crítico, ya no hace falta tirar el D6 normal o rúnico: el hechizo tiene lugar solo con que su receptor saque la tirada por el valor de superstición (recordemos que para ese sortilegio cuenta con un bonificador MD3 de +15%).



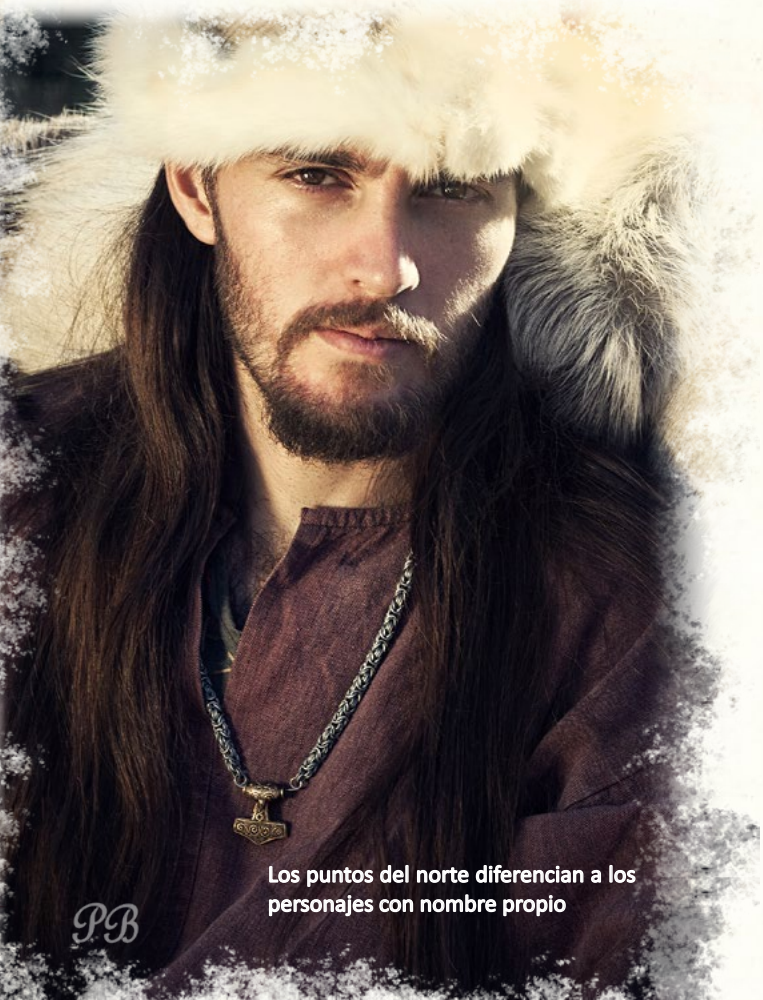
Capítulo 8
Nubes en la cabeza

Puntos del norte (TRb) y moral (TRa)

Los puntos del norte y los modificadores relacionados con la moral constituyen dos elementos clave en el desempeño vital de los personajes de **Walhalla**. Estos aspectos terminan de configurar la especificidad del sistema de juego **TOTUM REVOLUTUM**. Sin embargo, existe una diferencia importante entre unos y otros: mientras que los puntos del norte forman parte del cuerpo básico del reglamento, **TRb**, la moral y todos sus modificadores son optativos (**TRa**).

Echarle arrestos: los puntos del norte

Los puntos del norte son un **factor que anima notablemente las partidas de Walhalla**. Amplían las posibilidades de los jugadores al dotarlos de una mayor responsabilidad en sus acciones y les permiten participar en mayor medida en el destino final de sus personajes.



Los puntos del norte diferencian a los personajes con nombre propio

Los puntos del norte son exclusivos de los personajes con nombre propio. Traducen a números el arrojo extraordinario y el carácter específico de las gentes de la Europa medieval septentrional. Eso significa que solo los atesoran los PJ, los PNJ vikingos y los PNJ no vikingos pero con fuerte carga dramática (por ejemplo, un gran villano u oponente de los PJ en la aventura). Como se estableció en el capítulo 4, **un personaje cuenta con un número de puntos del norte igual a su SAB dividido entre 3 redondeando siempre hacia abajo**. Lo que no se explicó entonces era para qué servían estos puntos.

Utilidad de los puntos del norte

Un jugador puede emplear uno o más puntos del norte cuando lo estime oportuno. Lo más interesante es que lo puede hacer hasta de cinco formas distintas:

En primer lugar, se pueden gastar puntos del norte para rebajar **la dificultad de UNA de las acciones que el personaje quiera llevar a cabo en un asalto** (por ejemplo, pasar de heroico a muy difícil, o de difícil a normal). **Rebajar nada más que un nivel cuesta un solo punto, pero a partir del segundo nivel de rebaja el coste de puntos del norte se dobla**, de modo que disminuir dos niveles cuesta 3 puntos, tres niveles 5 puntos, cuatro niveles 7 puntos, y así sucesiva y crecientemente, con 2 puntos del norte más por cada nuevo nivel rebajado. Este supuesto de utilización de puntos del norte exige **ser declarado al principio del asalto** (constituyendo un uso a priori).

EJEMPLO: Hálfdan Svensson necesita encontrar unas raras hierbas de las que una vez oyó hablar. Su amigo Finnbogi "Mataentuertos" ha sido vilmente envenenado. Se retuerce de dolor en un jergón apretándose la barriga con las dos manos. Las plantas que busca Hálfdan constituyen el único remedio que puede salvar la vida de Finnbogi.

Hallar las dichosas hierbas no es una tarea sencilla. Hálfdan solo cuenta con el nebuloso recuerdo de una descripción de su aspecto. La tirada de Buscar que el DJ le exige a Jorge, el jugador que interpreta a Hálfdan, presenta una dificultad de acción ni más ni menos que heroica. Dada la

importancia de la tirada, Jorge decide emplear 5 puntos del norte con los que disminuir el nivel de dificultad hasta normal (son 3 niveles de rebaja).

TRa

En principio, no se suelen emplear puntos del norte más allá de una dificultad de acción fácil. Ahora bien, en **TRa**, **por cada 2 puntos que se sigan gastando por debajo de dicha dificultad mínima el jugador obtiene un bonificador de +10%** al porcentaje final de su tirada.

En segundo lugar, se puede **aumentar en 1D10 los puntos de daño que provoca un golpe concreto del PJ a cambio de UN SOLO punto del norte**. No se pueden gastar dos o más puntos del norte con este propósito al mismo tiempo ni en el mismo asalto. Hacer este uso de un punto del norte **exige que se declare después de comprobar la categoría de éxito del golpe, pero siempre ANTES de lanzar los dados para determinar su daño**.

En tercer lugar, se pueden emplear los puntos del norte a posteriori, esto es, después de que se haya realizado una tirada concreta cuyo resultado le parezca al jugador francamente adverso. **Gastando 5 puntos del norte podemos repetir la tirada e ignorar la precedente, pero SOLO UNA tirada concreta**, nunca el conjunto de tiradas de todo el asalto (es decir, exactamente igual que en el primer supuesto de utilización de puntos del norte). Si el jugador no tiene suficientes puntos del norte como para cambiar su tirada, **los demás pueden cederle** tantos como necesite hasta llegar a 5. Esto es así porque la ***hamingja*** de los personajes, esa especie de espíritu protector femenino que vela por cada uno de ellos proporcionándoles suerte y felicidad, es susceptible de ser prestada a los amigos íntimos. Tal creencia, puramente vikinga, queda reflejada a nivel de reglamento con la posibilidad de compartir el gasto de puntos del norte para repetir tiradas adversas.

TRa

También puede suceder que se desee **repetir la tirada de un PNJ**. Para ello se han de gastar **8 puntos** del norte en lugar de 5. En este caso, es igualmente lícito compartir el gasto de puntos con otros jugadores (es la misma lógica respecto a la *hamingja*).

Como es fácil de adivinar, la utilización de puntos del norte a posteriori resulta especialmente decisiva en el transcurso de los combates y ante cualquier situación de vida o muerte.

TRa

EJEMPLO: Jorge ha fallado su tirada estrepitosamente. Los dados le han mostrado un terrorífico "00" (fracaso rotundo). Esto puede significar algo así como que Finnbogi reciba la puntilla: Hálfdan se equivocaría del todo y cogería, por error, unas hierbas que a su vez resultarían venenosas.

El jugador que interpreta a Finnbogi tiene MUCHO interés en que las cosas no sucedan de este modo. Consulta su ficha de PJ y comprueba que solo tiene 2 puntos del norte. Habla con sus compañeros y juntos acuerdan lo siguiente: los 2 puntos de Finnbogi, los 2 que aún le quedan a Hálfdan y 1 punto más que cede un tercer personaje suman los 5 necesarios para que Jorge pueda repetir la tirada fallada. Esa tirada se repite en las mismas circunstancias en las que se erró (es decir, con una dificultad de acción fácil).

En cuarto lugar, un jugador puede gastar en cualquier momento **entre 3 y 5 puntos del norte, a discreción y con la aquiescencia del DJ, para alterar de alguna manera el desarrollo de la aventura**. Lo habitual es que la alteración del guion se traduzca en la creación de algún elemento, PNJ u objeto físico concreto que favorece al PJ del jugador que decide gastarse los puntos. Un jugador despierto puede llegar a sacar mucho partido de esta utilización de los puntos del norte como forma de introducir efectos dramáticos propicios. Como es lógico, el límite a este uso lo establece el sentido común y, en última instancia, el criterio del DJ.

EJEMPLO: Thórvald se ha visto sorprendido por un ataque nocturno que le ha obligado a escapar abandonando sus pertrechos en el lugar en el que dormía, de manera que ahora se encuentra completamente desarmado. Tras huir de sus perseguidores bastante tiempo, se esconde en un viejo cobertizo donde piensa que nadie lo ha visto entrar. Por desgracia, eso no es así: el DJ, tras hacer un poco de ruido con los dados tras la pantalla, informa a Alberto (el jugador que maneja a Thórvald) de que uno de los soldados francos que lo perseguían lo ha descubierto metiéndose en el cobertizo, y que ahora se dirige resueltamente a por él.

Thórvald podría salir a la carrera y tratar de seguir huyendo, pero al ver que un solo y confiado soldado franco va a por su PJ, a Alberto se le ocurre una buena idea: solicita permiso al DJ para gastar algunos de sus puntos del norte como efecto dramático y hacer que Thórvald se encuentre

un hacha en buen estado con la que poder hacer frente a su enemigo. Que un hacha descanse en el interior de un cobertizo (que bien puede tratarse de una leñera) no es nada disparatado, así que el DJ acepta la propuesta de Alberto y, a cambio de tres puntos del norte, permite que su PJ se haga con un arma que antes sencillamente no existía. En resumen, el jugador ha modificado ligeramente la trama a su favor introduciendo un nuevo elemento en ella.

TRa

En quinto y último lugar, existe la **posibilidad de gastar e incluso ganar puntos del norte introduciendo en el reglamento lo que se conoce como "dinámica de aspectos"**. En **Walhalla**, la dinámica de aspectos queda circunscrita a la activación de los méritos y los defectos de los PJ, unos rasgos de carácter a flor de piel que pueden entrar en funcionamiento casi en cualquier momento.

Como sabemos, un PJ puede contar con tantos méritos como defectos hasta un máximo de tres de cada tipo (véase capítulo 4). Los méritos constituyen unos rasgos de carácter positivos, que favorecen al personaje, mientras que los defectos resultan siempre negativos. Tanto unos como otros han de activarse para que tengan consecuencias en el juego, pero el sujeto que lo hace puede ser distinto en cada caso: **los méritos los activa, cuando así lo desea, el jugador que interpreta el PJ; los defectos, en cambio, los puede activar tanto el jugador como el DJ (y también cuando le parece oportuno a cualquiera de ellos)**. Activar un mérito exige gastar 2 puntos del norte, mientras que hacer lo propio con un defecto no solo no comporta ningún gasto, sino que otorga un punto del norte al PJ, siempre y cuando no sobrepase el máximo establecido de su SAB dividido entre 3. IMPORTANTE: el DJ puede activar defectos en todo momento, aun cuando los puntos del norte del PJ están al máximo. En este caso, el personaje sencillamente no es capaz de beneficiarse del "regalo" que conlleva la activación del defecto. Un jugador, como es lógico, no suele activar un defecto si la decisión de hacerlo no le va a aportar un punto del norte (los jugadores no tienden a perjudicar intencionadamente a sus PJ si no van a sacar nada a cambio).

Cuando un jugador activa alguno de los méritos de su PJ, empleando 2 puntos del norte en el proceso, obtiene un éxito automático en una tirada cualquiera sin necesidad de lanzar los dados o, como mínimo, consigue algún tipo de ventaja basada en una capacidad concreta y en la medida y forma de sus deseos. Es decir, logra que suceda algo que le resulta favorable sin que medie el azar. Claro que para que eso sea así, además de gastar los 2 puntos del norte, **debe justificar ante el DJ la activación del mérito en función de su propia naturaleza**.

EJEMPLO: La *seidkona* Menja, PJ manejado por la jugadora Irene, se encuentra a las puertas de la gran ciudad de Heydabýr. Dos guardias custodian la entrada y dan la impresión de que le van a cerrar el paso. A Menja le consta que desde el interior de la localidad se han dado ciertas instrucciones para que no entren en ella demasiados forasteros. La hambruna se extiende por el reino de Dinamarca y la ciudad, de hecho, ya está superpoblada.

Irene necesita que su *seidkona* entre en Heydabýr para encontrarse con un viejo pariente. Como no desea enfrentarse a alguna complicada tirada por cualquier capacidad de interacción que le pueda solicitar el DJ (del tipo de Carisma o Discutir), a la jugadora se le ocurre activar uno de los méritos que atesora su PJ, el de "graciosa", para que, a cambio de 2 puntos del norte, se gane a los guardias con algún chascarrillo y estos le permitan acceder a la ciudad. Como quiera que los guardias no han recibido órdenes tajantes de cerrar las puertas, sino solo de alejar a los campesinos que hu-



El uso de puntos del norte a posteriori es útil en situaciones de combate

yen del hambre y no tienen dónde caerse muertos, el DJ permite la activación del mérito, así que Menja se introduce en Heydabýr sin mayor problema... dejando atrás a los guardias con una sonrisa en los labios.

La mecánica de los defectos es semejante a la de los méritos, salvo porque los primeros también pueden ser activados por el DJ además de por los jugadores. Como contrapartida, el hecho de activar un defecto proporciona siempre un punto del norte al PJ que sufre su activación. Gracias a este sistema, los jugadores puede conseguir puntos del norte aun a costa de perjudicar temporalmente a sus PJ. Claro que ese perjuicio debe ser real, no un simple pretexto para ganar puntos del norte. Para garantizar que sea así, el DJ es quien toma la decisión de permitir o no la activación del defecto por parte del jugador, de manera que se asegure de que, en caso de hacerlo, el PJ sufra verdaderamente un perjuicio o una desventaja. En resumen: obtener puntos del norte mediante la activación de un defecto debe suponer alguna consecuencia adversa para el PJ.

Como ya hemos dicho, el DJ también tiene derecho a activar los defectos de los PJ en cualquier momento. Con ello puede dinamizar la aventura cuando lo estime oportuno, encauzarla de la forma que le parezca más apropiada y, sobre todo, introducir giros dramáticos íntimamente relacionados con el carácter de los PJ que protagonizan la trama.

EJEMPLO: La aventura acaba de empezar. Hálfdan Svensson y tres de sus mejores amigos marchan por el bosque. Aunque ninguno lo sabe, en un momento dado rodean una gran roca cubierta de musgo junto a la que se abre una grieta medio tapada por la hojarasca que conduce a una pequeña cavidad. Allí dentro, hace mucho tiempo, un desconfiado vikingo ocultó una espada de gran valor con una misteriosa inscripción rúnica grabada en su hoja (en realidad, un mensaje que puede conducir a un tesoro mucho mayor). La trama, por tanto, ya está planteada.

El DJ tira los dados en secreto para averiguar cuál de los cuatro personajes advierte en primer lugar la existencia de la grieta. Es una tirada fácil por Descubrir, capacidad en la que todos cuentan con un apreciable porcentaje. Por increíble que parezca, los cuatro fallan la tirada, algo que al DJ no le viene nada bien. Sin duda, podría ignorar el resultado de los dados y hacer que los PJ se topen sin más con la abertura, pero otra opción que se le ocurre, más interesante, es activar el defecto "despreocupado" con el que cuenta Hálfdan (a cambio de lo cual recibe un punto del norte), lo que le permite narrar a sus jugadores la siguiente escena: "*mientras deambuláis por el bosque, el cabeza de chorlito de Hálfdan, que iba el último de la fila, se despista, para variar, y antes de darse cuenta de que se ha alejado peligrosamente de sus compañeros, siente cómo el suelo cede bajo sus pies... Sí, sí, cede bajo sus pies, y Hálfdan cae pegando un grito a lo que parece ser la entrada de una pequeña cueva medio oculta por la vegetación. Lamentablemente, se hace 1D6 puntos de daño por la caída, pero su voz ha alertado a los demás, y... pero bueno, ¿qué es eso de ahí? Vaya, parece que algo brilla justo al fondo de la cavidad*".

Recuperando puntos del norte

Un personaje con nombre propio recupera **1 punto del norte con cada amanecer hasta alcanzar el máximo posible** (su grado en la característica de SAB dividido entre 3). Por otro lado, **el DJ puede premiar con un punto del norte** a aquel jugador que interprete especialmente bien a su personaje en una situación concreta. Este método de recompensa ha de emplearse con justicia y excepcionalidad.

TRa

La moral de un vikingo

Lo que llamamos "moral" en **Walhalla** no tiene absolutamente nada que ver con esa ciencia que trata de las acciones humanas en orden a su presunta bondad o malicia, concepción extraña al universo pagano de los vikingos. Cuando en este juego de rol se habla de moral nos referimos más bien al hecho de "tener moral", a **contar simultáneamente con ánimo, salud y un buen estado físico y mental para afrontar las más diversas situaciones**. La moral, como los puntos del norte, constituye un atributo exclusivo de los personajes con nombre propio.

Ánimo y salud conviven en un mismo concepto. En la pagana idiosincrasia de los vikingos no existe división alguna entre el cuerpo y la mente, justo al contrario de lo que marca la concepción judeocristiana de la existencia. Esta diferente mentalidad escandinava se refleja con un **modificador de porcentajes** al que mediatizan tanto el estado físico de nuestro cuerpo (que puede verse marcado por el hambre, la sed, el frío, las resacas y demás condicionantes físicos) como el estado de nuestra psique (al que afectan victorias y derrotas, alegrías y desilusiones, participación en fes-

tejos, pérdida de amigos o parientes, traiciones u ofensas aún no vengadas, etc.).

Como es lógico, el ánimo y la salud, ese todo anímico al que se denomina "moral", puede verse modificado por una infinidad de hechos cuya enumeración y categorización completas parece tarea imposible. No obstante, se pueden describir los acontecimientos que con mayor frecuencia afectan a la moral ya sea en sentido positivo o negativo. Es por eso que en **Walhalla** la moral se representa como **un bonificador o un penalizador extraordinario a nuestras acciones que varía constantemente a partir de los acontecimientos que afectan al personaje**.

La moral tiene sus límites: **no puede fluctuar por debajo del –50% como penalizador ni por encima del +20% como bonificador**. Como se indicó en el capítulo 3, la moral es otro más (si bien el más importante) de los modificadores extraordinarios a las tiradas, obteniéndose al final el verdadero porcentaje modificado por el que el jugador ha de lanzar los dados. No hay que olvidar que **todo PJ empieza sus correrías con una moral inicial +10%**, lo que representa las esperanzas y las ganas de vivir aventuras del joven vikingo. En **Walhalla**, al final de las aventuras oficiales se suelen facilitar indicaciones acerca de las subidas y bajadas de moral que los diferentes acontecimientos de la trama provocan en los PJ.

El modificador de moral aún cuenta con otro límite: **no se aplica en todas las tiradas, sino solo en las que intervienen las capacidades** (sean comunes o de combate). El modificador se ignora, por ejemplo, en las tiradas en las tablas de críticos y fracasos o en las tiradas de superstición.

Ganancias y pérdidas de moral

El asunto de cuándo aumenta o disminuye la moral de un personaje y en qué cantidad lo hace parece un tema peliagudo. De entrada, llevar a cabo un listado demasiado amplio y minucioso de ganancias y pérdidas de moral resulta poco recomendable. **El sentido común del DJ prima sobre cualquier otra consideración** y, como ya se ha señalado, cada aventura especifica asimismo qué situaciones concretas hacen ganar o perder moral a un personaje. El DJ tiene siempre la última palabra: él es el **encargado de indicar a los jugadores cuándo y cuánto debe aumentar o disminuir la moral de sus PJ**, aunque también puede escuchar solicitudes en ese sentido. Un DJ debe mostrar ecuanimidad en este punto o de lo contrario le resultará complicado hacerse con el aprecio de sus jugadores.

Las ganancias y pérdidas de moral más frecuentes son las que se describen a continuación. Se trata de simples orientaciones para el DJ. Salvo que se diga lo contrario, las ganancias o pérdidas de moral **son acumulables y se consideran permanentes**, es decir, todo lo permanentes que pueden ser hasta que la situación original se vea modificada. Ni que decir tiene que cada DJ es libre de añadir a la siguiente enumeración las pérdidas y ganancias que crea oportunas:

Alimentación y bebida

- No haber comido nada en todo el día, **-5%**.
- Ingerir alimentos pobres, de escaso valor nutritivo, durante tres días, **-5%**.
- No beber agua (ni vino u otra bebida cualquiera) en todo el día, **-10%**.
- Sufrir una enorme borrachera, **-20%**.
- Sufrir los efectos de una resaca, **-10%** (día siguiente tras la borrachera).
- Darse un gran festín, regado de abundante vino o hidromiel, **+5%**.

Estado anímico

- Acabar con un enemigo en combate, **+5%**.
- Presenciar la muerte de un compañero o familiar (PJ o PNJ), **de -5 a -20%**.
- Ser objeto de una ofensa que aún no ha sido vengada, de **-5 a -15%** en función de su gravedad (los puntos se recuperan tras la venganza).
- Ser traicionado por un amigo o por un miembro del propio clan, **-10%**.
- Recibir loas en público, **de +1 a +10%** en función del prestigio del emisor, de la audiencia concreta y del momento en el que se produce.
- Salir derrotado en un combate singular, **-10%**.
- Salir derrotado en un combate grupal, **-5%** (acumulable al anterior).
- Vencer en un combate singular, **+5%**.
- Vencer en un combate grupal, **+5%** (acumulable al anterior).

Estado físico

- Recuperar un punto de vida, **+1%** (excepto por subidas de nivel de PJ).
- Perder un punto de vida, **-1%**.
- Realizar algún tipo de esfuerzo agotador (como, por ejemplo, tras llevar a cabo una persecución), **de -1 a -10%**.
- No haber dormido nada en todo el día, **-5%**.
- Dormir y descansar largo tiempo, **+2%**.
- Dormir y descansar largo tiempo en una cama o un buen jergón, **+5%**.



Ánimo y salud conviven en un mismo concepto de moral

- Sufrir un frío intenso, **de -1 a -10%**.
- Sufrir un calor abrasador, **de -1 a -20%**.

Fiestas y celebraciones

- Botar una nueva embarcación, **+7%**.
- Participar en ritos religiosos y sacrificios con el objetivo de congratular a los dioses, **de +1 a +7%** (ATENCIÓN: no se incluye aquí el hecho de realizar hechizos de magia sacrificial).
- Asistir al *thing*, **+5%**.
- Celebrar matrimonios (como invitado), **+5%**.
- Celebrar matrimonios (como contrayente), **+15%**.
- Darse un gran festín, regado de abundante vino o hidromiel, **+5%** (es el mismo supuesto que el visto en el apartado "Alimentación y bebida").

Marinería

- Sufrir un naufragio, **-10%**.
- Llegar a tierra tras un viaje de más de tres días sin pisar tierra, **+5%**.
- Llegar a tierra tras un viaje de más de cinco días sin pisar tierra, **+10%**.
- Llegar a tierra tras un viaje de más de ocho días sin pisar tierra, **+20%**.
- Regresar al hogar tras la campaña estival de *strandhögg*, **+20%**.
- Sufrir una avería en la embarcación con la que se está navegando, **de -1 a -5%** hasta que se repare o se llegue a tierra.

Otros aspectos relacionados con la moral

- Yacer con un miembro del sexo opuesto, **+3%**.
- No haber yacido con una mujer en veinte días (solo para personajes de género masculino), **- 5%**. Modificador acumulable en el tiempo.
- Presenciar una gran tormenta, **-5%**.
- SACAR una tirada de superstición frente a aquello que puede causar un miedo irracional al PJ, **de -5 a -20%**.

CAPÍTULO 9
LAS CICATRICES DEL ALMA

Mejora de PJ. Puntos de experiencia y puntos de Ódinn

Una de las cosas más satisfactorias para un jugador de rol es lograr que su PJ sobreviva a muchas aventuras y vea mejorados sus atributos y su posición social o material como resultado de esa experiencia. Prácticamente todos los sistemas de reglas de rol incorporan varios de estos aspectos en su mecánica, y el sistema **TOTUM REVOLUTUM** que rige en **Walhalla** no es ninguna excepción.

En un juego como este, que funciona bajo **TR**, los PJ pueden verse mejorados de dos formas diferentes. Por un lado, suelen lograr unos determinados "**puntos de experiencia" que sirven para incrementar los grados de las distintas capacidades** de la ficha de PJ. Por otro lado, acumulan unos "**puntos de Ódinn" con los que, antes o después, se logra acceder al siguiente nivel de desarrollo, lo que a su vez permite incrementar los grados en las seis características básicas** (AGI, DES, FUE, PAL, PER y SAB). En ambos supuestos, las opciones que ofrece **TRa** tienen que ver con la decisión de incorporar recompensas específicas por éxito o por buenas interpretaciones, lo que no es del gusto de algunos grupos de jugadores debido al grado de arbitrariedad que implica; para otros, no obstante, aquel resulta un aspecto irrenunciable del mecanismo global de mejora de PJ.



Los puntos de experiencia incrementan los grados de las capacidades, haciendo a los PJ más poderosos

PB

Los puntos de experiencia

El incremento de los grados de las capacidades

Los puntos de experiencia (**PE**) tienen una íntima relación con las capacidades, es decir, con las áreas concretas del hacer y del saber humanos. Representan el aprendizaje que se produce como fruto de la práctica y la constancia. Al término de cada aventura, el DJ reparte estos puntos y **los jugadores los utilizan para aumentar los grados de las capacidades que han empleado con éxito durante la sesión o sesiones de juego de dicha aventura**. También pueden optar por guardar todos esos puntos en el recuadro de la ficha de PJ destinado a tal efecto, y repartirlos cuando lo estimen oportuno; por ejemplo, cuando aumente el número de capacidades empleadas con éxito y se señale alguna que interesa mejorar en especial.

Cada una de las capacidades de la ficha de PJ viene acompañada de **un pequeño recuadrito que se debe marcar con una "x" en la primera ocasión en la que, en el transcurso de la aventura, el jugador saca una tirada por tal capacidad**. Una vez repartidos los PE acumulados, se borran todas esas "x" y se vuelve a empezar con el proceso.

Los PE se consiguen básicamente al sacar tiradas por las distintas capacidades, hasta un máximo de 20 puntos, tal y como especifica la **Tabla de ganancia de puntos de experiencia, pero solo por las tiradas EXPRESAMENTE SOLICITADAS por el DJ**. Esto es algo fun-

damental: los jugadores están en su derecho de solicitar al DJ todas las tiradas que deseen, pero en ese caso no se deriva de ellas PE alguno. El apartado de la ficha "PE obtenidos con críticos y aciertos" sirve para ir anotando los puntos de acuerdo con lo que indica la tabla preceptiva. También se pueden adquirir PE por medio del **uso de la capacidad de Enseñar** (véase el apéndice 2) y, ya en el nivel **TRa**, por concluir con éxito las aventuras.

TABLA DE GANANCIA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

Hecho de experiencia		Ganancia en PE	
Por crítico (salvo críticos en combate)	solo por tiradas expresamente solicitadas por el DJ	4 puntos	Hasta un máximo de 20 puntos
Por crítico en combate		2 puntos	
Por acierto (salvo aciertos en combate)		1 punto	

TABLA DE GANANCIA DE PUNTOS DE EXPERIENCIA TRa

Hecho de experiencia		Ganancia en PE	
Por crítico (salvo críticos en combate)	solo por tiradas expresamente solicitadas por el DJ	2 puntos	Hasta un máximo de 20 puntos
Por crítico en combate		1 puntos	
Por acierto (salvo aciertos en combate)		1 punto	
Por culminar la aventura con un éxito completo		4 puntos	
Por culminar la aventura con un éxito parcial		2 puntos	
Por culminar la aventura con un fracaso parcial		1 punto	
Por culminar la aventura con un fracaso absoluto		- 2 puntos	

Una vez obtenidos, los PE se distribuyen libremente con objeto de **aumentar los grados de las capacidades QUE SE HAN EMPLEADO CON ÉXITO. No hay por qué repartirlos equitativamente**, ni tampoco es necesario hacerlo entre todas las capacidades marcadas con una "x". Lo que sí hay que tener presente es la limitación básica por la que el grado de una capacidad no puede superar en más de 20 puntos el de la característica de la que depende.

El coste exacto de los PE se relaciona con el grado original de la capacidad, de forma que cuanto más alto resulta este, más PE se deben emplear para seguir aumentándolo. La correspondencia queda como sigue:

- Si el grado de la capacidad está entre **1 y 15** puntos, aumentarlo en un punto cuesta tan solo 1 PE (**uno por uno**).
- Si el grado está entre **16 y 30**, aumentarlo un punto cuesta 2 PE (**dos por uno**).
- Si está entre **31 y 45**, aumentarlo un punto cuesta 3 PE (**tres por uno**).
- Si está entre **46 y 60**, aumentarlo un punto cuesta 5 PE (**cinco por uno**).
- Si está entre **61 y 70**, que es el máximo posible, aumentarlo un punto cuesta ni más ni menos que 10 PE (**diez por uno**).

En aquellas **capacidades para las que el PJ se encuentra especialmente impedido** (como consecuencia de uno de sus historiales, por ejemplo), aumentar en un punto el grado de la capacidad cuesta igualmente **10 PE**.



Gracias a los puntos de Ódinn, los PJ pueden acceder al siguiente nivel de desarrollo

TRa TRa

En caso de que hayamos adoptado la regla de **capacidades asociadas** al generar los PJ (véase capítulo 4), hay que recordar que siempre que se aumenta en 3 puntos el grado de la capacidad más alta, el de la más baja se incrementa automáticamente en 1, sin que esto implique un gasto extra de PE.

EJEMPLO: Una pequeña epopeya ha culminado con relativo éxito y el DJ comienza a repartir los PE. Alberto está contento porque su Thórvald va a mejorar algunas de sus capacidades por primera vez. Merced a los críticos y aciertos que ha ido sacando acumula 16 PE. A esto le añade 2 más por el éxito parcial alcanzado en la resolución de tramas y conflictos, así que cuenta finalmente con 18 PE para repartir. Las capacidades marcadas con una "x" han sido: Buscar, Hacha de mano, Maña, Mentir, Navegar-*knörr*, Orgullo y Sobrevivir.

Alberto lo piensa un rato y al fin decide incrementar 3 puntos el grado en Hacha de mano (pasando de 34 a 37, lo que le cuesta 9 PE en ese nivel de gasto), 5 el de Orgullo (subiendo de 13 a 18, lo que supone otros 8 PE [2 PE el hecho de ascender de 13 a 15 puntos, y 6 PE pasar de 15 a 18]) y 1 solo el de Buscar (que se incrementa de 10 a 11, con un coste de 1 solo PE por tratarse de un grado igual o menor a 15). Las capacidades de Navegar-*knörr*, Mentir y Sobrevivir se quedan como estaban. Maña no la podía aumentar porque en estos momentos disfruta ya del máximo grado posible en ella: 50 puntos, que es igual a su DES, 30, + 20. Por último, la capacidad de Arrojar sube también 1 punto por estar asociada a la de Hacha de mano.

Desbloqueo de capacidades sin desarrollar mediante los PE

Una regla opcional e interesante permite utilizar los PE para "desbloquear" capacidades en las que el PJ no posee ningún grado (es decir, en las que cuenta con 0 puntos) y que, además, no se conceptúan como capacidades de base mínima. Siempre y cuando esta carencia de grado no se deba a impedimentos derivados de los historiales, el jugador puede emplear **5 PE para adquirir 1 punto en el grado de cualquier capacidad que algún otro PJ o PNJ haya utilizado con éxito durante la aventura**. Esto supone que el personaje se ha fijado en la forma en la que algún compañero o conocido ha realizado algo, de resultas que se ha llevado a cabo un aprendizaje elemental por observación y emulación.

Este mecanismo de desbloqueo de capacidades **no permite incrementar el grado de una capacidad más allá del primer punto**. Tampoco es aplicable a ninguna de las capacidades de **PERCEPCIÓN** salvo Juegos de azar, Orientación y Rastrear.

Compra de PCH mediante PE

Los puntos de experiencia también se pueden utilizar para comprar PCH con los que aumentar el poder de los hechizos que se atesoran. En este caso, **el coste de adquirir 1 PCH es de 5 PE**. Los PCH no se pueden acumular o regalar: hay que gastarlos en mejorar las características de los propios hechizos en cuanto se compran.

Los puntos de Ódinn: ascenso de nivel e incremento de los grados de las características

Los puntos de Ódinn (**PÓ**) son aquellos que **sirven para que los PJ accedan al siguiente nivel de desarrollo**. Vienen a representar el buen hacer del vikingo, la conquista de su honorabilidad y el consiguiente aumento de su fama, pero también su capacidad para afrontar todo tipo de adversidades y salir de ellas con una carcajada triunfante. Como quiera que la acumulación de un número variable de PÓ implica la consecución de los sucesivos niveles de PJ (de *barn* a *sveinn* o de *sveinn* a *mann*, por ejemplo, como se observa en la **Tabla de ascenso de nivel**), estos puntos se convierten en un bien preciado para los jugadores de **Walhalla**.

TABLA DE GANANCIA DE PUNTOS DE ÓDINN

Motivo	Ganancia en PÓ	
El jugador ha sacado una tirada a un grado de dificultad heroico (hasta un máximo de tres tiradas / 9 puntos)	3 puntos	
El PJ ha sido valiente	5 puntos	Cuando no sea por condicionantes derivados de los historiales, méritos o defectos
El PJ no ha sido valiente pero tampoco ha sido un cobarde	2 puntos	
El PJ se ha comportado con cobardía una o más veces	-2 puntos	
El PJ ha salvado la vida a otro PJ (hasta un máximo de 10 puntos)	5 puntos	
El PJ ha salvado la vida a un PNJ que era un aliado, un compañero o un buen amigo suyo (hasta un máximo de 6 puntos)	3 puntos	
El PJ ha llevado a cabo algún tipo de venganza con éxito	5 puntos	
El PJ no ha respondido a alguna afrenta personal	-2 puntos	

TABLA DE GANANCIA DE PUNTOS DE ÓDINN TRa

Motivo	Ganancia en PÓ	
El jugador ha sacado una tirada a un grado de dificultad heroico (hasta un máximo de 3 tiradas / 6 puntos)	2 puntos	
El jugador ha interpretado genial a su PJ (méritos y defectos)	9 puntos	
El jugador ha interpretado muy bien a su PJ (méritos y defectos)	6 puntos	
El jugador ha interpretado bien a su PJ (méritos y defectos)	3 puntos	
El jugador ha interpretado mal a su PJ (méritos y defectos)	0 puntos	
El jugador ha interpretado fatal a su PJ (méritos y defectos)	-2 puntos	
El PJ ha sido valiente	3 puntos	Cuando no sea por condicionantes derivados de los historiales, méritos o defectos
El PJ no ha sido valiente pero tampoco ha sido un cobarde	1 punto	
El PJ se ha comportado con cobardía una o más veces	-2 puntos	
El PJ ha salvado la vida a otro PJ (hasta un máximo de 4 puntos)	2 puntos	
El PJ ha salvado la vida a un PNJ que era un aliado, un compañero o un buen amigo suyo (hasta un máximo 3 puntos)	1 punto	
El PJ ha llevado a cabo algún tipo de venganza con éxito	3 puntos	
El PJ no ha respondido a alguna afrenta personal	-2 puntos	

Los PÓ se obtienen básicamente de dos maneras: demostrando valor y defendiendo el honor propio. Además, la versión **TRa** de la Tabla de ascenso de nivel otorga puntos como recompensa por llevar a cabo interpretaciones adecuadas de los PJ y desarrollar buenas ideas y planes durante la aventura (lo cual son dos cosas distintas, aunque ambas tengan en común aumentar la subjetividad a la hora de distribuir los puntos). Asimismo, se pueden obtener PÓ por llevar a cabo acciones de dificultad HEROICA. Esto se aplica tanto en **TRb** como en **TRa**, aunque la ponderación de los puntos difiere en cada caso. Lo mismo sucede con el resto de apartados.

La manera de gestionar los puntos de Ódinn consiste en acumularlos en el recuadro correspondiente de la ficha de PJ hasta alcanzar un número suficiente con el que ascender al siguiente nivel de desarrollo. **La Tabla de ascenso de nivel indica cuántos PÓ se requieren en cada caso**.

Subir de nivel resulta extraordinariamente provechoso: cuando un PJ lo logra, se ve recompensado con una serie de **puntos para repartir entre sus seis características básicas**. El grado de cada una de ellas tendrá que aumentar obligatoriamente **entre 1 y 6 puntos**, es decir, no menos de 1 y no más de 6. De igual forma, la subida de nivel implica **el incremento o la reducción del valor de superstición del individuo en 1D10+5 puntos**, siendo el propio jugador el que decide si aumentar o disminuir estos puntos. Además, subir de nivel también **incrementa los PMC disponibles para el PJ**, ya que, tal y como se especificó en el capítulo 5, los PMC se van adquiriendo a partir del segundo asalto de combate a razón de uno por cada nivel que ostenta el personaje hasta alcanzar el límite determinado por su DES + SAB / 10.

Por último, al subir de nivel el PJ tiene la oportunidad de hacerse con una maniobra de combate predilecta, lo que se denomina "**maniobra de estilo**". A partir de ese momento la maniobra elegida cuesta 2 PMC menos de lo habitual (véase el capítulo 5).

Envejecimiento natural o con ascenso de nivel (TRa)

Envejecimiento natural

A partir de los 30 años de edad, todo personaje pierde un punto en cada una de las siguientes características: AGI, DES, FUE y PER. Esta merma se puede evitar anualmente sacando una **tirada por cada característica con el D100**. El porcentaje se forma nada más que con el grado que se tenga en ese momento. Las características de PAL y SAB también participan de este mecanismo de declive físico y mental, pero solo a partir de los **38** y los **45** años de edad, respectivamente. Sobra decir que cualquier disminución en el grado de una característica repercute de inmediato en los porcentajes base de todas las capacidades que dependen de ella. También los puntos de vida o la bonificación al daño se ven reducidos si lo que desciende es la FUE del individuo.

TABLA DE ASCENSO DE NIVEL

NIVELES	Puntos de Ódinn requeridos	Puntos para repartir entre las características
Sveinn	25	17
Mann	28	18
Eigandi	31	19
Bóndi	36	20
Höfdingi	40	21
Jarl *	43	22
Konungr *	50	23

*** Niveles exclusivos para los personajes escandinavos / con nombre propio.***



El envejecimiento proporciona experiencia y dignidad, pero implica el declive físico del PJ

TRa

Envejecimiento con ascenso de nivel

En ocasiones, puede suceder que se desee contar con PJ de mayor nivel y edad que los que se generan según las reglas expuestas en el capítulo 4. Esto llega a ocurrir por razones argumentales, cuando la trama que el DJ ha diseñado está pensada para PJ poderosos y adecuar su nivel a la auténtica dificultad de la aventura no parece mala idea. También puede que apetezca introducir una mayor diversidad en el grupo de PJ, de modo que la mayoría sean de nivel *barn* y, al mismo tiempo, exista alguno en concreto que se corresponda con un adulto de mayor experiencia y cuajo, que tal vez dirija a los primeros. Para estas coyunturas, **existe una regla TRa que permite "envejecer" a los PJ de modo que asciendan de nivel y puedan incrementar los grados de sus características**. Esto no incluye mecanismos de ningún tipo para aumentar además los grados de las capacidades, que quedan como estaban.

El sistema es sencillo: **por cada 4 años de envejecimiento del PJ, este aumenta en uno su nivel**. El jugador recibirá los puntos pertinentes para repartir entre las seis características de la ficha de PJ y los distribuirá ateniéndose a los límites antes descritos. Por supuesto, **a partir de los 30 años el PJ empezará a padecer los estragos del envejecimiento real** del mismo modo en que se apuntó en el apartado anterior. Eso también incluye la posibilidad de desarrollar **enfermedades crónicas** (véase el capítulo 6).

Capítulo 10
La saga de los vikingos

Breve historia y caracterización de los hombres del norte

Como se ha dejado claro en otras ocasiones, **Walhalla es el juego de rol de los vikingos que existieron en realidad**. La ambientación del manual, que se abre con el presente capítulo, proporciona información básica de tipo histórico, socioeconómico y cultural de la época en la que se enmarcan tanto las tramas o aventuras del juego como las vidas particulares de los PJ. En este capítulo inicial de ambientación, que se acompaña de una rigurosa y detallada cronología, se ofrecen los datos esenciales de la civilización de los hombres del norte y se incluyen comentarios sobre sus líneas de actuación y sus diferencias internas, así como algunas ideas de aventura estrechamente relacionadas con episodios concretos de la historia vikinga.

Honor, muerte y agua salada

Los vikingos "reales" son mucho menos conocidos de lo que se cree. Aunque no sea lo único a lo que se dedican, su imagen de feroces guerreros llega hasta nosotros debido a su innegable astucia en combate, al relativo salvajismo de sus ataques y a la matizable falta de piedad de la que hacen alarde durante sus saqueos. Para empezar, y en contra de la creencia popularmente extendida, **los vikingos no son los mejores guerreros de su tiempo**. Sus armas no son las más resistentes (ni tampoco las más sofisticadas), carecen de una organización militar digna de tal nombre y sus tácticas de guerra a menudo suelen producir pobres resultados. Mas, a pesar de todo ello, es indiscutible que los vikingos acaban siendo tan eficaces como letales en combate. Si esto es cierto, lo es por una simple y llana razón: la mentalidad nórdica pagana.



Por su natural predisposición a la guerra y el belicismo, los vikingos son únicos

PB

En el plano mental, por su natural predisposición a la guerra y al belicismo, los vikingos son únicos. Esto no significa que se trate de unos locos sedientos de sangre o unos bárbaros salvajes. La realidad está muy alejada de eso y tiene que ver con la educación recibida desde la más tierna infancia. Esta se organiza en torno al mundo bélico, con mitos y dioses viriles que determinan una concepción del universo marcada por la violencia y la lucha, donde la guerra es una costumbre veraniega que forma parte de la vida cotidiana y no existe mayor recompensa que la muerte en el combate (única vía que conduce al Valhöll o "salón de Ódinn"). **Honor, deber, venganza, derecho y creencias conforman los pilares básicos de la mentalidad vikinga**. Esta forma de entender la realidad hunde sus raíces en un evidente determinismo filosófico y genera una clara vocación hacia la muerte en la batalla. Por tanto, los vikingos no son unos "salvajes" en el sentido genérico del término. En la práctica, la supuesta barbarie de los hombres del norte es comparable a la de la mayoría de las sociedades de la Alta y la Plena Edad Media.

Un elemento central de la mentalidad nórdica pagana es **el honor, la propiedad más sagrada para un vikingo**. Este bien no consiste solo en el honor propio, sino en la dignidad de todo su grupo familiar. Desde el punto de vista de un hombre del norte, cualquier ataque al honor exige una reparación real y efectiva. **No reivindicar y defender la reparación del honor mancillado implica un enorme desprestigio para el ofendido**. Este desprestigio se hace extensivo a todo el clan, lo que se convierte en algo mucho más grave que la propia afrenta y explica que las sagas de los *skáld* se vean repletas de venganzas familiares que se vuelven endémicas y se dilatan a lo largo de generaciones. Para solucionar los agravios de honor, los vikingos desarrollan una serie de disposiciones lega-

les cuyo objetivo es zanjar la querella original y poner fin a los mecanismos recíprocos de venganza (que, de otro modo, se podrían extender *sine die*):

Algunas ofensas se pueden reparar mediante el pago de un monto económico genérico denominado ***wergeld*** (lo que viene a ser una especie de multa). Según la naturaleza y la gravedad del agravio, el *wergeld* resulta más o menos cuantioso y se paga en dinero, en especie o incluso con la entrega de bienes inmuebles.

Otros menoscabos al honor se saldan con la aplicación de un castigo específico al culpable. Es competencia del ***thing*** (la asamblea de gobierno vikinga) dictaminar aquellas penas que se consideren oportunas. Según la gravedad de la ofensa, se contemplan el *wergeld*, el destierro, la proscripción completa e incluso la pena de muerte, que no es habitual entre los vikingos.

Las más terribles ofensas al honor, aquellas que solo pueden lavarse con sangre (como, por ejemplo, el ultraje de una mujer del propio clan), se suelen resolver por medio de unos duelos conocidos como "***hólmgöngur***" (singular, *hólmganga*).

Pero el asunto del honor no basta para entender la mentalidad de los hombres del norte en su auténtica dimensión. Un segundo aspecto viene a completar la naturaleza del pensamiento vikingo relativo a la muerte, y no es otro que su **filosofía de vida de tipo determinista** (o, más bien, "predeterminista"). Para un vikingo, el destino de cualquier hombre está escrito y nada de lo que haga en vida será capaz de cambiarlo. Tal creencia alumbra una sociedad en la que la existencia del individuo y el mundo de la guerra quedan absolutamente vinculados entre sí. Las tres *nornir* de la mitología nórdica, espíritus femeninos parecidos a las *moiras* griegas o a las *parcas* romanas, tejen los tapices del destino y hacen que el devenir avance inexorablemente hasta el momento prefijado en el que se cortan los hilos. Por tanto, si la hora de la muerte viene determinada el mismo día del nacimiento sin que se pueda hacer nada por evitarlo, los vikingos no encuentran ninguna lógica al hecho de rehuir el combate: el miedo a la extinción definitiva carece de sentido. No ofrece nada al hombre. Lo que tenga que llegar, llegará. En cambio, la muerte en batalla puede brindar increíbles recompensas. No existe mayor honor que el de sucumbir demostrando valor y arrojo en combate, siempre con el arma en la mano. Hacerlo constituye la única manera de que las *valkyrjur* escojan a un guerrero de entre todos los caídos para conducirlo al Valhöll o Walhalla, el gran salón del dios padre, Ódinn.

La hora del dolor y de los escudos quebrados

Los vikingos son, sobre todo, guerreros de infantería, y más específicamente, de infantería ligera. Suelen constituir una **fuerza de combate no demasiado numerosa, que se desplaza a pie con rapidez y que viste escasa protección**. Esta se reduce a un escudo circular, habitualmente de madera de tilo o de roble, un sayal de lana (o incluso un peto de cuero) y un casco, bien cónico y de hierro, con o sin nasal, bien un capacete de cuero endurecido. Como es lógico, los vikingos utilizan el tipo de armas que les confiere una mayor libertad de movimientos, tales como lanzas cortas, arcos, cuchillos, hachas de una o dos manos y espadas (estas últimas, herramientas al alcance de muy pocos guerreros).

Los hombres del norte viajan y luchan en grupos más bien reducidos, especialmente en las primeras etapas de la Era Vikinga. Juntos componen lo que se conoce como una **"partida de guerra"**, y sus miembros están unidos por lazos de sangre y de leche, es decir, por el hecho de pertenecer a un mismo clan, una misma aldea o un mismo valle. A menudo, estas partidas de guerra se unen para alcanzar objetivos más ambiciosos, sobre todo en el exterior, lo que se materializa en los *strandhögg*, las expediciones de saqueo estival (véase más adelante). Las agrupaciones siempre cuentan con un líder indiscutido, papel que suele cumplir el *jarl*, el aristócrata gobernador político de la región, que ejerce asimismo de caudillo militar.

Cuando las metas propuestas son más amplias que el simple desvalijamiento de un monasterio costero, como ocurre cuando se lleva a cabo la conquista de las islas británicas a manos del Gran Ejército Pagano, se unen multitud de partidas de guerra como las que se han descrito en el párrafo anterior para formar con sus *drekar* una flota que, al desembarcar, constituye algo que ya se puede llamar **"ejército vikingo"**. Estas imponentes fuerzas de ataque no suelen contar con un líder único, sino más bien con un consejo de jefes militares semiindependientes, cada uno a cargo de su pequeña banda. En principio, estos ejércitos no son demasiado estables: se agrupan cuando la superioridad numérica es un factor decisivo e indispensable para alcanzar la victoria o ciertos propósitos bélicos concretos (como forzar la entrega de un *danegeld*, por ejemplo) y se disuelven cuando se ha cumplido el cometido pactado. Pero los contingentes de esta clase, grandes y poderosos, se vuelven cada vez más comunes según avanza la Era Vikinga. En parte, esto se debe a que los hombres del norte empiezan a llegar hasta lugares que no solo pretenden saquear, sino también colonizar. De forma paralela, su sociedad de tipo tribal se estratifica y centraliza bajo el gobierno de fuerzas políticas mayores. Solo entonces surgen los grandes reinos nórdicos y los reyes capaces de unificar cada una de las naciones de la Escandinavia que conocemos en la actualidad.

En resumen, se puede considerar al vikingo como un **ejército de levas**, sobre todo si se repara en la ausencia de soldados profesionales en su seno, la falta de armamento específico, la carencia de entrenamiento reglado y el casi total desconocimiento de las tácticas militares más elementales, equiparables a las de los ejércitos europeos de su tiempo (carolingios, sajones, bizantinos o andalusíes). Cuando se enfrentan al enemigo, los vikin-



Los vikingos no se suelen encontrar con oponentes preparados para afrontar sus ataques relámpago

gos compensan estas desventajas mediante el uso de la astucia, el factor sorpresa y, hasta cierto punto, el conocimiento del terreno. Los hombres del norte siempre esperan el momento idóneo para atacar con inteligencia y previsión y hacen de ello el eje central de su práctica guerrera. Sus víctimas predilectas son los monasterios habitados por monjes indefensos y desprotegidos, así como las comarcas y ciudades desprevenidas en tiempo de celebración de oficios religiosos, como en el caso de París en la Pascua de 857 o de Tréveris el Jueves Santo de 882. Esta clase de actuaciones se materializan en un tipo de ataque relámpago conocido como "*strandhögg*", que confiere a los vikingos una gran ventaja psicológica.

El ***strandhögg***, que literalmente significa "lucha sobre la arena" o "lucha en la playa", consiste en una veloz travesía realizada en barco (habitualmente de tipo *langskip,* un navío ligero, estrecho y de poco calado) cuyo destino es la costa o alguna ensenada de la región que se quiere saquear. Una vez en tierra, el *strandhögg* se desarrolla siempre de la misma forma: a una primera fase de espionaje y reconocimiento del terreno (realizada por hostigadores de gran movilidad) le sucede justo a continuación un rápido ataque sobre el asentamiento o monasterio elegido, el correspondiente saqueo de los bienes de las víctimas, el incendio de los edificios principales y, por último, el reembarque y el regreso en el *dreki* sin perder el más mínimo tiempo. Los vikingos no solo asesinan y roban en estos golpes de mano, sino que también llevan a cabo secuestros, un método sencillo con el que, a través del pago de los correspondientes rescates, se puede conseguir dinero muy fácilmente. Al contrario de lo que se pueda creer, el objeto de la mayoría de estos "secuestros" no son personajes de relevancia local, sino bienes muebles de gran valor, del estilo de códices sagrados o reliquias de santos.

Al imaginar esta clase de ataques, en donde prima la astucia, la celeridad y la diligencia, es fácil deducir la necesidad de un equipamiento militar especialmente liviano, que permita a los saqueadores moverse con ligereza. Tampoco son necesarios demasiados combatientes para que un *strandhögg* se vea culminado por el éxito. Las crónicas de los primeros saqueos en Inglaterra informan de acciones realizadas por las tripulaciones de solo tres barcos pequeños. Al atacar por sorpresa lugares especialmente desprotegidos, los vikingos no se suelen encontrar con resistencia armada. Los hombres del norte no juegan con las reglas que siguen, por inercia y por costumbre, la mayoría de las milicias de su tiempo, por lo que rompen completamente con la psicología del enemigo y eliminan cualquier expectativa de éxito de la defensa, planificada para hacer frente al comportamiento militar de un ejército convencional.

Los vikingos, en su faceta de viajeros y comerciantes, acceden con frecuencia a cierta cantidad de datos sensibles sobre las poblaciones y los emplazamientos susceptibles de ser saqueados. En ocasiones, cuentan incluso con **espías** que les informan de las costumbres de las regiones en las que van a desembarcar (por ejemplo, de sus días consagrados a la religión) o de la localización exacta de los centros de mayor riqueza. Estos informadores pueden ser otros hombres del norte asentados fuera de Escandinavia, esclavos vendidos hace poco tiempo, mantenidos secretamente a sueldo o bajo promesa de manumisión, o traidores a la ciudad o al pueblo que va a sufrir el asalto.

Como ya se ha señalado, los vikingos no se suelen encontrar con oponentes armados o preparados para afrontar sus ataques relámpago, pero cuando esto ocurre, los hombres del norte pasan a emplear un reducido abanico de **tácticas bélicas del género "de agrupación"**. Los guerreros vikingos no luchan entonces de manera individual, sino formando grupos compactos mediante la aplicación de ciertas técnicas, las más conocidas de las cuales son el muro de escudos y el hocico de verraco.

Skjaldborg, el muro de escudos

El célebre muro de escudos vikingo consiste en una agrupación defensiva de tipo *fylking* caracterizada porque el conjunto de los guerreros forma una **línea de ayuda mutua en la que se superponen sus escudos**. Sobre esta base existen algunas variaciones según las necesidades concretas, como la que simula un erizo, con las armas (lanzas, espadas o hachas) sobresaliendo por entre los huecos que dejan los escudos. En general, en la Era Vikinga, los hombres del norte se organizan en filas, agarrando al compañero que tienen delante por uno de sus hombros y sacando el extremo de sus armas por encima del otro. La posición y la anchura del escudo hacen que esta técnica resulte eficaz en la cobertura tanto de cada guerrero como del que se encuentra a su derecha, de modo que se benefician de la protección del escudo vecino y del propio. La clave del funcionamiento del *skjaldborg* es algo tan sencillo como la fuerza bruta: el guerrero debe mantener la posición sin romper el agrupamiento mientras el enemigo ataca, resistir los empujones de los adversarios y utilizar el propio arma, todo al mismo tiempo. Por supuesto, para mantener el muro compacto y sin brechas también es fundamental que los integrantes del *skjaldborg* sepan moverse todos a una, coordinación que solo se consigue a través de la disciplina, el coraje y el entrenamiento.

En los albores de la Plena Edad Media, **la técnica del *skjaldborg* se extiende por las tierras del norte de Europa**, especialmente en las zonas de influencia germánica, en la península escandinava y, poco después, en la Inglaterra anglosajona. Más adelante, la formación cae en desuso por diversos motivos. En primer lugar, por la aparición y la generalización de las armas a dos manos, que, como es lógico, reduce la utilización de los escudos. En segundo lugar, por tratarse de una técnica especialmente apropiada para la edad dorada de la infantería, esto es, la Alta Edad Media, mientras que en la Era Vikinga los diferentes territorios de Europa ya están entrando de lleno, para bien o para mal, en el periodo de hegemonía de la caballería. Frente al arma de caballería, especialmente la caballería pesada, el muro de escudos resulta poco efectivo.

Desde el punto de vista vikingo, la principal ventaja del *skjaldborg* es obvia: **si se lleva a cabo correctamente, el muro de escudos resulta casi imposible de penetrar** y es capaz de proteger a los guerreros que se encuentran en su interior incluso cuando se enfrentan a enemigos muy superiores en número. No obstante, también pueden encontrarse serias desventajas en el uso del *skjaldborg*. Su carácter cerrado y defensivo obliga a los guerreros a adoptar una actitud pasiva en el combate, lo que les hace perder casi por completo la iniciativa. Además, la falta de una buena coordinación hace imposible avanzar sin romper la formación. Por último, si, en efecto, el *skjaldborg* llega a romperse, resulta extremadamente difícil volver a reorganizar el muro bajo la presión del enemigo.

Svinfylking, el hocico de verraco

El *svinfylking* consiste en un **agrupamiento militar triangular con forma de "V"**, muy utilizado por los contingentes de guerreros nórdicos, que se puede traducir literalmente por "hocico de verraco". Se compone de dos soldados al frente en una primera línea vértice de la formación y de dos hombres más por fila justo a continuación para crear cuñas (en el caso de los ejércitos) de 110 hombres y 10 líneas de fondo, es decir, 20 hombres en la base (a menudo arqueros) y 2 en la punta. El *svinfylking* puede causar grandes destrozos en el ejército rival en un primer momento y sirve para romper las líneas enemigas, si bien no resulta fácil realizar el movimiento marcha atrás. Los guerreros vikingos tienen esta formación en gran estima y resulta una creencia muy extendida que el *svinfylking* no es sino un invento del mismísimo *Ódinn*.

Al igual que ocurre con el muro de escudos, el *svinfylking* exige un notable grado de coordinación entre quienes lo componen. El "hocico" es básicamente una punta de lanza especialmente compacta, cuya función es la de abrir brechas en las defensas del contrario y penetrar profundamente en las líneas enemigas. **Existen variantes en la colocación de los arqueros**, ya que estos pueden situarse en el centro de la cuña o en la retaguardia, o incluso constituir batallones separados. El funcionamiento del *svinfylking* es simple: los guerreros del exterior combaten cuerpo a cuerpo con el objetivo de hendir la formación enemiga, mientras que los arqueros la hostigan con sus flechas desde la retaguardia o los flancos.

Al igual que en el caso anterior, esta táctica presenta **ventajas e inconvenientes**. Sin duda, un *svinfylking* en plena acción es un gigantesco puñal que sorprende e impacta a cualquier ejército rival. La maniobra es capaz de cruzar de parte a parte el campo de batalla con relativa velocidad y, si logra atravesar las filas del enemigo a la primera, las posibilidades de ganar la contienda son muy elevadas. Por el contrario, el *svinfylking* impide retroceder con garantías y, si la retirada deja de ser una opción, cualquier enfrentamiento puede acabar convirtiéndose en una verdadera matanza. La imposibilidad de replegarse ordenadamente determina que una pequeña resistencia por parte del enemigo sea suficiente para sembrar el caos entre las propias huestes, lo que genera movimientos erráticos que dejan su resistencia muy mermada y provo-

can que los hombres queden harto expuestos. Además, si no se consigue romper las líneas rivales con cierta rapidez, la presión del enemigo hace del todo imposible mantener la posición mucho tiempo sin extenuar a los guerreros.

De vikingos y vikingos

100 nombres para los forasteros septentrionales

No hay duda de que conocer la mentalidad vikinga y la faceta guerrera de los escandinavos de la Alta y la Plena Edad Media es esencial para empezar a caracterizar su civilización, pues remite a algunos de los aspectos más célebres (aunque no exentos de tópicos) de los hombres del norte. Pero esto no basta. **Como pueblo, los vikingos son algo mucho más complejo que un mero conjunto de individuos homogéneos obsesionados por el honor y por hacer la guerra**. Dicha complejidad comienza desde su propia denominación, ese "vikingos" que oculta una notable diversidad de situaciones geográficas o de ojos con los que, en su propio tiempo, el resto de civilizaciones medievales los observa. Aunque hoy se los llame vikingos, no es así como se los identifica en la Era Vikinga ni tampoco como se refieren a sí mismos.

El origen de la palabra "*víkingr*" es confuso. Parece que proviene de la expresión *"fara í víkingr"*, algo así como "ir de pillaje". En principio, *"fara í víkingr"* tiene un significado más bien comercial, aunque muy pronto se emplea para referirse a las actividades relacionadas con la piratería y el saqueo. No obstante, la palabra *"víkingr"* no aparece en textos escritos hasta bien entrado el siglo XII, ya finalizada la Era Vikinga. Existen varias hipótesis para explicar su origen y significado:

- Que la expresión tiene que ver con la forma de llamar a los marineros y armadores de Vík, distrito cercano a Oslo (Noruega).
- Que, en nórdico antiguo, "*vík*" funciona como sinónimo de "bandido" o incluso de "bahía pequeña". Por tanto, la palabra constituiría la base de "*víkingr*", lo que se podría traducir como "los de bahía adentro", una posible referencia a los campamentos litorales y de ribera de los hombres del norte.
- Que "*víkingr*" deriva de la forma latina "*vicus*" (pueblos o lugares de comercio). El vikingo, entonces, sería aquel que viaja de un *vicus* a otro.
- Que la expresión proviene de la palabra "*wicin*", presente ya en los textos anglosajones anteriores a la Era Vikinga. "*Wicin*" (término en inglés antiguo) designa a los piratas que llegan por mar a las costas orientales de Inglaterra.

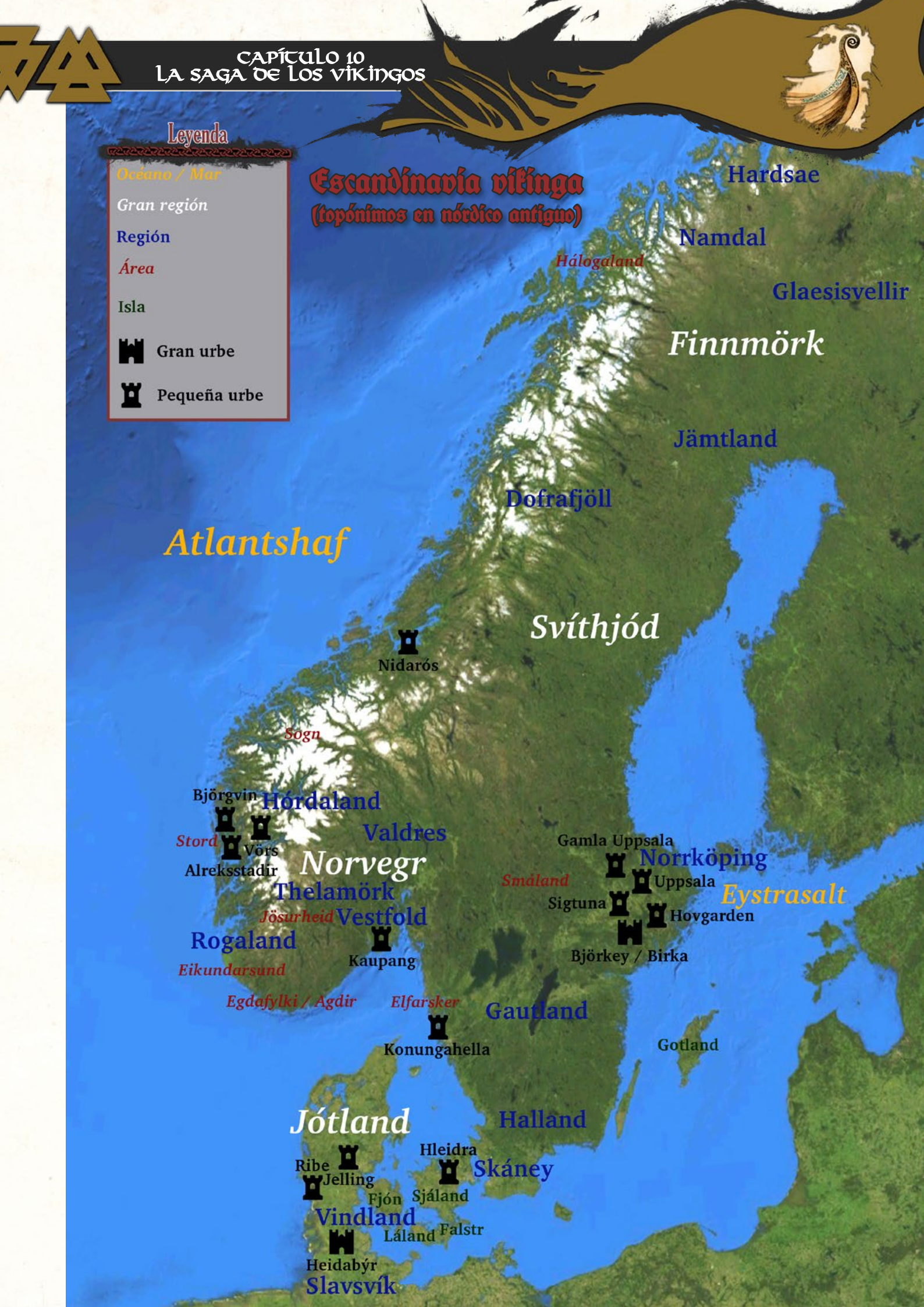
Ninguno de los habitantes de la Escandinavia medieval se reconoce o presenta a sí mismo como vikingo. Con todo, lo más llamativo es que ni uno solo de los pueblos que entran en contacto con los vikingos los llama de esa forma. En la práctica, **los hombres del norte reciben variadas denominaciones que, en su gran mayoría, hacen referencia a su origen geográfico o a sus creencias paganas**.

En los territorios de los anglosajones, el nombre otorgado a los vikingos es el genérico de ***"dane"*** (daneses), sin que se discrimine realmente entre habitantes originales de Dinamarca, suecos o noruegos. La moraleja es obvia: si los mismos vikingos no entienden de fronteras políticas o nacionales, el resto de pueblos no les va a la zaga. En la actual Rusia, esos mal llamados "*dane*" se conocen, sobre todo, como ***"varegos"***, mientras que en el sureste de Europa, paralelamente, eslavos y bizantinos se dirigen a ellos como ***"varangoi"***. Ambos vocablos, "*varego*" y "*varangoi*", derivan del término "*var*", que en nórdico antiguo se puede traducir como "voto" o "juramento". Así pues, en las vastas tierras del este, los vikingos se conceptúan como "los juramentados", es decir, "los que han hecho votos" (sobre todo, el de obediencia absoluta a sus caudillos durante las expediciones comerciales o de saqueo). Pero la cosa no acaba ahí: las fuentes eslavas y bizantinas también llaman a los vikingos ***"rus"*** y ***"rhos"*** respectivamente (lo que se traduce como "los remeros"), nombres de los que más tarde derivará el propio de Rusia. Mientras tanto, los francos se refieren a ellos como ***"nordmanni"*** o **"normandos"** (es decir, el popular "hombres del norte"), mientras que los germanos prefieren utilizar los términos ***"ascomanni"*** y ***"ashmen"*** (literalmente, "los hombres del fresno", en una clara alusión al fresno Yggdrasil, el árbol del universo de la mitología nórdica). Por último, los musulmanes llaman a los vikingos ***"al-urdumâniyyun"*** en Al-Ándalus, término derivado del "*nordmanni*" carolingio, y ***"mayus"*** o ***"madjus"*** (es decir, "magos" ["adoradores del fuego"]) en el resto de los territorios gobernados por el Islam.

Los que más atinan en la dura tarea de definir y conceptualizar a los vikingos son, sin duda, los celtas. Las gentes de Irlanda, Gales y Escocia cuentan con un término genérico para dirigirse a los hombres del norte, que es el de ***"lochlainach"*** o "habitantes del país de los lagos", pero además atesoran otros muchos vocablos con los que distinguir a unos vikingos de otros. Los daneses, por ejemplo, son citados como ***"fionnghaill"*** o ***"fin-gaill"***, esto es, "extranjeros rubios" o "claros". En cambio, los noruegos son llamados ***"dubhghaill"*** o ***"dubh-gaill"***, lo que se debe traducir como "extranjeros oscuros" o, sencillamente, "morenos". No obstante, a veces el término "*fin-gaill*" se usa para referirse a los vikingos que llevan mucho tiempo en Irlanda, es decir, a los hiberno-nórdicos (véase más adelante), de modo que el de "*dubh-gaill*" se deja para los recién llegados.

Categorías de hombres del norte

La multiplicidad de términos para referirse a los vikingos no debe llevar a engaño: los hombres del norte son hombres del norte en todas partes. No existen entre ellos


Leyenda
Océano / Mar
Gran región
Región
Área
Isla
Gran urbe
Pequeña urbe
Escandinavia vikinga
(topónimos en nórdico antiguo)
Hardsae
Namdal
Hálogaland
Glaesisvellir
Finnmörk
Jämtland
Dofrafjöll
Atlantshaf
Svíthjód
Nidarós
Sogn
Björgvin
Hördaland
Valdres
Stord
Vörs
Alreksstadir
Norvegr
Thelamörk
Jösurheid
Vestfold
Rogaland
Kaupang
Eikundarsund
Egdafylki / Agdir
Elfarsker
Konungahella
Gautland
Gamla Uppsala
Norrköping
Smáland
Uppsala
Eystrasalt
Sigtuna
Hovgarden
Björkey / Birka
Gotland
Jótland
Halland
Hleidra
Ribe
Jelling
Skáney
Fjón
Sjáland
Vindland
Láland
Falstr
Heidabýr
Slavsvík

más que las pequeñas diferencias regionales que se dan incluso en el seno de las sociedades más homogéneas y compactas. Hablar de nacionalidades entre los siglos VIII y XII constituye un error de bulto. **Los territorios nórdicos no se dividen en naciones tal y como se las entiende en la actualidad**. En las áreas habitadas por los vikingos no existe el concepto de Estado, pero tampoco identidades nacionales que engloben a alguno o varios de sus pueblos y los diferencien vigorosamente de sus vecinos más inmediatos. Los hijos e hijas de Escandinavia no se consideran a sí mismos noruegos, daneses, suecos o islandeses. **Los vikingos hallan su razón de ser y construyen su proyecto vital en círculos mucho más reducidos: los de la familia, el clan, la tribu o la aldea, todo con un sentido amplio y hasta cierto punto difuso**. Al inicio de la Era Vikinga, tanto si permanecen en la península escandinava como si salen de ella, los hombres del norte conforman un pueblo único que comparte unos mismos rasgos socioeconómicos, culturales y lingüísticos, determinados todos por una procedencia geográfica común.

Los territorios originales de los hombres del norte, desde los que brota la gran diáspora vikinga alto y plenomedieval, son los actuales países de Suecia, Noruega y Dinamarca. Finlandia, que tiende a contarse dentro de las primeras regiones vikingas, en realidad no forma parte de ellas, sino que funciona más como un territorio de tradicional arribada, intercambio y colonización. Con posterioridad, los hombres del norte emigran, exploran, luchan y conquistan, y se asientan en otros lugares para dar lugar a nuevas estirpes de origen nórdico: **feroeses, maneses, hiberno-nórdicos, islandeses, normandos, groenlandeses, e incluso vinlandeses, son los más importantes**.

La primera categorización que se puede establecer dentro de los vikingos es la que diferencia a estos propiamente dichos de los llamados "varegos". Esta es una distinción matizable y ambigua, pues los varegos no dejan de ser hombres del norte como cualesquiera otros, solo que de origen sueco. *Sensu stricto*, se considera vikingos a los escandinavos de Noruega y Dinamarca que entre los siglos VIII y XI se expanden a través de las rutas marítimas occidentales con objeto de practicar saqueos y pillajes y, al final del periodo, colonizar nuevas tierras. Por oposición, los varegos son los escandinavos oriundos de Suecia que durante la misma época viajan hacia el este para establecer rutas comerciales y asentarse en lo que hoy son los estados bálticos y, muy especialmente, Rusia, Bielorrusia y Ucrania.

Si se atiende a los territorios de fuera de Escandinavia, los dos tipos de vikingos más relevantes son los normandos y los hiberno-nórdicos o nórdico-gaélicos. Los hiberno-nórdicos son los escandinavos establecidos en las tierras de Irlanda, Escocia, Gales, la isla de Mann y los archipiélagos de las Hébridas, las Orcadas y las Shetland (no así las Feroe). Estos vikingos, mayoritariamente noruegos, erigen asentamientos en los lugares citados ya desde finales del siglo VIII, plazas que terminan convirtiéndose en colonias permanentes. Allí desarrollan una cultura, una identidad y un idioma propios, surgidos de su hibridación con la población autóctona, fenómeno que a veces se solapa con el de la simple aculturación celta. Por otra parte, los normandos son los colonos de Escandinavia que se asientan en la zona que ocupa la actual región francesa de Normandía. Durante décadas, multitud de bandas danesas saquean Francia hasta que, a comienzos del siglo X, un poderoso contingente recibe en feudo el ducado de Normandía a cambio de defender el territorio de las acometidas de otros vikingos. También aquí tiene lugar un importante caso de sincretismo cultural, tal vez el más conocido y llamativo de todos en los que participan los vikingos. Los hombres del norte, ya normandos, adaptan su lengua, su cultura, sus creencias y su forma de vida a las de los franceses, lo que da como resultado una identidad peculiar que posteriormente se exporta a otros lugares, como el reino normando de Sicilia o el principado de Antioquía, en Tierra Santa.

Las tierras del ancho norte (I): Dinamarca

A principios de la Era Vikinga, en las últimas décadas del siglo VIII, el área que hoy se conoce como Dinamarca está compuesta por varios reinos de pequeño tamaño o condados completamente autónomos. **Estas demarcaciones, de fronteras siempre difusas, están gobernadas por nobles y reyezuelos que reciben el nombre de *jarlar* (singular, *jarl*)**. Los territorios se extienden por las provincias de Jótland (Jutlandia), Heidabýr (Hedeby, también llamada Haithabu), Hleidra, en la isla de Sjáland (Selandia), y Angeln (o Anglia, al este del Schleswig Meridional). Aun así, toda Dinamarca se puede dividir en dos zonas fundamentales: la continental, Jótland, y la insular, Sjáland.

A partir del siglo VII, el poderío danés comienza a crecer. A lo largo de la siguiente centuria surge una élite de *jarlar* cada vez más sofisticados y ambiciosos, capaces de coordinarse entre sí. Es en este momento en el que se levantan una serie de estructuras defensivas bastante imponentes, como la gran muralla Danevirke, que cruza el sur de Jótland de un extremo a otro para proteger la península de posibles invasiones carolingias, o el canal de Kanhave, una zanja de casi medio kilómetro excavada a lo largo de la isla de Samso. Hacia 700, la ciudad de Ribe ya es un importante centro artesanal y comercial, y sobre 750 se transforma en un asentamiento de carácter permanente, esto es, en una ciudad. Para finales de siglo, Dinamarca es un reino bastante unificado (el primer territorio en lograrlo de entre los habitados por los vikingos) que, en torno a 800, bajo el mandato del **rey Gudrík (o Godofredo)**, se atreve a atacar al todopoderoso imperio de Carlomagno. 23 años después, el arzobispo Ebbo de Reims se convierte en el primer misionero cristiano que recorre las tierras de los daneses, aunque con escaso éxito en lo que a conversiones se refiere. Otros vendrán

después y serán más afortunados, como el obispo Ansgar o el monje Poppo. Ya en 850 se erigen, tanto en Heidabýr como en Ribe, los primeros templos cristianos.

En 936, **Gorm "el Viejo"** se convierte en el primer rey de una Dinamarca completamente unificada, engrosada incluso con la anexión de algunas regiones meridionales de Suecia y Noruega y de ciertos enclaves bálticos. A su muerte, acaecida en 958, Gorm "el Viejo" es sucedido en el trono por su hijo **Harald "*Blátönn*" ("Diente Negro" o "Diente Podrido")**, en lo que constituye el primer caso de transmisión hereditaria del poder monárquico en cualquiera de los pueblos vikingos. Harald es también el primer rey que se convierte al cristianismo, lo que sucede en torno a 960. En 985, su hijo **Sveinn "*Tjúguskegg*" ("Barba Partida" o "Barba Ahorquillada")** lo asesina y se alza con la corona de Dinamarca. Sveinn I será el primer soberano de Dinamarca que acuñe moneda, y también el primero en unir su corona con la de toda Inglaterra.

Los daneses desarrollan sus actividades principalmente en el litoral meridional del Báltico, el imperio carolingio y el Sacro Imperio, aunque también atacan ocasionalmente la cuenca del Mediterráneo, Sicilia y hasta Constantinopla. Aliados con los noruegos, **asolan buena parte de la Europa Occidental durante más de 200 años**. Hacia la segunda mitad del siglo IX controlan la mitad oriental de Inglaterra (la zona llamada Danelaw) y, ya en el siglo X, fundan el ducado de Normandía.

Las tierras del ancho norte (II): Noruega

Al igual que ocurre con Dinamarca, **en los inicios de la Era Vikinga, el territorio que hoy ocupa la moderna nación de Noruega constituye una abigarrada aglomeración de pequeños reinos gobernados por *jarlar***. Entre los siglos IV y VI d. C., las tierras de Noruega pasan por una época de bonanza generalizada que se traduce en un aumento sustancial de la población. Este excedente demográfico se redistribuye en asentamientos fortificados de nueva planta o se ve obligado a buscar fortuna en el exterior. El país se divide entonces en diez grandes jefaturas independientes, casi todas ubicadas en la costa, con una distancia media entre una y otra de unos 100 kilómetros.

Hacia 820, los reinos más importantes son Vestfold, Hálogaland y Egdafylki (o Agdir). A partir de este momento, los diferentes *jarlar* tienen la fuerza suficiente como para luchar por el dominio de regiones de mayor tamaño, principalmente alrededor del fiordo de la actual Trondheim (antigua Nidarós) y en el sur del país. En 872 tiene lugar la **Batalla de Hafrsfjörd**, que permite a Harald I "el de los Hermosos Cabellos" unificar toda la zona occidental de Noruega. Sin embargo, la muerte de este fiero monarca hace que se reproduzcan las luchas por el poder, y el joven reino se fragmenta de nuevo. Los enfrentamientos fratricidas son aprovechados por los daneses, que intervienen hasta que logran someter a los siempre orgullosos *jarlar*.

Hákon I "el Bueno", un hijo de Harald educado en Inglaterra, es el primer monarca noruego que adopta el cristianismo. Pronto trata de propagar la nueva fe costeando la erección de diversos templos, pero la población se muestra reticente ante estas novedades. A partir de 995, el rey **Óláf Tryggvason** reinicia con gran vigor la tarea de cristianizar Noruega y, para lograrlo, no duda en emplear la fuerza. Cosecha menos éxito cuando intenta convertirse en un monarca de tipo autoritario y, al final, termina derrotado y muerto en la batalla naval de Svold (o Svolder), justo en el año 1000. 15 años después, **Óláf Haraldsson, también apodado "el Santo"**, consigue instaurar por fin una monarquía con verdadera capacidad ejecutiva en Noruega, pero sus numerosos detractores reaccionan solicitando la intervención de los daneses. Esto trae como consecuencia la expulsión de Óláf y su muerte en la batalla de Stiklestad (o Stiklarstadir), en 1030, contienda que se puede enmarcar dentro de un proceso de reacción anticristiana de naturaleza más global. Como consecuencia, cuando **Magnús I Óláfsson** logra ascender al trono, en 1035, se ve obligado a llegar a un entendimiento con los daneses liderados por Hardaknút. Este acuerdo establece que aquel de ambos soberanos que sobreviva al otro recibirá el trono de los dos reinos (Noruega y Dinamarca). Hardaknút fallece en 1042, así que Magnús I hereda la corona danesa y la une con la propia. El maridaje, sin embargo, dura muy poco. Tres años después, **Harald "*Hardrádi*" ("el Severo" o "el Tirano")**, tío de Magnús, regresa de Constantinopla, en donde había estado sirviendo como miembro de la Guardia Varega del emperador de Bizancio, y exige un reparto que lo tenga en consideración. El resultado de estas nuevas querellas es que, a la muerte de Magnús, Noruega y Dinamarca vuelven a separarse.

Mientras tanto, en 1066 fallece sin descendencia Eduardo "el Confesor", último rey inglés de la casa de Wessex. Animado por este hecho y alentado por Tostig Godwinson, un renegado *earl* de Northumbria, Harald III "*Hardrádi*", rey de Noruega en solitario tras la muerte de su sobrino Magnús I, exige para sí el trono inglés aduciendo cuestiones hereditarias. Esta reclamación lo enfrenta directamente con el nuevo rey de Inglaterra, el sajón Haroldo II, con el que libra la famosa **batalla de Stamford Bridge**. Allí sucumben las tropas noruegas y muere el propio Harald, que resulta abatido por una flecha. Su derrota pone el punto y final "oficial" de la Era Vikinga, aunque el poder de los reyes de Noruega no se consolida plenamente hasta el primer tercio del siglo XII.

Los noruegos son los grandes saqueadores y colonizadores de las tierras de Poniente. Asaltan Inglaterra en numerosas ocasiones y descubren y pueblan las islas Hébridas, las Orcadas, las Shetland, las Feroe, la isla de Man, el litoral de Escocia y de Irlanda, Islandia,



Los noruegos son los grandes exploradores del Atlántico Norte

Groenlandia e incluso la mítica Vinlandia, en América del Norte. Con el tiempo, se aventuran también más al sur, hasta Francia e incluso la península ibérica.

Las tierras del ancho norte (III): Suecia

Al pertenecer a un mismo entorno sociocultural y geográfico, las estructuras políticas de los territorios de Suecia son similares a las ya comentadas para los casos de Dinamarca y Noruega. En las postrimerías del siglo VIII, cuando se inicia la Era Vikinga, la región que ocupa la actual nación de Suecia se halla también dividida en una serie de **reinos menores y dispersos, regidos por una inestable casta nobiliaria de *jarlar***. En concreto, el país se compone de unos 20 reinos, de los cuales los más importantes son **Björkey** (o Birka), **Skáney** (actual Escania), **Södermanland**, **Svíthjód** (actual Svealand), **Gautland** (o Götaland), la isla de **Gotland** (actual Gotlandia, que no se debe confundir con la región anterior), **Uppsala** (o Upsala) y **Uppland** (o Uplandia).

Entre los años 500 y 800 d. C., Suecia pasa por un periodo histórico conocido como **formativo o previkingo Vendel**, cuyo núcleo político, económico y cultural se ubica en la ciudad sagrada de Gamla Uppsala. En estos tiempos, la zona sur del país está en manos de los daneses. Suecia evoluciona a partir de entonces de forma parecida a como lo hacen sus vecinos, con unos caudillos militares cada vez más ambiciosos y capaces, si bien en el caso sueco la unificación completa y la monarquía unitaria se retrasan bastante en comparación con Noruega y, especialmente, Dinamarca. De hecho, el primer y auténtico rey de Suecia es **Eirík "el Victorioso"**, que nace en una fecha tan tardía como 945 y gobierna entre 970 y 995. Este monarca logra dominar las provincias clave de Svíthjód y Gautland, las ancestrales patrias de los *svear* (o suiones) y los *götar* (o godos) respectivamente, lo que le permite avanzar hacia la unificación definitiva. Asimismo, en 980 el nuevo rey funda la ciudad de Sigtuna, que sucede a Björkey, abandonada en 975, como principal enclave comercial del país.

Óláf "*Skötkonung*" ("el Tesorero"), único hijo de Eirík "el Victorioso", sube al trono de Suecia en 995 con la clara intención de profundizar en el proceso de unificación y "modernización" del reino. Cristiano converso él mismo, trata de extender el credo de Roma entre sus paisanos sin excesivas sutilidades, a menudo por la fuerza. Sin embargo, no se puede decir que tenga demasiado éxito, al menos al principio: en el año 1000, el monarca es expulsado del trono y del país tras intentar destruir el templo pagano de Gamla Uppsala. Logra regresar ocho años más tarde y, recuperada la corona (no sin esfuerzo), en su segunda etapa como monarca obtiene mayores logros en su tarea de cristianizar Suecia.

Para 1050, la nueva fe se ha impuesto nominalmente casi por completo y Suecia se cuenta dentro de las naciones cristianas oficiales. Poco después, en 1084, el rey **Ingi Steinkelsson** se siente lo suficientemente fuerte como para prender fuego al templo pagano de Uppsala, con lo que impone de manera definitiva el cristianismo. Por supuesto, en el ámbito popular se sigue manteniendo un duro pulso entre la antigua religión y el nuevo credo, circunstancia que explica que, en 1155, el rey **Eirík IX "el Santo"** emprenda una cruzada contra los paganos fineses al mismo tiempo que consagra la

catedral de Uppsala en las cercanías del antiguo templo pagano. La cruzada del rey Eiríck IX, por cierto, inicia un periodo de ocupación sueca en los territorios de Finlandia que se prolongará durante los siete siglos siguientes.

Los suecos, también llamados varegos en el exterior, realizan sus actividades comerciales y piráticas casi siempre en el este: Finlandia, los países bálticos, las actuales Rusia, Bielorrusia y Ucrania, el mar Negro e incluso las tierras de los árabes y los azeríes constituyen su campo de acción. Sus rutas atraviesan los ríos de Rusia hasta llegar a Constantinopla, la capital del imperio bizantino, de donde parten en distintas direcciones. La última gran expedición sueca-vikinga la protagoniza el célebre caudillo Yngwar "*Vídförli*" ("el Viajero"), entre los años 1036 y 1042, y en ella alcanza ni más ni menos que Georgia, el mar Caspio e incluso Persia (Califato Abasí).

Una expansión a golpe de remo: la ruta vikinga occidental

El 8 de junio de 793 da comienzo lo que la historiografía oficial denomina Era Vikinga, un largo periodo de tiempo que comprende cerca de 300 años. En esta etapa, los hombres del norte asolan casi todo el mundo conocido, aunque se centran en los territorios del oeste de Europa. La fase concluye, también "oficialmente", con la batalla de Stamford Bridge de 1066, de modo que cuando se habla de historia vikinga, una de las primeras cosas que llama la atención es que **Inglaterra funciona como su alfa y su omega**: allí empieza y allí termina. Y es muy cierto, pues ningún otro lugar (con la posible salvedad del norte de Francia) va a sufrir tanto el advenimiento histórico de los hombres del norte.

Los escandinavos se "convierten" en vikingos precisamente por el hecho de salir de sus tierras de origen, es decir, por saquear, comerciar y colonizar, y se vuelven conocidos (y reconocibles) a partir de su contacto con el resto de ámbitos de civilización de su tiempo. A partir de 793, fecha fundacional pero simbólica marcada por el episodio de Lindisfarne, suecos, noruegos y daneses comienzan a expandirse mucho más lejos, con mayor ambición y de manera mucho más nutrida que como habían venido haciendo hasta finales del siglo VIII. En los 300 años de diáspora vikinga que siguen a continuación, los hombres del norte se desplazan por buena parte del territorio conocido en su época. Navegan desde las costas de Escandinavia hasta los últimos rincones del continente europeo, viajan tan hacia el este que llegan hasta Bagdad y logran conectar con la Ruta de la Seda, y surcan el océano tan al oeste que, usando las islas británicas como trampolín, colonizan Islandia, Groenlandia e incluso la costa atlántica de Canadá, en el extremo noreste del continente americano. Para llegar a todos estos territorios y realizar sus travesías con un mínimo de seguridad y conocimiento del terreno, **los vikingos desarrollan rutas más o menos estables por las que se mueven**. Estas rutas, cuya dimensión comercial o puramente náutica se aborda en el siguiente capítulo, se pueden resumir en cuatro: occidental, septentrional, del Báltico y oriental. De todas ellas, no obstante, la primera presenta la mayor importancia: ninguna otra ruta como la occidental provee de tantas riquezas y tantas posibilidades de asentamiento y colonización como la que conduce a los hijos e hijas de Escandinavia hacia Poniente.

La Ruta del Oeste o *Vestrveg*

La gran ruta occidental presenta distintos objetivos y diversas variantes y ramificaciones, tanto al noroeste como al suroeste. Su trazado parte de Noruega y Dinamarca y discurre naturalmente hacia Gran Bretaña, desde donde puede pasar por Irlanda, Escocia, los archipiélagos noratlánticos, Islandia y Groenlandia, hasta llegar incluso a la remotísima Vinlandia, o descender hacia el Mediodía para asolar la rica costa atlántica francesa, el litoral de la península ibérica y, tras cruzar el estrecho de Gibraltar (Njörvasund), las riberas del Mediterráneo central y occidental.

Inglaterra

Inglaterra recibe principalmente dos oleadas de vikingos: la primera está formada por noruegos y llega a partir de finales del siglo VIII; la segunda la protagonizan los daneses y comienza a mediados del siglo IX.

El 8 de junio de 793, la Crónica anglosajona registra en sus páginas el primer ataque vikingo a las costas de Inglaterra, en la abadía northumbria de Lindisfarne. Sin embargo, **los contactos entre escandinavos y británicos se inician mucho antes del comienzo "oficial" de la Era Vikinga**. Territorios como las islas Orcadas, las Shetland o las Hébridas reciben aportes de población nórdica desde principios del siglo VIII y se produce una pequeña y hostil arribada vikinga en la costa oriental de Gran Bretaña ya en 787. Estos primeros ataques están protagonizados por noruegos, y su estructura se repite sin cesar en las siguientes tres o cuatro décadas de asaltos vikingos: en verano, dos o tres *drekar* llegan a la costa y sus tripulaciones desembarcan hacha en mano y someten por la fuerza un emplazamiento concreto, que es víctima del pillaje y la violencia. Las localizaciones atacadas suelen ser lugares poco protegidos, como los monasterios cristianos, blancos fáciles para los hombres del norte. Cuando terminan, estos prenden fuego a los edificios saqueados y se marchan rápidamente con el botín.

La situación se agrava para los ingleses a partir de 830, momento en el que una nutrida flota vikinga alcanza la desembocadura del Támesis y ataca las ciudades de Londres y Canterbury. Diez años más tarde, los noruegos empiezan a realizar algunos asaltos en invierno, en lugar de

solo en verano, como venía siendo habitual. En 850 reciben la primavera en suelo británico, en la antaño próspera región de Kent, algo insólito hasta la fecha. Al año siguiente, los daneses asaltan la isla de Sheppey, en el estuario del Támesis, y deciden pasar también allí la estación invernal.

Con todo, estos ataques, que han dejado de ser esporádicos para convertirse en recurrentes, constituyen un pálido reflejo de lo que está a punto de llegar. **La segunda oleada vikinga que sacude Inglaterra se desarrolla a partir de 865, con la llegada del llamado "Gran Ejército Pagano"**. Este fenomenal contingente está dirigido por cuatro temibles caudillos: Ívar "el Deshuesado", Hálfdan Ragnarsson, Ubbi Ragnarsson (los tres, hijos del legendario *jarl* Ragnar Lodbrók) y Godorm "el Viejo". El Gran Ejército arriba a las costas de Anglia Oriental y desde allí se desplaza hasta Northumbria, donde se hace con el control de su principal plaza, Eoferwic (la actual York), conocida por los vikingos como Jórvík. La captura de este importante enclave permite que los hombres del norte empiecen a consolidar un pequeño estado propio en Northumbria, el **reino vikingo de Jórvík**, que llegará a acuñar moneda propia. El territorio no será absorbido por Inglaterra hasta 954, cuando el caudillo Eiríc "Hacha Sangrienta" es derrotado y muerto en la batalla de Stainmore. Mientras tanto, Jórvík constituye la mayor de las muchas localidades controladas por los daneses en el este y el norte de Inglaterra, en la región conocida como **Danelaw**. El Danelaw es un amplio territorio en el que se establecen y prosperan los vikingos a raíz del tratado de paz que firman el rey sajón de Wessex, Alfredo "el Grande", y Godorm "el Viejo", líder indiscutido de los daneses en ese momento, tras la batalla de Ethandun (o Edington), en 878. El acuerdo, conocido como tratado de Wedmore, no solo fija los límites territoriales que separan a daneses y sajones, sino que establece un entramado de disposiciones legales que tratan de hacer posible una convivencia pacífica entre los dos pueblos. Además, en virtud del pacto alcanzado, Godorm y 30 de sus lugartenientes aceptan el bautismo y abrazan la fe cristiana.

NOTA IMPORTANTE: Todos los acontecimientos relacionados con las actividades de los vikingos fuera de Escandinavia descritos hasta el momento, así como los que se mencionan a continuación, se amplían y ofrecen de nuevo en el capítulo 13 (**Ancho Midgard**), si bien desde la perspectiva propia de los muchos pueblos que padecieron o sencillamente experimentaron el contacto con los hombres del norte.

Aunque la muerte de Eiríc "Hacha Sangrienta" en la Batalla de Stainmore supone el fin del Danelaw, la presencia de los vikingos en Inglaterra no termina aquí. A la reactivación de los *strandhögg* protagonizados por bandas danesas a partir de 997, los sajones responden con una gran matanza de escandinavos afincados en el país, ocurrida el día de san Bricio (13 de noviembre) de 1002. Esto provoca que el rey de Dinamarca y Noruega, **Sveinn "*Tjúguskegg*" ("Barba Partida" o "Barba Ahorquillada")**, se lance a conquistar Inglaterra en 1013, objetivo que culmina exitosamente poco antes de morir. Algo después, su hijo **Knút II "el Grande"** se corona rey de los daneses, los ingleses y los noruegos, aunque a su muerte, sucedida en 1035, su imperio vikingo se disgrega.

En los periodos de ocupación vikinga (tanto en Inglaterra como en otros territorios), los hombres del norte exigen el cobro de un **tributo muy particular, el llamado "*danegeld*"**. El *danegeld* es un pago que realizan aristócratas y reyes locales, como los anglosajones o los francos, para comprar la paz y evitar que los vikingos ataquen sus tierras. Esta herramienta fiscal se impone entre los siglos IX y XI.

El fin de la presencia vikinga en Inglaterra tiene lugar con la derrota de Stamford Bridge, en 1066. En el marco de las luchas desatadas por el trono inglés, vacante tras la muerte del monarca Eduardo "el Confesor", en Stamford Bridge se enfrentan los vikingos del noruego Harald "*Hardrádi*" y las tropas anglosajonas del rey Haroldo II. Los escandinavos, víctimas de una táctica errónea y desafortunada, sufren el 90% de bajas en el combate, con lo que se pone punto y final a la Era Vikinga según la historiografía "oficial". Sin embargo, en ese mismo año 1066, un descendiente directo de los piratas del norte, el normando Guillermo "el Conquistador", invade Inglaterra y se alza con la corona. Esta, sin duda, es una historia que merece ser contada en otra ocasión.

Irlanda

Siguiendo lo que se conoce como **Ruta del Pleno Oeste**, los vikingos llegan muy pronto a Irlanda, la "Isla Esmeralda". En su costa oriental fundan Dublín, la actual capital del país. Los **primeros ataques** a Irlanda comienzan en 795, en Lambay. La manera de actuar de los nórdicos es similar a la ya descrita para el caso de Inglaterra: pequeños grupos de vikingos de procedencia noruega arriban por sorpresa y atacan, saquean e incendian los monasterios litorales. Durante los primeros 40 años de acoso, los asaltos son realizados por cuadrillas reducidas, organizadas sin mucho criterio, pero **a partir de 830 las invasiones pasan a estar protagonizadas por flotas más nutridas y tripulaciones más experimentadas y ambiciosas**. A partir de ese momento, los vikingos dominan ampliamente las costas de Irlanda y comienzan a fundar asentamientos importantes, como la citada plaza de Dublín.

Desde sus firmes y bien defendidas bases litorales, los hombres del norte inician el avance tierra adentro. Su objetivo es el asentamiento permanente en el interior, así como el saqueo de todas las riquezas de la isla. En una fecha tan temprana como 835, los vikingos ya tienen el control de la mayoría del territorio irlandés. Su dominio se basa en el **eficaz uso de los *longphuirt***, muelles de ama-

rre fluvial ubicados en puntos estratégicos de las riberas de los ríos, similares a las fortalezas de la costa abierta. En los siguientes 100 años, y al margen de los vaivenes políticos y militares de los invasores nórdicos, lo cierto es que la isla de Irlanda sufre un saqueo casi constante.

El ininterrumpido pillaje y la destrucción de las aldeas y las tierras de Irlanda provoca un **grave retroceso en el grado de civilización de la población**, que para 940 alcanza niveles prácticamente primitivos. En 980, los vikingos hiberno-nórdicos de Dublín, dirigidos por Óláf Sigtryggsson (conocido en gaélico como Amlaíb mac Sitriuc), son derrotados en la **batalla de Tara** por los guerreros celtas del clan Uí Néill, lo que supone un importante punto de inflexión. En 1014, los hiberno-nórdicos vuelven a ser vencidos, en esta ocasión por las tropas del "Gran Rey" Brian Boru, en la decisiva **batalla de Clontarf**. Durante la contienda, tanto el soberano celta como la mayoría de los líderes de ambos bandos resultan muertos. En los años siguientes, Irlanda se sume de nuevo en el caos de las guerras por el control del país, y, aunque los hiberno-nórdicos mantienen la independencia, su gobierno de Dublín ha de conformarse con desempeñar un rol secundario para siempre.

Escocia

Los asaltos vikingos al litoral escocés comienzan en 795. El primero que realmente destaca, por su importancia y su crudeza, tiene lugar dos años después, en la península de Kintyre. En cualquier caso, la presencia de los hombres del norte en la zona no se vuelve del todo habitual hasta la década de 830.

En 839 los vikingos realizan una invasión parcial del reino picto de Fortriu (o Uerturio), que acometen desde los valles de los ríos Tay y Earn. El ataque culmina con una batalla multitudinaria en la que los nórdicos dan muerte al rey picto Uuen, también conocido como "Eóganán mac Óengusa", a su hermano y vasallo Bran mac Óengusa, monarca de los escotos, y a Áed mac Boanta, el soberano de Dál Riata. Las bajas producidas por este enfrentamiento son referidas como innumerables.

La respuesta llega en 843, cuando el caudillo **Cináed mac Ailpín, ahora rey Kenneth I**, instituye el reino de Escocia y arrasa algunos asentamientos vikingos. El nuevo reino se mantendrá unificado e independiente hasta el año 1707, hecho que en parte se explica, paradójicamente, por la sucesión de invasiones vikingas. Al fin y al cabo, el único factor que consigue que una sociedad como la escocesa, formada por clanes levantiscos, se mantenga unida es la necesidad de luchar contra el enemigo exterior. Claro que no siempre son los hombres del norte la mayor amenaza: en 937, la batalla de Brunanburh enfrenta al poderoso ejército de Wessex del rey Athelstan y una coalición pintoresca de celtas, pictos y vikingos, liderada por Óláf III Gudfridarson, monarca hiberno-nórdico del reino de Dublín, Constantino II de Escocia y Owen I de Strathclyde. Estos tres grandes reyes se coaligan por necesidad, e incluso contratan mercenarios *ostmen*, irlandeses, galeses y córnicos. Cinco reyes y siete *jarlar* vikingos caen en la sangrienta batalla, así como varios primos del propio Athelstan. Desgraciadamente para los vikingos, la lucha concluye con una decisiva victoria anglosajona largamente recordada en un poema anónimo escrito en inglés antiguo titulado *The Battle of Brunanburh*.

Gales

El *valland* (nombre genérico que se refiere a casi cualquier territorio celta) de la actual Gales es conocido por los vikingos como **Bretland**. Esta Bretland es visitada y asaltada por los hombres del norte, pero no se ocupa ni coloniza de la misma manera que Inglaterra o Irlanda, pues los vikingos se topan con una enorme resistencia por parte de los galeses. A pesar de ello, consiguen establecer algunos asentamientos relevantes aun sin contar con el control político del área.

Los primeros ataques comienzan tarde, en 950, y están protagonizados por vikingos de ascendencia danesa. Durante el mandato de Maredudd ab Owain, rey de Gwynedd entre 988 y 999, los ataques de los daneses alcanzan su punto álgido. Un caudillo vikingo llamado **Gudfrid Haraldsson** lleva a cabo una incursión en la isla de Anglesey (o Ynys Môn) que cuesta la vida a casi 1.000 galeses y la libertad a otros 2.000, convertidos en rehenes del *jarl*. A cambio de su rescate, el rey Maredudd se ve obligado a pagar un enorme tributo. Sin embargo, este grave episodio no se volverá a repetir, y a partir del siglo XI los *strandhögg* vikingos dejan de menudear.

Las islas del Atlántico Norte

Las islas del Atlántico Norte son **colonizadas por noruegos, mayoritariamente desde sus enclaves en Irlanda, a partir de 850**. Estos territorios son los siguientes:

Semilla de aventura: "No pasarán"

Escocia, año 937. Corren vientos de guerra. Los PJ son un grupo de mercenarios ostmen *del reino vikingo de Dublín. Debido a que gozan de cierto renombre, un lugarteniente del* jarl *Óláf III Gudfridarson les contrata para que conformen la pequeña guarnición que debe proteger un recio torreón que guarda el paso que conduce al valle de Brunanburh. Su señor solo necesita tiempo para reunir a las tropas y guiarlas hasta ese condado. Deben planear una estrategia para defender el puesto y, sobre todo, ¡deben resistir como sea!*


Europa a ojos de un vikingo
(topónimos en nórdico antiguo)
Atlantshaf
Ísland
Reykjanes
Hardsae
Halogaland
Namdal
Glaesisvellir
Finnmörk
Bjarmaland
Dofrafjöll
Jämtland
Gandvík
Svíthjód
Vína
Nidarós
Segn
Norvegr
Finnland
Faereyjar
Hördaland
Björgvin
Vörs
Gamla Uppsala
Norrköping
Uppsala
Hjalltland
Thelamörk
Alreksstadir
Smáland
Nordreyjar
Rogaland
Kaupang
Björkey / Birka
Aldeigja
Beloózero
Orkneyjar
Eikundarsund
Ösel
Ljodhús
Konungahella
Gautland
Hólmgard
Gotland
Vínuskog
Gardaríki
Skotland
Valland
Jótland
Halland
Semgala
Dýna
Jelling
Sudreyjar
Ribe
Hleidra
Eystrasalt
Vestr um Haf
Vindland
Eistland
Heidabýr
Austrríki
Írland
Jórvík
Jómsborg
Valland
Danalög
Slavsvík
Dyflinn
Volga
Bretland
Ruciland
Valland
Angeln
Koenugard
Lundúnir
Saxland
Heimvík
Rín
Quentovík
Dnjepr
Signa
Frankia
Tanais
Valland
Frakkland
Leira
Svartahaf
Jakobsland
Rómaborg
Grikkland
Kaspíahaf
Mikligard
Bláland
Grikklandzhaf
Serkland
Njörvasund
Bláland
Midjardarhaf
Leyenda
Océano / Mar / Río
Gran región
Región
Área
Isla
Gran urbe
Pequeña urbe

Semilla de aventura: "La tierra de las nieves perpetuas"

Snaeland, año 752. Los PJ son navegantes suecos que sufren un terrible naufragio y despiertan en una costa desconocida cubierta por la nieve. Con el barco destrozado y como únicos supervivientes de la tripulación, se ven obligados a sobrevivir por sí solos, lo que les obliga a encontrar comida y cobijo, por no mencionar la necesidad de empezar a idear una manera de regresar a casa. Tras algún tiempo, llegan a la conclusión de que se encuentran en una isla, y de que esta no ha sido pisada por el hombre… Pero, si están solos, ¿quiénes son esas misteriosas figuras encapuchadas que siempre les observan desde la distancia?

Islas meridionales o Sudreyjar: archipiélago de las Hébridas e isla de Man.

Islas septentrionales o Nordreyjar: archipiélagos de las Orcadas y las Shetland.

En **Sudreyjar**, la actividad más relevante y duradera de los vikingos se centra en la isla de Man. En las Hébridas, sin embargo, el asentamiento permanente deriva en un proceso de asimilación celta, más que de sincretismo, por el que el elemento cultural y lingüístico nórdico se va perdiendo indefectiblemente. Cosa distinta es lo que ocurre en **Nordreyjar**, en donde los escandinavos llevan a cabo una colonización completa. Aquí el elemento celta es residual y queda reducido al aporte de población femenina, a veces trasladada desde los mercados de esclavos del resto de las islas británicas.

El primer *jarl* que se establece en la isla de Man es Rögnvald Eysteinsson, apodado "el Sabio". Rögnvald es un poderoso caudillo noruego que acompaña al rey Harald I en sus expediciones por Irlanda y Escocia. Uno de sus hijos muere en una de estas campañas y el rey, en compensación, le concede las Orcadas y las Shetland. Rögnvald une temporalmente estos dominios al de la isla de Man, aunque cede parte de sus tierras a su hermano, Sigurd Eysteinsson. En el futuro, casi todos los gobernantes de las Orcadas serán descendientes de Rögnvald o de Sigurd.

Desaparecido Rögnvald Eysteinsson a finales del siglo IX, las Hébridas y la isla de Man pasan a estar gobernadas por la poderosa **dinastía hiberno-nórdica Uí Ímair de Dublín, también conocida como "Dinastía de Ívar"**. A partir de entonces, en Man se produce una curiosa hibridación entre los hiberno-nórdicos, de ascendencia noruega, y los aborígenes celto-gaélicos, lo que otorga al territorio una identidad cultural y racial muy particular. El elemento vikingo explica la fundación del *Tynwald* (o *Thingvoll*, en nórdico antiguo), la variante manesa de la asamblea de hombres libres conocida como "*thing*". Pasado un tiempo, la prosperidad de la región permite a los *jarlar* de Man acuñar su propia moneda entre los años 1025 y 1065, con lo que agilizan y potencian sus relaciones comerciales con Dublín.

Mientras tanto, **en el siglo XI tiene lugar una pequeña "edad de oro" para los territorios de Nordreyjar**. Esta discurre bajo el mandato de una serie de caudillos de las Orcadas y las Shetland de clara ascendencia noruega, entre los que destaca Thórfinn Sigurdsson ("el Poderoso" o "el Negro"), que vive entre 1009 y 1064. En su calidad de *jarl*, Thórfinn gobierna durante varias décadas ni más ni menos que nueve condados, entre los que se incluyen las regiones de Caithness y Sutherland, en el extremo norte de Escocia, y buena parte de las Hébridas Exteriores.

La independencia de las islas del Atlántico Norte se mantiene hasta principios del siglo XII, cuando Magnús III de Noruega se hace definitivamente con su control y las incorpora a su reino. No obstante, el ocaso de los grandes *jarlar* de Sudreyjar se produce realmente en 1266, cuando Noruega firma el tratado de Perth y pierde la potestad de las Hébridas, de Caithness, de Sutherland y de la isla de Man en favor de Escocia. Nordreyjar seguirá en poder noruego hasta el siglo XV.

Las islas Feroe

Los vikingos se apoderan de Faereyjar (o islas Feroe) entre los años 800 y 825. El fundador de la primera colonia es un misterioso personaje, Grím Kamban, de posible ascendencia celta o, más bien, un vikingo hiberno-nór-

Semilla de aventura: "Memorias perdidas"

Suecia, año 861. Tras una noche de terrible tempestad, los PJ se encuentran en la orilla de la playa, cerca de sus propias casas, con un hombre que parece haber sido víctima de un naufragio. El individuo, que está en muy mal estado, afirma ser un navegante llamado Gardar Svavarsson. Da la impresión de que, a causa del fuerte oleaje, se ha golpeado la cabeza, pues se lo ve desorientado y confuso. Tan solo balbucea cosas extrañas sobre una tierra ignota a la que llama Gardarshólmi, a donde llegó (y de donde salió) merced a una tormenta que casi lo mata. Lo más horrible, dice, es "aquello" que le tuvo preso durante todo un año, algo que gracias a los dioses no consigue recordar...



En Anglesey, Gudfrid Haraldsson vence a los galeses y esclaviza a dos millares de ellos

dico del reino de Dublín o de la isla de Man. Sea como fuere, cuando los hombres del norte arriban a las Feroe, el archipiélago no está en absoluto deshabitado, pues cuenta con una laboriosa población autóctona de estirpe celta. Pronto se desarrolla el ya conocido fenómeno de **hibridación** nórdico-céltica, en el mismo momento en el que los invasores toman como esposas a las isleñas, la mayoría de las cuales se acaba de quedar viuda como consecuencia, precisamente, de la llegada de los vikingos. El archipiélago estará en poder de los noruegos hasta 1380, año en que pasará a manos de Dinamarca.

Islandia

Los vikingos llegan a Islandia desde casi todos los enclaves citados hasta el momento, aunque **la corriente colonizadora principal está formada por aquellos que huyen del proceso de unificación de Noruega**. Dicho proceso está dirigido por el rey Harald I, más conocido como Harald "*Hárfagri*" ("el de los Hermosos Cabellos"). El objetivo de este monarca es centralizar el gobierno de todos los distritos hasta entonces independientes, así como minar la capacidad, el poder e incluso la riqueza de los levantiscos *jarlar*. Los antiguos y orgullosos jefes territoriales, soberanos en la práctica, se niegan a perder su estatus de la noche a la mañana, de modo que muchos deciden poner tierra (y mar) de por medio.

Aunque el descubrimiento de Islandia se produce aproximadamente en 860, los vikingos comienzan a arribar a la isla saltando desde el Atlántico Norte entre 874 y 930, periodo que se conoce como **Tiempo de colonización o *Landnámsöld***. A partir de 930, los asentamientos humanos se consideran bien establecidos, con lo que se inicia una segunda etapa que se prolonga hasta 1262, llamada **Mancomunidad islandesa**. En torno a 1000, toda Islandia se convierte al cristianismo por orden del *Thing*. Finalmente, en 1262, tiene lugar la incorporación del país al reino de Noruega.

Como ya se ha dicho, el primer asentamiento vikingo en Islandia data de 874, cuando el *jarl* **Ingólfur Arnarson y su esposa Hallveig**, ambos procedentes de Noruega, se convierten en los primeros colonos estables de la isla, llamada por entonces Gardarshólmi. Cuenta la leyenda que, al acercarse a una costa desconocida, Ingólfur ordena a los suyos arrojar al mar sus *öndvegissúlur*[1], tal y como marca la tradición. Su intención no es otra que establecer el asentamiento allí donde la marea lleve los maderos. Finalmente, son hallados en una pequeña bahía, lugar donde se funda Reikiavik.

Sin embargo, otros antes que Ingólfur y Hallveig intentan (y logran) colonizar la isla. Tal vez los primeros habitantes de Islandia sean un grupo de **monjes ermitaños conocidos como "*papar*"**, oriundos de Irlanda y Escocia. Estos monjes cristianos, de estirpe celta, pueden ser avistados ya por algunos célebres pioneros, como **Naddódur Ásvaldsson**, un navegante que pierde el rumbo mientras se dirige a las Feroe, lo que le permite descubrir Islandia por casualidad. Gracias a él, la isla recibe su primer nombre: Snaeland, la "Tierra de las nieves". Poco más tarde tiene lugar la epopeya de **Gardar Svavarsson**, un navegante de origen sueco que en 860 se ve envuelto en una terrible tormenta en alta mar que le arrastra hasta la bahía de Skjálfandi, al norte de Islandia. Allí construye un refugio en el que

1. Nombre que reciben los postes que conforman el trono de un *jarl*.

Semilla de aventura: "El legado de mi padre"

Isla de Öxney *(Islandia), año 981. Los PJ son un grupo de amigos o parientes de Eiríck "el Rojo", al que han ayudado a construir su nueva casa. Al terminar, Eiríck celebra un gran banquete y les propone que le acompañen al sur del país, donde tiene la intención de hacer negocios y recuperar unas reliquias espirituales que pertenecieron a su padre. Estos recuerdos son las* setstokkr *de la familia, unas vigas de madera decoradas que su padre sacó de Noruega durante su exilio. En su día, Eiríck solicitó al caudillo Thórgest que se las guardase mientras terminaba la casa, pero ahora resulta que el tal Thórgest se niega a devolvérselas. Por eso, Eiríck solicita nuevamente el auxilio de los PJ: quiere entrar en la hacienda de Thórgest y robar los maderos. Lo que los PJ no pueden saber es que "el Rojo" también tiene otros planes más sangrientos en mente.*

permanece durante el invierno. Cuando regresa a Suecia relata que ha descubierto la isla de Gardarshólmi, el segundo nombre que recibe Islandia.

El tercero y último de los predecesores de Ingólfur y Hallveig es **"*Hrafna-Flóki*" Vilgerdarson**, el primer navegante que, en el siglo IX, viaja hasta Islandia de forma deliberada. Flóki es un *víkingr mikill*, es decir, un viajero inadaptado e insatisfecho proveniente de los nuevos asentamientos noruegos (cuya temperatura considera "demasiado cálida"), un espíritu inquieto e inconformista que busca nuevas tierras en las que prosperar y vivir con total libertad. Cuando los rumores sobre la existencia de Islandia llegan hasta Flóki, este decide coger a su familia y todas sus pertenencias y embarcarse hacia allí. Parte desde Rogaland (Noruega) hacia las islas Shetland, en donde una de sus hijas muere ahogada, y luego continúa su viaje hasta las Feroe, en donde otra de sus hijas contrae matrimonio. Durante su estancia en Faereyjar, se hace con tres cuervos negros que utilizará para encontrar la isla por la que tanto suspira, y por este motivo recibe el apodo de "Cuervo-Flóki" (o "*Hrafna-Flóki*"). Al llegar a su destino, Flóki se establece en Vatnsfjördur (Bardaströnd) y, tras una exploración preliminar en la que llega hasta el fiordo de Ísafjördur, decide denominar a todo el territorio Ísland (la "Tierra del hielo"), denominación que perdura en la actualidad.

Groenlandia

La colonización de Groenlandia por los hombres del norte se debe a la figura de Eirík Thórvaldsson, más conocido como Eirík "*Hinn Raudi*" o "el Rojo", que vive entre 950 y 1003. Eirík es el primer vikingo que se asienta de forma permanente en la gigantesca isla, pero no el primero en llegar, ya que se producen intentos de colonización previos, aunque poco fructíferos. En los primeros años del siglo X, **Gunnbjörn Úlfsson (también conocido como Gunnbjörn Úlf-Krakuson)** dirige una expedición que se desvía accidentalmente de su rumbo y, como consecuencia, llega a avistar las costas de Groenlandia. Aunque no pisa tierra, Gunnbjörn divulga su hallazgo y, ni corto ni perezoso, bautiza al nuevo territorio con su propio nombre: Gunnbjarnarsker. Sin embargo, es el navegante y aventurero **Snaebjörn Galti** quien protagoniza la primera visita real a Groenlandia, en el año 978. Snaebjörn viaja a la isla llevando consigo todo lo necesario para establecer una colonia permanente, lo que incluye también a unas cuantas familias a las que ha convencido para que lo acompañen. Por desgracia, su sueño de pionero se convierte en una pesadilla cuando el propio Snaebjörn es asesinado en el transcurso de una trifulca interna.

En 981, **el islandés Eirík "el Rojo"** repite la historia de su padre, el noruego Thórvald Asvaldsson, al ser desterrado por haber cometido varios asesinatos. Eirík ha acabado con la vida de los dos hijos del caudillo Thórgest, así como de algunos otros vikingos, y debe abandonar Islandia durante tres años si no quiere que lo maten. Conocedor del reciente episodio de Snaebjörn Galti, decide partir hacia Groenlandia y circunnavegar el extremo sur de la isla. Encuentra allí algunos territorios libres de hielo en los que estima que el asentamiento humano es posible. Designa entonces al territorio con el nombre de Groenland ("Tierra verde"), pues su propósito es dotarlo de una imagen atractiva con la que atraer potenciales colonos.

Concluido su exilio, Eirík "el Rojo" regresa a Islandia y de inmediato difunde relatos maravillosos y exagerados que versan sobre una tierra verde y prometedora en la que incluso los granjeros más pobres serán capaces de prosperar. Eirík quiere volver allí, pero esta vez a la cabeza de una **expedición colonizadora**. Por suerte para él, Islandia acaba de sufrir una hambruna importante, lo que anima a un alto porcentaje de la población especialmente empobrecida a embarcarse en la aventura que Eirík propone. De este modo, en verano de 985, una flota de 25 barcos pone rumbo a Groenlandia, aunque solo 14 de esas naves llegan finalmente a la isla. De las 11 restantes, algunas retornan a Islandia, mientras que el resto se pierde en el océano.

Una vez en Groenlandia, Eirík y los suyos se establecen en la costa suroccidental de la isla, donde forman dos colonias diferentes:

El Asentamiento Occidental (*Vestribyggd*, en nórdico antiguo) se ubica en la cabeza del fiordo Nuup Kangerlua, en la región de la actual Godthåb, capital de Groenlandia. Cuenta con unos 1.500 habitantes, por lo que constituye la menor de las dos colonias. En su momento de mayor esplendor, llega a contar con 95 granjas de tamaño variable, aunque la más grande es la de Sandnaes.

Semilla de aventura: "La caza de El Rojo"

Islandia, año 982. Los PJ constituyen un grupo de hird *que forman parte de la pequeña corte del caudillo Thórgest. La esposa de este último le ha hecho jurar en público que se cobrará justa venganza por la muerte de sus dos hijos. El* Thing *ha castigado al homicida con el exilio durante los próximos tres años, pero esa no parece ser una condena suficiente. Thórgest envía a los PJ a cazar a Eirík "el Rojo"... aunque eso signifique tener que perseguirlo por medio Midgard.*

Semilla de aventura: La extraña dolencia

Groenland, año 1002. Los PJ son colonos que habitan en Eystribyggd, el Asentamiento Oriental. Hace una semana que la colonia se halla bajo el influjo de una siniestra maldición que parece cebarse con las mujeres y los niños: la piel les arde, pero igualmente tiemblan ante el frío y el calor. Apenas pueden sostenerse en pie, y algunos tienen extrañas manchas negras en el cuello y bajo los brazos. Por si fuera poco, Eirík "el Rojo" lleva días sin salir de su langhús *de Brattahlíd. Dicen que una vieja y sabia mujer conoce el secreto para acabar con esta desgracia, pero vive lejos, muy lejos, en una remota región de* Ísland.

El Asentamiento Oriental (*Eystribyggd*, en nórdico antiguo) se encuentra en el territorio que ocupa la actual Qaqortoq (Julianehåb). Durante su apogeo alcanza los casi 5.000 habitantes distribuidos en unas 200 granjas dispuestas en torno a Brattahlíd, la gran hacienda agraria que el propio Eirík "el Rojo" se hace construir cuando se otorga a sí mismo el título de *jarl* local.

En 1002, alentado por la superpoblación de Islandia, arriba a la isla un grupo de nuevos inmigrantes que trae consigo una **rara enfermedad** que hace estragos entre los groenlandeses. Una de las víctimas de la epidemia es el propio Eirík "el Rojo". Por si fuera poco, las áreas litorales sufren diversos **ataques de los piratas vikingos**, que se benefician del desamparo político de Groenlandia por parte de Noruega.

Vinlandia

Groenlandia no supone el punto final de la expansión de los hombres del norte. **Los vikingos viajan más hacia el oeste y el sur, en lo que constituye una de sus hazañas más emblemáticas e imperecederas, hasta descubrir el continente americano 500 años antes que Cristóbal Colón**. Es así como establecen una colonia en la isla de Terranova, Leifsbudir, previa exploración de las zonas litorales de la isla de Baffin, la península del Labrador, el golfo de San Lorenzo y las actuales regiones de Nuevo Brunswick y Nueva Escocia, en Canadá. Estos últimos territorios reciben el nombre genérico de Vindland.

Leif Eiríksson "el Afortunado", segundogénito de Eirík Thórvaldsson "el Rojo", es el primer europeo en llegar a las costas de Norteamérica. En 999, a punto de cumplir los 30 años, el ambicioso Leif se ve impelido a la aventura tras escuchar las confidencias de Bjarni Herjólfsson, un comerciante con el que tiene trato, que le revela la existencia de una fértil tierra situada al oeste de Groenlandia. De inmediato, Leif Eiríksson forma una tripulación de 35 hombres con la que parte desde Groenlandia para navegar hacia el oeste durante tres semanas. El viaje es muy duro, pero al fin se ve coronado con el éxito. La primera tierra que avistan los vikingos consiste en un páramo rocoso y desolado al que llaman **Helluland**, es decir, "Tierra de las piedras planas" (costa oriental de la isla de Baffin). Después de virar hacia el Sur, Leif y los suyos avistan una enorme región boscosa a la que llaman **Markland**, la "Tierra de los bosques" o "Tierra de la frontera" (franja litoral de la península del Labrador). Por último, tras proseguir la navegación durante algunos días más, los groenlandeses arriban a un territorio que Leif bautiza como **Vindland**, la "Tierra de las Vides", región que muy pronto se revela bien dotada de recursos pesqueros, minerales y forestales. Sin embargo, la realidad es que no hay vides en América en este tiempo, de modo que lo que Leif Eiríksson está haciendo es desarrollar una argucia digna de su padre: crear una imagen falsamente atractiva de un territorio recién descubierto para animar a otros colonos a que se establezcan allí.

Leif y sus hombres deciden pasar en Vinlandia el primer invierno de su estancia en Norteamérica, para lo que fundan el **asentamiento de Leifsbudir**. La aldea, que en el futuro contará con un taller de carpintería y una forja de hierro, está gobernada por el propio Leif, por su hermano Thórvald Eiríksson y por la hermanastra de ambos, Freydís Eiríksdóttir. Allí en Leifsbudir aguardan la llegada de la primavera, momento en el que continúan las expediciones de reconocimiento por toda la costa sudoriental de Canadá. Finalmente, mediado el verano, los vikingos cargan sus *drekar* con bienes obtenidos en las nuevas tie-

Semilla de aventura: "En aguas inexploradas"

Groenland, año 999. Los PJ son un grupo de aventureros que han decidido unirse a la tripulación de Leif Eiríksson "el Afortunado", que tiene el propósito de navegar hasta una legendaria tierra verde situada más allá de los hielos. Lo que no saben los PJ es que el plan de viaje de Leif se basa exclusivamente en las habladurías de un comerciante borracho y parlanchín llamado Bjarni. Y aunque resulta evidente que un viaje así no es coser y cantar, lo peor no van a ser los muchos días de trayecto, sino el encuentro con aquellos que habitan esa tierra fértil pero salvaje.



Un campamento vikingo de exploración

Semilla de aventura: "La furia *skraeling*"

Vindland, año 1010. Los PJ son comerciantes decididos y valientes. Ya se han atrevido a viajar varias veces hasta las nuevas tierras descubiertas por Leif Eiríksson para aprovisionarse del buen hierro y la excelente madera que allí tanto abundan. En esta última ocasión, no obstante, el trayecto hasta Vinland ha sido terrible y se ha prolongado mucho más de lo deseado. Cuando, tras pasar por muchas tribulaciones, los PJ arriban al pequeño embarcadero de Leifsbudir (esperando la bienvenida que suele brindarles el bueno de Thórvald Eiríksson), descubren que el poblado parece haber sido abandonado apresuradamente. Todo resulta bastante extraño: no hay señales de lucha y los objetos y las herramientas (incluidas las de la carpintería) están cada uno en su sitio. Lo que más llama la atención es ese evidente y nutrido conjunto de huellas que avanzan en filas en dirección a los brumosos bosques del interior...

rras y zarpan de vuelta a Groenlandia, en donde su regreso constituye todo un acontecimiento.

No hay duda de que algunas familias se animan ahora a acompañar a Leif con la intención de **poblar los territorios recién descubiertos**. Vinlandia lo tiene casi todo para convertirse en tierra de promisión para los groenlandeses. No obstante, apenas un par de décadas después de su fundación, Leifsbudir es abandonada para siempre. La razón es sencilla: Vinlandia está habitada por los ***skraeling***[2] (o *skraelingjar*), pueblo hostil con el que los vikingos no saben ni pueden establecer relaciones pacíficas. Los *skraeling* son nativos amerindios pertenecientes a las tribus algonquinas asentadas en la zona con los que los vinlandeses se ven obligados a combatir en varias ocasiones. Finalmente, es el propio Leif Eiríksson el que reconoce la imposibilidad de establecer una colonia viable en una tierra en la que el enemigo es numeroso, violento y buen conocedor del terreno.

2. Su traducción literal es la de "hombres feos".

El otro gran problema que impide a los nórdicos establecerse en Vinlandia a medio y largo plazo son las más de 1.000 millas que la separan de Groenlandia, una enorme distancia que solo puede cubrirse en verano y para la que no se cuenta con las necesarias escalas intermedias típicas de la navegación de cabotaje que normalmente llevan a cabo los hombres del norte. Aun así, aunque no prospere el asentamiento permanente, **las travesías vikingas hasta Vinlandia y Markland sí perduran en el tiempo**. Estos viajes esporádicos tendrán como objetivo la recolección de forraje, hierro y madera, recursos que escasean en Groenlandia.

Francia y el Sacro Imperio Romano Germánico

La gran ruta occidental de los vikingos tiene una importante variante sudoeste que conduce a los hombres del norte a los actuales territorios de Francia, Bélgica, Holanda y Alemania, esto es, al imperio carolingio o reino de los francos y al Sacro Imperio Romano Germánico. Como ya se ha señalado en las páginas precedentes, solo Inglaterra sufre con tanta intensidad el azote de los es-

Semilla de aventura: "La casa del dios cristiano"

Brissarthe, año 866. Los PJ son un grupo de guerreros daneses encuadrados como tropas irregulares en un contingente vikingo-bretón en batalla contra el ejército franco. Por desgracia, da la impresión de que los dioses les han dado la espalda: tras separarse del grueso de sus compañeros de lucha, se ven superados por el enemigo y empujados hacia un flanco. La mala suerte se ceba con ellos en la retirada, cuando descubren que sus embarcaciones han sido pasto de las llamas. Hostigados por los francos y con varios compañeros heridos, solo queda una opción: esconderse en aquel templo cristiano que se divisa el fondo, ese edificio al que los francos llaman "iglesia". ¡Por Ódinn! Sin duda que esta va a ser una larga noche…

candinavos como el imperio de Carlomagno, de su hijo Luis "el Piadoso" y de sus infortunados sucesores.

Los primeros ataques de los vikingos se producen en 799. Sus objetivos son las indefensas islas próximas a las costas de Aquitania y Frisia. 11 años después, en 810, el rey **Gudrík I de Dinamarca** asalta el borde oriental de Frisia, en lo que supone el primer ataque frontal de los vikingos contra el imperio carolingio. Aun así, **la primera gran ofensiva de los hombres del norte ha de esperar hasta 834**, cuando la ciudad de Dorestad es saqueada e incendiada por los daneses. Un año después, en 835, se produce un segundo ataque a Dorestad, y en esa misma fecha se saquea y se destruye el monasterio cristiano de la isla de Noirmoutier (o Nermouster, en bretón), próxima a Nantes. A partir de este momento, **Noirmoutier** se convierte en una excelente base de operaciones para los vikingos.

En 836, los hombres del norte saquean e incendian las urbes de Witla y Amberes y entran nuevamente en Dorestad. Su amenaza de reducir a cenizas esta última ciudad obliga a los frisones a pagar una fuerte suma de dinero a cambio de la clemencia y la retirada de los vikingos. Pero al año siguiente los daneses desembarcan en la isla de Walcheren y protagonizan su enésima marcha sobre Dorestad, en donde imponen nuevos tributos. En 838, una terrible tormenta hace naufragar a toda una gran flota de piratas daneses que se estaba concentrando frente a las costas de Francia, mas el respiro dura muy poco: los desembarcos se multiplican a partir de 840 y la castigada ciudad de Dorestad termina convirtiéndose en un dominio vikingo permanente.

El año 840 marca el comienzo de una larga etapa de grandes ofensivas de los hombres del norte sobre territorio franco. Los vikingos se presentan cada vez mejor organizados y equipados y son mucho más ambiciosos. Aprenden asimismo a sacar partido de los errores y defectos de sus adversarios en un contexto en el que los descendientes de Carlomagno se enzarzan en interminables guerras sucesorias por el trono de un imperio cada vez más debilitado e indigno. Durante el reinado de Carlos II "el Calvo", los vikingos aprovechan la situación de guerra civil que se libra en Aquitania para **inmiscuirse en los asuntos internos de los carolingios**. Lo hacen respondiendo a una petición de auxilio del rey Pipino II "el Joven", un grave error estratégico que ofrece a los hombres del norte una estupenda oportunidad para explorar el curso del río Garona y admirar la rica ciudad de Toulouse, con lo que adquieren un conocimiento del terreno que les resultará muy valioso para posteriores incursiones. Mientras tanto, **en 841, bandas danesas remontan el Sena e incendian Ruan**. Con la intención de poner fin a estos ataques, el emperador carolingio Lotario I negocia con los vikingos y cede la isla de Walcheren a los príncipes daneses Harald "el Joven" y Hraerek de Dorestad. Sin embargo, las concesiones de los francos, que solo demuestran debilidad e indecisión, tienen justo el efecto contrario al deseado por los carolingios. **En 842, los vikingos devastan Quentovic**, el tercer emporio comercial en importancia de toda la costa franca. Al año siguiente, los daneses llevan a cabo una terrible **masacre en Nantes**, en plena noche de San Juan, mientras que otros *jarlar* comandan a sus huestes en el **saqueo de Toulouse** y de las comarcas del estuario del río Garona. Y la escalada continúa: **en 845, el *jarl* Ragnar Lodbrók protagoniza el primer asalto vikingo a París y Hamburgo**, del que se deriva el primer pago documentado de un *danegeld* (que ya en esta ocasión supone la nada despreciable cifra de 7.000 libras de plata). El ***danegeld***, que, como ya se ha explicado, es un tributo con el que se rescata una región o una ciudad, es pagado por Carlos II "el Calvo" para evitar el saqueo de París in extremis.

En las décadas siguientes, los vikingos intensifican aún más sus actividades en suelo franco. En 847, un ejército vikingo asedia la ciudad de Burdeos durante todo un año hasta doblegar su resistencia y someterla a pillaje. Desde 850, las regiones francas de Aquitania y Bretaña quedan bajo control danés. Siete años después, París sufre un segundo ataque y esta vez la incursión termina con el saqueo y el incendio de la ciudad. En 862, los vikingos asaltan nuevamente Toulouse y, dos años más tarde, cuando el emperador Carlos II "el Calvo" organiza un poderoso ejército con el que derrotar definitivamente a los hombres del norte, se topa con una inesperada alianza entre los vikingos daneses liderados por Hastein Ragnarsson (otro de los hijos de Ragnar Lodbrók) y los bretones del rey Salomón (o Salaün) I. Unidos, **daneses y bretones derrotan a los carolingios en la batalla de Brissarthe**. En la contienda mueren Roberto "el Fuerte", margrave de Neustria, y Ranulfo I de Poitiers, duque de Aquitania.



Los mayores tesoros obtenidos por los vikingos provienen del imperio de los francos

Los años 70 del siglo IX constituyen una etapa de inseguridad y guerra casi constantes a lo largo del Sena. En este periodo, los vikingos emplean como base de operaciones la comarca de Jeufosse. El caos y la destrucción alcanzan su punto álgido a partir de 879, cuando tiene lugar la **primera campaña del Gran Ejército Pagano en el continente**. Los vikingos, tropas experimentadas que vienen de pasar largos años saqueando Inglaterra a conciencia, arrasan las ciudades y las regiones de Maastricht, Lieja, Jülich, Neuss, Colonia y Bonn. En 885 realizan un **nuevo ataque a la ciudad de París** y esta vez cercan la capital del Sena durante un año. El emperador Carlos III "el Gordo" compra finalmente la retirada de los sitiadores e incluso les sugiere que trasladen sus pillajes a la región de Borgoña, cosa que hacen al año siguiente. La sangría se detiene temporalmente en 891, cuando el futuro emperador carolingio **Arnulfo de Carantania (o Carintia) derrota a los vikingos en Lovaina, a orillas del río Dyle** (actual Bélgica). La situación se recompone muy lentamente desde entonces, con victorias y derrotas de las diferentes bandas vikingas, hasta que, **en 930, las últimas bases permanentes de los hombres del norte en el Loira son destruidas**.

El episodio más conocido del paso de los vikingos por Francia es el que tiene que ver con la **creación del ducado de Normandía por parte del *jarl* noruego Hrólf Röngvaldsson (o Rollón), también llamado "*Göngu-Hrólf*" o, en su versión latinizada, Rollón "el Caminante" o "el Errante"**. Estos apodos se deben al hecho de que, al ser Hrólf un individuo de inusitada corpulencia, ninguna montura puede cargar con su peso, con lo que debe desplazarse casi siempre a pie. Solo por esto, Hrólf Röngvaldsson ya es un personaje peculiar, pero resulta que sus aventuras lo son aún más. Durante su juventud, en 874, sus muchas pendencias le reportan una condena al exilio en Noruega, momento en que abandona su patria para liderar un grupo de piratas vikingos que hasta ese momento se dedica al pillaje en el mar del Norte y el canal de la Mancha. Sin embargo, lo que Hrólf busca no es consagrarse a una vida de saqueo, sino conquistar nuevas tierras en las que poder asentarse y prosperar.

Las incursiones de Hrólf y sus hombres en la cuenca del Sena comienzan en el año 885, época en la que, bajo las órdenes del líder vikingo Sigfröd, participan en el sitio de París. Al año siguiente, cuando Sigfröd pone fin al asedio a cambio del pago de un sustancioso *danegeld*, Hrólf decide quedarse en la zona para trabajar como mercenario. Pronto recibe encargos para actuar en Borgoña, una de las regiones más levantiscas del imperio carolingio. Bastante después, en 896, Hrólf se siente lo suficientemente fuerte como para aspirar a objetivos de mayor enjundia. Regresa entonces a las inmediaciones del Sena y establece allí un campamento desde el que hostiga ciudades como Ruan, París o Chartres. La amenaza para el rey franco Carlos III "el Simple" es tan evidente que el monarca se ve obligado a adoptar una solución drástica: firmar con los vikingos el **tratado de Saint-Clair-sur-Epte**, por el que Hrólf recibe en feudo la parte del territorio de Neustria que, tras sucesivas conquistas y ampliaciones, se terminará convirtiendo en ducado de Normandía. A cambio, el *jarl* noruego se compromete a rendir vasallaje al rey de Francia, defender las costas septentrionales de los ataques de otros vikingos y aceptar su conversión al cristianismo, para lo que se bautiza junto con sus hombres en la catedral de Ruan en el año 912. Además, Hrólf acepta contraer matrimonio con Gisela de Francia, una de las hijas del propio Carlos "el Simple", y cambiar su nombre por otro más cristiano: Rollón.

La ceremonia de nombramiento e investidura de Hrólf como duque de Normandía registra una anécdota ilustrativa del carácter de este personaje y de los vikingos en general. Cuando llega el momento del homenaje, el orgulloso Hrólf se niega a postrarse de hinojos ante Carlos III y a besarle los pies, gesto tradicional del acto de vasallaje. La negativa del *jarl* noruego a rebajarse delante de nadie genera una situación embarazosa, que se resuelve con una solución de compromiso muy traída por los pelos: uno de los guerreros de Hrólf es designado para que sea él quien bese los pies del rey. Por desgracia, el guerrero resulta ser tan orgulloso como su propio caudillo y, sin arrodillarse siquiera, agarra el pie del rey y se lo acerca a los labios, pero levantándolo tanto que Carlos III acaba cayendo de espaldas entre las risotadas de todos los vikingos presentes.

En cualquier caso, **los ahora normandos se radican con éxito en el norte de Francia**, donde se convierten en uno de los principales actores de la nueva Europa plenomedieval que ellos contribuyen a fortalecer, renovar y ampliar. Desde su nuevo ducado de Normandía, los descendientes de los antiguos piratas vikingos se expanden hacia nuevos territorios. En el futuro **crearán un reino normando en Sicilia e invadirán Inglaterra en 1066 al mando de Guillermo "el Conquistador"**.

Italia y la cuenca del Mediterráneo

Entre 858 y 862, los hombres del norte llevan a cabo una **gran expedición por el Mediterráneo dirigida por**

Semilla de aventura: "La princesa prometida"

Reino franco, año 912. Tras la firma del tratado de Saint-Clair-sur-Epte, el rey Carlos III encomienda a un grupo de caballeros la tarea de escoltar la carroza de la princesa Gisela de Francia desde el ducado de Aquitania hasta la frontera de Bretaña. El destino de la joven es contraer matrimonio en la catedral de Ruan con Hrólf Röngvaldsson. Mas, por suerte o por desgracia, los caballeros francos constituyen un puñado de patriotas que aborrecen la pusilanimidad de su rey y rechazan la cesión de las tierras de Neustria. Ahora que tienen ocasión pretenden evitar la boda de Gisela y Hrólf secuestrando a la princesa. Los PJ son ese grupo de antiguos piratas exiliados de Noruega, hombres de confianza de su jarl*, que tendrán que rescatar a la hija de Carlos III antes de que sea demasiado tarde.*

los *jarlar* Björn "*Járnsída*" ("Costado de Hierro") y su hermano Hastein Ragnarsson (el vencedor de Brissarthe), dos de los muchos hijos del legendario Ragnar Lodbrók. Su flota de 62 barcos devasta Algeciras, el norte de Marruecos, Mallorca, las islas Pitiusas, el delta del Ródano, Pisa, Fiesole y Luna (ciudad hoy desaparecida), a la que confunden con Roma. De regreso, los vikingos caen víctimas de una terrible tempestad en el golfo de Vizcaya, lo cual no les impide extorsionar 70.000 denarios al reino de Pamplona tras capturar a su rey, García I Íñiguez.

Sin embargo, **el más importante teatro de operaciones de los hombres del norte en el Mediterráneo es la isla de Sicilia**. Desde Normandía, los vikingos (ahora llamados "normandos") llegan como mercenarios para combatir al lado de los príncipes locales, de ascendencia lombarda, en su guerra abierta contra bizantinos y musulmanes. Una vez establecidos, los normandos vencen a las tropas del emirato aglabí y poco después toman el resto de Sicilia por la fuerza y se hacen también con parte de la Italia meridional. Con los años, estos normandos se vuelven más poderosos hasta que suplantan y expulsan a la nobleza local (la cual les había cedido anteriormente varios feudos como pago por sus servicios). El mismo destino aguarda a los bizantinos. Como consecuencia final, en 1030 el aventurero Rúnólf (o Rainulf) Drengot recibe el **condado de Aversa** de manos del duque de Nápoles, Sergio IV. Aversa se convierte así en el primer territorio patrimonial de los normandos en Italia. Algo más tarde, en 1059, el duque Roberto de Hauteville, también llamado Roberto "*Guiscardo*" ("el que tiene recursos"), recibe buena parte del sur de Italia en calidad de feudo. Quien oficia esta investidura y le hace entrega de las tierras y del **título ducal de Calabria, Apulia y Sicilia** es, ni más ni menos, que el papa Nicolás II.

A principios de la década de los 70 del siglo XI, **Roger I de Hauteville, llamado también "el *Bosso*"**, hermano de Roberto "*Guiscardo*", conquista Calabria, Mesina y Palermo y se convierte en el primer conde de Sicilia. Bajo el gobierno de su hijo, **Roger II de Hauteville**, la unificación y la anexión de los diferentes estados normandos del sur de la península itálica se traduce en la fundación del reino de Sicilia, compuesto por la propia isla más Calabria, Apulia y toda la región de Campania. Con Roger II, coronado rey por el antipapa Anacleto II en 1130, da comienzo la apasionante historia del estado normando más meridional de Europa. **La hegemonía normanda en Sicilia finalizará en 1194**, tras haber fallecido sin descendencia, en 1189, el último monarca normando de la isla, Guillermo II "el Bueno".

La península ibérica

Las primeras incursiones sobre las costas de la península ibérica (la Jakobsland vikinga) se producen a partir de la segunda década del siglo IX. Tienen lugar entonces los primeros saqueos de pueblos y monasterios del noroeste de la península. En 827 se registra el primer ataque vikingo al reino de Asturias. **En 844, una numerosa flota de *drekar* bordea el litoral cantábrico** viajando hacia el oeste hasta llegar a la Torre de Hércules (Farum Brigantium, actual A Coruña), cuyo asentamiento es saqueado por los hombres del norte. Ramiro I, rey de Asturias entre 842 y 850, convoca a su ejército y derrota a los vikingos, que abandonan el territorio pero prosiguen

Semilla de aventura: "El secuestro de un rey"

Pamplona, año 859. Los PJ forman parte del puñado de vikingos que, seleccionados por sus jefes (bien por sus cualidades especiales, por castigo o por cualquier otra razón), tienen que encargarse del secuestro de García Íñiguez, el rey de Navarra. El rapto debe llevarse a cabo mientras el resto de las fuerzas invasoras asaltan la ciudad. En otras palabras: los PJ han de sacar al monarca indemne y en secreto en medio del fragor de la batalla. Su objetivo final es trasladarlo sano y salvo hasta el campamento que los hombres del norte han levantado en Tortosa, en la desembocadura del Ebro, algo que resulta menos sencillo de lo que parece. Los PJ habrán de proteger al rey navarro tanto de los cristianos que tratan de rescatarle como de algunos vikingos renegados que quieren hacerse con un suculento danegeld*. Aunque nunca lo hubiesen imaginado, los PJ constituyen la escolta de un rey cristiano bastante peculiar, pues, en cuanto empieza a encontrar cierto gusto en la camaradería vikinga, deja de intentar escapar.*



Las tropas de Hrólf Röngvaldsson (o Rollón) se asientan con éxito en Normandía

su ruta hacia el sur. Su próximo objetivo es Lisboa, ciudad que sitian durante 13 días. Tras descender aún más hacia el Mediodía, toman Cádiz y avanzan tierra adentro saqueando la comarca de Medina Sidonia, antes de regresar a la costa y remontar el Guadalquivir hasta acceder finalmente a Sevilla. La gran ciudad es primero asediada y muy pronto sometida a un pillaje que se prolonga durante siete días y siete noches. Tras la caída de Sevilla, Abd ar-Rahman II, emir omeya de Al-Ándalus, pasa a la acción y se enfrenta a los vikingos en la **batalla del Campo de Tablada**, donde los derrota y prende fuego a muchos de sus barcos. En la contienda sucumbe hasta un millar de hombres del norte, mientras que otros 400 son capturados con vida. De estos últimos, algunos terminan convirtiéndose al Islam y formando colonias de granjeros en las tierras de Carmona y de Morón, en donde alcanzarán cierta fama gracias a su producción de queso. Anécdotas aparte, un año después de la batalla de Tablada, **en 845, Abd ar-Rahman II envía una embajada de paz a los reinos vikingos**. La misión está dirigida por el poeta cordobés al-Gazal, que visita Irlanda y Dinamarca.

Las incursiones prosiguen por el norte de la península durante el reinado de Alfonso III de Asturias (866-910). Galicia sufre dos nuevos asaltos. En 859, los vikingos Björn "*Járnsída*" y su hermano Hastein Ragnarsson remontan el río Ebro desde Tortosa hasta llegar a Navarra, y luego el río Arga hasta alcanzar Pamplona. Una vez en la ciudad, la asaltan y **logran secuestrar al rey de los navarros, García I Íñiguez (851-870)**, por cuyo rescate solicitan, y consiguen, un pago de 70.000 denarios.

Por esas mismas fechas, **la ciudad de Sevilla es** víctima de **un nuevo ataque vikingo**. Entre otros muchos edificios, los invasores reducen a cenizas la importante mezquita de Ibn Adabbas. En el futuro, debido a la previsión de emires y califas, las incursiones de los hombres del norte resultarán menos dañinas gracias a la ampliación del puerto de Sevilla y al aumento de la

Semilla de aventura: "El oro de los daneses"

*Jakobsland, año 1034. Los PJ son un grupo de saqueadores veteranos bajo el mando de Úlf Sveinnsson "*Galiciensfarer*". Hace años que disfrutan del buen pillaje de las tierras del extremo noroeste de la península, mas la codicia no complace a Ódinn y las* nornir *parecen haberles reservado un destino funesto. Desde que, hace unos meses, el* jarl *Úlf cobró aquel maldito* danegeld *en la capital de los cristianos, ha resultado imposible conseguir una sola victoria en el campo de batalla. Dicen los rumores que Cresconio, ese gran sacerdote guerrero al que llaman "obispo", es el responsable del cambio de fortuna. Se rumorea que ha maldecido el oro del* danegeld *con un terrible sortilegio capaz de revelarle dónde se encuentran los vikingos en cada momento. ¿Cómo, si no, iba a ser capaz de anticiparse a sus movimientos y derrotarles constantemente?*

flota militar. Por si fuera poco, toda la cuenca del Guadalquivir será protegida con la construcción de unas fortalezas-monasterio llamadas **"*ribat*" (o rábidas)**, habitadas por monjes guerreros encargados de vigilar los enclaves de especial importancia estratégica.

A mediados del siglo X, el califa de Córdoba **Al-Hakam II se ve obligado a afrontar una ofensiva vikinga dirigida por el caudillo Gudröd**, un pariente del rey Harald II de Noruega. Las huestes de este *jarl* atacan Lisboa en 966, pero son derrotadas por una flota enviada desde Sevilla por Al-Hakam II al mando de su almirante Ibn al-Rumahis. En 971, los vikingos intentan una nueva incursión marítima en territorio andalusí, pero el califa responde enviando a su escuadra almeriense, que se une a la sevillana, y los noruegos no logran desembarcar siquiera.

En la zona norte la situación es algo distinta. Tras la derrota sufrida frente a las costas de Lisboa, **el *jarl* Gudröd huye en dirección noroeste y ataca la localidad de Santiago de Compostela (año 968)**. Poco después de desembarcar, tiene lugar la batalla de Fornelos, donde los noruegos se imponen a las tropas gallegas de Sisnando Menéndez, el desdichado obispo de Iria Flavia. Ya sin oposición, los hombres del norte devastan Galicia durante más de dos años y llegan incluso a las tierras de León. De vuelta a Ferrol, en 970, los vikingos son al fin derrotados por el conde Gonzalo Sánchez, que no solo los vence, sino que da muerte al propio Gudröd y se niega a dejar ningún prisionero con vida.

Durante el siglo XI, Galicia sufre nuevos ataques, como el asalto a Tuy (en la actual provincia de Pontevedra). El salvajismo del saqueo desarrollado en esta localidad tiene como consecuencia que nadie se atreva a ocupar su plaza arzobispal hasta el siglo XII. Algo más tarde, entre los años 1028 y 1035, Galicia es arrasada por la invasión vikinga del ***jarl* danés Úlf Sveinnsson "*Galiciensfarer*" ("el Viajero de Galicia" o, sencillamente, "el Gallego")**. Las acometidas de este temible caudillo son frenadas tras años de padecimientos por el obispo Cresconio, que también refuerza las defensas de Santiago de Compostela y fortifica el Castellum Honesti, actualmente Torres del Oeste, en Catoira, con la intención de bloquear futuras invasiones que puedan penetrar por la ría de Arosa.

Otras rutas de expansión vikinga: ruta septentrional, ruta del Báltico y ruta oriental

La Ruta del Norte

La ruta septentrional o Ruta del Norte es prácticamente un coto privado de los noruegos. Discurre desde los fiordos del sur de Noruega hasta las costas del mar Blanco y la actual región de Múrmansk. Su tráfico, muy reducido si se lo compara con el de la *Vestrveg*, se centra de manera exclusiva en la navegación comercial.

El litoral del mar Blanco es una vasta tierra habitada por eslavos llamados **"*pomor*" o "*pomory*"** (literalmente, "los marítimos"). Con estos y con otros pueblos de menor importancia y desarrollo, los noruegos intercambian diversos productos, con lo que consiguen acceder a buenas pieles, pescado ahumado y madera de calidad.

La Ruta del Báltico

Esta ruta, también secundaria, es frecuentada exclusivamente por los suecos. Al igual que ocurre con la anterior, la del Báltico es también una ruta de carácter comercial. Los tratos mercantiles entre los varegos y los distintos territorios del Báltico son habituales desde el año 830.

Con los finlandeses, los vikingos intercambian sobre todo pieles, armas y abalorios de diversa naturaleza. De entre los pueblos que habitan las tierras de Finlandia, los hombres del norte se entienden mejor con los **lapones o *samis***, con los que (aunque no siempre) mantienen relaciones cordiales. Curiosamente, aunque los contactos se pueden calificar de frecuentes, **no existen asentamientos vikingos permanentes sobre suelo finés** debido a que los vikingos utilizan el área como zona de paso y de intercambio menor.

La Ruta del Este o *Austrveg*

Tras el *Vestrveg* o Ruta del Oeste, el *Austrveg* constituye la ruta más larga e importante de las utilizadas por los vikingos. Comienza en el golfo de Riga y en las tierras de Livonia, pasa por diferentes lagos y ríos rusos y se bifurca más adelante en varios ramales que conducen al mar Negro y al imperio bizantino, al mar Caspio y al califato abasí e incluso al sector occidental de la Ruta de la Seda, donde transitan mercancías de Extremo Oriente. Por su longitud y por la riqueza de los puertos que lo jalonan, el *Austrveg* funciona tanto como ruta comercial como de saqueo.

La Ruta del Este es frecuentada sobre todo por los suecos o varegos, aunque no resulta del todo desconocida para el resto de los vikingos. Los suecos son, eso sí, los primeros en explorarla y recorrerla hasta el final, y ya a partir del siglo IX se establecen sus dos bien diferenciadas variantes:

- **Ruta del Dniéper**. Enlaza las aguas del mar Báltico con la región de Kiev (o *Koenugard*, en nórdico

antiguo), pasando antes por Nóvgorod (Hólmgard), hasta alcanzar finalmente el mar Negro, el imperio bizantino y la gran capital de los griegos, Constantinopla.

Ruta del Volga. Más larga que la anterior, llega hasta Atil, capital del reino de los jázaros o Kaganato de Jazaria (Хазарский каганат), a orillas del mar Caspio, desde donde se puede navegar hasta Bakú, actual capital de Azerbaiyán, y proseguir luego por tierra hasta Bagdad o conectar directamente con la Ruta de la Seda (véase el siguiente capítulo).

El primer asentamiento vikingo más o menos estable del *Austrveg* se ubica en Stáraya Ládoga o Aldeigja, importante emporio comercial entre los siglos VIII y X. La población de este enclave muestra una gran diversidad étnica, aunque el elemento nórdico es el predominante. Con el tiempo, estos vikingos se expanden por toda la región de Nóvgorod y se convierten en la élite gobernante de las tribus eslavas del lugar para dar origen así a **la Rus de Kiev (o *Kievan Rus*)**. Este estado medieval monárquico, embrión de la futura Rusia, surge a finales del siglo IX. Sus fundadores son los miembros de la dinastía Rúrikovich o Rúrika ("Рюриковичи"), una orgullosa estirpe varega que se mantendrá en el poder ininterrumpidamente hasta mediados del siglo XII.

Una vez unificada, cosa que ocurre en 882, la Rus de Kiev se convierte en una fenomenal encrucijada de caminos de altísimo valor estratégico y comercial, punto de convergencia de pueblos eslavos, turcomanos y varegos (estos últimos, ya conocidos como "*rus*"). No obstante, el verdadero inicio del apogeo de la dinastía Rúrika tiene lugar con el **rey Oleg (o Helgi, 882-912)**, uno de los parientes del propio Riúrik (o Hraerek), que extiende su poder desde Nóvgorod hasta el valle del Dniéper y aumenta la seguridad de las rutas comerciales amenazadas por los jázaros. Desde la Rus de Kiev, los varegos mantienen el control absoluto de la variante del *Austrveg* que discurre desde el mar Báltico al mar Negro y a Constantinopla, urbe a la que someten a sitio no pocas veces con resultados dispares. Todos estos hechos, en cualquier caso, se describen en profundidad en el capítulo 13 de este mismo volumen, **Ancho Midgard**.

El declive de la Ruta del Este se produce entre finales del siglo XI y principios del XII. Sus causas son diversas y entre ellas destaca especialmente el agotamiento de las minas de plata árabes, que constituían el verdadero motor del comercio en toda la región. A esto hay que añadir las dificultades económicas y políticas producidas por los sucesivos cercos de Constantinopla y la propia e irresistible decadencia de la ciudad. Como es de esperar, todos estos factores producen el colapso progresivo de las rutas comerciales de los varegos. La Rus de Kiev se disgregará y tendrá luego que reinventarse a partir de sus propios y numerosos medios de producción, hasta entonces infrautilizados, así como de la eslavización o rusificación completa de su territorio, de lo que surgirá en el futuro un nuevo modelo de estado que pronto será conocido como **Rusia**.



Las huestes del *jarl* Gudröd atacan la península ibérica entre 966 y 970

PB

Cronología Vikinga

375-550 Periodo previkingo o de las migraciones.

550-783 Periodo formativo (también conocido como "previkingo Vendel").

787 Pequeña arribada vikinga en la costa oriental británica.

793 Saqueo del monasterio de Lindisfarne, en Northumbria. Inicio de la Era Vikinga.

794 Asalto a los monasterios de Saint Paul (actual Jarrow) y Saint Peter (Wearmouth, hoy día parte de Sunderland), en la costa oriental de Inglaterra.

795 Primeros saqueos vikingos en Escocia e Irlanda.

Saqueo del convento de San Columba en Iona, casa madre de Lindisfarne.

Ataques contra los poblados de la isla irlandesa de Lambay.

797 Saqueo de la península de Kintyre (Escocia) y de la isla de Man.

799 Menudean los ataques vikingos contra las islas de las costas de Frisia y Aquitania.

800 Coronación imperial de Carlomagno en Roma.

Los noruegos se apoderan de las islas Feroe y establecen bases de operaciones permanentes en los archipiélagos de las Orcadas y las Shetland.

802 Nuevos asaltos a los monasterios de Iona.

810 El rey Gudrík de Dinamarca ataca Frisia.

814 Fallecimiento de Carlomagno. Comienzo de la fragmentación del imperio carolingio.

823 El arzobispo Ebbo de Reims, primer misionero cristiano en Dinamarca. Sus esfuerzos por convertir a los paganos alcanzan poco éxito.

826 El obispo Ansgar predica en Heydabýr y algunas otras localidades danesas.

827 Primer ataque vikingo al reino de Asturias.

830 Los vikingos dominan todas las costas de Irlanda e incluso partes del interior al sur.

Ansgar alcanza Birka, en Suecia, en donde el rey Björn le permite predicar.

Comercio activo de los varegos en las ciudades del Báltico.

834 Primera gran ofensiva de los hombres del norte en la Europa cristiana. La ciudad frisia de Dorestad es saqueada y parcialmente incendiada por los daneses.

Inicio de la ocupación sistemática de Irlanda por los noruegos.

835 Nuevo ataque a Dorestad.

Destrucción completa del monasterio de la isla de Noirmoutier, cerca de Nantes. En adelante la isla se convierte en una excelente base de operaciones para los vikingos.

836 Incendio de las ciudades de Witla y Amberes. Nueva entrada en Dorestad, lo que obliga a los frisones a pagar fuertes tributos.

837 Desembarco de vikingos daneses en la isla de Walcheren y enésimo avance hacia Dorestad, en donde vuelven a imponer tributos.

838 Una fuerte tormenta destroza una flota pirata danesa frente a las costas de Francia.

Grupos de guerreros daneses comienzan a recorrer Anglia Oriental y Kent.

839 Primeros varegos en Constantinopla.

Una potente armada vikinga alcanza la desembocadura del Támesis y saquea las ciudades de Londres y Canterbury.

La isla de Walcheren sufre un nuevo ataque.

Gran agitación, violencia e inseguridad en la región del río Eider (en Schleswig-Holstein).

840 Dorestad pasa a ser un dominio vikingo permanente.

Saqueo vikingo en la Torre de Hércules (actual A Coruña).

841 Los vikingos fundan Dublín.

Los daneses remontan el Sena e incendian Ruan.

El emperador Lotario cede la isla de Walcheren a los príncipes daneses Harald "el Joven" y Hraerek.

842 Piratas vikingos devastan Quentovic (ciudad hoy desaparecida), tercer emporio comercial en importancia de toda la costa franca.

843 Ataque frontal de los daneses contra el imperio carolingio: terrible masacre en Nantes en plena noche de San Juan.

Saqueo de Toulouse y de las comarcas del estuario del río Garona.

844: Vikingos daneses atacan por primera vez la península ibérica: tras actuar en las costas gallegas y en Lisboa (a la que asedian durante trece días), se precipitan sobre Cádiz y acceden finalmente a Sevilla remontando el Guadalquivir y saqueando sus arrabales. Poco después las tropas del emirato de Córdoba repelen a los agresores.

845 París y Hamburgo sufren sus primeros saqueos a manos de los hombres del norte. Los invasores están dirigidos por el mítico *jarl* Ragnar Lodbrók. Carlos "el Calvo" paga un tributo de 7.000 libras de plata para que los daneses evacuen finalmente París.

El emir omeya de Al-Ándalus Abd ar-Rahman II envía una embajada a los reinos vikingos. La dirige el poeta cordobés al-Gazal, que visita Irlanda y Dinamarca.

847 Burdeos es cercada por un ejército vikingo. La ciudad cae al año siguiente.

850 Colonos noruegos se asientan en las islas Orcadas y en las Shetland.

CAPÍTULO 10
CRONOLOGÍA VIKINGA

Bretaña y Aquitania quedan bajo control danés permanentemente.

Los vikingos invernan por primera vez en Gran Bretaña.

Se levantan templos cristianos en Heydabýr y Ribe.

Enterramiento del barco de Oseberg.

851 Vikingos daneses atacan con éxito la isla de Sheppey, en el estuario del río Támesis, invernando a continuación en Kent.

852 El obispo Ansgar vuelve a Suecia con intención de seguir misionando. Cosecha bastante menos éxito que la vez anterior.

857 Segundo saqueo e incendio de París.

858-862 Gran expedición de los hombres del norte por el Mediterráneo. Está dirigida por dos hijos de Ragnar Lodbrók, el *jarl* Björn "*Járnsída*" ("Costado de Hierro") y su hermano Hastein. Su flota de 62 barcos devasta Algeciras, el norte de Marruecos, Mallorca y las Pitiusas, el delta del Ródano, Pisa, Fiesole y Luna (ciudad hoy desaparecida), a la que confunden con Roma. De regreso, los vikingos son víctimas de una terrible tempestad en el golfo de Vizcaya, lo cual no les impide extorsionar 70.000 denarios al reino de Pamplona tras capturar a su rey, García I Íñiguez.

860 Posible descubrimiento de Islandia.

862 El caudillo varego Hraerek (o Riúrik) se hace con el trono de la ciudad eslava de Hólmgard (Nóvgorod). Sus hermanos Signjot y Thórvald gobiernan en Beloózero e Izborsk, respectivamente. Inicio de la dinastía Rúrikovich o Rúrika.

864 Los varegos llegan a Kiev, entonces destacamento jázaro, y pasan a controlar la ciudad. La rebautizan como "Koenugard".

865 Desembarco del "Gran Ejército Pagano" en Anglia Oriental e inicio de sus operaciones en suelo inglés. Está dirigido, entre otros, por Ívar "el Deshuesado" y Hálfdan y Ubbi Ragnarsson, tres de los hijos de Ragnar Lodbrók Sigurdsson.

866 Los varegos sitian Mikligard (Constantinopla) y obtienen derechos exclusivos para entablar relaciones comerciales en la gran urbe con total libertad.

Un imponente ejército danés desembarca en Inglaterra.

Batalla de Brissarthe, en Neustria, en la que una coalición de bretones y vikingos derrota al ejército franco de Carlos "el Calvo".

867 Eoferwic (York) cae en manos de los daneses, que rebautizan la ciudad con el nombre de "*Jórvík*".

870 Comienzo de una etapa de guerra e inseguridad constantes a lo largo del Sena que se prolongará durante los siguientes siete años. Los vikingos emplean como base de operaciones la isla de Jeufosse.

Incursiones vikingas en Wessex.

871 Derrota del rey Etelredo de Wessex frente a los daneses en la batalla de Reading. Sin embargo, su hermano Alfredo es capaz de alcanzar la victoria en Ashdown.

872 Harald I ("el de los Hermosos Cabellos") se impone a sus enemigos en la batalla de Hafrsfjörd y unifica Noruega bajo su poder.

874 Colonos expulsados de la nueva Noruega unificada comienzan a poblar Islandia.

Nuevo tratado comercial entre los varegos y el imperio bizantino.

878 Alfredo "el Grande" de Wessex obtiene una victoria decisiva sobre los vikingos en Edington: establecimiento del Danelaw o país de los daneses en el noreste de Inglaterra.

Ampliación de los emporios comerciales varegos en Hólmgard (Nóvgorod) y Koenugard (Kiev).

879 Inicio de la primera campaña del "Gran Ejército Pagano" en el continente. Los vikingos arrasan las ciudades y comarcas de Maastricht, Lieja, Jülich, Neuss, Colonia y Bonn.

882 Hólmgard y Koenugard se unen definitivamente bajo el poder del príncipe Helgi (u Oleg) y forman la Rus, una gran federación de tribus eslavas orientales dirigida por una dinastía de varegos. Es el embrión del futuro imperio ruso.

885 París sufre un asedio de un año de duración. El emperador Carlos "el Gordo" compra la retirada de los sitiadores y les permite que trasladen sus saqueos a Borgoña.

891 Victoria de Arnulfo de Carintia frente a los vikingos en Lovaina del Dyle.

892 Inicio de la segunda campaña del "Gran Ejército", ahora en Inglaterra.

900 Fecha aproximada del primer avistamiento de Groenlandia, protagonizado por el explorador noruego Gunnbjörn Úlfsson.

Inicio de la gran invasión vikinga del norte de Francia. Culminará once años más tarde con el asentamiento permanente de los normandos.

911 Tratado de Saint-Clair-sur-Epte por el que el rey francés Carlos "el Simple" cede Normandía al *jarl* vikingo Hrólf (o Rollón, también conocido como "el Caminante").



Los varegos de Helgi (u Oleg) "el Sabio" comienzan a sitiar Constantinopla. Bizancio se apresura a firmar con ellos un tratado de amistad.

913 Los varegos cruzan el mar Negro, alcanzan el Caspio y desde allí descienden hasta los actuales territorios de Irak y Azerbaiyán, que saquean provechosamente.

922 Embajada del escritor y aventurero árabe Ahmad Ibn Fadlan al reino de los búlgaros del Volga. Su caravana es apresada por varegos de la Rus y él mismo retenido por un tiempo. Esto le faculta para realizar una excepcional crónica de los hombres del norte que se conservará en los siglos venideros.

930 Las conversiones al cristianismo comienzan a aumentar notablemente en Dinamarca.

933 Establecimiento del *Thing* en Islandia. La isla acoge desde ese momento al único Estado europeo que no está dirigido por un rey.

936 Gorm "el Viejo", primer rey de una Dinamarca ampliada con regiones de Suecia, Noruega y diversos enclaves bálticos.

937 Victoria del rey Athelstan de Wessex frente a escoceses y vikingos hiberno-nórdicos en la batalla de Brunanburh.

940 Los constantes saqueos y destrucciones protagonizados por los noruegos en Irlanda hacen retroceder el grado de civilización de la población a niveles casi primitivos.

941 El caudillo varego Yngvar fracasa ante Constantinopla.

944 Nuevas amenazas arrancan del emperador bizantino Constantino VII "*Porfirogéneta*" (en realidad, de Romano I Lecapeno) pequeñas ventajas comerciales para los varegos.

954 La batalla de Stainmore, en la que muere Eiríkr "Hacha Sangrienta" y los vikingos de Jórvík son derrotados, pone fin al Danelaw en Inglaterra.

958 Muerte de Gorm "el Viejo". Le sucede en el trono de Dinamarca su segundogénito, Harald "*Blátönn*" ("Diente Negro" o "Diente Podrido"). Es el primer caso de transmisión hereditaria del poder monárquico entre los vikingos.

960 Harald "*Blátönn*" se bautiza y cristianiza su reino.

965 Agotamiento de las minas de plata controladas por los árabes. El comercio con oriente entra en franca decadencia.

966 Las costas de la península ibérica sufren nuevos ataques vikingos.

968-970 Vikingos daneses y noruegos combaten en Normandía. A continuación, y al mando del poderoso caudillo Gudröd, saquean Santiago de Compostela y buena parte del reino de León. Finalmente son derrotados por el conde gallego Gonzalo Sánchez, que no deja ningún prisionero con vida.

974 El emperador sajón Otón II "el Rojo" se apodera de Heydabýr, en Dinamarca.

975 Abandono de Birka.

978 Snaebjörn Galti realiza la primera visita de un europeo a Groenlandia.

Comienzo del reinado del príncipe rus Valdamar (o Vladímir) en Kiev.

980 El emperador bizantino Basilio II "*Bulgaróctono*" pasa a contar con una guardia personal varega.

Victoria de los irlandeses del clan de Uí Néill sobre los vikingos hiberno-nórdicos de Dublín en la batalla de Tara.

Fundación de la ciudad sueca de Sigtuna, que sucederá a Birka en el terreno comercial y a Uppsala como sede real.

982 Inicio de la exploración de Groenlandia por Eiríkr "el Rojo".

985 Primeros asentamientos permanentes en Groenlandia.

Tras asesinar a su padre, Harald "*Blátönn*", Sveinn "*Tjúguskegg*" ("Barba Partida" o "Barba Ahorquillada") accede al trono de Dinamarca. Será el primer rey danés en acuñar moneda y el primero en unir su corona a la de toda Inglaterra.

986 Posible avistamiento del continente americano por Bjarni Herjólfsson.

988 Conversión al cristianismo del príncipe *rus* Valdamar (o Vladímir).

989 Ampliación de la guardia varega de Basilio II con los 6.000 guerreros enviados desde Kiev por Valdamar.

991 Los reyes de Noruega y de Dinamarca cobran un tributo (*danegeld*) de 22.000 libras de plata a Inglaterra. También se producen pagos de *danegeld* en Francia.



994 Londres entrega un *danegeld* de 16.000 libras de plata para evitar el asalto de una imponente armada noruego-danesa.

995 Óláf Tryggvason, rey de Noruega. Óláf Skötkonung, rey de Suecia.

1000 El *Thing* de Islandia decreta la conversión al cristianismo de toda la población. Sin embargo, en Suecia Óláf Skötkonung es expulsado tanto del trono como del país por su pretensión de destruir el templo pagano de Uppsala.

1001 Brian Boru, monarca de Cashel (en Munster), es reconocido como Gran Rey de Irlanda.

1002 Leif Eiríksson llega al continente americano.

Matanza de daneses afincados en Inglaterra en el día de San Bricio.

1008 El rey Óláf convierte nominalmente a Suecia al cristianismo.

1013 Sveinn "*Tjúguskegg*" conquista Inglaterra y une esta corona a las de Noruega y Dinamarca.

1014 El rey celta Brian Boru de Irlanda inflige a los vikingos una derrota casi definitiva en la batalla de Clontarf.

1015 Óláf Haraldsson, rey de Noruega.

1016 El nuevo rey de Dinamarca Knút "el Grande", hijo de Sveinn "Barba Partida", es proclamado asimismo rey de Inglaterra.

1019 Jarizleif (o Yaroslav) "el Sabio", gran príncipe de la Rus.

1030 Muerte del rey Óláf Haraldsson de Noruega en la batalla de Stiklestad.

El aventurero Rúnólf Drengot recibe el condado de Aversa de manos del duque de Nápoles, Sergio IV. Es el primer asentamiento permanente de los normandos en Italia.

1035 Muerte de Knút "el Grande" y desaparición del imperio vikingo danés.

1042 Los daneses pierden Inglaterra; Eduardo "el Confesor" es coronado rey.

1059 El duque normando Roberto de Hauteville o "*Guiscardo*" recibe del papa Nicolás II buena parte del sur de Italia como feudo.

1066 Muerte sin descendencia de Eduardo "el Confesor" de Inglaterra. El rey de Noruega Harald "*Hardrádi*" ("el Severo" o "el Tirano") trata de reclamar el trono pero es derrotado y muerto en la batalla de Stamford Bridge.

El duque de Normandía Guillermo "el Conquistador" se impone en la batalla de Hastings y se hace con la corona de Inglaterra.

1072 Conquista de Palermo por los normandos. Roger de Hauteville "el *Bosso*", hermano de Roberto "*Guiscardo*", primer conde de Sicilia.

1084 El rey de Suecia Ingi Steinkelsson incendia el templo pagano de Uppsala, impone definitivamente el cristianismo y unifica todo el país.

1091 Los normandos finalizan la conquista completa de Sicilia.

1096 Inicio de la I Cruzada.

1100 Fin aproximado de la Era Vikinga.

1130 Establecimiento formal del reino normando de Sicilia.

1145 Predicación de la II Cruzada.

1155 Eiríк IV "el Santo" de Suecia consagra la catedral de Uppsala y emprende una cruzada contra los paganos fineses, hecho que marca el inicio de la ocupación sueca de Finlandia durante los siguientes siete siglos.

1187 Asalto y destrucción parcial de Sigtuna a manos de piratas carelios y estonios. En adelante la antigua capital de Suecia perderá su importancia en favor de Visby (en la isla de Gotland) y de Estocolmo.

1189 Fallecimiento sin descendencia del último monarca normando de Sicilia, Guillermo II "el Bueno".

Convocatoria de la III Cruzada.

1194 Fin de la hegemonía normanda en Sicilia.

Extinción de los vikingos y los normandos como ámbitos de civilización sustancialmente diferentes a los de su entorno.



CAPÍTULO 11
SURCAR EL MUNDO

Navegación, embarcaciones y comercio. El dreki vikingo



Los hombres del norte son gentes marineras por antonomasia

Los hombres del norte son los más hábiles y osados navegantes de su tiempo. La propia naturaleza física de Escandinavia los anima a lanzarse más allá de sus riberas. Pocas cosas atraen tanto a los vikingos como el mar, que actúa como un imán para ellos. A menudo entierran a sus reyes en túmulos con forma de barco o, incluso, en el interior de auténticas naves. Las aventuras marineras constituyen la materia fundamental de la que se nutren las sagas; nada como los *drekar* para inspirar, en nórdico antiguo, la mayor cantidad de metáforas, términos fantásticos y expresiones cariñosas. **Las embarcaciones vikingas se encuentran entre las más bellas y admirables creaciones de la historia de la construcción naval**. Es el momento de dedicar unas cuantas páginas de **Walhalla** a este extraordinario fenómeno.

Los vikingos y las artes náuticas

El barco vikingo tiene un diseño brillante. **Es una nave ligera, de poco calado, capaz de navegar por aguas de apenas un metro de profundidad**. Cuenta con un doble codaste frecuentemente rematado por unos mascarones de proa y popa con forma de cabezas de animal, a veces dragones, que constituyen la silueta característica de los *drekar* (esto es, los mal llamados "barcos-dragón"). Este tipo de barco, que dispone de timón lateral y puede ser impulsado tanto por el velamen como por los remos, permite a los vikingos hacerse con el control del Atlántico Norte. Pero semejante embarcación no brota de la nada; es el resultado de muchos siglos de experiencia náutica. Este saber acumulado alcanza su plena madurez a finales

de la octava centuria después de Cristo, es decir, en época de Carlomagno... y Lindisfarne.

La geografía obliga a los hombres del norte a mirar de frente a los océanos. Noruega se caracteriza por la notable escasez de rutas terrestres que conecten sus centenares de fiordos, esas profundas penetraciones marinas causadas por la inundación de los valles excavados por la acción de glaciares hoy desaparecidos. Dinamarca está formada por una península, Jutlandia, unida al resto del continente por un estrecho istmo, pero también por una gran cantidad de islas muy próximas entre sí, que cuentan con tierras fértiles y proclives al asentamiento humano. Suecia, por último, posee un territorio salpicado de pequeñas islas costeras (al que hay que añadir la gran isla de Gotland), amplias ensenadas en el litoral continental y multitud de lagos navegables, en el que la presencia del siempre cercano mar Báltico lo domina todo. Y qué decir del resto de ámbitos por el que los hombres del norte se expanden desde muy pronto: grandes islas como Islandia e Irlanda (e incluso Sicilia), múltiples archipiélagos como las Hébridas, las Orcadas, las Shetland o las Feroe, áreas ribereñas como las de Normandía, Groenlandia, Vinlandia, la Inglaterra oriental, el *hinterland* dublinés... En resumen: para los vikingos, el mar supone tanto una fuente esencial de recursos alimenticios, pues no todas las tierras de Escandinavia son aptas para la agricultura, como un sistema elemental de transporte y comunicación. No es de extrañar, por tanto, que las artes náuticas tengan una capital importancia para los hijos y las hijas de Ódinn.

Los hombres del norte, gentes marineras por antonomasia, construyen sus *drekar* mediante el **método del casco trincado o tingladillo** (a veces sin cuadernas), que consiste en confeccionar el entablado de la nave solapando las planchas de madera, una tras otra. Este no es su único rasgo singular: la adopción de una **gran vela cuadrada**, posiblemente a finales del siglo VII, permite reducir de manera considerable tanto el tiempo como el esfuerzo empleado en los viajes. **El uso de la vela se combina eficazmente con el de los remos**, y es la utilización de ambos sistemas lo que dota de una versatilidad excepcional a los barcos vikingos. Por último, un elemento clave del *dreki* es su ingenioso timón, que deja de estar suelto para ubicarse en un lugar fijo de la nave, cercano a la popa pero a estribor (es decir, a la derecha del barco), con lo que se logra un mayor control de la navegación.

La construcción de un dreki

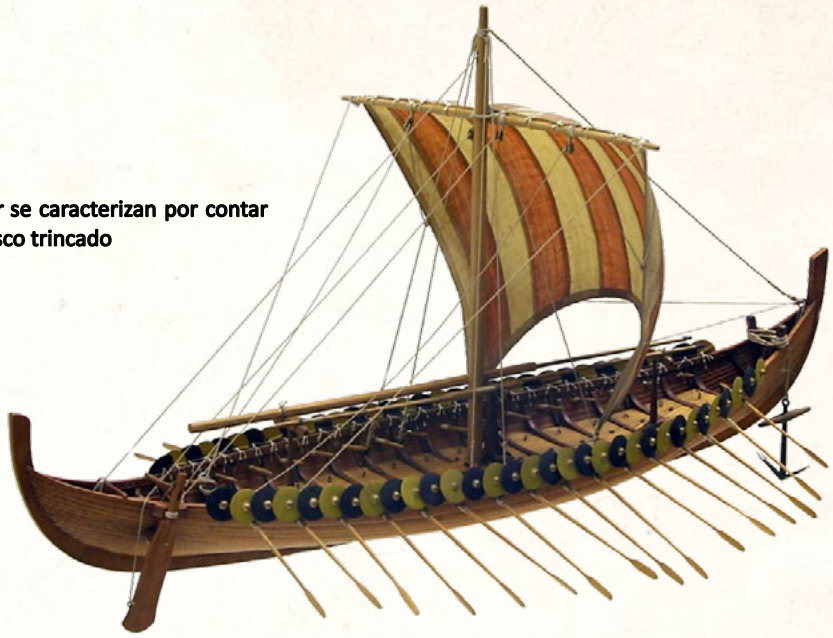
Los barcos vikingos son **obras colectivas construidas en astilleros. La labor está dirigida por un constructor-jefe, personaje que manda a una cuadrilla de trabajadores compuesta por varios carpinteros, obreros y esclavos**. Estos últimos se ven obligados a realizar las tareas más pesadas, en tanto que el constructor-jefe ejerce de proveedor de materias primas, ingeniero, diseñador y capataz. Las naves se construyen por encargo. Cada *dreki* suele reunir unas características diferentes en función del gusto y del uso que quiera darle su futuro dueño. Solo un *jarl* o, puntualmente, un *hersir* es capaz de pagar por una embarcación. Los botes de reducidas dimensiones son otra cosa, como es lógico: cualquiera puede construirlos, incluso hombres en solitario, y para ello no es necesario contar con la infraestructura de un astillero.

El constructor-jefe es el responsable de conseguir la **madera adecuada para el futuro *dreki***. La construcción de la quilla (que es la pieza que recorre la parte inferior del barco, de proa a popa, en la que se asienta todo el armazón) requiere un tronco especialmente recto, mientras que para las cuadernas o costillas, si las hay, resulta preferible una madera con vetas ligeramente curvas. El constructor-jefe es capaz de recorrer muchos kilómetros en busca de los árboles idóneos, tomando nota de los lugares en los que crecen los ejemplares jóvenes más prometedores para poder identificarlos más adelante, incluso muchos años después. Los árboles adultos que se consideran aptos para la construcción se cortan en el mismo momento, incluso si el astillero no cuenta con perspectivas de trabajo a corto plazo, y se almacenan en el agua, amarrados en la playa o en algún lago cercano. El invierno es siempre la mejor estación para talar y transportar lo cortado, pues los hombres tienen tiempo de sobra, la madera se encuentra en su óptimo anual y la posibilidad de deslizar los troncos sobre la nieve facilita mucho el trabajo.

Las mejores embarcaciones se construyen en roble. No obstante, la excesiva demanda de esta madera hace que pronto escasee, de manera que en los astilleros se ven obligados a utilizar árboles alternativos como el pino, el fresno, el abedul, el aliso, el tilo o el sauce. La quilla, sin embargo, se sigue construyendo en roble. No solo se trata de la columna vertebral del barco, sino también de su parte más expuesta, ya que sufre intensos rozamientos cuando el *dreki* es arrastrado por tierra. Siempre que es posible, se intenta utilizar el roble también para el resto de partes del barco que soportan una especial tensión, caso de la proa, la popa o el hueco en el que encaja la base del mástil (lo que se conoce como el "*kerling*").

Fases en la construcción de un dreki

Una vez que el astillero dispone de madera apropiada y suficiente, **los barcos se empiezan a construir por la quilla**. La forma que adopta la quilla puede ser rectangular o, en las naves más sofisticadas, contar con una especie de "T" en su parte media (en este caso, con el objetivo de sostener mástiles más pesados e im-



Los *drekar* se caracterizan por contar con un casco trincado

ponentes). Una quilla mal cortada afecta seriamente no solo a la resistencia de la nave o a la distribución de sus pesos, sino también a su maniobrabilidad, por lo que el constructor-jefe supervisa muy de cerca la fabricación de esta fundamental pieza.

A continuación, se procede a la **colocación del entablado lateral del casco siguiendo el método del tingladillo**. Las paredes exteriores de la embarcación se van formando mediante la superposición de largas planchas de madera, llamadas "hiladas", que a veces llegan a ser de una sola pieza. Cuando no es así, la unión de las distintas tablas se refuerza con clavos y remaches montados desde el interior del barco. No todas las planchas de madera tienen el mismo grosor. Por ejemplo, la décima (contando desde la quilla) suele ser la más fuerte, esto es, la de mayor grosor, pues ahí se ubica la línea de flotación de la nave y la superficie del barco se curva para configurar los laterales. También requiere mayor anchura la hilada en la que se horadan los agujeros de los remos, por razones obvias.

Finalizado el casco, la atención se centra en el **costillar o conjunto de cuadernas**. El costillar no se clava en las hiladas, sino que se ata a ellas con mimbre. Con anterioridad, al pulir las planchas de madera de las hiladas, se han dejado unas protuberancias en aquellos lugares destinados a encajar las costillas, que ahora se taladran para poder pasar los cordeles de mimbre por los agujeros y así atar y unir cuadernas e hiladas. No obstante, muchos barcos carecen de cuadernas propiamente dichas, de modo que la construcción se sustenta únicamente en el casco trincado, lo que aumenta la ligereza a costa de la resistencia.

Acto seguido, se debe colocar el ***kerling* o base del mástil**. El *kerling* se sitúa justo en el centro y en el fondo de la nave. No solo cuenta con un agujero en el que encaja la parte baja del mástil, sino también con un soporte vertical que lo mantiene derecho. Mientras que el *kerling* soporta todo el peso del palo, la junta del mástil y las vigas transversales que se colocan junto a la base sirven para mantenerlo derecho.

Otro elemento importante en la construcción de un barco vikingo es el **timón de estribor**. Este timón no es otra cosa que un remo dotado de una pala más ancha de lo normal, sujeto al costado derecho de la nave, muy cerca ya de la popa. Sin embargo, la sujeción no debe ser muy rígida: el timón tiene que moverse para cambiar el rumbo de la nave y no puede asomar por debajo de la quilla en el momento de sacar la embarcación a tierra. La solución consiste en taladrar un agujero a través del propio timón y otro en el costado del *dreki*, en la costilla que refuerza el casco en ese punto. El timón se fija a la cuaderna, si existe, mientras que a través del primero se pasa una rama de sauce, árbol cuya madera se caracteriza por una extraordinaria flexibilidad. Este invento sirve para poder mover el timón en cualquier dirección y, gracias a la capacidad de torsión del sauce, ponerlo en posición horizontal cuando el barco es varado fuera del agua.

Respecto a los **agujeros de los remos**, estos resultan sencillos pero muy prácticos, pues consisten en unas pequeñas oquedades circulares que se abren lateralmente mediante un corte en diagonal por el que puede pasar la pala del remo. Además, cada agujero cuenta con una tapa redonda, cuya función es evitar que se cuele el agua cuando se navega a vela. Por último, **los diferentes elementos de la superficie del barco están todos sueltos**, como por ejemplo los tablones que la componen. Estas planchas de madera (no necesariamente de gran calidad) no se encuentran atadas ni clavadas. Esto permite que se las pueda retirar cuando se

estime oportuno para introducir cualquier cargamento en el hueco cóncavo que existe debajo.

Mientras tiene lugar la construcción del barco, que puede ser más o menos prolongada en función de las dimensiones de la nave y de la cantidad y la pericia de los trabajadores con los que cuenta el constructor-jefe, se realizan, de manera paralela, dos tareas de suma importancia. La primera de ellas es la **fabricación de clavos**, que serán de madera o de hierro en función de la parte del barco de que se trate. Los de hierro se emplean para unir piezas delgadas y ligeras, como los tablones del casco. En cambio, se prefieren los de madera para aquellas zonas que van a soportar las mayores tensiones, ya que no se oxidan. Además, su naturaleza, aunque parezca paradójico, es menos quebradiza que la del hierro. La segunda de las tareas paralelas a la construcción del *dreki* es **el embreado**, una labor especialmente delicada. En las zonas boscosas, la brea se consigue a partir de la resina de los pinos, mientras que en las zonas desarboladas, como por ejemplo en las islas del Atlántico Norte, se suele utilizar un sustituto que, sin ser auténtica brea, funciona prácticamente igual: la grasa de foca. En cualquier caso, la brea se aplica a todas las juntas del barco y en las zonas en contacto directo con el agua, con lo que se logra un alto grado de impermeabilidad de la nave. La forma de hacerlo es impregnar musgo con brea, prensarlo bien y, finalmente, tapar todas las juntas de unión con la plasta resultante.

Por lo que respecta a velas y cordajes, el aparejo se fabrica antes, durante y después de la construcción de la nave. Esto se debe a que confeccionar el velamen, por ejemplo, es una tarea ardua, que exige mucho tiempo. Para **las cuerdas**, se emplea piel de ballena o foca. A bordo, las sogas se sujetan con aros de mimbre. **Las velas** se hacen de lana, muy excepcionalmente de lino, y se refuerzan con cuero. Las tejen e hilan las mujeres, aunque también participan en ello los varones, que en alta mar deben ser capaces de reparar rasgones y desperfectos con bastante frecuencia. Las embarcaciones llevan una sola vela cuadrada, de unos diez metros de longitud (y casi lo mismo de altura). Este aparejo es relativamente eficaz, aunque algo rudimentario, por lo que en combate solo se emplean los remos.

En el barco, además, hay que incluir **otros muchos objetos**: una pasarela, un ancla, algún barril para el agua, instrumental para coser, herramientas para efectuar pequeñas reparaciones, **los propios remos**, etc. En una nave de guerra (*langskip*), estos últimos presentan diferentes longitudes: los de proa y popa son más largos que los de la parte central, lo que posibilita que las palas entren en el agua en línea recta y no siguiendo la curvatura del casco. En cuanto al resto del equipo, este depende de los deseos del propietario, del tipo de nave de que se trate y del uso concreto que se le vaya a dar a la embarcación. Así, por ejemplo, los navíos comerciales que hacen viajes largos necesitan lonas embreadas para cubrir la carga, y probablemente también tiendas de campaña (a menudo confeccionadas con viejas velas).

Por último, una vez que se hace entrega de la nave a quien la ha pagado, el **mantenimiento del *dreki*** es responsabilidad suya. El propietario tiene que encargarse de que la embarcación se encuentre en perfecto estado, lo que exige inspeccionarla con gran minuciosidad antes de que se guarde de cara al invierno. Hay que cuidar muchos detalles, como que el hierro no se oxide, que las clavijas de madera no estén demasiado desgastadas por el roce, que los tablones no hayan sido arañados de forma preocupante, que ninguna de las partes del barco ofrezca la más mínima muestra de podredumbre, etc. Además de las reparaciones que una inspección así conlleva, en el repaso general previo a la llegada del invierno se raspa y se limpia el fondo del casco, antes de volverlo a embrear, y también se comprueba el estado general del equipo a bordo. De forma paralela (aunque ya durante el invierno), en el seno del clan del dueño del *dreki* se confeccionan nuevas cuerdas y se repara el velamen. De esta manera, cuando la primavera esté bien avanzada, la embarcación se encontrará más que lista para albergar nuevos vikingos con ganas de *strandhögg*.

Tipos de barcos vikingos

No todos los *drekar* son iguales. Existe una notable variedad de embarcaciones, en algunos casos muy especializadas. No obstante, hay que reconocer que, llegado el caso, un mismo barco vikingo puede servir para una gran cantidad de usos diferentes. Por eso, aunque en la ficha de PJ de **Walhalla** existen dos capacidades distintas relativas al arte de la navegación (Navegar-*knörr* y Navegar-*langskip*, lo que refleja la amplia tipología de naves que pilotan los hombres del norte), ambas se consideran estrechamente vinculadas, son capacidades asociadas en **TRa** y, en última instancia, pueden servir para manejar cualquier tipo de barco (véase más adelante).

En **Walhalla**, las naves vikingas se agrupan en **dos grandes categorías: las naves de carga, de tipo *knörr*, y las naves de guerra, de tipo *langskip***. Al margen de esto, existe una tercera categoría de embarcaciones menores o auxiliares, como por ejemplo los botes de pesca, las barcazas de transporte o las balsas lacustres.

Los *knerrir* o naves de carga

El navío mercante o *knörr* (plural, *knerrir*) es **una embarcación ancha y profunda, sólidamente construida, capaz de transportar cargas de hasta 25 toneladas** a través del mar del Norte y el océano Atlántico.

El *knörr* está diseñado para navegar en aguas abiertas y, de hecho, tiene más calado que cualquier *langskip*. Por esa razón, en el Báltico es menos utilizado. Además, todas sus versiones suecas resultan bastante más pequeñas que las de Dinamarca o Noruega.

A diferencia de los barcos de guerra, en la propulsión del *knörr* **el velamen tiene un protagonismo mucho mayor que los remos**. Con respecto a su gran capacidad de carga, esta se relaciona con las necesidades de los colonos nórdicos que tan a menudo transporta, gentes esforzadas que cruzan el mar del Norte o el océano Atlántico para no volver y que no podrían subsistir en sus nuevas tierras sin llevarse consigo las herramientas, los aperos de labranza, las semillas y el ganado.

La eslora máxima del *knörr* ronda los 16 metros, con una manga que está cerca de los 5 y una altura desde la quilla hasta la regala de casi 2. El calado máximo (con toda la carga a bordo) supera ligeramente el metro y medio. La nave cuenta con dos cubiertas elevadas, una a cada extremo del barco, una baja plataforma central de unos 5,5 metros (lo que posibilita una **capacidad de carga de hasta 35 metros cúbicos**) y un espacio libre variable debajo de las cubiertas. No obstante, parte de todo ese espacio se destina a dormir en los viajes más largos, lo que se hace en tiendas desmontables sobre cubierta.

A pesar de su elevada dependencia de la gran vela cuadrada, el *knörr* presenta también agujeros para los remos, normalmente situados en los extremos de la nave, como mínimo dos pares en cada lado, tanto a proa como a popa. Como es lógico, en la parte central de la embarcación, enteramente destinada a la carga, no existe ningún agujero. En general, **los remos solo se utilizan para las maniobras de atraque**.

Parientes menores del *knörr* son el *karve* y el *byrding*. **El *karve*** es una embarcación de naturaleza bastante híbrida que raramente supera los 10 metros de eslora (aunque se conoce alguna que alcanza los 20). La nave es panzuda como el *knörr* y sirve igualmente para transportar ganado y mercancías, pero cuenta con menos capacidad de carga. Sin embargo, compensa esta deficiencia con su aceptable número de remos, unos 16 de media, y su mayor facilidad para navegar por aguas bajas. Por su parte, **el *byrding*** constituye la variante más ligera y maniobrera del conjunto de naves mercantes. Específicamente diseñada para navegar aguas arriba por los ríos del Gran Este (actuales Bielorrusia, Rusia y Ucrania), es la única que se puede transportar por tierra. En cambio, su capacidad de carga es considerablemente menor, pues está obligada a llevar remos en toda la hilada de borda.

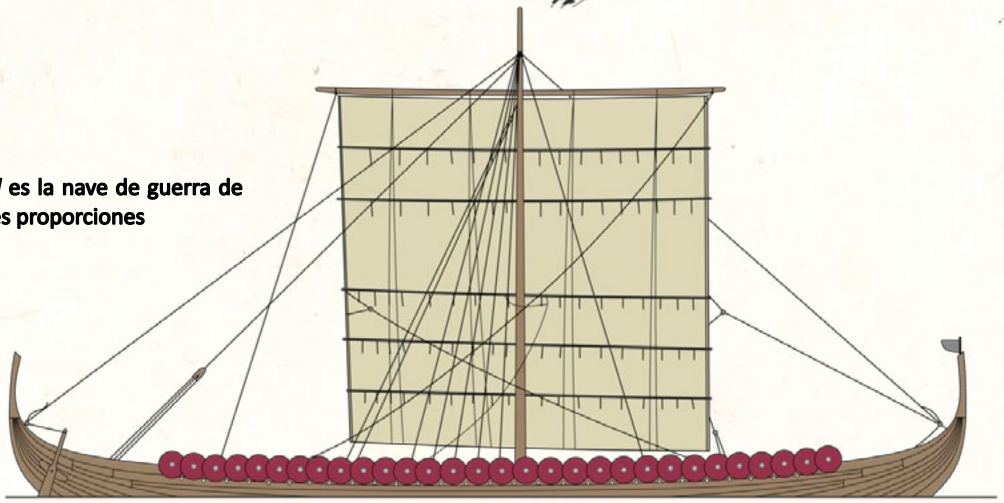
Todas las naves de carga se pilotan mediante la **capacidad de Navegar-*knörr***. Manejar un *knörr* propiamente dicho exige el trabajo combinado de al menos cuatro tripulantes, que serán tres en el caso de un *karve* y dos en el de un *byrding*. La dificultad de la acción aumenta siempre un nivel por cada marinero de que se disponga por debajo del mínimo necesario.

El *langskip* o barco de guerra

El *langskip* se diferencia claramente del *knörr* por **su gran eslora, de hasta 30 metros, y su reducida manga, de solo 2,5 metros en el mejor de los casos**. Estas características, unidas a su escaso calado, le permiten remontar grandes distancias por los ríos y maniobrar con facilidad y rapidez para aproximarse a tierra e iniciar una incursión. Tanto por su finalidad como por su naturaleza, el *langskip* hace uso de la vela cuadrada solo en alta mar, mientras que **los remos impulsan el *dreki* en la navegación de cabotaje y en la navegación fluvial**. Las palas, por tanto, tienen mucha mayor importancia que en el caso del *knörr*. Se rema sin bancos específicos para tal fin: los vikingos se sientan sobre sus propios arcones, en los que guardan sus armas, sus posesiones y, eventualmente, su parte del botín. Cada remo corresponde, por lo general, a un solo marinero. **El *langskip* suele contar con una media de entre 20 y 30 pares de remos, lo que hace que la tripulación estándar oscile entre los 40 y los 60 hombres por nave**.

Uno de los rasgos más genuinos del *langskip* es el de contar con **estantes para los escudos de la tripulación**. Las armas se sujetan en los estantes y cuelgan al exterior, alineadas unas al lado de otras y a menudo superpuestas (como un remedo del casco trincado de la propia embarcación). Los estantes para los escudos vienen a ser una especie de repisas situadas sobre la regala del barco. El objetivo de colgar los escudos en la borda es múltiple: intimidar a los enemigos y a las potenciales víctimas de saqueo, proteger a los marineros de los proyectiles que les puedan lanzar, tener siempre a mano las propias armas defensivas y, por último, servir de elemento decorativo.

Otra característica del *langskip*, probablemente la más reconocible, es la **decoración de los tajamares de proa y popa mediante la talla de figuras zoomorfas desmontables**. Las famosas cabezas de dragón de los mascarones de proa de los barcos vikingos pronto dan lugar al genérico y algo erróneo nombre de "*drekar*", con el que pasan a ser conocidas todas las naves de los hombres del norte. Pero los vikingos no solo esculpen cabezas de dragón en lo alto de los tajamares de proa, sino también una amplia variedad de animales sugerentes, del estilo de grullas, serpientes, bisontes o águilas. Junto a su valor decorativo, las figuras cumplen una función religiosa, ya que se supone que asustan e incluso ahuyentan a los espíritus protectores de



El *skeid* es la nave de guerra de mayores proporciones

los lugares que se van a abordar con intenciones hostiles. Como es lógico, los vikingos se apresuran a retirar las tallas cuando se aproximan a territorio amigo.

Entre los diferentes tipos de *langskip*, destacan el *snekke* (o *snekkja*) y el *skeid*. **El *snekke*** es la clásica nave de expedición y guerra y constituye la variante más ligera de todas. No sobrepasa nunca los 30 metros de eslora, los 40 remos de pala ni los 90 hombres de tripulación, aunque sus dimensiones habituales resultan algo menores. Los *snekkar* noruegos se diferencian de los daneses por su mayor calado, ya que navegan por los fiordos y por las procelosas aguas del Atlántico Norte, a diferencia de los daneses, diseñados para un litoral caracterizado por sus numerosas playas y su escasa profundidad. Por otro lado, **el *skeid*** se presenta como la nave de guerra de mayores proporciones, ya que puede alcanzar los casi 40 metros de eslora y contar con una tripulación de unos 200 hombres, como el famoso "Sierpe Larga" del rey noruego Óláf Tryggvason, muerto en combate a bordo de su navío justo en el año 1000.

Las naves de guerra vikingas se pilotan mediante la **capacidad de Navegar-*langskip***. De modo similar a lo establecido para el *knörr*, manejar un *langskip* propiamente dicho exige el trabajo combinado de al menos cuatro tripulantes, que serán seis en el caso de un *skeid* y solo tres en el de un *snekke*. La dificultad de la acción aumenta siempre un nivel por cada marinero de que se disponga por debajo del mínimo necesario.

En cualquier caso, es necesario remarcar que **la tipología de las embarcaciones de guerra vikingas no es algo rígido**, lo cual es extensible al conjunto de las naves de los hombres del norte. En general, los barcos son enormemente versátiles. Poseen rasgos singulares en función de aquello para lo que sus dueños los destinan en concreto, de modo que no existe un patrón fijo ni unas características inamovibles en la morfología de los diferentes *drekar*. Por eso, **es posible pilotar un barco de carga con la capacidad de Navegar-*langskip* y, al contrario, un navío de guerra con la de Navegar-*knörr*, aunque en cada caso la dificultad aumenta automáticamente un nivel**.

Otras embarcaciones vikingas

Al margen del *knörr* y del *langskip*, se puede hablar de una tercera categoría de navíos compuesta por aquellos barcos que no son de carga o guerra. En este grupo se incluyen las **lanchas de pesca**, destinadas a faenar en los lagos y fiordos escandinavos, siempre en bajura. De dimensiones mucho más reducidas, entre 4 y 7 metros de eslora, lo habitual es que carezcan de vela y cuenten con uno o dos pares de remos por embarcación.

Otro tipo de nave, muy exclusiva (restringida únicamente a *jarls* y reyes), es el **yate de recreo**, destinado al transporte ligero de cabotaje y, sobre todo, a la representación de altas dignidades. Con una eslora que ronda los 12 o 14 metros, incluye vela cuadrada y hasta 10 o 12 pares de remos. En general, estas embarcaciones se diseñan para navegar por aguas tranquilas, nunca por alta mar.

Por último, se encuentran las **barcazas planas de transporte** y las **balsas lacustres**, de dimensiones muy reducidas e incapaces de afrontar el más mínimo oleaje. Todas estas embarcaciones, así como las lanchas de pesca y los yates de recreo que se acaban de enumerar, se adscriben a la **competencia de Navegar-*knörr***.

La orientación en alta mar

Cuando navegan, los vikingos utilizan **técnicas de orientación sofisticadas**, sobre todo si se las compara con las de la Antigüedad o con los tiempos altomedie-

vales (periodo Vendel). Beneficiándose de las tradiciones acumuladas a lo largo de muchas generaciones, los hombres del norte escrutan con atención fenómenos como la formación de nubes y los cambios en la dirección del viento, en la fuerza del oleaje, en el color del cielo y en la temperatura del agua. Del mismo modo, los vikingos obtienen información observando el vuelo y el comportamiento de las aves acuáticas y los movimientos de peces y cetáceos. Con todo, **es la posición del sol y de las estrellas la que mejor les permite conocer dónde se encuentran en cada momento**, cuál es la ruta que han de seguir y cuánto tiempo tardarán en arribar a su destino. Todos estos aspectos, combinados entre sí, hacen posible un óptimo aprovechamiento de las condiciones particulares de navegación.

Los antepasados de los hombres del norte no perdían de vista la tierra casi nunca. Cuando viajaban, lo hacían siguiendo la costa o, cuando era posible, saltando de isla en isla. Como es lógico, esto hacía que el trayecto resultara mucho más largo. En algún momento, los primeros vikingos deciden que lo más adecuado es recorrer distancias en línea recta y a mar abierto, por más que se corra el riesgo de perder el rumbo. Los pilotos escandinavos aprenden a sortear este peligro mediante el desarrollo de un **portentoso sentido de la orientación que se apoya en medios esencialmente astronómicos**, lo que, si se tiene en cuenta que carecen de brújula, constituye una auténtica proeza. En **Walhalla**, la orientación en alta mar se gestiona exclusivamente mediante la **capacidad de Lectura de las estrellas y los cielos**.

De noche, la Estrella Polar es el principal punto de referencia. Su mera posición sirve para indicar un rumbo al este o al oeste, y la altura del astro sobre el horizonte permite determinar cuán lejos al sur o al norte se ha viajado. Un navegante experto es capaz de saber si su embarcación se halla en aguas septentrionales o meridionales respecto a su lugar de origen. Para ello emplea un palo vertical, incluso el propio mástil de la nave, en el que previamente se ha marcado el punto por donde aparece la estrella cuando se está en tierra. Ya en alta mar, se vuelve a utilizar el mismo palo: si la estrella surge en el mismo punto, eso quiere decir que el barco se halla a la misma latitud, mientras que si aparece más arriba o más abajo, la nave se encuentra a una latitud mayor o menor (es decir, más al norte o más al sur) respectivamente.



La piedra solar (cordierita) sirve para orientarse en los días nublados

La observación de la posición y del movimiento del sol es el otro método básico de navegación, aunque complicado de emplear en invierno. No obstante, durante el período estival, cuando el sol se halla por encima del horizonte casi todo el día, se convierte en una herramienta esencial de orientación y hace posible marcar rumbos y calcular distancias recorridas. Con todo, cuando desean medir los valores solares de forma especialmente precisa, los vikingos disponen de una terna de instrumentos que se revelan imprescindibles: la tabla de sol, la tabla de sombra de sol y la piedra solar.

La tablas de sol y sombra de sol

La tabla de sol es una especie de cuadrante de rumbo que permite seguir un itinerario concreto gracias a una rudimentaria triangulación solar que se realiza justo a mediodía. Por su parte, **la tabla de sombra de sol** es un instrumento capaz de determinar la latitud para luego seguir ese rumbo durante grandes distancias. Se trata de un disco de madera marcado con círculos concéntricos, toscos equivalentes de las diferentes latitudes geográficas, en cuyo centro existe una varilla vertical, similar a la de un reloj de sol, que se puede subir o bajar según convenga en función de la posición celeste del astro rey. Por ejemplo, cuando la varilla se pone a la altura que corresponde a la declinación solar de mediados de agosto, la sombra proyectada por el sol de mediodía cae sobre un círculo latitudinal concreto del disco. Al observar la sombra del sol sobre ese mismo círculo un mediodía tras otro, el navegante es capaz de mantener su latitud o, en caso de haber perdido el rumbo, de recuperarla virando al norte o al sur.

La piedra solar

Cuando se enfrentan a cielos nublados, los navegantes vikingos son capaces de localizar la posición exacta del sol gracias a un cristal mineral de calcita (la cordierita), que denominan **“piedra solar”**. El color de la calcita cambia de amarillo a azul oscuro cuando se sostiene en ángulo recto con respecto al plano de la luz solar polarizada por ella. Es decir, en un día nubla-


La migración anual de los gansos es un sistema auxiliar de orientación

do, el navegante va dando la vuelta a la regala del barco con la piedra en la mano, hasta hallar el punto en el que la luz se polariza a través de su superficie o, lo que es lo mismo, donde se encuentra el sol. Las piedras de calcita de la categoría de la cordierita se obtienen solo en algunas islas del fiordo de Oslo, por lo que se trata de objetos extraordinariamente preciados, auténticos tesoros al alcance de muy pocos.

Sistemas auxiliares de orientación

Cuando la nubosidad es tal que imposibilita el empleo de la piedra solar o las tablas de sol y sombra de sol, los vikingos recurren a otros ingeniosos métodos, como la **liberación de cuervos**. Estos animales, aves terrestres cuyo negro plumaje se puede divisar contra cielos grises o blancos desde muy lejos, pueden soltarse en un momento de desorientación para hallar la ruta hacia tierra firme. Una vez liberados, los animales vuelan hacia el continente o hacia las islas que se hallan más cerca. Esta es, por cierto, la forma en la que los noruegos descubren Islandia.

Un navegante experimentado siempre es capaz de extraer información del entorno, aunque no tenga otra cosa a la vista más que agua, pues, al igual que en tierra firme, también existen **puntos de referencia en el océano**. Por ejemplo, en una zona que queda más o menos a medio día de viaje al sur de Islandia, se suelen reunir grandes grupos de ballenas para comer. De forma similar a como se ha apuntado en el párrafo precedente, las aves migratorias proporcionan, a través de sus grandes desplazamientos anuales, una estupenda información para orientarse en alta mar. Como quiera que siempre siguen la misma ruta, a los vikingos les resulta particularmente útil el viaje que **los gansos** realizan cada año entre Gran Bretaña, las islas Feroe e Islandia.

Una vez marcado el rumbo, un buen timonel lo mantiene sin ninguna dificultad; le basta con observar **la dirección en la que sopla el viento o se mueve el oleaje**. Por tanto, ayudándose de su experiencia y su pericia, de la percepción de lo que les rodea y de dos o tres instrumentos ingeniosos pero sencillos, los pilotos vikingos son capaces de surcar con cierta seguridad grandes extensiones de mar abierto. Ahora bien, incluso los marineros más veteranos pueden llegar a perder el rumbo y hacer que sus embarcaciones queden a la deriva. No son pocos de los que nunca se vuelve a saber nada después de haberse hecho a la mar.

La vida a bordo

Viajar a bordo de un *dreki* no resulta nada cómodo, en especial durante las largas travesías por el Atlántico Norte. Esto se agrava en el caso de los *knerrir*. Para empezar, el tipo y el tamaño de la carga suele afectar seriamente a las condiciones de vida, pues cuanto mayor y más voluminoso es el cargamento, menos espacio queda para dormir. En caso de que el barco transporte animales, el trayecto resulta particularmente desagradable, sobre todo si hace calor. **Quizás el viaje más duro de todos sea el de una familia de emigrantes a través del Atlántico Norte** con todas sus pertenencias, agua y comida, además de sus vacas y ovejas, el alimento para el ganado (un gran montón de heno) y puede que algo de buena madera para construir su nueva casa. Pasajeros y animales comparten el espacio destinado a la carga, justo en el centro de la embarcación. En total, en un *knörr* se pueden apiñar hasta 20 pasajeros, media docena de vacas y un pequeño rebaño de ovejas y cabras, todos pegados unos a otros, empapados y tiritando. Los dos pequeños espacios triangulares bajo las cubiertas anterior y posterior pueden desahogar un poco la situación, pero estos huecos apenas miden 1 metro de altura por 4 de anchura, y su profundidad máxima es también de 4 metros, aunque a medida que uno se introduce en ellos se van haciendo más bajos y estrechos. Además, suelen ser muy húmedos, sobre todo en los barcos más viejos, donde huelen francamente mal.

La tripulación varía según el tamaño de la nave y lo peligroso del viaje. Los marineros son necesarios para muchas cosas además de para manejar las velas, bregar con los remos o dirigir el timón. **Achicar el agua tanto de día como de noche**, por ejemplo, es una tarea casi constante en algunos viajes. El agua se amontona sobre todo en la parte central, donde se transportan los animales. Muchos vikingos se pasan la mayor parte del trayecto dedicados a esta aburrida y desagradable tarea, y a menudo se trabaja bajo las lonas y las pieles embreadas. Por otra parte, **no se puede cocinar a bordo**, por lo que la comida, que normalmente resulta escasa, se compone únicamente de pescado ahumado, carne seca, manteca salada, algas deshidratadas, pan duro y agua potable

(esta, celosamente guardada en vasijas con tapa hermética). Se suele comer, por cierto, de dos en dos, y cada tripulante tiene su **compañero de alimento**.

Dentro de lo complicado que pueden ser los viajes marítimos, los vikingos cuentan, no obstante, con algunas **maneras de entretenerse y matar el tiempo**. Un juego clásico, que además se utiliza como reto elemental entre varones, consiste en ir saltando de un remo a otro por la parte exterior del barco. Por supuesto, existen otros pasatiempos más tranquilos, como por ejemplo los juegos de mesa o las tabas.

En cualquier caso, las largas travesías no son la norma. Lo más usual es la navegación de cabotaje, el rápido cruce de estrechos o el salto de islas. **Cuando se hace escala** (y el entorno es amigable o está deshabitado), se desembarca el material de campamento, compuesto por tiendas bien equipadas y con armazón de madera, y se aprovecha para descansar como es debido. Una de las grandes ventajas a la hora de realizar una escala es que se puede cocinar con fuego, así como lavarse y limpiarse, ya que en el barco la higiene brilla por su ausencia.

Volviendo al tema de **la tripulación a bordo**, cada *stýrimann* (literalmente, "el que lleva el timón", es decir, el capitán de la nave) pone gran cuidado en elegir bien a sus marineros. Estos siempre tienen que ser hombres libres, pues a los esclavos les podría resultar muy fácil rebelarse en alta mar o desertar en medio de una batalla en tierras lejanas. Entre los hombres libres y el capitán se conviene una suma que, o bien representa la paga que el marinero exige por su participación, o bien supone algún tipo de porcentaje sobre los beneficios que se puedan adquirir, esto es, el botín. Puede suceder también que algunos miembros de la tripulación quieran traficar por su propia cuenta y riesgo. En tal caso, siempre con el permiso del *stýrimann*, embarcan mercancías que les pertenecen en propiedad y con las que más tarde podrán comerciar.

Debido al peligro que entrañan muchos trayectos, **los vikingos a veces hacen sus viajes en grupo**. De esta manera, es posible que unas naves presten auxilio a otras o que luchen unidas y coordinadas frente a un enemigo común. Esto no quiere decir que todos los viajes se realicen en grupo, ni mucho menos, pero sí es habitual que se coincida o se aguarde en un mismo y conocido punto a partir del cual se navega en comandita a lo largo de algún tramo especialmente peligroso del viaje. Esto es característico de la gran ruta del este, que surca los ríos Volga y Dniéper, en donde el lago Ilmen funciona como gran de punto de reunión.

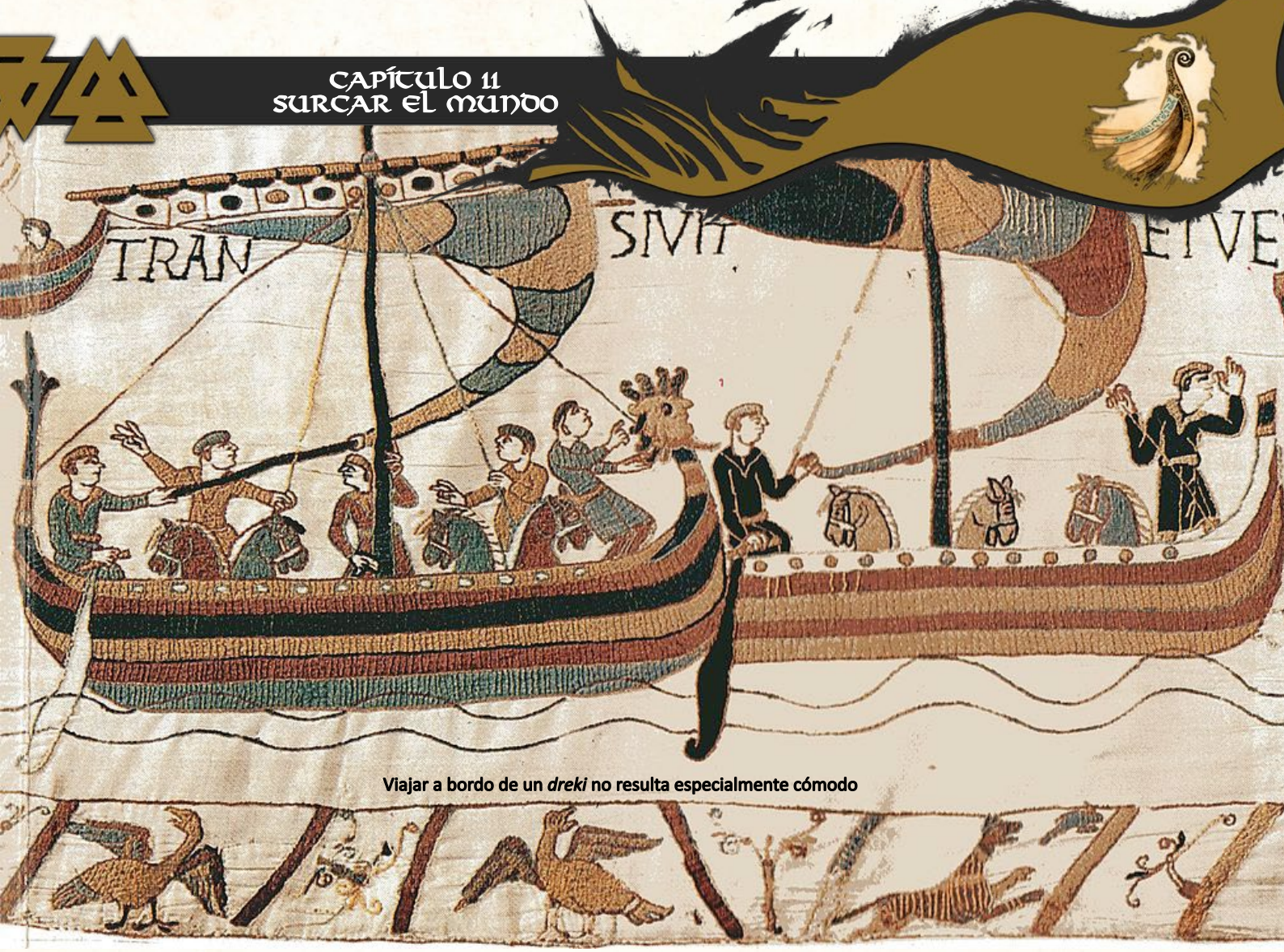
La guerra en el mar

Aunque parezca paradójico, los vikingos no combaten muy eficazmente a bordo de sus *drekar*. **Cuando los hombres del norte se ven obligados a luchar en el mar, hacen todo lo posible por que la acción naval se parezca a una batalla terrestre**. Así, sitúan sus flotas, a veces compuestas por cientos de barcos, en líneas o cuñas, y acto seguido tienden sogas de una borda a otra de las naves para crear amplias plataformas flotantes sobre las que disponen tablas bien amarradas. Las embarcaciones de mayor tamaño, dotadas con las más fieras y experimentadas tripulaciones, se colocan en mitad de la línea, con su comandante ocupando el centro, pues es costumbre que el caudillo (un *jarl* o rey) mande siempre sobre la nave mayor. En ocasiones, y también mediante tablas, las naves mercantes que cuentan con bordas elevadas se posicionan en los flancos de la línea de batalla.

Además de la plataforma flotante, existe un **número adicional de naves ubicadas en los flancos y en la retaguardia** cuya tarea consiste en combatir contra las embarcaciones rivales que también navegan sueltas, hostigar la plataforma enemiga, trasladar refuerzos a la propia (en caso de ser necesario) y perseguir a los oponentes si estos, una vez derrotados, deciden emprender la huida.

Durante el enfrentamiento, se bajan los mástiles y los movimientos se efectúan exclusivamente a base de remo. Por ello, la pérdida de las palas de una embarcación como consecuencia de la colisión con otra nave la paraliza por completo. Sin embargo, la principal táctica naval vikinga no consiste en romper los remos del enemigo con la proa del propio barco, sino en aproximarse al navío rival lo máximo posible para, acto seguido, sujetarlo fuertemente con garfios, abordarlo a voz en grito y limpiarlo de adversarios. El abordaje viene precedido por una lluvia de flechas y, en caso de que la distancia lo permita, jabalinas, venablos con punta de hierro e incluso piedras, por lo que cada remero suele contar con la protección de un auxiliar que lo cubre desviando con el escudo los proyectiles que puedan herirlo. En los instantes inmediatamente anteriores al abordaje en sí, los hombres suelen aguardar la arremetida enemiga uniéndose en un muro de escudos. Con frecuencia, si forman parte del mismo ala de la plataforma, el *dreki* asaltado se utiliza como puente para llegar al siguiente. Como es lógico, las plataformas son atacadas por tantos barcos como se puedan arrimar a ellas.

Entre las grandes batallas navales que protagonizan los vikingos, hay algunas que merecen una atención especial. La primera es la de Hafrsfjörd, en el año 872, por la que Harald I "el de los Hermosos Cabellos" se impone a los reyes de Hórdaland, Rogaland y Egdafylki y unifi-



Viajar a bordo de un *dreki* no resulta especialmente cómodo

ca por primera vez las tierras de Noruega. Otro choque clave es el de Svold, en el año 1000, en el que fallece el ya mencionado monarca noruego Óláf Tryggvason. Por último, la batalla naval de Nissa, desarrollada en agosto de 1062, enfrenta a daneses y noruegos y cuenta con la participación de más de 300 *drekar*.

Con respecto a **las incursiones terrestres, esto es, a los *strandhögg***, los vikingos optan por anclar sus embarcaciones en un islote frente a la costa o en el meandro interior de algún río y disponer en torno a sí un terraplén coronado por una empalizada a lo largo de todo el perímetro que pueda ser accesible por tierra. El campamento fortificado resultante queda siempre protegido por una pequeña guarnición. **Mantener abiertas sus líneas de comunicación marítimas o fluviales** es algo esencial para los vikingos, ya que, de lo contrario, cualquier mínimo contratiempo puede ser causa de una derrota acompañada de fuertes pérdidas, tanto materiales como humanas.

Principales rutas comerciales. Los productos de intercambio

Los vikingos son portentosos viajeros y mercaderes. Siempre a bordo de sus naves, consiguen crear y mantener una de las líneas comerciales de mayor longitud de la historia de los tiempos preindustriales: la que llega a conectar **América del Norte, al oeste, con la Ruta de la Seda, al este**. Como es obvio, no se trata de una vía unidireccional u homogénea en cuanto a densidad, calidad o naturaleza de los intercambios que se realizan a través de sus puertos. En otras palabras: no constituye una ruta que empiece en un punto A y termine en otro B, sino que esta vasta línea de comunicación se compone de multitud de rutas que unen mercados y pueblos diferentes, a menudo pintorescos, para conformar, más bien, una estructura mallada y de jerarquía difusa. En realidad, **existen cuatro grandes vías por las que fluye la enorme cantidad de productos con los que comercian los vikingos**.

En primer lugar, está la **Ruta del Oeste o *Vestrveg***, que admite tres variantes. La primera de ellas, la del pleno oeste, se dirige hacia Gran Bretaña, desde donde los hombres del norte acceden a las tierras de Inglaterra, Escocia e Irlanda. La segunda variante pone rumbo a Islandia. Ahora bien, como la travesía es larga y peligrosa por mar abierto, los pilotos realizan una navegación de cabotaje sirviéndose, por este orden, de los archipiélagos de las Orcadas, las Shetland y las Feroe. Más allá de Islandia se puede continuar hasta Groenlandia e incluso hasta el territorio conocido como “Vinland” (Canadá), descubier-



La ruta del interior del Báltico conduce a los hermosos puertos del Este

to en torno al año 1000. La tercera variante de la Ruta del Oeste se dirige realmente al sudoeste, se extiende a lo largo de las costas de Francia y España, vira después al sur para descender por la costa atlántica portuguesa y, tras franquear el estrecho de Gibraltar (*Njörvasund*), se encamina al norte de África, a la Francia meridional o a Italia para situar su punto final en la mismísima Bizancio.

En segundo lugar, está la **Ruta del Norte**, que atañe casi exclusivamente a los noruegos. Esta vía parte de los fiordos de Oslo y Rogaland, bordea toda la costa occidental del país sobrepasando el cabo Norte y atraviesa después el mar Blanco hasta recalar en las regiones de las actuales Múrmansk y Arcángel. La ruta, aunque llena de peligros, es muy atractiva desde un punto de vista económico, pues su objetivo es procurarse cotizadas pieles que se pueden obtener mediante ventajosos trueques con las gentes del pueblo sami (los mal llamados "lapones").

La tercera ruta es la que atraviesa el **interior del Báltico**, que en este caso concierne especialmente a los suecos. Gracias a esta vía, los vikingos orientales mantienen relaciones duraderas con los pueblos de Finlandia y las actuales repúblicas bálticas, todos ellos grandes suministradores de ámbar, minerales y esclavos.

La del interior del Báltico constituye el paso previo a la cuarta y última de las grandes rutas comerciales vikingas, la **Ruta del Este o *Austrveg***. Esta gran vía parte del golfo de Finlandia (o, como variante letona, del golfo de Riga) para, a través del cauce del Neva, introducirse en el fabuloso complejo de ríos y lagos de Rusia. Al llegar al lago Ladoga se remonta el río Vóljov hasta alcanzar el lago Ilmen, encrucijada desde la que se puede viajar tanto hacia el Volga como hacia el Dniéper (véase el capítulo 13, en concreto el apartado dedicado a la Rus de Kiev). Por el Volga se puede llegar hasta el mar Caspio, donde se conecta con la Ruta de la Seda e incluso con la espléndida capital del califato abasí, Bagdad. Viajar por el Dniéper resulta no menos atractivo: el premio que espera al navegante es arribar a las costas del mar Negro y, tras cruzarlo, a las de la capital del imperio bizantino, la siempre rica Constantinopla.

Por último, con respecto a **la duración y a la velocidad de los trayectos**, los remos suelen propulsar las embarcaciones a unos 5 o 6 nudos por hora (esto es, unos 10 km/h), mientras que con la vela se llegan a alcanzar velocidades de alrededor de 10 nudos (hasta 18 km/h aproximadamente). No obstante, los vikingos son buenos conocedores de las corrientes marinas, de las que se aprovechan para viajar con mayor rapidez. Por ejemplo, la distancia de Noruega a Inglaterra, que habitualmente se salva en un par de días, puede llegar a cubrirse en solo 12 horas en sentido oeste si las condiciones climatológicas resultan óptimas. En cualquier caso, hay que tener en cuenta que el tipo de navegación utilizada habitualmente por los vikingos es el cabotaje, que alarga bastante los trayectos pero los hace más seguros y, al permitir realizar escalas en tierra firme, más cómodos.

Los productos de intercambio

Por parte de los vikingos, **los daneses** ejercen de principales intermediarios entre la Europa nórdica y la continental, con importantes centros redistribuidores como son los mercados de Ribe, Jelling o Heidabýr. **Los noruegos**, en cambio, exportan madera, hierro, piedra de jabón (alumbre), piedras de afilar, alquitrán e in-

cluso cebada, mientras que **los suecos** ofrecen básicamente hierro y pieles.

Respecto a los bienes de intercambio, los hombres del norte consiguen:

- **de Inglaterra**, estaño, trigo, miel, lana, plata, cebada y lino;
- **de los territorios francos**, armas, joyas, vidrio, vino, sal y telas de lana;
- **de Bizancio**, seda, especias, fruta, vino, joyas, plata y brocado;
- **de *Kievan Rus*** (Rusia), esclavos, pieles, cera y miel;
- **de las regiones bálticas**, ámbar, esclavos y pieles;
- **de las islas Shetland**, esteatita;
- **de Islandia**, pescado, grasa animal, paño de lana, azufre y halcones;
- **de Groenlandia**, marfil de morsa, pieles, lana y grasa de foca;
- **de Vinlandia**, madera.

Todos estos bienes se consiguen practicando **el trueque o mediante el uso de la moneda de plata y, muy ocasionalmente, de oro**. El valor de equivalencia de la plata varía de un lugar a otro y depende del año e incluso de la temporada; sin embargo, unas **tasas de cambio** más o menos aproximadas, útiles para las partidas de **Walhalla**, pueden ser las siguientes:

- 1 onza de oro es una pieza de ese metal de unos 27 gramos de peso;
- **la onza de oro se corresponde con 8 onzas de plata, 4 vacas lecheras, 24 ovejas o 144 varas de paño de lana de dos codos de anchura (es decir, unos 72 metros de paño de lana de cerca de un metro de ancho)**;
- por tanto, una vaca lechera se compra con 2 onzas de plata, 6 ovejas o 36 varas de paño de lana de dos codos de anchura;
- una onza de plata basta para adquirir 3 ovejas o 18 varas de paño de lana;
- por último, un esclavo varón adulto cuesta la friolera de una onza y media de oro, esto es, 12 onzas de plata, 6 vacas lecheras, 36 ovejas o 216 varas de paño de lana.



CAPÍTULO 12
EL OLOR DEL HOGAR

Sociedad, familia, mujer y cultura vikingas

Las categorías de la sociedad vikinga

Al igual que cualquier otra sociedad pagana, la de los vikingos posee explicaciones mitológicas para casi todo, y su estructura social no constituye ninguna una excepción. **La justificación explícita de la jerarquía y la estratificación del mundo vikingo emana de un poema mítico conocido como "*Rígsthula*" o "Canción de Rígr"**. En esta obra se describe cómo el dios Heimdall viaja por el mundo de los hombres, alojándose en las casas de aquellos que lo acogen y llegando a yacer con sus mujeres. Esto lo convierte en el progenitor de las **tres clases sociales básicas entre los escandinavos en la Edad Media: aristócratas, hombres libres y esclavos**.



La élite del mundo vikingo está formada por *konungar* y *jarlar*

El relato que presenta el *Rígsthula* es la forma que tienen los vikingos de explicarse a sí mismos la existencia de diferentes grupos sociales. Sin embargo, la realidad es algo más compleja que eso. **El mundo nórdico, aunque piramidal y jerarquizado, se diferencia del resto de civilizaciones del Medievo por contar con una estructura bastante menos rígida**, en la que existe una notable movilidad social y el individuo puede cambiar su destino a base de esfuerzo, coraje y fortuna. Esta flexibilidad se traduce en una mayor posibilidad para promocionar o verse degradado en la escala social. Con algo de suerte, un hombre libre puede aspirar a la aristocracia; abandonado por los dioses, ese mismo individuo puede terminar convertido en un vulgar *thraell*.

Konungar: los reyes vikingos

Los diferentes territorios de la Escandinavia vikinga carecen de un verdadero poder central. **Hasta principios del siglo IX, lo que hoy se entiende por "rey" constituye una figura del todo desconocida en el mundo nórdico**. Las aldeas y los campos están gobernados por diversos caudillos militares o, como mucho, por reyezuelos de carácter local, siempre apoyados por una asamblea de hombres libres e iguales conocida como "*thing*". Un tipo de monarquía asimilable a la del resto de Europa, esto es, de naturaleza patrimonial y propia del feudalismo, no se da entre los hombres del norte hasta bien entrado el siglo X.

Para los vikingos, el concepto de "realeza" tiene que ver, durante mucho tiempo, con una **institución puramente electiva**. Dicha institución se relaciona individualmente con jefes militares concretos, personajes destacados y admirados por su liderazgo, su honor intachable y su generosidad a la hora de repartir botín y riquezas. El ***konungr*** o rey vikingo es alguien que pertenece a alguna familia poderosa a nivel socioeconómico y que accede al trono solo cuando es aclamado por el resto de hombres libres de la comunidad. **En muchos casos, su cargo es de carácter temporal**, bien porque desde el principio el monarca sea escogido por un tiempo determinado, bien porque no cumpla sus funciones tal y como se espera de él y, en

consecuencia, se le deponga del puesto (a veces de forma violenta). A los reyes se los elige para lo que los vikingos llaman **"*tílárs ok fridar*"**, esto es, un año fecundo y próspero. Como consecuencia, están obligados a garantizar la seguridad y la bonanza de todo su pueblo. Asimismo, los monarcas deben ser **hombres especialmente competentes a nivel militar**, guerreros que han probado su valía al frente de sus huestes en repetidas ocasiones, y no meros estrategas astutos. Son, en resumen, el ejemplo a seguir tanto en el campo de batalla como fuera de él.

Los reyes vikingos suelen contar con un séquito militar formado por *hird*. Los *hird* son jóvenes aguerridos que provienen de las mejores familias y profesan una intensa lealtad al monarca. Además, viven en su casa y constituyen su guardia personal. El guerrero *hird*, también llamado "*huskárl*" (literalmente, "hombre-casa"), es la base de una organización clientelar y militar cuyo origen se pierde en la noche de los tiempos. La institución no es exclusiva del mundo escandinavo, sino que se extiende por todo el ámbito germánico.

Los *jarlar*, la clase nobiliaria

Justo por debajo del rey (cuando este existe) se encuentra **el *jarl*, género escandinavo de aristócrata sustancialmente distinto del señor feudal de la Europa central y occidental**. Los *jarlar* son caudillos guerreros pertenecientes a algunas de las familias más importantes de su región o país que, además de su riqueza personal, se hallan a cargo de diversas aldeas y de una cantidad variable de granjas dispersas. Pero los *jarlar* no solo se distinguen del resto por su poder económico y social, sino por el número y la fidelidad de sus seguidores, hombres que están dispuestos a votar por él en la asamblea de gobierno y a los que el *jarl*, en consecuencia, debe protección. **La ocupación principal de un *jarl* es la misma que la de un rey**: mantener la seguridad, la prosperidad y el honor colectivo, además de patrocinar y dirigir (con éxito, se entiende) las empresas comerciales de la comunidad, muy en especial las incursiones veraniegas o *strandhögg*, para los que aporta medios y navíos. La institución de los *jarlar* está especialmente representada en Noruega, en donde los clanes que constituyen su semilla se conocen como "***adalborinn***".

Por debajo de los *jarlar* existen otros títulos de menor entidad y naturaleza pseudoaristocrática, como los *hersar* o los *stýrimenn*. El ***hersir*** es el jefe de algún clan terrateniente que cuenta con una importante clientela de libertos, siervos y esclavos y que suele estar a cargo de una comarca denominada "*hundrad*", *área en l*a que residen unas 100 familias. El ***stýrimann*** no es realmente un noble, sino una persona que ocupa un cargo de gran prestigio: el de comandante de la flota o del *dreki* personal de un rey o un *jarl*. Este honor, como es lógico, no se puede transmitir en herencia.

Karlar o *baendr*: los hombres libres

Los **hombres libres, llamados "*karlar*" o "*baendr*"** (en singular, "*karl*" y "*bóndi*", respectivamente), componen el grueso de la población escandinava. Al varón libre o marido se lo conoce como "***húsbondi***", mientras que la mujer libre o esposa, señora del hogar, es la "***húsfreyja***".

Los *karlar* viven en granjas y forman una amplia clase de propietarios de la tierra en la que residen, la cual cultivan para subsistir. Son gente orgullosa, capaz y decidida, que desempeña una gran cantidad de tareas. **Su perfil socioprofesional no está demasiado especializado**; a un *bóndi* se lo puede considerar casi tan granjero como pescador, comerciante, artesano, herrero, navegante, sacerdote del culto privado, jurista, guerrero e incluso curandero. Mas a pesar de ello, los *baendr* no son exactamente iguales entre sí ni tienen el mismo rango. Las diferencias que se dan en su seno tienen que ver con el linaje y la riqueza particular de cada uno.

STÓRBAENDR. Los grupos de *stórbaendr* o "grandes hombres libres" constituyen las **familias de superior prestigio y mayor abundancia de bienes**. En ocasiones, la precedencia de su antiguo y rico linaje hace que *jarlar* y *hersar* salgan de estos clanes. En tal caso, al *stórbóndi* se lo suele calificar de "caudillo" (*höfdingi*).

ÓDALSBAENDR. Un *ódalsbóndi o* ***bóndi* mediano** es un granjero propietario (es decir, un *eigandi*), alguien lo suficientemente rico como para arrendar parte de sus tierras a otros hombres libres de clase inferior, que no poseen predios propios. Los *ódalsbaendr* **conforman el grueso del estrato social de los *karlar*** *(*agricultores nórdicos dueños de sus tierras, ganaderos, comerciantes, pescadores y artesanos).

SMÁBAENDR. Los llamados *smábaendr o* ***baendr* pequeños** conforman los clanes de tipo ***audmjúk***. Estos humildes grupos familiares, de reducidas dimensiones, no suelen ser dueños de las tierras que trabajan, sino meros arrendatarios o, en el peor de los casos, gente que se halla sometida a un régimen de servidumbre no feudal. En este último caso, los *smábaendr* constituyen la **clientela natural de los clanes de mayor riqueza**.

Pero al margen de las diferencias internas entre unos *karlar* y otros, todos tienen en común el hecho



Los *stórbaendr* constituyen familias de gran prestigio y riqueza

de disfrutar de un **grado de libertad (e igualdad) personal muy superior al del resto de la gente corriente de la Europa de su tiempo**. Esta libertad se concreta en el derecho a poder expresar públicamente la propia opinión, y a que esta sea tenida en cuenta de la misma forma que la del resto de cabezas de familia. Todos los *baendr* participan y votan por igual en **el *thing*, la asamblea de gobierno de la Era Vikinga**, que se reúne una o dos veces al año. Cualquier *bóndi* puede tomar la palabra en el *thing* para dirigirse e interpelar a sus líderes, ya sean *jarlar* o reyes, así como para reclamar justicia para alguna causa personal. Por descontado, la libertad y la igualdad en el mundo vikingo también se reflejan en el **derecho a portar armas independientemente de la condición social y material del individuo**.

Thraelar, la clase esclava

El escalafón más bajo de la sociedad nórdica está compuesto por **los *thraelar* o esclavos**, de los existen diferentes categorías:

***THRAELAR* POR BOTÍN DE GUERRA**. Algunos individuos son reducidos a la esclavitud al ser capturados en **los saqueos y las incursiones de los vikingos**, sobre todo en las islas británicas y en el área del mar Báltico. Una parte sustancial de estos *thraelar* se destina al **comercio de esclavos** (una de las principales fuentes de ingresos de los hombres del norte), mientras que la otra permanece y se radica en Escandinavia, en donde se convierte en **la mano de obra que se encarga de realizar las más duras tareas en las granjas vikingas**.

***THRAELAR* POR IMPAGO DE DEUDAS**. Algunos hombres se convierten en esclavos cuando **no son capaces de afrontar las deudas que mantienen con otros vikingos**. También se puede perder la libertad como consecuencia de haber cometido un robo importante (o cualquier otro tipo de **menoscabo serio al patrimonio de alguien**) y no haber sido capaz de resarcir el hecho, es decir, no haber podido pagar la multa compensatoria correspondiente, el *wergeld*. En ambos casos, esclavitud por morosidad o por *wergeld*, **la situación no es irreversible**, ya que el *thraell* recupera la libertad en el momento en el que salda la deuda. Por otro lado, el trato que recibe un esclavo por morosidad o por *wergeld*, que no deja de ser un paisano, es menos denigrante que el que padece cualquiera que constituye botín de guerra (que suele ser un celta, un sajón, un finés, un livonio o un pomor).

***THRAELAR* POR NACIMIENTO**. **Aquellos que nacen de madre esclava heredan para siempre la condición de su progenitora**. No existen diferencias en cuanto a la naturaleza jurídica del padre, sea este libre o esclavo (en otras palabras: no influye para nada en la condición del niño o niña). Un *thraell* por nacimiento puede ser vendido u obligado a realizar los más duros trabajos incluso cuando su padre es el más poderoso *jarl* de la región.

La actividad de los esclavos es indispensable en el día a día de las granjas vikingas, en donde se les reservan las más arduas tareas. Los *thraelar* suelen vivir bajo el mismo techo que sus dueños, salvo cuando el clan resulta especialmente opulento, en cuyo caso puede contar con barracones particulares para alojar a los esclavos. Estos constituyen bienes exclusivos de sus propietarios, que pueden disponer de ellos (y de sus vidas) como mejor deseen. En la práctica, no obstante, y en virtud de su alto valor económico, **los *thraelar* no suelen ser maltratados, mal alimentados u obligados a trabajar hasta la consunción física**. Algunos pueden llegar a desempeñar trabajos importantes e incluso honorables, como conducir la granja junto a las mujeres libres cuando los hombres están de *strandhögg*, o ser las ayas y las nodrizas de los hijos del jefe del clan. **Por lo general, las esclavas ejercen además de concubinas de sus dueños**. A diferencia de ellas, los varones privados

de libertad (obligados a llevar la cabeza rapada como símbolo de su condición) no pueden mantener ningún tipo de relación con las mujeres libres, aunque sí pueden tener hijos con las esclavas, lo que redunda en la riqueza del clan propietario.

En el mundo vikingo, los esclavos pueden ser manumitidos. Esta libertad se puede alcanzar de diferentes maneras. En primer lugar, se la puede comprar abonando en plata o en especie una cantidad previamente acordada con el propietario. En segundo lugar, se la puede obtener a partir de la libre disposición del esclavo a ser sacrificado en honor de los dioses (hecho del todo excepcional, que comporta la muerte inminente del *thraell*). En tercer y último lugar, se la puede recibir de manos del amo en pago por los servicios prestados por el esclavo cuando este lleva a cabo algún cometido de especial complejidad y responsabilidad, como, por ejemplo, el cuidado de algún miembro libre del clan o la representación comercial en el extranjero (y la defensa de los intereses del amo) durante un periodo más o menos largo de tiempo.

En resumen, los *thraelar* conforman un sector social carente de derechos y cuyo único cometido consiste en servir a sus señores realizando diversas tareas y trabajos. Es por esto que constituyen la mercancía clave de la economía vikinga. Con el paso del tiempo, sin embargo, **la figura del *thraell* irá desapareciendo debido a la penetración del cristianismo en la sociedad escandinava**, pues la nueva religión prohíbe que unos cristianos puedan esclavizar a otros.

Familia y moral vikingas

La mujer vikinga

Las mujeres de la Escandinavia alto y plenomedieval son el elemento fundamental de la sociedad vikinga. Resultan llamativamente diferentes del resto de las mujeres de la Europa coetánea, en especial los territorios dominados por el cristianismo, en donde las féminas cuentan con un estatus y unas prerrogativas mucho menores que los de las vikingas. **La matrona** nórdica **siempre porta el célebre manojo de llaves al cinto**, símbolo de la hegemonía absoluta que ostenta en el imperio doméstico y de su naturaleza como dueña y jefa de la casa, por delante del marido. Las habituales y largas ausencias de los hombres, sobre todo en los meses de verano (cuando no durante uno o más años), endurecen necesariamente el carácter y el aplomo de las hijas de Escandinavia. Quedan entonces a cargo de los esclavos y al frente de las granjas, cuya gestión son perfectamente capaces de asumir en solitario. En estas circunstancias, el carácter de la mujer vikinga tiende a la severidad y a un cierto grado de aspereza, lo que la separa emocionalmente incluso de sus propios hijos. Su importancia social es tanta, en resumen, que **algunos aspectos de la sociedad vikinga recuerdan a los de un matriarcado clásico**.

La mujer es la auténtica dueña de la casa vikinga, el famoso *langhús* escandinavo. Controla y organiza las propiedades familiares con o sin el beneplácito del marido y ejerce la jefatura indiscutida en el interior del hogar o ***innanhúss***, de modo que la matrona nórdica no es sino la señora "pasada la viga del umbral" o *innanstokks*, el elemento constructivo que delimita jurídicamente el territorio doméstico y lo separa del ámbito público. Más allá de la viga del umbral del *langhús*, esto es, fuera de la casa o *útanstokks*, la iniciativa y la responsabilidad de defender al clan recaen en el hombre. En el interior, por el contrario, las decisiones las toma siempre la mujer.

Las tareas cotidianas de las mujeres vikingas son muchas y muy variadas. Mantienen el fuego encendido, cuidan del aprovisionamiento de la granja, recogen leña, se encargan del almacenamiento de los alimentos, cocinan, apacientan y ordeñan el ganado, elaboran queso, tiñen los tejidos y confeccionan la ropa de toda la familia. Si son de clase modesta, todas estas tareas las realizan sin ayuda; si pertenecen a clanes algo más pudientes, se apoyan en sirvientes y esclavos. Además, las mujeres **atienden a los ancianos**, **educan a los hijos** (a los que transmiten la veneración por los antepasados de la familia), y **velan porque los hombres mantengan bien alto el honor del clan** (para lo que resultan aún más implacables que sus maridos).

A nivel socio-moral, las mujeres vikingas tienen una singular relevancia, pues son las **guardianas de las tradiciones familiares y sociales**, las transmisoras de las creencias y de la historia de su clan y las garantes del mantenimiento de los valores de la sociedad. Por otro lado, son las grandes depositarias del saber místico y mágico de su pueblo, y nadie como una *seidkona* o hechicera para inspirar el mayor de los respetos. Por todo esto, las mujeres resultan especialmente valoradas en el mundo nórdico; en ningún caso se entiende que su único cometido deba ser el de obedecer a sus maridos o perpetuar la especie. En otras palabras: el patriarcado no existe en la Escandinavia vikinga de la forma en la que se desarrolla en la Europa central y meridional de su tiempo. **El cuerpo de las mujeres no es un bien masculino**. La violación de una mujer libre es uno de los pocos motivos por el que los hombres del norte son capaces de condenar a muerte.

A pesar de lo dicho hasta el momento, **las mujeres no pueden portar armas ni participar en las asambleas**



Las mujeres vikingas son las guardianas de las tradiciones familiares y sociales

de gobierno (aunque sí son capaces de hacerse oír en ellas a través de los hombres de sus familias). No obstante, las mujeres vikingas atesoran un derecho tan fundamental como infrecuente en la Edad Media europea, que es el de **divorciarse de sus maridos**, para lo que basta con el simple deseo de la esposa y la presencia de algunos testigos en el momento de la alegación. Esta consiste en declarar que el matrimonio resulta "insatisfactorio", lo que suele achacarse a la infertilidad o la impotencia del esposo, los malos tratos (motivo de divorcio automático), la mala gestión económica de la granja o algo tan sencillo como la disparidad de los caracteres de uno y otra. Son las mujeres las que tienden a solicitar el divorcio, ya que a los hombres, que deben devolver toda la dote que recibieron al contraer matrimonio en el momento en el que la unión es anulada, les resulta terriblemente oneroso.

Por desgracia, **la mujer vikinga irá perdiendo sus prerrogativas en el futuro, conforme el cristianismo avance entre la población**. Las féminas se verán progresivamente relegadas en la sociedad e incluso en el seno de sus familias según se vaya imponiendo una visión judeocristiana de su naturaleza, que les demandará mucho mayor recato y un alto grado de sometimiento al varón.

Por último, hay que mencionar la existencia de **doncellas escuderas entre las vikingas, las célebres *skjaldmeyjar***. Se trata de muchachas que deciden consagrar su vida a la guerra y rechazan temporal o permanentemente el destino del resto de las mujeres, es decir, el matrimonio. Algunas de las *skjaldmeyjar* más conocidas, cuyas sagas también se cantan, son Hladgerd (o Lagertha), más tarde esposa de Ragnar Lodbrók, y Freydís Eiríksdóttir, la hija de Eirík "el Rojo".

El clan vikingo

Si las mujeres son la pieza clave de la sociedad nórdica, eso es debido a su completo protagonismo en la vida diaria del clan. Y es que **el pilar básico sobre el que se erige toda la estructura social de los vikingos es la familia, el clan y la estirpe**: un concepto múltiple y casi divino que imbrica a todos sus miembros y en el que cada persona, por separado, no significa apenas nada. La familia vikinga, unida por lazos de solidaridad extrema, es lo que da sentido a la existencia del individuo.

En nórdico antiguo, el concepto que designa al clan es el de "***aett***", término que se refiere a un grupo social caracterizado por su amplitud. El clan vikingo no solo se compone de individuos emparentados entre sí, sino de todos los que tienen derecho a hablar en el *thing* o a cerrar tratos en nombre de la familia. Como es fácil de adivinar, **los clanes de los hombres del norte son llamativamente extensos**; además de a padres e hijos, engloban a abuelos, tíos, primos hermanos, cuñadas, sobrinos, nueras, concubinas, familiares lejanos que carecen de clan propio (primos o tíos segundos, tíos-abuelos, etc.) e incluso hermanos de sangre y de leche, amigos acogidos, trabajadores a sueldo, *thraelar* y casos aún más variopintos.

El honor del clan constituye el bien más preciado para cada uno de sus componentes. Este honor no es patrimonio personal en ningún caso, sino colectivo, y el agravio a la dignidad de uno es el agravio a la dignidad de todos. **Reparar el honor mancillado no es un derecho, sino una verdadera obligación moral y existencial**. Al tratarse de la honra de un conjunto cohesionado de individuos del mismo grupo familiar, no es indispensable que sea el propio agraviado el que protagonice la venganza con la que se piensa restaurar la dignidad perdida, sino que la satisfacción al honor la puede resolver cualquier miembro del clan capacitado para ello. Esto provoca que el enquistamiento de los conflictos entre

clanes y la perpetuación de las venganzas a lo largo de generaciones sea un hecho bastante frecuente.

Como ya se ha señalado, el hombre vikingo prácticamente no existe como individuo independiente o autónomo, sino que se define en el interior del clan en el que ha nacido o se ha integrado de alguna manera (ya sea por adopción, clientelismo o servidumbre). La importancia de cada persona es la importancia de la familia a la que pertenece. Del mismo modo, si el clan lo significa todo, **ser rechazado o expulsado del clan por la propia familia constituye el peor de los castigos**. Para un auténtico hombre del norte, la muerte, sobre todo si es en combate, es una opción mucho más deseable.

Por último, si la unidad social básica del mundo nórdico es la familia, **la unidad elemental de su hábitat, especialmente al inicio de la Era Vikinga, es la granja**. Las distintas familias que pertenecen a un mismo clan residen bajo el mismo techo, compartiendo un mismo ***langhús*** o "casa larga" vikinga. Este tipo de hábitat cuenta con muros ligeramente curvados, de manera que la parte más ancha del edificio (de unos 5 metros de media) se encuentra justo en el centro. El tejado, que deja poco espacio para la penetración de luz natural, es sustentado desde el interior por dos filas de postes que forman parejas y dividen la construcción en tres naves. Este tipo de *langhús* es el centro neurálgico de cualquier granja. El conjunto del clan trabaja en sus predios, labrando la tierra colectivamente y beneficiándose por igual del comercio que se pueda mantener. Todos, siempre unidos, luchan mancomunadamente en pos de una vida mejor.

Moralidad y normas sociales

PRECEPTOS BÁSICOS. Las normas elementales de la sociedad vikinga se compendian de forma admirable en el Hávamál, también conocido como "Dichos de Hár[1]" o "Discurso del Altísimo", uno de los más importantes poemas de la Edda mayor. En el Hávamál se desglosan todos los preceptos necesarios para vivir con sabiduría, prudencia y honor. En concreto, es en el llamado Loddfáfnismál, la segunda sección del poema, donde se abordan específicamente los asuntos de moral y ética vikingas. El código de conducta resultante se puede resumir en los siguientes puntos:

- Madrugar en cada jornada.
- Vestir siempre de manera limpia y decente. Cuidar el cabello y peinar las barbas.
- Beber cuando a uno le apetezca, pero evitar siempre la embriaguez.
- Disfrutar de la compañía humana. Evitar la misantropía.
- Rechazar la lujuria y sus desórdenes de conducta asociados.
- Exhibir generosidad hacia los demás, en especial hacia aquellos que lo siguen y lo respetan a uno (sin que eso ponga en riesgo el propio patrimonio).
- Responder con regalos a los regalos: paños a los paños, y armas y a las armas.
- No ser excesivamente ambicioso.
- Dar adecuada respuesta a todas las afrentas.
- Abstenerse de hacer chanza de los defectos de los demás, así como de las desgracias ajenas.
- Demostrar honestidad: no mentir a nadie y bajo ninguna circunstancia (salvo cuando la otra persona es la que engaña en primer lugar).
- No aceptar ni ofrecer la amistad de los enemigos de los propios amigos.
- Expresarse con moderación, sobre todo cuando uno es el invitado. Si no se tiene nada interesante que decir, mantener la boca cerrada y escuchar con atención al anfitrión de la casa. En general, hablar poco y observar mucho.
- A los invitados, ofrecerles agua y toallas para que se puedan lavar; después, sentarlos a la vera de uno, y junto al fuego.
- No hacer excesivo caso de las lisonjas que se puedan escuchar; mantener siempre la cordura, la cabeza fría y la prudencia.
- Cultivar la fama y el buen nombre por encima de todas las cosas.

Como resumen de todo lo dicho (y de lo que también refleja el resto de la Edda mayor, el poema heroico Sigrdrífumál [o Brynhildarljód] y el conjunto de las sagas de la isla de Islandia), se pueden extractar las **nueve nobles virtudes** que imperan en el mundo vikingo antes de la llegada del cristianismo:

1. **Autocontrol**
2. **Coraje**
3. **Disciplina**
4. **Fidelidad**
5. **Honor**
6. **Hospitalidad**

1. Uno de los muchos nombres dados a Ódinn.



Perseverancia y productividad son dos de las más desconocidas virtudes de los vikingos

7. **Perseverancia**
8. **Productividad**
9. **Verdad**

INDIVIDUALISMO VS. COLECTIVISMO. Uno de los aspectos más complejos y paradójicos de la sociedad de los hombres del norte radica en la presencia del binomio individualismo-colectivismo. Aunque los vikingos no se pueden conceptuar sin su adscripción a un clan determinado, su mundo se halla dominado, al mismo tiempo, por **un individualismo proverbial y un evidente culto a la libertad personal y a la independencia de criterio**. Sin embargo, no se trata de una contradicción manifiesta, ya que para mantener la cohesión y la reputación del clan, cada uno de sus integrantes debe velar de forma escrupulosa por su propia dignidad. Como mancillar el honor individual provoca una mella en el honor colectivo, el resultado es que, de alguna forma, el comportamiento de cada persona adquiere una tremenda importancia. En otras palabras: **es el particular concepto del honor vikingo el que agiganta la singularidad de unos individuos que, al mismo tiempo, se hallan subsumidos en clanes familiares que los dotan de sentido**. Todo esto es lo que posibilita que gran cantidad de empresas se lleven a cabo con un sorprendente sentido del orden y de la jerarquía. La construcción de embarcaciones y edificios, las tareas náuticas, las empresas bélicas y las iniciativas comerciales son buenos ejemplos de ello.

DUREZA DE CARÁCTER, INTREPIDEZ Y SENSATEZ CALCULADA: EL CAMINO HACIA LA GLORIA. La **dureza de carácter** es otro de los rasgos de la idiosincrasia de los vikingos que se deriva de la relevancia otorgada al honor individual y colectivo. Cultivar la propia honra y alcanzar la celebridad exige llevar a cabo acciones audaces, en las que se deben demostrar un género de valor viril y altas dosis de intrepidez. Al mismo tiempo, como alcanzar el éxito es lo más importante (y, a menudo, la única vía para aumentar la riqueza y el prestigio del clan), **la audacia de los hombres del norte no está exenta de una calculadora sensatez**. Al igual que los vikingos se abstienen de emprender un viaje cuando las condiciones climatológicas no resultan favorables, también se preocupan por conocer minuciosamente el comportamiento y las costumbres de las potenciales víctimas de sus pillajes. Eso les permite atacar en los momentos más propicios, como por ejemplo durante los horarios de misa o en los días sagrados para los cristianos.

La fama es el gran legado que los vikingos dejan a su muerte. **Completar una vida jalonada por hazañas dignas de elogio es lo único que puede proporcionar una reputación eterna**. Por eso, porque resultan indispensables en la tarea de construir una figura que perviva en la memoria de las sucesivas generaciones, los hombres del norte profesan un **verdadero culto al dominio de la voluntad y a la dureza extrema de carácter**. En un contexto así, el llanto resulta intolerable, los lamentos de los heridos son objeto de burla y cualquier insinuación de cobardía o afeminamiento supone una ofensa ignominiosa.

Por otro lado, los vikingos poseen una mentalidad que se puede calificar de "predeterminista", lo que está íntimamente relacionado con sus creencias paganas, de lo cual se ha hablado con detalle en el capítulo 10. La mayor gloria para un hombre del norte es acceder al Valhöll, el salón ásgardiano gobernado por el dios supremo, Ódinn, objetivo que se logra al morir honorablemente en el curso de una batalla. Esto confiere a los vikingos una **indiferencia estoica hacia la muerte, que solo es digna si se produce en un combate en el que se lucha con valor**. La llamada "muerte en la paja", el fallecimiento por causas naturales, vejez o enfermedad, es algo casi reprobable en la sociedad nórdica. Algunos vikingos que empiezan a ver cómo sus días acaban en la senectud o el deterioro físico irreversible son capaces de cometer un tipo particular de suicidio, que consiste en dejarse caer sobre sus propias lanzas o espadas (pues es creencia extendida que, de esa manera, también se consigue acceder al Valhöll).

NO HAY MALAS ACCIONES, SOLO ACCIONES REPROBABLES. Las "malas acciones" de los vikingos no son rechazables en cuanto a tales, es decir, en función de su naturaleza objetiva, sino por la manera en la que se llevan a cabo. **Las únicas acciones que deben avergonzar a un sujeto son las que se hacen a traición, con engaños o argucias indignas**. Robar o matar, por ejemplo, no son cosas intrínsecamente malas. Sin embargo, el hurto supone un desdoro en virtud de su vulgaridad y la codicia que demuestra el que lo lleva a cabo. Con respecto al asesinato, no confesarlo (o cometerlo sobre alguien desarmado o completamente desprevenido) resulta mucho peor que el hecho de acabar con una vida en sí mismo.

Por otro lado, **los vikingos son muy dados a los pleitos largos y tediosos**, repletos de declaraciones de testigos y con juramentos por doquier, en los que la búsqueda de la verdad, la honestidad de los implicados y la rigidez de los sistemas procesales constituyen los elementos básicos de un sistema legal lleno de pormenores y sutilidades.

CODICIA Y GENEROSIDAD. En ocasiones, los vikingos se comportan como personas realmente codiciosas, que llegan a esconder sus joyas o su botín de guerra en lugares que ni sus más cercanos parientes conocen. Pero este tipo de codicia no ha de confundirse con la mera tacañería, sino más bien al contrario. Con frecuencia, **la hospitalidad exagerada funciona como una estupenda manera de exhibir la propia riqueza y aumentar el honor y el prestigio del clan**. Ofrecer a los visitantes o invitados ropas secas, limpias y de buena factura, un hogar caliente y acogedor y comida y bebida en abundancia, por poner un ejemplo conocido, constituye el abecé de la hospitalidad vikinga. No se debe olvidar que, en el mundo nórdico, todos los actos sociales están medidos y estipulados y cuentan con un significado concreto. Sin ir más lejos, **hacer un regalo conlleva siempre recibir otro de vuelta**, pero regalar por debajo de lo estimado o de lo que se ha recibido antes supone una ofensa de la peor calaña.

LA AMISTAD ENTRE VIKINGOS. No menos importantes que los lazos de clan son los de amistad o, mejor dicho, los de hermandad vikinga. Este tipo de relación se da sobre todo entre los varones. La llamada **hermandad de sangre** constituye un género de amistad íntima con alguien que pertenece a otro clan. Una relación de este tipo se cierra en los años de adolescencia o juventud por medio de un pacto solemne, rubricado con la sangre de los participantes. El pacto no se puede romper, pues queda en vigor hasta la muerte de uno de los dos amigos. Por otra parte, la **hermandad de leche** es aquella que se genera cuando dos niños son amamantados por una misma mujer (sin que sea necesario que compartan lazos familiares). Al contrario de lo señalado para las de sangre, las hermandades de leche sí son posibles para las mujeres, aunque sus implicaciones no suelen ser igual de profundas que en el caso de los hombres.

MATRIMONIO Y SEXUALIDAD. Durante la Edad Media, la mayor parte del continente europeo se encuentra bajo la férrea influencia de la moral cristiana, que para el ámbito de la sexualidad dictamina normas explícitas de represión, continencia e incluso desprecio hacia el acto concreto del coito. Por ello, toparse con una sociedad como la vikinga resulta verdaderamente chocante, porque entre los hombres del norte la sexualidad es tratada sin ninguno de los prejuicios morales que atesoran los cristianos. Para los vikingos, **el sexo es sencillamente una actividad placentera que ha de vivirse con una aceptación natural y hasta con desenfado**. No es algo de lo que no se pueda hablar en público o que haya que esconder, y resulta lo suficientemente importante como para anular aquellos matrimonios en los que se pueda alegar impotencia de uno de los cónyuges o directamente insatisfacción sexual. Los vikingos no conocen ni practican la abstinencia o la continencia,

al menos no como el resto de los europeos de su tiempo. La poligamia está bastante aceptada, y la presencia de hijos naturales es parte del paisanaje social. El matrimonio con más de una esposa, conocido como "***more danico***", llega a ser muy frecuente entre las clases altas, en donde algunas esclavas pueden ser además las concubinas del *bóndi*. Cuando las concubinas son mujeres libres, sus hijos suelen ser reconocidos en pie de igualdad con el resto de sus hermanastros y, por tanto, pueden tener acceso a la herencia familiar.

Edades y oficios

La infancia de un vikingo

La dureza de carácter de los hombres del norte, de la que ya se ha hablado en este mismo capítulo, se extiende también a la infancia. Ser niño no es algo especialmente sencillo en la Escandinavia medieval. Para empezar, la sociedad nórdica acepta **el infanticidio, que se practica sobre los llamados "**úborinbörn**"** o "no aceptados", niños nacidos con deformidades físicas o que tienen la desdicha de ser alumbrados en épocas de grave penuria. El infanticidio afecta sobre todo a las niñas; como consecuencia, la proporción de individuos de ambos sexos estaría seriamente descompensada en favor de los varones de no ser por la **sobremortalidad masculina producida por la vida arriesgada y violenta que llevan la mayoría de los hombres a partir de los 13 o los 14 años**. Los úborinbörn suelen ser condenados a muerte por exposición a bastante distancia de los límites de la granja, es decir, abandonándolos a su suerte a la intemperie. Lo más común es que mueran debido a una severa hipotermia o devorados por los depredadores de la zona. En ocasiones, si el bebé abandonado sobrevive toda una noche, se considera el hecho un auténtico designio de los dioses, por lo que se lo trae de vuelta al hogar y se lo acepta en la familia, momento en el que recibe un nombre propio. El infanticidio solo se permite cuando el bebé aún no ha recibido su antropónimo personal. **Matar a un niño al que ya se le ha dado un nombre se considera uno de los crímenes más abyectos que existen**.

Incorporar a un bebé en el seno del clan exige la realización de ciertos ritos. La madre acepta a la criatura cuando la amamanta por primera vez en presencia de otras mujeres de la familia, mientras que el padre debe colocarla en sus rodillas a los nueves días del nacimiento, momento en el que le otorga un nombre mientras realiza una invocación a los dioses y la rocía con agua hasta en tres ocasiones distintas. Esto se conoce como "***vatniausinn***". Una vez completado el ritual, el bebé pasa a formar parte de su clan con todos los derechos y deberes que ello comporta.

Los niños suelen ser educados tanto por los padres como por los miembros de mayor edad del clan, sobre todo los abuelos y las abuelas. Una práctica también habitual es la de **enviar a los hijos a los hogares de *baendr* amigos de la familia**, donde vivirán uno o más años y recibirán la educación pertinente. El objetivo de esta costumbre es vigorizar las relaciones entre clanes y que los lazos de amistad personal se fortalezcan en el futuro, cuando esos mismos niños que se han criado juntos se conviertan en los jefes de sus respectivas familias.

La educación que se recibe en la infancia depende tanto del sexo del niño o niña como de la categoría de su clan. No existen escuelas, ni tampoco un verdadero sistema de enseñanza reglada, pero sí las ***ithróttir*** o "disciplinas", un conjunto de talentos que todo vikingo debería desarrollar antes de alcanzar la madurez. Los **muchachos de la más alta condición**, que pertenecen a un clan de tipo *adalborinn* o *hersir*, por ejemplo, aprenden esas maestrías físicas e intelectuales durante sus años de juventud: tiro con arco, lanzamiento de venablo, natación, lucha (o *glíma*), esquí, poesía escáldica, conocimiento de las runas, dominio de varios juegos de mesa (como el *hnefatafl*), aritmética básica, etc. Los **jóvenes de clanes más humildes** no tienen tanta suerte, ya que sus padres los ponen a trabajar desde la más tierna infancia, y en su vida existe poco tiempo para el esparcimiento y las sutilidades. Con respecto a **las niñas**, desde muy pequeñas se las enseña a cocinar, tejer y cuidar de sus hermanos más pequeños. Cuando alcanzan la adolescencia, las madres o las tías les instruyen en el modo de preparar las bebidas alcohólicas para la familia, elaborar la mejor mantequilla y realizar los remedios medicinales a base de hierbas y hongos recogidos en el bosque.

Los niños se empiezan a considerar adultos entre los 12 y los 15 años, según el caso. En las niñas, el tránsito a la adultez está determinado por la llegada de la primera menstruación. **No existen ritos propiamente dichos para marcar el paso de la infancia a la edad adulta**, esto es, específicos y sacralizados, pero sí hitos significativos de todo el proceso, como las primeras veces que se va de caza mayor en solitario, se asiste al *thing* o se participa en un *strandhögg*.

La vida de los adultos y la estructura de edades

El primer gran desafío de cualquier vikingo es dejar atrás la niñez, verdadera prueba de fuego de la supervivencia del individuo. **La esperanza de vida de los hombres del norte es muy baja**, menor incluso que la del resto de ámbitos de civilización de su tiempo: apenas 25 años de media. Esto se debe a que, del conjunto de niños y niñas nacidos en cada clan, solo la mitad consigue superar los 5 años de vida. La tasa de mortalidad infantil es especialmente elevada en el pri-



Los ancianos son tolerados e incluso estimados por el saber que han acumulado a lo largo de su vida

mer año de existencia, alcanzando cifras del 30 al 35%. Perder hijos es normal; llorarlos, no tanto.

Los adultos entre 16 y 50 años conforman algo más de un tercio de la población. Los mayores de 50 años suponen el 15% aproximadamente, mientras que los que ya han cumplido los 60 son realmente pocos, entre un 1 y un 3% del total. El resto, por supuesto, son niños entre 1 y 15 años, que constituyen la mitad de toda la población.

La mujer vikinga tiene una media de siete embarazos durante su vida, algunos de los cuales pueden terminar en abortos o con el fallecimiento del bebé, la madre o ambos durante el parto. **La mayoría de los padres no viven lo suficiente como para conocer a sus nietos**, y mucho menos a sus bisnietos, por lo que las familias de tres o más generaciones no son la norma. Cuando uno de los miembros del matrimonio fallece, es habitual (y está plenamente aceptado) que el otro, si tiene oportunidad, se vuelva a casar cuanto antes, ya que la pareja es imprescindible para el buen funcionamiento de la granja y la perpetuación del legado familiar.

Vejez

El ocaso de la vida es un auténtico drama para los hombres del norte, en especial para los varones. Los ancianos ya no pueden participar en los grandes viajes y viven con amargura su declive físico. Por el contrario, **las mujeres padecen los estragos de la senectud sin la misma carga trágica que sus maridos**. Las tareas físicas que la sociedad impone a la féminas, aunque duras, lo son menos que las de los hombres, de forma que las mujeres las pueden seguir desarrollando sin mucho problema: gobernar la casa, recoger leña, aprovisionar la granja, cocinar, tejer, etc.

El estilo de vida de los vikingos desgasta especialmente a los varones y, lo que resulta más grave, les arrebata buena parte de su dignidad al alejarlos de las acciones honorables que les darían el acceso al Valhöll, el destino que todo vikingo desea para sí. Los ancianos son raros porque la esperanza de vida es baja, y un alto porcentaje de los hombres muere en la guerra o los *strandhögg* mucho antes de alcanzar la vejez. Sin embargo, **los ancianos son tolerados e incluso estimados por el saber que han acumulado a lo largo de su vida**, lo que en una sociedad con una cultura eminentemente oral, en la que el conocimiento no se puede almacenar, tiene una enorme importancia. Siempre se consulta a los mayores antes de tomar las decisiones más trascendentales para el clan, de modo que la experiencia de la senectud se convierte en el asidero de la dignidad de los individuos más longevos. Por otra parte, un hombre nunca pierde su derecho de tomar la palabra en el *thing*, una asamblea en la que las canas infunden cierto respeto.

El granjero "guerrero" y los oficios en el mundo vikingo

Los vikingos no son guerreros, al menos no la mayor parte del tiempo. Salvo contadas excepciones, tampoco se dedican a la guerra de manera profesional. Desde un punto de vista sociolaboral, los hombres del norte son muchas cosas al mismo tiempo, como ya se ha comentado en alguna otra ocasión. No solo la sociedad nórdica es prácticamente autárquica, al menos hasta bien entrado el siglo X, sino la misma granja vikinga, lo que significa que casi todo lo que un hombre del norte usa o consume debe haberse producido en el seno de su propia familia. **Autarquía y escasa especialización laboral son dos caras de la misma moneda**. En resumen: un vikingo está obligado a saber un poco de todo, pues aquello que no es capaz de producir o hacer, no lo puede obtener fácilmente por otros medios. Con el paso del tiempo, el progreso de los viajes y el desarrollo del comercio, no obstante, se experimenta un claro avance hacia la especialización laboral y un paralelo aumento de la productividad en el trabajo.

Por tanto, **los vikingos son hombres y mujeres polifacéticos**: granjeros, labradores y ganaderos a un mismo tiempo, piratas, guerreros o comerciantes según las circunstancias, exploradores, incursores o colonos en función de la época y el área de destino, aventureros, *skáld* o navegantes cuando procede, y artesanos, herreros o curanderos conforme a las necesidades del momento. El vikingo construye sus casas, mantiene su ganado, pesca su comida, ara sus tierras, teje sus ropas, arma sus barcos, adora a sus dioses y regatea en los negocios, y siempre en pos de renombre y riqueza.

A continuación, se describen someramente algunos de los múltiples oficios que desempeñan los vikingos:

GRANJERO Y CAZADOR (*bóndi*, *hirdir* y *veidimann*). **Los hombres del norte son esencialmente granjeros**. Pasan la mayor parte del año preparando la tierra, extendiendo el estiércol, sembrando los campos, recogiendo la cosecha, segando el heno, cuidando del ganado y almacenando la comida para el invierno. Suelen plantar cebada, centeno, avena y algunos productos de huerta como cebolla, repollo, zanahoria y judías. Respecto a la ganadería, se dedican a la cría de vacas, ovejas, cerdos y caballos, siempre en función de la riqueza de cada clan. Cuando se produce algún excedente en la producción, se destina al comercio de corta o media distancia, como es habitual con el pescado en salazón y las pieles. Por último, existen importantes tareas complementarias relacionadas con la provisión de alimentos, como la caza y la pesca. En general, los vikingos comen casi más pescado que carne. En los mares y los ríos abundan el salmón, el bacalao y el arenque, que se pescan bien con reteles, bien con lanzas, con redes e incluso con las manos.

GUERRERO (*hermann* y *skjaldmaer*). En su faceta como guerreros, **los vikingos son adversarios formidables, pero no especialmente sutiles, ni tampoco verdaderos profesionales**. Actúan en bandas formadas por voluntarios que abandonan temporalmente sus quehaceres agrarios. Sus armas son sencillas y baratas: cuchillos, venablos o jabalinas ligeras, lanzas pesadas, arcos y hachas, raramente espadas. Los pocos mercenarios que se dedican de verdad a la guerra suelen formar hermandades que conviven bajo estrictas reglas de conducta, como los vikingos de la fortaleza de Jomsborg (en la actual región polaca de Pomerania).

HERRERO O ARTESANO (*smid*). Todo vikingo tiene algo de artesano, aunque **los hay que se dedican profesionalmente a la producción de manufacturas, en especial los herreros**. Este último es uno de los oficios más respetados. Los hombres del norte diferencian entre distintas clases de herreros: por un lado se encuentra el ***járnsmid*** o herrero común, que solo es capaz de fabricar herramientas, armas y aperos morfológica y funcionalmente sencillos, y por otro un tipo de artesano más especializado, llamado propiamente ***smid***, que se dedica a tareas mucho más complejas, como la producción de armas y armaduras de prestigio (del estilo de espadas o yelmos).

POETA (*skáld*). Como es habitual entre los vikingos, el poeta o *skáld* no es solo eso, sino bastantes más cosas al mismo tiempo, un guerrero, un cortesano y un aventurero como mínimo. **A todos los hombres del norte les apasionan los poemas escáldicos, esto es, los *drápur*, pero algunos se dedican específicamente a ello**. El *skáld* suele vivir cerca de *jarlar* y reyes, para los cuales idea y recita sus elaboradas composiciones. Estas, los *drápur*, suelen narrar las gestas de los benefactores del *skáld*, es decir, aquellos que costean su manutención y caprichos. Lo más interesante de la figura del *skáld* tiene que ver con esa **doble capacitación** bélica y **literaria que lo caracteriza**, así como con la tremenda complejidad de sus composiciones, pues sus *drápur*, siempre hiperbólicos, presentan una métrica verdaderamente enrevesada (lo que se explicará más adelante, al hablar de las metáforas conocidas como *kenningar*). Como es fácil de entender en el contexto de una cultura eminentemente oral, los *skáld* gozan de gran estima en la sociedad nórdica.

COMERCIANTE (*kaupmann*). Además de granjeros, **los vikingos pueden ser excelentes mercaderes cuando tienen la posibilidad de demostrarlo**, cosa que sucede con mayor frecuencia en las vastas tierras del Este. Gracias al comercio se consigue proveer a la


El mundo material de los vikingos es el mundo de sus oficios

población de los recursos de los que no se dispone a nivel local, sobre todo artículos de lujo para los clanes más pudientes (con los que reyes, *jarlar* y *hersar* pueden hacer gala de su elevado estatus).

OTROS OFICIOS. El ***rúnaristari*** es el "maestro cantero" o, mejor dicho, el maestro grabador de piedras rúnicas, un oficio altamente valorado entre los vikingos. El ***laeknir*** viene a ser una especie de médico, y su correlato femenino es la ***yfirsetukona*** (que cuenta con el matiz añadido de "partera"). El ***lögsögumann*** es un hombre de leyes, algo así como un jurista o letrado, mientras que el ***godi*** ejerce de líder comunitario y de sacerdote del culto privado, sobre todo en la Islandia vikinga. Por último, la ***völva***, el ***vitki***, el ***galdramann***, el ***seidmann*** y la ***seidkona*** completan el resto de perfiles más o menos especializados para la práctica de la magia nórdica (véase capítulo 7).

Usos y costumbres

Indumentaria

En su atuendo, los vikingos utilizan principalmente dos tipos de tejidos: **lino** para las prendas que están en contacto directo con la piel, ya que no hay material más agradable en un mundo que no cuenta con tejidos de algodón, y **lana** para las prendas exteriores, por ser idónea para protegerse contra el frío sin restar agilidad a los movimientos. El **cuero** se emplea sobre todo para los complementos, como botas, sandalias, cinturones o bolsas, y la **piel** para las mantas, los abrigos y los gorros. Las telas se tiñen en las granjas mediante el **uso de tintes vegetales y minerales** que abarcan una gran variedad de colores, destacando rojos y magentas, azules, amarillos y verdes, pero nunca el negro, que es prácticamente imposible de conseguir. En general, los tintes resultan más caros cuanto más oscuros, sobre todo el azul marino y el marrón. Otros tipos de tejidos, como por ejemplo la **seda**, son considerados un auténtico lujo, y para obtenerlos debe recurrirse al comercio con lugares tan lejanos como China (la célebre Ruta de la Seda). Las ropas, por último, se adornan con **bordados** trabajados con esmero y un amplio abanico de **abalorios** realizados en oro, plata, ámbar, hierro, cristal o hueso en función de las posibilidades económicas del individuo.

HOMBRES. El atuendo habitual de los hombres vikingos consiste en una **túnica interior de lino de manga larga** que llega hasta la cintura o un poco más abajo, sobre la que se lleva otra vestidura similar, llamada ***kyrtill*** o, a veces, *kirtle*. El *kyrtill* también es de manga larga (o al menos llega hasta el antebrazo), pero está hecho de lana, y su borde inferior termina en algún punto situado entre la cintura y la rodilla, de modo que se acompaña de un **cinturón de cuero**. De este cinturón cuelgan diversos objetos, como pequeñas herramientas o algún cuchillo estilo *knifr*. **Los pantalones presentan una mayor diversidad**, pues existen varios tipos largos, que acaban en los tobillos, y otros más cortos, que terminan en la rodilla y se acompañan de una especie de polainas exteriores, las ***winingas*** **o** ***spjarrar***. Las **prendas interiores** consisten nada más que en un calzón de perneras cortas y en los consabidos calcetines de lana, indispensables para protegerse de frío. Esto último también se logra con el uso de **capas y gorros de lana o piel**. Con respecto al calzado, los zapatos se pueden asimilar a **botines de cuero**, pues ascienden hasta el tobillo e incluso la pantorrilla en según qué casos.

MUJERES. Las vikingas también visten una **túnica interior de lino**, de manga larga, sobre la cual llevan otra prenda, el ***hangerok***, que consiste en una especie de delantal de lana algo más corto que la túnica interior, a modo de peto, que se sujeta a la altura del pecho con unos broches. El *hangerok* se ciñe al cuerpo con algún **cinturón de tela o cuero** del que penden objetos de uso habitual. Hay que recordar que la mujer de la casa o *húsfreyja* **siempre lleva colgadas las llaves** de los arcones del *langhús* del clan, donde se guardan las cosas de mayor valor.

Los zapatos de las mujeres son iguales que los de los hombres, es decir, **botines de cuero**. También llevan **capas** para protegerse del frío y **gorros** de lana o piel. Asimismo, las casadas tienden a recogerse y cubrirse el pelo con un **pañuelo**, mientras que para las doncellas no está mal visto llevarlo suelto y hasta con cintas y adornos.

ATUENDO SEGÚN EDAD Y CONDICIÓN SOCIAL. **La gran mayoría de los vikingos viste de manera muy uniforme**, con la misma clase de prendas confeccionadas por un patrón idéntico o similar. Sin embargo, en la indumentaria también suele haber elementos que indican la edad o el rango específico del sujeto.

Niños y niñas van vestidos como pequeños adultos, pero su ropa no se suele teñir ni adornar demasiado, excepción hecha de los vástagos de los reyes o los *jarlar*. **Llegada la pubertad, la clase social de cada uno se refleja de muchas maneras**. En primer lugar, con los **materiales** con los que se confecciona la ropa, ya que tejidos como la seda, por ejemplo, resultan prohibitivos para casi todos. En segundo lugar, con los **colores** con los que las telas son teñidas. Algunos tintes especialmente caros, como el morado, quedan fuera del alcance de las personas que pertenecen a un clan de tipo ódal o *audmjúk*. En tercer lugar, con los **bordados** con los que se decoran las prendas, tanto en lo que respecta a su cantidad como a su calidad (finura del trazo, presencia de hilo de oro o plata, policromía, etc.). En cuarto y último lugar, con el **conjunto de los adornos** que redondean el atuendo, sean estos joyas, abalorios, broches o cualesquiera otros complementos, cuyos materiales y acabado denotan la riqueza del individuo por sí solos.

Higiene y cuidado personal

Los hombres del norte cuidan con esmero su aspecto personal. Para los estándares de la Europa del Medievo, se trata de gente verdaderamente presumida. **Se asean y peinan a diario**, **se bañan de cuerpo entero** una vez a la semana, haga frío o calor (los sábados, concretamente), y **cuidan y adornan sus luengas barbas**, que algunos arreglan en forma de horquilla. Los varones son tan cuidadosos en estos menesteres como las mujeres, y tanto unos como otras **se maquillan**, **se tatúan** e incluso **se adornan los dientes**. Todos llevan **el pelo muy largo**, sobre todo las mujeres, que, si no se lo cubren con un pañuelo, se lo recogen en trenzas o se lo anudan en la parte superior de la cabeza.

La vida en la granja

El día a día de cualquier vikingo transcurre en su predio. **Para los más humildes, la granja puede consistir en un solo y pequeño *langhús* multifuncional**. Una construcción así hace las veces de casa, establo, taller y telar al mismo tiempo. En cambio, **los clanes más pudientes poseen granjas considerablemente** más **extensas**. Estas se componen de varios edificios organizados en torno a una gran casa comunal, con tapices y vigas talladas, que constituye el lugar de residencia de la familia. Pero al margen de que se trate de una sola construcción o de muchas, la granja vikinga está delimitada por vallas y empalizadas que separan el espacio doméstico de las zonas de cultivo, y estos campos de las praderas donde se apacienta el ganado. Algunos de los edificios que se encuentran en las granjas de mayor tamaño son la herrería, los establos, los talleres artesanales (como la carpintería), los barracones para los esclavos, las letrinas, los baños de vapor, los almacenes y los cobertizos y leñeras.

La vida diaria en la granja comporta la realización de una serie de tareas que se repiten de forma cíclica. Las que tienen que ver con el cuidado de los animales son posiblemente las más duras, excepción hecha de los momentos álgidos de la siega del heno o del arado de los campos de labor. En verano, el ganado se conduce a las colinas o a los montes más cercanos para que paste en libertad, mientras que en invierno se lo trae de vuelta a la granja, en donde se lo alimenta a base de



La granja vikinga puede consistir en un solo *langhús* multifuncional

forraje. A pesar del coste que supone este tipo de ganadería semiestabulada, los animales son imprescindibles para la economía familiar, pues aportan carne fresca y a la vez permiten el almacenamiento de proteínas en forma de salazones y adobos. Asimismo, la manipulación de la leche se traduce en otras labores, como la elaboración de la mantequilla, el queso y el *skyr* (una especie de cuajada), trabajo habitual de las mujeres. Mas al margen de las propias de la ganadería, en toda granja se dan otras muchas tareas de gran exigencia física, que serían difíciles de entender sin el **concurso forzoso de los *thraelar***. La mayoría de ellas (tala y transporte de árboles, poda y retirada de malas hierbas, limpieza de establos y cobertizos, extensión del estiércol sobre los campos de labor, etc.) se llevan a cabo durante los meses de verano, ya que el invierno es demasiado frío y lo normal es que todo esté congelado.

Pero no todo es trabajar en la granja. Cuando los días se acortan y las temperaturas empiezan a descender seriamente, muchas labores dejan de poder realizarse, y entonces el clan vikingo disfruta de un periodo de recogimiento y cierto reposo en el interior de su *langhús*. **La larga noche invernal puede producir un gran hastío. El aburrimiento se esquiva tanto con el ocio como con el deber**: reparando redes de pesca, tallando peines y figuritas para los niños, patinando sobre hielo, charlando al calor de la lumbre, contando relatos míticos e historias de los antepasados, criticando al vecino de turno y jugando a complicados juegos de mesa, como el *hnefatafl*.

La rutina de la granja se rompe cuando llegan **las festividades, momentos fundamentales en la vida de cualquier vikingo**. Algunas de ellas son esporádicas o puntuales, como las visitas conocidas con antelación, los funerales o las bodas (que, en el caso de los clanes más poderosos, pueden celebrarse durante varias semanas), mientras que otras están bien marcadas en el calendario, como los sacrificios de temporada o el Júl (la fiesta del solsticio de invierno, una especie de "Navidad" entre los hombres del norte). Pero independientemente de esto, toda festividad debe verse coronada por una de las más queridas instituciones de los vikingos: **el gran banquete**. En estas célebres comilonas se sirven ingentes cantidades de alimentos sólidos y líquidos, destacando las carnes frescas, el queso, los pescados ahumados, la cerveza y el hidromiel. En este contexto, la embriaguez no resulta indigna. En cierto modo, emborracharse en un banquete es una muestra de deferencia hacia el anfitrión de la casa, una buena forma de honrar a su linaje y también a los dioses.

Cultura oral y literatura nórdica

El nórdico antiguo, las lenguas medievales y las runas

El idioma que hablan los vikingos es el nórdico antiguo, lenguaje en el que se expresan los PJ de Walhalla. Este idioma, usado entre los siglos VIII y XII, pertenece al grupo septentrional de las lenguas germánicas. Es un sistema lingüístico que deriva del **protonórdico,** hablado hasta los inicios de la octava centuria después de Cristo, y se divide en tres dialectos perfectamente inteligibles entre sí: el **noruego-islandés**, el **oriental**, que se extiende por Dinamarca y el sur de Suecia, y el **gútnico**, vehículo de expresión de la mayoría de los varegos y de las gentes de Gotlandia.

Además del nórdico antiguo, existen otras muchas lenguas germánicas en la Alta y la Plena Edad Media. El conjunto de las **lenguas germánicas orientales** languidece ya al inicio de la Era Vikinga. Las más importantes de este grupo, próximo a desaparecer, son el gótico, el burgundio y el vándalo. En cambio, el conjunto de **lenguas germánicas occidentales** disfruta de un extraordinario vigor. Su estructura gramatical y fonética resulta bastante más parecida al nórdico antiguo que al grupo de las lenguas orientales, por lo que en **Walhalla** se los considera parcialmente inteligibles entre sí. Dichas lenguas germánicas occidentales son el anglosajón o inglés antiguo, el sajón antiguo, el alto alemán, el bajo alemán, el bajo fráncico, el lombardo y el frisio. Cualquier PNJ que tenga por lengua materna una de las anteriores se entenderá con un personaje vikingo hasta cierto punto: podrán comerciar, darse indicaciones prácticas, alcanzar acuerdos o mantener conversaciones rudimentarias, por ejemplo, sin necesidad de tirar los dados. A efectos de juego, **un PJ vikingo cuenta con algo parecido a un grado de 1 punto en todas las capacidades de idioma de cualquiera de las lenguas germánicas occidentales mencionadas**.



Runas del *futhark* antiguo

En principio, no hay necesidad de que nada de esto se registre en la ficha de PJ. Solo si el PJ aumenta su grado en alguno de los idiomas citados habrá de consignarse, tal y como sucede con cualquier otro incremento en el grado de una capacidad.

Como es natural, **el resto de idiomas europeos medievales resulta del todo incomprensible para un hablante de nórdico antiguo**. Estos son las lenguas de Oïl, el francés antiguo, el francoprovenzal, el galoitaliano, el occitanorromance, el galorrético, el húngaro, el eslavo antiguo, el sardo, las lenguas latinas ibéricas, el vasco, el árabe, las lenguas goidélicas (gaélico escocés, irlandés y manés) y las lenguas britonas (galés, bretón, córnico y cúmbrico), por mencionar a las más importantes. Los dos últimos grupos enumerados, goidélico y británico, se tomarán como inteligibles entre sí en el juego, al igual que se ha establecido para el nórdico antiguo y las lenguas germánicas occidentales.

Aunque la cultura vikinga es básicamente oral, **el nórdico antiguo cuenta con un registro escrito gracias a la existencia de su famoso alfabeto rúnico**. Las runas, no obstante, no son exclusivas de los hombres del norte, sino que se usan en casi todos los territorios germánicos del continente y de las islas. **El alfabeto rúnico es conocido como "*futhark*"**, término que procede del fonema resultante de la unión de las letras con las que comienzan sus seis primeras runas. Existen además varios tipos de *futhark*, el llamado "antiguo" (de 24 grafos), el "anglosajón" (de entre 26 y 33 grafos) y el "joven" (o simplificado, de solo 16 grafos), que además cuentan con diferentes sistemas de runas: danesas o de "rama larga", sueconoruegas o de "rama corta", islandesas, marcomanas, medievales, dalecarlianas y de Helsingia. **Para no complicar demasiado las cosas, en Walhalla se presupone que cuando los PJ quieren leer o escribir algo en nórdico antiguo solo existe un tipo de alfabeto rúnico**.

La literatura nórdica medieval: sagas y eddas

Hablar de literatura nórdica resulta algo paradójico, ya que la de los vikingos es una sociedad eminentemente ágrafa, donde las tradiciones, las creencias e incluso las leyes se aprenden de memoria para ser transmitidas de generación en generación. **Los hombres del norte solo realizan inscripciones rúnicas muy escuetas**, normalmente sobre piedras o ciertos objetos cotidianos, con carácter votivo o conmemorativo. Nada de grandes textos, por tanto, ni de historia escrita, legislación o relatos: **ninguna posibilidad de acumulación física del conocimiento**. En resumen, nada de literatura.

Sin embargo, unas centurias más tarde **los vikingos llegan a inspirar, sobre todo a partir de los siglos XII y XIII, un género literario propio, las sagas y las eddas**. Sagas y eddas datan de época cristiana y, aunque son



Página frontal de una Edda prosaica

textos que se remontan a la tradición oral de tiempos vikingos (e incluso anteriores), al recopilarse en una etapa posterior resulta inevitable que se vean **contaminadas por el ideario cristiano**.

LAS SAGAS. Las sagas constituyen un **género mayoritariamente islandés**, aunque goza de gran aceptación en los territorios de las actuales Noruega, Dinamarca y Alemania. Se trata de **narraciones en prosa de gran atractivo literario**, basadas en parte en el ritmo y los efectos casi dramáticos de la tradición oral. En ellas abundan las descripciones de los paisajes naturales de Escandinavia, Islandia y Groenlandia, mientras que brillan por su ausencia los retratos psicológicos de los individuos, a los que solo se los puede conocer a través de sus actos o sus discursos. El verso solo se utiliza en los poemas que hacen hablar en primera persona a los protagonistas, los cuales casi siempre son de procedencia islandesa.

En función de su temática, las sagas **se pueden clasificar** en los siguientes grupos:

- **Sagas de los obispos** (*Biskupasögur*): Sagas de tipo hagiográfico cristiano.
- **Sagas de los reyes** (*Konungasögur*): Sagas de género historiográfico.
- **Sagas de los islandeses** (*Íslendingasögur*): Sagas que rememoran las vidas y las hazañas de los personajes más ilustres de Islandia.
- **Sagas arcaicas** (*Fornöld*): Sagas en las que predominan los relatos de corte mitológico.
- **Sagas caballerescas** (*Riddarasögur*): Sagas que narran historias sobre caballeros del sur de Europa, con abundante carga legendaria.

Sagas de los tiempos antiguos (*Fornaldarsögur*): Sagas de ficción pura (obras algo más tardías que el resto, de los siglos XIII a XVI).

Sagas de dioses (*Götersagas*): Sagas centradas en la mitología y la épica de raigambre germánica.

Sagas de paladines (*Kämpensagas*): Narran historias caballerescas pero su contenido es más histórico y más verosímil que el de las Sagas caballerescas.

LAS EDDAS. Bajo el nombre de "eddas" se conoce a dos recopilaciones literarias de época plenomedieval que forman el **corpus más importante de la mitología de los hombres del norte**. Se trata de la **Edda prosaica o menor** y de la **Edda poética o mayor**.

La Edda prosaica o menor es un compendio de poesía escáldica realizado por el historiador islandés Snorri Sturluson hacia el año 1220. Constituye un verdadero manual de poética nórdica con abundantes referencias a la mitología de los vikingos. Su propósito declarado es el de recopilar y trasmitir a las nuevas generaciones todo el saber de los *drápur* tradicionales, de manera que la poesía escáldica no se pierda. Elemento fundamental de sus composiciones son las sutilezas y complejidades de los ***kenningar***, las metáforas que utilizan los poetas para referirse a las cosas mundanas. El *kenning* es una figura retórica que alude a cualquier concepto por medio de una palabra o conjunto de palabras que lo caracterizan, bien asociándose por contigüidad, bien logrando que el todo sea sustituido por la parte. Este género de tropo ya está en decadencia en los tiempos de Snorri Sturluson, a quien le preocupa que pueda desaparecer.



Detalle de una miniatura de una Edda poética

Por último, la **Edda poética o mayor** es una hermosa colección de poemas escritos en nórdico antiguo y versos aliterativos, relacionados generalmente con las leyendas heroicas germánicas y con las gestas de los dioses. La obra se preservará únicamente en un manuscrito medieval islandés conocido como "***Codex Regius***", escrito hacia 1270, y cuya autoría es muy discutida.

NOTA: Tanto los DJ experimentados de **Walhalla** como aquellos jugadores que interpretan especialmente bien a sus PJ vikingos, suelen ser capaces de introducir uno o varios *kenningar* en el transcurso de las partidas. Estas metáforas pueden ser ideadas incluso por los jugadores más creativos. Algunos ejemplos de *kenningar* nórdicos, para un mayor entendimiento de esta figura y a modo de ejemplo, son:

- Aegir (dios) - *Cervecero de las ondas*.
- Aire - *Casa de los pájaros*.
- Antebrazo - *País del halcón*.
- Arte poético - *Hidromiel de* Ódinn.
- Barco - *Pájaro de quilla, Puñal del fiordo, Chivo de mar, Cisne divino de mar, Caballo de lago, Corredor de las olas, Corcel de las olas*.
- Cabeza - *Sede del casco*.
- Combate o batalla - *Tormenta de lanzas, Fragor de los dardos, Grito de lanzas*.
- Costa acantilada - *Cinturón chapado de islas*.
- Dedo - *Rama*.
- Escudo - *Luna del barco*
- Escudos - *Follaje de los árboles en el campo del rey del mar*.
- Espada - *Rama de sangre, Pez de la tempestad del combate, Llama del fragor de dardos, Escudo contra el espíritu maligno, Mordedor de piedra de molino*.
- Flecha - *Abeja de las heridas*.
- Fuego - *Azote de los bosques*.
- Guerrero caído - *Roble de* Ódinn.
- *Langskip - Lanzador del fuego de la tormenta del espíritu maligno contra la luna protectora del corcel del barco*.
- Mujer adornada con mucho oro - *Diosa del campamento de dragones*.
- Océano - *Pista de la aventura*.
- Oro - *Dragón*.
- Pecho - *Hogar de la risa*.
- Tormenta - *Lobo estepario, Monstruo gigantesco*.

CAPÍTULO 13
ANCHO MIDGARD

El mundo extravikingo medieval

Los vikingos no están solos en Midgard. En el extremo norte de Escandinavia abundan las riquezas naturales en forma de piel, marfil, pescado y carne de ballena. Al oeste y al sur se levantan reinos ricos y poderosos de los que se puede obtener un gran botín de forma relativamente sencilla. De la abundancia de dones de París, Roma o Constantinopla corren tantas leyendas como hombres existen sobre la faz de la Tierra. Al este, por último, se extiende una vastísima tierra por explorar, con enormes ríos de fuentes lejanas y misteriosas y pueblos salvajes a la espera de un señor que los dirija. En verdad, los escandinavos se convierten en "vikingos" únicamente cuando entran en contacto con el mundo que hay más allá de sus valles y sus costas, esto es, cuando lo asaltan, lo profanan o lo convierten en escenario de intercambio o colonización. Solo entonces el campesino nórdico muta en guerrero y saqueador. Solo entonces un hijo o una hija de Escandinavia recibe el apelativo por el que pasa a la historia: "vikingo".

Pero además de conocer los territorios con los que los hombres del norte mantienen intensas relaciones, hay otra buena razón para dedicar todo un capítulo de este volumen al mundo extravikingo medieval, y es que **Walhalla** pretende convertirse en el juego de rol de la Edad Media europea. Como se señaló al comienzo del manual, **Walhalla** es un juego que se ciñe al ámbito vikingo "clásico" solo como punto de partida, sin dejar de lado las posibilidades que ofrece la coyuntura histórica por la que se ha elegido: "*un imperio carolingio recién instaurado y que pronto entra en fase de descomposición, el nacimiento y la extensión del feudalismo, el esplendor de los califatos de Córdoba y de Bagdad, el establecimiento de las bases del futuro estado ruso, una presencia musulmana siempre amenazante en el norte de África…* ". Es el momento de repasar los rasgos esenciales de algunos de los pueblos coetáneos a los vikingos, así como dejar volar la imaginación hacia el sinfín de aventuras que los PJ pueden llegar a vivir en un mundo que se volverá más ancho y atractivo con cada partida de rol.

NOTA SOBRE LA CARTOGRAFÍA: para los muchos mapas que ilustran este capítulo, y en razón de la diversidad y la antigüedad de las lenguas que se hablaban en la Europa de los siglos VIII a XI, se ha optado por presentar todos los topónimos en castellano moderno. Sin embargo, es fácil percatarse de que en los otros tres grandes mapas que figuran en este volumen ("Escandinavia vikinga", "Europa a los ojos de un vikingo" y "El mundo que surcaron los vikingos") los topónimos aparecen en nórdico antiguo, pues en esta ocasión el objetivo es mostrar el ámbito geográfico que conocieron las gentes de la Escandinavia medieval desde su propio punto de vista.

Para este capítulo, cuya naturaleza introductoria es evidente, se ha optado de forma deliberada por la confección de mapas sencillos y extremadamente claros, huyendo del abigarramiento habitual de la cartografía de los manuales de historia. Aquellos jugadores de **Walhalla** especialmente interesados en disfrutar de un mayor detalle, deberán consultar cualquiera de los excelentes atlas históricos que existen en el mercado, empezando, por ejemplo, por el de Hilgemann, Hergt y Kinder.

El imperio carolingio

Marco geográfico

En el periodo de máxima extensión del imperio, sus fronteras se extienden **desde los Pirineos (Marca Hispánica), por el oeste, hasta el río Elba, por el este**. Esto incluye los actuales territorios de Francia, Alemania, Luxemburgo, Bélgica, Países Bajos, Suiza y la mayor parte de Italia.

Composición étnica y lingüística

Con unas fronteras tan distantes entre sí y un territorio tan amplio, la **diversidad étnica** es muy notable. En el interior del imperio conviven los francos y otros muchos pueblos: galorromanos en primer lugar, pero también frisios, gascones, bretones, germanos, borgoñones, lombardos, italorromanos, vascones y un largo etcétera. Esta diversidad étnica es asimismo idiomática, aunque el latín funciona como lengua vehicular. Desde su mismo acceso al trono, Carlomagno es consciente de la diversidad de su imperio y establece el **latín como *lingua franca***. Como es fácil de suponer, esto no significa que el latín sea hablado por todo el mundo, sino únicamente por parte de las élites.

Breve historia del imperio carolingio

Hablar del imperio carolingio es hablar inevitablemente de **Carlomagno (764-814)**, su principal protago-



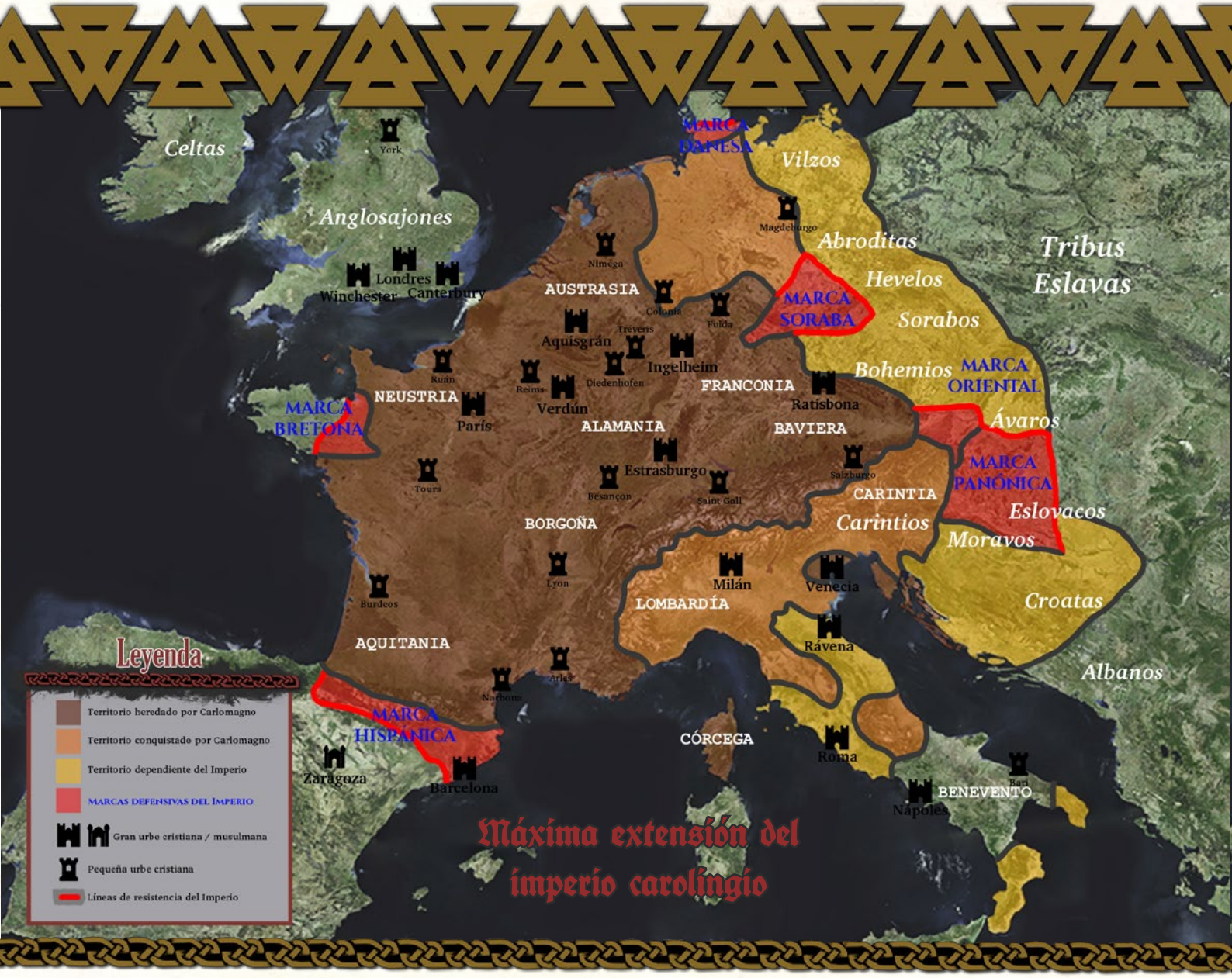
Carlomagno (742-814), emperador de Occidente | **Luis "el Piadoso" (778-840)** | **Carlos III "el Simple" (879-929)**

nista y figura. Solo él convierte el reino franco en un imperio que abarca la mayor parte de Europa occidental y central. Su reinado también se asocia con el resurgir del arte, la religión y la cultura, en un periodo conocido precisamente como "renacimiento carolingio". A través de sus conquistas exteriores y sus reformas interiores, Carlomagno ayuda a definir tanto la Europa occidental como toda la Edad Media. No se trata solo del fundador de las posteriores monarquías alemana y francesa, sino también del padre del concepto de Europa: su imperio unifica la parte occidental del continente por vez primera desde época romana, incluyendo a Neustria y Austrasia, mientras que el renacimiento carolingio impulsa la formación de una identidad europea común.

Sin embargo, para la época en la que los vikingos empiezan a hacer acto de presencia, el esplendor y la grandeza del imperio casi han concluido. En su lugar se inicia una larga etapa de decadencia, cuando no de caos y desmembración. La razón es tan sencilla como la muerte de Carlomagno en el año 814. En esa fecha la dignidad imperial recae sobre su hijo **Luis "el Piadoso" (814-840)**, monarca bastante particular, serio, taciturno y supersticioso hasta la exageración. *Ludovicus Pius* no cuenta con la ambición de su padre ni mantiene tantas guerras de conquista, limitándose a algunas expediciones contra obodritas, croatas, bretones y musulmanes de la península ibérica. Sí desarrolla, en cambio, una intensa actividad religiosa, convocando numerosos concilios ecuménicos y llevando a cabo reformas que benefician ampliamente a la iglesia, lo que le supone la enemistad de buena parte de la aristocracia.

En el año 817, poco después de la muerte de Carlomagno, Luis "el Piadoso" elabora la llamada "***Ordinatio Imperii***", un decreto imperial que establece el criterio sucesorio. Con este documento intenta asegurar la unidad del imperio a través de concesiones territoriales a sus tres hijos, pero rompiendo la tradición franca de repartirlos por igual, de forma que Luis eleva a su primogénito Lotario por encima de sus hermanos, Pipino y Luis "el Germánico", al otorgar al primero la mayoría de los territorios imperiales. No obstante, este precario equilibrio se rompe con el segundo matrimonio del emperador. Su nueva esposa, Judith de Baviera, da a luz a un hijo en 823. Con este príncipe, futuro Carlos II "el Calvo", cambia el panorama y las cosas se tuercen irremediablemente. Judith maniobra con habilidad para favorecer a su vástago, y el emperador trata de hacerle un hueco en la sucesión imperial. La intentona rompe con lo estipulado en la *Ordinatio Imperii* y provoca la rebelión de los hijos del primer matrimonio, apoyados por un número significativo de nobles. Es el comienzo de las guerras civiles que asolan el imperio durante dos décadas. Desde sus mismos inicios, estos conflictos obligan al emperador a humillarse y retractarse en varias ocasiones. Como resultado, la otrora gran dinastía carolingia no solo pierde fuerza, sino también buenas dosis de su fenomenal prestigio.

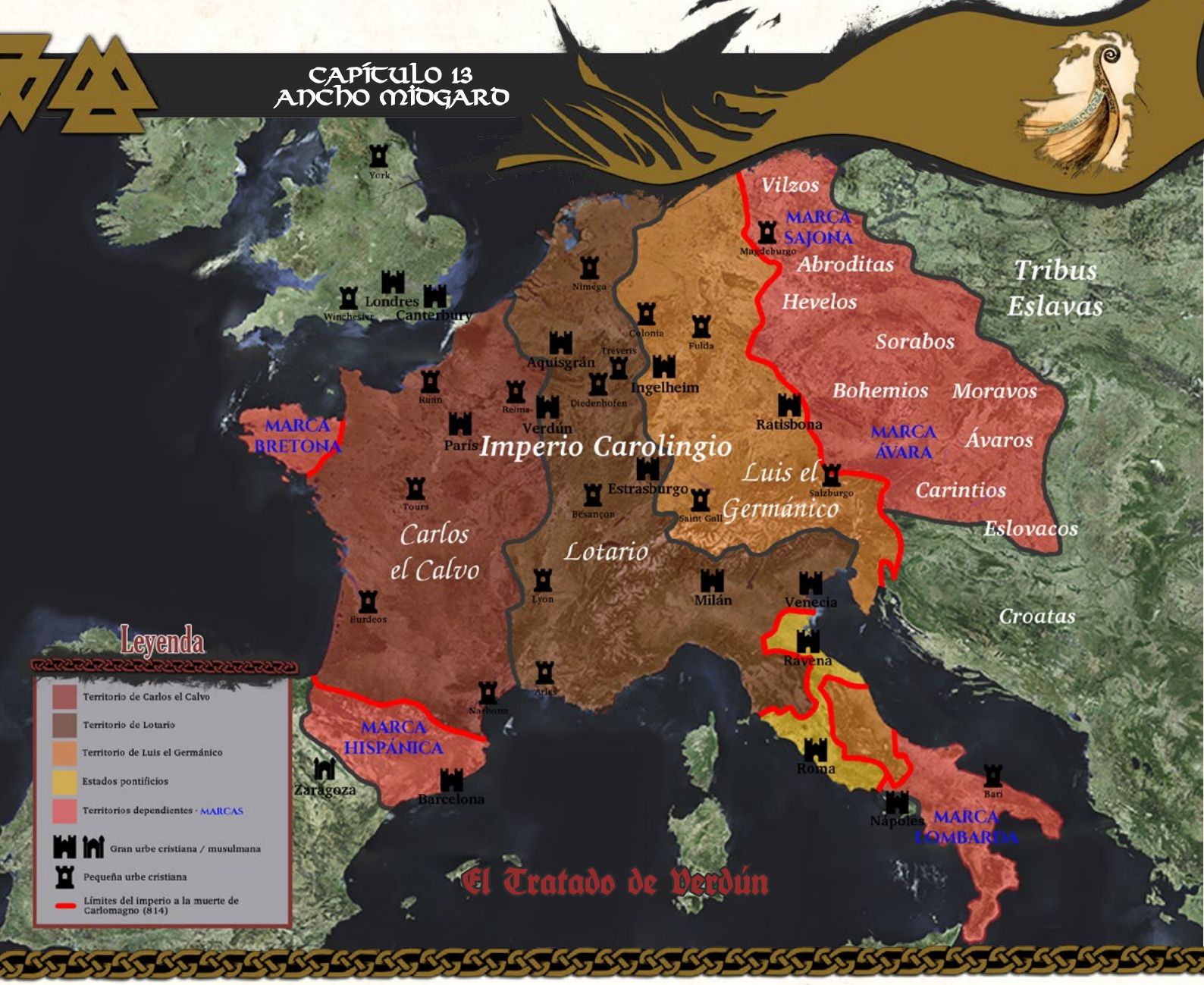
Luis "el Piadoso" fallece en el año 840. En ese tiempo tres de sus hijos y uno de sus nietos siguen con vida y luchan ferozmente entre sí por cada palmo del territorio imperial. Tras años de enfrentamientos, ninguno de ellos consigue imponerse a los demás. Agotados, deciden firmar un acuerdo de paz y división territorial que se antoja definitivo: es el **Tratado de Verdún de 843**. Carlos "el Calvo" recibe la parte occidental del imperio (los territorios al oeste de la línea formada por los ríos Escalda, Mosa y Ródano), Luis "el Germánico" la parte oriental (los países al este del Rin y al norte de los Alpes) y Lotario, que queda como emperador, un territorio central que comprende desde Frisia, en el norte, hasta la frontera con los estados pontificios, en el sur.



A partir de Verdún, la desmembración del imperio carolingio es una realidad. El poder central prácticamente desaparece. Es la consecuencia de que los príncipes carolingios hayan realizado demasiadas promesas durante la guerra y luego tengan que repartir una enorme cantidad de feudos y territorios entre nobles y vasallos. El resultado final es que las diferentes dinastías carolingias dejan de estar aseguradas sobre una base material suficiente, comenzando ya las dificultades de los monarcas para mantener su superioridad frente a la aristocracia. Por si fuera poco, de los tres territorios creados en el Tratado de Verdún, el de Lotario pronto resulta dividido entre sus propios hijos. El último de estos, Luis II "el Joven", muere en el año 875. Como no podía ser de otra forma, comienza una nueva lucha por hacerse con la dignidad imperial, que finalmente recae sobre **Carlos II "el Calvo"**. El hijo de Luis "el Piadoso" y Judith de Baviera recibe la corona imperial en la Navidad del año 875.

Tras la muerte de Luis el "Germánico" en el año 876, Carlos "el Calvo" se lanza de inmediato a la conquista de los territorios de su hermano. Sufre entonces una gran derrota en la batalla de Andernach a manos de su sobrino, Luis "el Joven". Pero el ambicioso Carlos no escarmienta y dirige sus pasos hacia la conquista de Italia. No llega muy lejos, pues al poco de partir tiene lugar una nueva revuelta nobiliaria en Francia. El emperador no la sobrevive y muere en un pequeño pueblo, abandonado por todos (incluso por su séquito), en el año 877.

Desaparecido Carlos "el Calvo", tres de sus descendientes se suceden en el trono de la *Francia Occidentalis* (antigua Neustria) en un corto periodo de tiempo. Esta racha también afecta a la rama de Luis "el Germánico", donde en cuestión de dos años fallecen sus dos hijos mayores. De esta manera la herencia de la *Francia Orientalis* (antigua Austrasia) recae en el tercer vástago de Luis, **Carlos III "el Gordo"**. Afortunado como pocos, Carlos recibe además la parte occidental, vacante el trono tras la extinción de todos los sucesores varones de Carlos "el Calvo". De manera irónica, y tras un terrible periodo de luchas y divisiones, la unificación imperial llega en el año 885 de la mano de Carlos "el Gordo", rey nefasto y temeroso, incapaz de mantener el control sobre el imperio. Su sueño imperial dura poco: es depuesto por una nueva rebelión nobiliaria en el año 887. Es el verdadero punto final del imperio. En la *Francia*



Orientalis (embrión de la actual Alemania), los nobles eligen como rey a Arnulfo de Carintia, nieto de Luis "el Germánico". En la *Francia Occidentalis* la corona recae sobre **Eudes, conde de París**, que ni siquiera pertenece a la dinastía carolingia. En cambio, el fiero Eudes había obtenido un gran prestigio durante la guerra y en las luchas contra los vikingos. No cabe duda de que son otros tiempos, y nuevos tiempos requieren nuevos hombres y nuevas dinastías. A partir de ahora el imperio carolingio existe nada más que como ficción. Su recuerdo puede animar a algunos, pero ya no funciona como entidad política. Sus territorios se dividen en reinos más grandes o más pequeños, pero siempre independientes entre sí, y por supuesto que ajenos del todo a la influencia de la casi extinta dinastía carolingia.

No es hasta mediados del siglo X cuando Europa renace de las cenizas del imperio carolingio, pero el fenómeno ya no tiene que ver con Francia, sino con Alemania, donde el renovado poder de los antiguos condados sajones permite establecer nuevas formas estatales y gobiernos más eficaces y centralizados. Es en este momento cuando se inicia el llamado Sacro Imperio Romano Germánico, con la dinastía de los Otones al frente.

Los vikingos y el imperio carolingio

Un panorama caracterizado por luchas internas y caos casi permanente es el caldo de cultivo ideal para la aparición de los piratas del norte. La situación no puede ser más propicia. Las primeras actuaciones de los vikingos contra el imperio se dan incluso en fechas anteriores a su decadencia: los ataques inaugurales se efectúan entre los años 790 y 800, siendo la zona más afectada la región de Frisia, próxima al canal de la Mancha y con frontera directa con Dinamarca. El mismo Carlomagno se ve obligado a armar una flota con la que defender sus costas. La empresa resulta bastante infructuosa debido a la rapidez de acción de los *drekar*. En resumen, estos primeros ataques consisten en pequeñas incursiones de **exploración, rapiña y rápida vuelta al hogar**. Cuando los carolingios reúnen al fin sus fuerzas con intención de ahogar en sangre las ofensas recibidas, los astutos saqueadores hace tiempo que se marcharon a sus casas.

A partir de la muerte de Luis "el Piadoso" (840) los hijos del emperador se enzarzan en nuevas guerras y los vikingos reaparecen con energías renovadas. Los piratas comienzan a utilizar los grandes cursos de agua



como vías de acceso al territorio franco, especialmente el Loira y el Sena. Esta vez no vuelven a casa para pasar el invierno, sino que se sirven de las desembocaduras de los ríos o de pequeñas islas para montar bases donde poder invernar. Desde estas bases bien defendidas se dedican a lanzar ataques que las tierras del imperio habrán de padecer durante toda la segunda mitad del siglo IX. Ciudades como Ruan o Jumièges sufren la furia de los guerreros del norte; incluso la propia París se ve bajo el asedio de los vikingos en dos ocasiones, la primera en el año 845, comandada por el mítico caudillo **Ragnar Lodbrók**, y la segunda en 885, llegando ambas a su fin tras el pago de cuantiosas sumas de dinero por parte de los reyes francos. Esta práctica ya se conoce entonces como ***danegeld***, y consiste en el pago de una suma de dinero a cambio del cese de los ataques sobre una ciudad o área determinada. La paz, por tanto, también empieza a estar en venta y se puede comprar (o vender), como casi cualquier otra cosa en tiempos turbulentos y caóticos. Los reyes francos, más preocupados en pelearse entre sí y con una menguante autoridad, se ven incapaces de afrontar la amenaza vikinga. En la práctica, la resistencia de los territorios carolingios recae en los nobles y en las poblaciones locales, únicos capaces de llevar a cabo una defensa más o menos efectiva: es el inicio del feudalismo clásico.

La situación degenera hasta que, en 911, se produce en Francia un acontecimiento sin precedentes: el establecimiento pactado y permanente de un importante contingente vikingo dentro de las fronteras del reino. En efecto, el rey Carlos "el Simple", sucesor de Eudes de París, consiente el asentamiento de las huestes del caudillo Hrólf Rögnvaldsson (apodado "el Caminante", pues su estatura y peso desmesurados imposibilitan que ningún caballo sea capaz de cargar con él). Harto de los ataques de los piratas nórdicos y decidido a ponerles fin cueste lo que cueste, el monarca rubrica el **Tratado de Saint-Clair-sur-Epte**, por el cual cede el territorio actualmente conocido como "Normandía" (literalmente y desde ese momento, "tierra de los normandos" u hombres del norte) al citado Hrólf a cambio de que en adelante impida el paso de navíos vikingos por el Sena y de que reciba el bautismo. El jefe vikingo accede a ello, cambia su nombre por el de "Rollón" y se transforma automáticamente en uno de los más poderosos señores feudales de Francia. Sus nuevas tierras reciben el estatus de ducado y la capital se fija en Ruan. A partir de entonces, sus vikingos comienzan a adoptar las costumbres del país, convirtiéndose al cristianismo, insertándose en el sistema feudal existente, enlazándose con mujeres francas y generando descendencia que ya no cuenta con el nórdico antiguo como lengua ma-

terna. En apenas tres generaciones los rudos piratas del norte han dejado de ser vikingos y se han convertido en sofisticados normandos. Nace de esta manera uno de los estados más prósperos y eficientes de la Europa medieval, que con Guillermo I llegará incluso a acceder al trono de Inglaterra. Esa, por descontado, ya no es una historia que tenga que ver con los vikingos… aunque sí con **Walhalla**.

Creencias y deidades

Carlomagno y sus sucesores se ven a sí mismos como los defensores naturales de un cristianismo identificado con la iglesia católica romana, y es por ello que establecen una fuerte alianza entre Estado e Iglesia. Entre otras cosas, esta alianza se materializa en toda una serie de reformas educativas, artísticas y litúrgicas que conforman el llamado "renacimiento carolingio", de marcado carácter teocéntrico.

Los clérigos juegan un papel fundamental en el reino franco. Constituyen la élite intelectual de la sociedad, siendo los únicos que saben leer y escribir. Como consecuencia, su presencia en la administración imperial resulta inevitable. Tanto la Iglesia como institución, como sus miembros a nivel personal, se hallan protegidos por la monarquía. La religión es tan importante que determina una primera división de los habitantes de Francia (y de Europa occidental) en tres órdenes, que son:

Clérigos regulares: al vivir apartados del resto de la sociedad y contar con una estricta norma de comportamiento (que suele ser la de San Benito de Nursia), constituyen el grupo mejor definido. Monjes y monjas residen en monasterios y su existencia se consagra por entero a la salvación de la propia alma a través del rezo, el ayuno, el silencio y la meditación. Los abades (y las abadesas) suelen ser nombrados directamente por Carlomagno, y más tarde por Luis "el Piadoso" y el resto de sucesores en el trono imperial. Para tales dignidades se escoge solo entre los miembros de la nobleza.

Clérigos seglares: viven y conviven en sociedad y trabajan por la salvación de los laicos, a los que ofrecen el servicio de intermediación con Dios. Su proceso de selección resulta muy diferente en el caso del clero superior o inferior. Los obispos (alto clero) provienen de las grandes familias de la aristocracia, aunque tienen prohibidos los negocios y las armas. Los sacerdotes y párrocos rurales (bajo clero) se reclutan en medios mucho más populares. Diversas reformas eclesiásticas vigilan celosamente porque se cumpla el precepto del celibato, así como que se mantengan las buenas costumbres y se asegure la correcta formación religiosa de los clérigos, aunque las irregularidades en unos y otros ámbitos constituyen más la norma que la excepción.

Laicos: pueden contraer matrimonio y su vida se relaciona con las actividades productivas o con la percepción de rentas derivadas de aquellas. Constituyen la inmensa mayoría de la sociedad. Un exiguo grupo de privilegiados francos ostenta títulos nobiliarios y es propietario de grandes feudos (fincas de decenas, cientos o miles de hectáreas). Esta aristocracia desprecia el trabajo manual y se dedica enteramente a las armas. El resto lo forman los innumerables campesinos del reino, bien libres (los más afortunados), bien semilibres (los colonos), bien privados de toda libertad (los siervos o esclavos). Por último, un reducido grupo de artesanos e intelectuales carolingios, embrión de la futura burguesía urbana, reside en las pocas ciudades que jalonan el territorio franco.

Sociedad, economía y justicia

La sociedad carolingia está fuertemente jerarquizada y es de **tipo piramidal**. En la cumbre se encuentra el **rey**, cuyo poder procede de Dios y recibe un juramento de fidelidad por parte de sus súbditos directos (la nobleza), que a su vez representan al resto de la comunidad. En virtud de este pacto, todo el pueblo se compromete en primer lugar a ayudar al soberano en la vigilancia de la fe y en la defensa de la religión cristiana, así como a proveerle de recursos. Por su parte, el monarca tiene la función de garantizar el bien público manteniendo la paz y la justicia, así como de promover todas aquellas iniciativas que puedan ofrecer riqueza y bienestar al pueblo. Entre estas últimas se incluyen, por supuesto, las guerras anuales en el exterior para conseguir botín.

Existe una administración central constituida, sin embargo, por una **corte itinerante**. El emperador debe viajar de continuo para vigilar sobre el terreno sus predios, dispersos por todo el imperio. En la corte o palacio se encuentran los altos funcionarios, como el senescal y el botellero (que controlan directamente los dominios fiscales del rey), el condestable (jefe de los ejércitos), el chambelán (encargado del tesoro real), el conde de palacio (presidente del tribunal de la corte) y los miembros de la capilla del rey, conjunto de sacerdotes o clérigos que, además de asegurar el servicio litúrgico, guardan las reliquias y actúan como funcionarios-escribanos.

Con respecto a la administración regional, la figura clave es la del **conde**. La función de este personaje es parecida a la de un gobernador provincial y cuenta con notable autonomía. El conde representa al emperador a escala local: divulga y aplica las órdenes reales, convoca y recluta los contingentes armados, preside el tribunal público y cobra (e invierte) las multas derivadas de la impartición de justicia. A cambio de los servicios prestados, el rey lo remunera por todo ello con una dotación en tierra de tipo feudal. Aunque en principio no lo es, el cargo de conde se hace hereditario a partir del siglo IX.



En el imperio carolingio, los campesinos se dividen en libres y colonos

Los **duques**, dignidad superior a la de los condes, se encuentran en los territorios recientemente conquistados: son los dominios que aún están al margen del derecho común que se aplica en los condados. Los reyes carolingios permiten que los ducados, con una entidad étnica y política bien diferenciada, mantengan sus ancestrales leyes y su propia organización administrativa. A cambio, estas regiones pagan un tributo especial, realizan un solemne juramento de fidelidad al rey y le sirven con un contingente militar más o menos importante.

Las marcas, por último, son aquellos territorios que todavía no han sido enteramente sometidos al poder franco, en los que se abre un espacio de frontera y que constituyen el ámbito de actuación del **marqués**. Las funciones de este personaje son velar por el cumplimiento de las órdenes reales, supervisar que se imparta justicia de manera acorde a los preceptos imperiales, cuidar de que los pesos y medidas de los mercados se ajusten a la realidad, y vigilar la conducta privada de obispos, sacerdotes y demás clérigos.

Independientemente de la escala territorial que se trate, el imperio carolingio es en realidad un imperio poblado por campesinos. Estos constituyen más de nueve décimas partes de la población total. La primera categoría de labradores, la de los **campesinos libres**, está formada por pequeños propietarios con derecho a ser juzgados en los tribunales públicos, instancias en las que su palabra o juramento tiene plena validez. Su condición de personas dotadas de completa libertad conlleva asimismo obligaciones, como la de asistir con el resto de hombres libres de la comarca a las sesiones del tribunal público o el hecho de afrontar el servicio militar al rey en cuanto el conde así lo requiera.

La segunda categoría de campesinos es la de aquellos que no poseen tierra en propiedad y se ven obligados a trabajar en los predios de algún señor feudal, quedando vinculados a él. Este tipo de labrador, conocido como "**colono**", debe pagar una renta a su señor y colaborar en el cultivo de sus tierras aportando entre 20 y 30 días de trabajo gratuito al año (la llamada "corvea"). El colono es un hombre jurídicamente libre y como tal cuenta con el derecho de ser juzgado por el tribunal público, pero para los delitos menores queda bajo la jurisdicción del señor. Al mismo tiempo, y como sigue siendo una persona dotada de libertad, el colono tiene la obligación teórica de cumplir el servicio militar; sin embargo, al tratarse de un hombre empobrecido que además trabaja para otro, es el señor el que se encarga de realizar el servicio por él.

La tercera y última categoría de campesinos está formada por los **esclavos**, personas que no cuentan con ningún tipo de derecho. Constituyen propiedades mueble de reyes o aristócratas, que los emplean para trabajar las tierras patrimoniales de sus feudos, lo que se conoce como "reserva señorial". La condición de esclavo se hereda de padres a hijos, aunque algunos (los menos) pueden ser manumitidos al final de su vida si han tenido un comportamiento ejemplar o si alguien paga por su libertad.

Como hemos señalado, más del 90% de la población del imperio carolingio vive y trabaja en el campo. No obstante, las pocas ciudades diseminadas por el territorio cuentan con tipos sociales y laborales característicos. El primero de ellos es el **mercader**, personaje excepcional, embrión de la futura burguesía francesa, cuyas actividades generan bastante desconfianza en el entorno. La legislación canónica refleja esta desestimación al condenar la usura y el espíritu de lucro, reflejo mental de un mundo predominantemente agrario para el que la única riqueza honesta proviene de la tierra. El mercader, que no trabaja en el medio rural, no produce bienes materiales y se contenta con comprar para revender, es tachado necesariamente de inmoral.

Mayor estimación reciben, por su naturaleza de trabajadores manuales, los **artesanos**. Su número es reducido, aunque algunos de sus productos, como las célebres espadas carolingias tipo *ulfberht*, alcanzan una fama fenomenal. Los artesanos trabajan en talleres, establecimientos situados en las ciudades o al menos en los pueblos más grandes. Sus producciones son únicas, a menudo caras y escasas, y su mercado bastante exiguo, a veces reducido a una clientela de aristócratas y miembros del alto clero. Otros artesanos más popula-

res proveen a la población de ciertos utensilios indispensables para las tareas agrarias, como los herreros de pueblo, pero en general los productos manufacturados tienen por destino a las clases más pudientes.

En general, la **economía carolingia** es menos opulenta de lo que un vikingo pueda pensar. No existe una división social del trabajo. Los transportes son inciertos y costosos. No hay una especialización regional de la producción: en las distintas partes del imperio tiende a producirse de todo. Cada uno debe satisfacer sus propias necesidades. En la práctica, el rendimiento del trabajo es tan débil que no permite una auténtica acumulación de excedentes. Una primera razón de esto es que los medios técnicos son muy limitados. Pero sobre todo, sucede que el campesinado carece de cualquier capacidad de retención de excedentes: en primer lugar, porque tiene que garantizar su autoconsumo y proveerse de semillas para la cosecha del año siguiente; en segundo lugar, porque debe pagar la renta de la tierra y los impuestos en especie, como el diezmo; en tercer lugar, porque se ve obligado a desatender temporalmente su propia explotación (a menudo coincidiendo con los picos de labor) para satisfacer las prestaciones personales de trabajo, esto es, la corvea. Con este panorama, acumular excedentes se antoja un sueño irrealizable para la inmensa mayoría. Y si no hay excedentes, no hay poder adquisitivo, y por ende un mercado digno de tal nombre para los productos no agrarios, como las manufacturas.

Los señores, en cambio, sí disfrutan de grandes excedentes gracias a las rentas agrarias y a las producciones de las reservas de sus feudos. Claro que todos esos excedentes no tienen por destino la reinversión en las propias tierras, sino gastos de naturaleza bastante más improductiva, como la erección de templos, la adquisición de ornamentos y joyas (muchos de ellos para la liturgia), el equipamiento para la caza y otros pasatiempos aristocráticos, los objetos de orfebrería, etc.

Con respecto a la **justicia carolingia**, esta se basa fundamentalmente en el derecho romano. No obstante, debido a la extensión y la pluralidad del territorio, no existe una única normativa que rija para todo el imperio, sino que cada zona cuenta con sus leyes propias. Esto hace que se juzgue a los hombres por el lugar en el que se encuentran y no por la etnia a la que pertenecen. En la práctica, los jueces solo conocen las leyes de su propio territorio.

La justicia se ejerce en un tribunal público presidido por un conde. En algunas circunscripciones más pequeñas existen también los "vizcondes", y en las demarcaciones aún más reducidas los llamados "centenarios". Si la demanda judicial no se puede atender en alguno de estos tribunales públicos (ya sea por su envergadura, su complejidad o sus implicaciones), se dirige de inmediato al tribunal de palacio, que también actúa como última instancia de apelación, en caso de reclamaciones ante sentencias especialmente injustas, y en cualquier proceso que implique a los agentes reales, ya se trate de condes, grandes propietarios del reino o vasallos especialmente protegidos por el rey. Asimismo, el tribunal de palacio interviene de oficio, por último, cuando se cometen crímenes particularmente graves, como la deserción del ejército en plena campaña o la alta traición. En tales casos, las penas suelen resultar especialmente ejemplarizantes.

La Inglaterra anglosajona

Marco geográfico

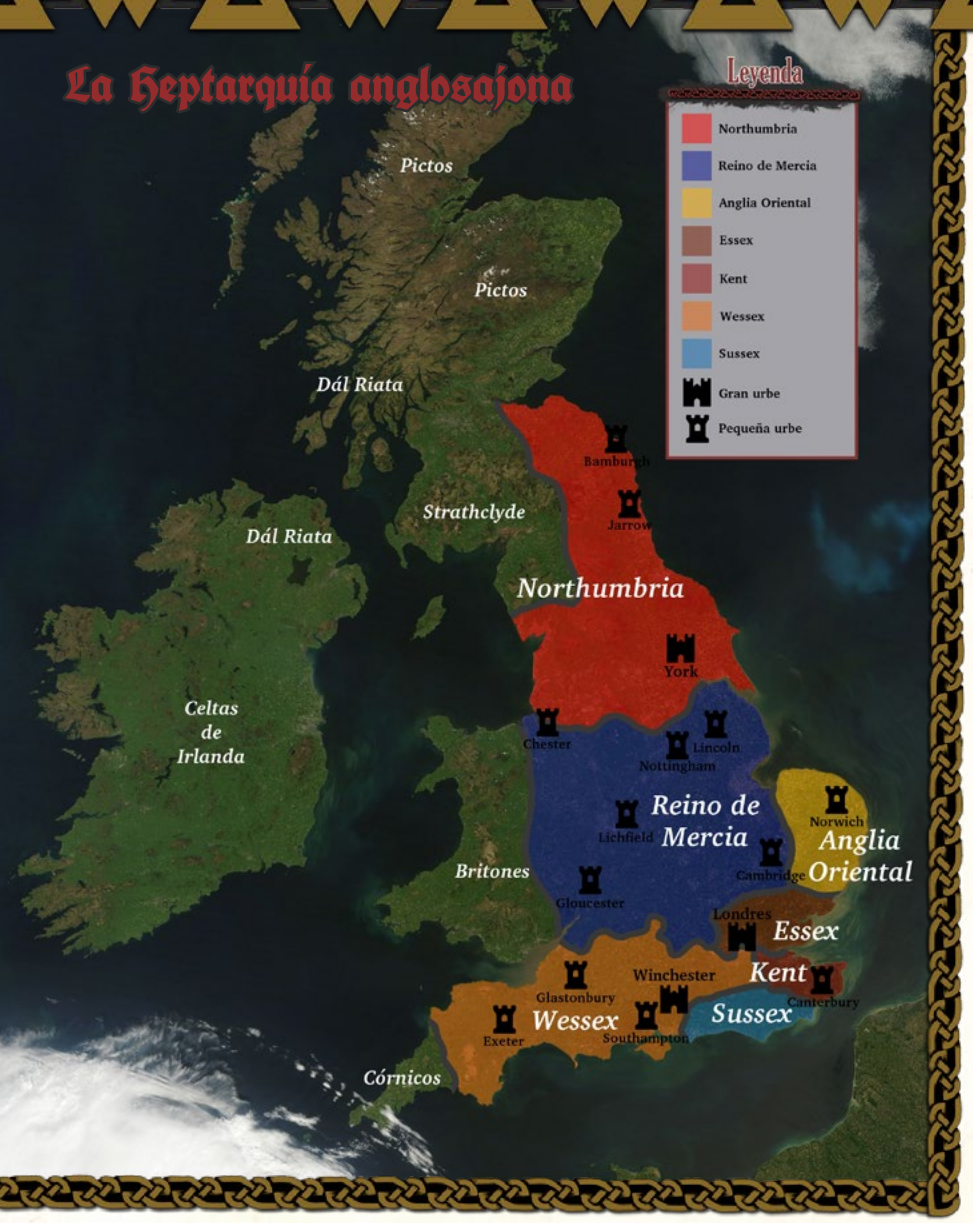
El territorio de la Inglaterra anglosajona coincide prácticamente con el de la **Inglaterra de hoy día**. Su periferia natural, sin embargo, no está poblada por anglosajones, sino por distintos pueblos de naturaleza britona o celta.

Composición étnica y lingüística

En las islas británicas del siglo IX existen dos áreas étnica y culturalmente distintas. Por un lado, se encuentran los territorios del norte y el oeste (es decir, Escocia, Gales e Irlanda), que son el lugar de asentamiento de la antigua **población britona de raza celta**. A pesar de la conquista de algunas de estas zonas por parte de los romanos, los britones conservan incólumes su idioma y su cultura. Por otro lado, en el resto del país se asientan los **descendientes de los invasores sajones, anglos y jutos** que, con algunas particularidades étnicas y lingüísticas de inicio, se acaban fusionando y comunicando entre sí en un idioma común, el anglosajón. Esta es una lengua levemente inteligible para un hablante de nórdico antiguo, esto es, para un vikingo.

Breve historia de la Inglaterra anglosajona

Durante los siglos V y VI comienzan a llegar a las costas meridionales de Gran Bretaña grupos de población germana procedentes de Frisia, Baja Sajonia y Jutlandia. Los invasores reemplazan en cierto modo el poder ausente de Roma y marginan (que no eliminan sistemáticamente) a las poblaciones autóctonas, esto es, a los britones. Los recién llegados, anglos, sajones y jutos, erigen reinos que se alían o luchan entre sí según las circunstancias. Ninguno de ellos disfruta de una clara hegemonía. En ocasiones, algún monarca se eleva sobre el resto adjudicándose el título de *Bretwalda* o rey de los británicos, pero lo normal es que tal prerrogativa sea parcialmente simbólica. Esta larga etapa de división territorial se conoce como **Heptarquía anglosajona**, y supone la partición de Inglaterra en



El gran problema de los ingleses es que su evolución política, económica y social entre los siglos IX y XI no depende realmente de ellos, sino que está determinada por la constante participación de **los vikingos** en sus asuntos. En efecto, el relativo equilibrio de la Heptarquía anglosajona no dura mucho tiempo: en 793 los vikingos asaltan el monasterio de Lindisfarne, en Northumbria, y desde ese momento Inglaterra actúa como un imán para los piratas del norte. La gran isla británica funciona como una auténtica tierra de promisión, suponiendo además el alfa y el omega de la historia vikinga.

Al igual que le ocurre al imperio carolingio, Inglaterra se ve sometida a numerosas incursiones vikingas durante la primera mitad del siglo IX. Primero son los noruegos, pero poco más tarde llegan los daneses. El objetivo principal de estas acciones es el de hacerse con un cuantioso botín y volver a casa para pasar el invierno y disfrutar de los éxitos cosechados. Pero en la década central del siglo el patrón muta y los vikingos comienzan a pasar el invierno en suelo inglés. Para ello forman pequeños campamentos estacionales que les sirven de base para moverse por todo el territorio.

siete reinos independientes hasta el año 827, cuando Egberto de Wessex inicia el proceso de unificación territorial que permitirá a su nieto, Alfredo "el Grande", convertirse en el primer rey de todos los anglosajones.

Los sietes reinos de la Heptarquía se denominan **Kent, Sussex, Wessex, Essex, Northumbria, Anglia Oriental y Mercia**. A comienzos del siglo IX, es el reino de Mercia el que goza de mayor poder y renombre tras el largo y fecundo reinado de su rey Offa. Offa llega a entablar negociaciones con Carlomagno para concertar un enlace entre sus respectivos hijos. Sus herederos, sin embargo, no son unos gobernantes tan capaces, y la hegemonía parcial de Mercia concluye súbitamente en el año 825, cuando su rey Beornwulf es derrotado por Egberto de Wessex en la **batalla de Ellandun**. En adelante Egberto afianza su control sobre el resto del país y se produce la fundación del reino de Inglaterra. A partir de este momento, y hasta la conquista del país por los normandos en el año 1066, son los **reyes de Wessex** los que ostentan el poder sobre la práctica totalidad de los territorios anglosajones.

Apenas una década más tarde se produce un nuevo cambio, cuando los daneses organizan una invasión a gran escala de Inglaterra, lo que la Crónica Anglosajona atribuye a un **"Gran Ejército Pagano"**. Este formidable contingente, dirigido por Godorm (o Guthrum) "el Viejo" y tres de los hijos de Ragnar Lodbrók, desembarca en el reino de Anglia Oriental en el año 865. Tras invernar y hacerse con cientos de caballos, en la primavera siguiente cabalga hacia el norte y penetra en el reino de Northumbria. Allí realiza un ataque frontal a la ciudad de York (Jórvík para los vikingos), y el asentamiento de mayor prestigio y entidad de la región cae en manos danesas con facilidad. En el año 867 los vikingos refuerzan su control sobre la zona enfrentándose a un contraataque northumbrio, derrotando a los anglosajones y acabando con sus principales líderes. Durante los próximos trece años, el Gran Ejército recorre toda Inglaterra, se impone tanto a milicias locales como a ejércitos reales y toma el control de vastos territorios y numerosos centros estratégicos. Cada invierno establece una base de operaciones distinta, siempre en algún lugar inexpugna-

ble, para lo que los vikingos suelen hacer uso de recintos o defensas preexistentes. De este modo caen en sus manos los reinos de Northumbria (867), Anglia Oriental (869) y Mercia (877). Por el camino, los reyes anglosajones son derrotados o asesinados uno tras otro.

A partir del año 874 una parte importante del Gran Ejército Pagano marcha hacia el norte, hasta las inmediaciones del río Tyne. Tras un año de guerras con pictos y britones, se reparten la tierra de los northumbrios y se asientan en ella de manera permanente. En torno a 877 el resto del contingente danés regresa o se dirige al interior de Mercia y se establece en su mitad este. Los colonizadores vikingos controlan ahora una amplísima franja de la Inglaterra oriental: es el **Danelaw**, el territorio inglés gobernado por los daneses de Guthrum.

De todos los antiguos reinos anglosajones, únicamente Wessex, en el sur de Inglaterra, resiste el empuje danés. Su monarca más emblemático es **Alfredo, que será conocido como "el Grande"**, nieto del ya mencionado Egberto. Ante el avance y la furia de los daneses, Alfredo se oculta en los pantanos de Somerset y construye allí una fortaleza que utiliza como refugio y como base para hostigar a los vikingos. Su objetivo es ganar tiempo para reunir un ejército digno de tal nombre, capaz de enfrentarse a la amenaza escandinava. En 878 logra derrotar, en la batalla de Ethandun (Edington), a la porción que queda activa, aunque reducida, del Gran Ejército Pagano. Esta victoria fortalece la posición de Alfredo y obliga a Guthrum a renunciar a Wessex y firmar un acuerdo de paz y delimitación de fronteras, el Tratado de Wedmore, por el cual el caudillo vikingo y treinta de sus lugartenientes aceptan el bautismo. En adelante Inglaterra se divide en dos grandes ámbitos políticos: el anglosajón u occidental, dirigido por Wessex y con Alfredo "el Grande" a la cabeza, y el Danelaw u oriental, la tierra bajo ley danesa. Esta última cuenta incluso con algunas ciudades prósperas, tales como Derby, Leicester, Lincoln, Nottingham y Stamford.

Tras el respiro que supone la victoria en Ethandun y el consiguiente tratado de paz, Alfredo transforma Wessex en una sociedad dedicada en cuerpo y alma a la guerra. Crea una armada, reorganiza el ejército y construye un sistema de ciudades fortificadas conocidas como *burhs.* Gracias a todo ello Wessex logra hacer frente a nuevas incursiones vikingas y se mantiene firme frente a sus vecinos escandinavos.

Durante más de una década tras la muerte de Alfredo "el Grande" (acaecida en 899), los colonos vikingos respetan el statu quo territorial, realizando escasas incursiones desde Anglia Oriental y Northumbria, siempre con éxito variable. No obstante, a partir de 910 el hijo y sucesor de Alfredo, **Eduardo "el Viejo"**, se intitula primer "Rey de los Anglos y Sajones" y comienza a dominar progresivamente muchas de las zonas controladas por los vikingos. Al principio los avances son mínimos, pero en 917 Anglia Oriental capitula y al año siguiente lo hacen las Midlands orientales (antigua Mercia). Hacia 920, solo York y su región siguen en manos danesas y fuera del control inglés.

Será el primogénito de Eduardo "el Viejo", el astuto **Athelstan** (924-939), primer monarca inglés de facto, quien logre desplazar a la dinastía hiberno-nórdica de origen dublinés que se había hecho con el control de York extendiendo su gobierno por toda Northumbria. En 937 Athelstan obtiene una gran victoria sobre una coalición formada por los hiberno-nórdicos de Óláf Gudfridarson, los escoceses de Constantino II y los cumbrios de Owen I de Strathclyde: es la batalla de Brunanburh. Todo parece encauzado entonces para una definitiva unificación anglosajona de la isla bajo la égida de Wessex. Sin embargo, la temprana muerte de Athelstan ofrece a los hiberno-nórdicos una nueva oportunidad para afianzar su control sobre las tierras northumbrias entre las décadas del 940 y 950. Por más que los reyes de Wessex lancen campañas periódicas contra el norte, no es hasta la muerte del caudillo noruego Eirík "Hacha Sangrienta" (último monarca vikingo de York), ocurrida en 954, que los anglosajones se hacen con el control de todo el territorio, uniendo al fin a Inglaterra en un solo reino.

La historia no termina aquí: a partir del año 980 las incursiones vikingas sobre Inglaterra vuelven a sucederse con renovada energía. Para la década de 990 se intensifican de tal modo que los gobernantes ingleses no son capaces de hacerles frente. A esto se suman los errores tácticos del rey **Etelredo II "el Indeciso"**, como la matanza de daneses afincados en Inglaterra en el día de San Bricio (1002). Esta es la excusa perfecta para que en 1013 el rey danés Sveinn I Haraldsson (985-1014), apodado "Barba Partida", invada Inglaterra y una su corona a las de Noruega y Dinamarca. Poco más tarde su hijo Knút "el Grande" (1018-1035) reunifica y amplía los territorios de Dinamarca, Noruega, Inglaterra y sur de Suecia, lo que se conocerá como el "imperio angloescandinavo". Pero esta es otra historia, no exclusivamente vikinga, que algún día habremos de contar.

Creencias y deidades

El cristianismo llega a las islas británicas durante la ocupación romana, aunque solo un moderado porcentaje de britones se había convertido al monoteísmo a la llegada de anglos, sajones y jutos, todos ellos aún paganos. Poco antes, en el año 431, se registran intentos de evangelizar a los irlandeses a cargo del papa Celestino I. Sin embargo, su conversión se atribuye realmente a San Patricio, que hizo de Irlanda una isla cristiana desde la que misionar el resto del archipiélago. Es un monje irlandés, **San Columba**, quien parte en 563 hacia la isla



de Iona, en la costa escocesa, estableciendo allí una importante comunidad religiosa. De Iona parte a su vez San Aidano, esta vez en dirección a Northumbria, donde en 635 funda la sede de Lindisfarne. En la práctica, el cristianismo es reintroducido en Escocia y Northumbria gracias a la iniciativa de los monjes de Irlanda.

Mientras tanto, el papa Gregorio I envía en 597 una misión a Inglaterra con objeto de convertir a los anglosajones. La encabeza **San Agustín de Canterbury**, monje benedictino que se hace acompañar por intérpretes francos. Desde las tierras de Kent, en donde él mismo funda la sede de Canterbury, San Agustín y los suyos emprenden la tarea de evangelizar el resto de los reinos anglosajones.

Una vez convertida la Heptarquía al cristianismo, pronto comienzan a producirse roces entre los seguidores del rito romano y los del rito irlandés. Para solucionar un conflicto que, de no ser atajado a tiempo, podía llegar a desembocar en un cisma religioso, en el año 664 se celebra una **conferencia en la abadía benedictina de Whitby**. El sínodo lo preside el rey Oswio de Northumbria. Bajo la autoridad del monarca se adoptan tanto el cálculo romano de la Pascua como la tonsura monástica romana. Desde ese momento la influencia de la iglesia celta (y, por ende, de la abadía de Iona) declina en Gran Bretaña.

Sociedad, economía y justicia

La Inglaterra anglosajona es un ámbito básicamente **rural**, una sociedad en la que de una manera u otra todos los grupos sociales viven de la tierra. Unos, la inmensa mayoría, la trabajan; otros, un pequeño y privilegiado porcentaje de población, vive de sus rentas; pero todos dependen de ella.

En la cúspide social se encuentra **el rey** y los miembros de la casa real. Los soberanos tienen privilegios, por supuesto, pero también obligaciones, como velar por sus territorios y súbditos y hacer la guerra. La sucesión del monarca no siempre está garantizada a los hijos del rey fallecido: es la asamblea de hombres sabios (***Witenagemot)*** la que en teoría elige al mejor candidato al trono dentro de la familia real. Convocado por el rey, el *Witenagemot* aconseja sobre la administración y la organización del reino, tratando temas como impuestos, jurisprudencia y seguridad colectiva. El cónclave está formado por obispos, abades, nobles y funcionarios del rey. Y al igual que puede escoger a los reyes, el *Witenagemot* también puede deponerlos si entiende que no cumplen con sus obligaciones y deberes, como le ocurrió a Sigeberth de Wessex en 757 o a Alhredo de Northumbria en 765.

El siguiente piso en la escala social lo ocupa la alta nobleza, los llamados ***ealdormen,*** que básicamente son los magistrados de los *shires* (o condados anglosajones). Sus funciones consisten en la administración de justicia, la recaudación de impuestos y el reclutamiento de la leva o *fyrd*. En un principio el título de *ealdorman* no es hereditario, aunque pasará a serlo a lo largo del siglo X.

Por debajo de los *ealdormen* nos encontramos con los ***thegn,*** un grupo más nutrido que el anterior, especie de nobleza guerrera que conforma la columna vertebral del ejército anglosajón. Algunos de ellos actúan como guardaespaldas de los propios reyes, o como hombres de confianza de algún poderoso *ealdorman*. A cambio de ello, los *thegn* son retribuidos con dinero y tierras.

El grueso de la sociedad, sin embargo, no cuenta con privilegios, dignidades ni latifundios. La ancha base de la pirámide social está compuesta por los ***ceorls* o *churls***, los labradores cabezas de familia. Los *ceorls* disfrutan de todos los derechos a nivel jurídico: como hombres libres que son, pueden portar armas, participar en el *fyrd* y tomar parte en las asambleas locales. No todos son iguales entre sí, ya que existen diferencias internas en función del grado de tenencia de la tierra y de dependencia de un señor, así como de la riqueza (o pobreza) de cada uno, pero en general llevan una vida más o menos esforzada y ninguno se puede permitir el lujo de vivir de las rentas. Todos residen además en un ***hide***, la unidad básica de tierra capaz de mantener a una familia. El *hide* medio suele tener unos 120 acres. A efectos de cálculo sobre los impuestos y el servicio militar, los *hide* se agrupan en unidades de mayor tamaño llamadas *hundred*. Cada *hundred* se compone de unos 100 *hide* y suele estar adscrito a un *thegn* o *ealdorman*.

Por último, y como no podía ser de otra manera, están los **esclavos**. Estos son empleados preferentemente en los trabajos agrarios, aunque también se los destina a tareas domésticas. Aun así su existencia se desarrolla en un régimen de menor rigurosidad que el de la esclavitud de la antigua Roma. Las normas comunes contemplan y regulan sus necesidades vitales y espirituales e incluso les permiten llegar a comprar su propia libertad. En ese caso se transforman en libertos que, en dos o tres generaciones, pueden llegar a engrosar las filas de los *ceorls* más humildes.

Con respecto al **derecho anglosajón**, sus leyes no guardan relación con la herencia romana. El legado de Roma se ha perdido hasta el punto de haberse olvidado el simple recuerdo de su presencia en la isla. Por tanto, el derecho anglosajón es puramente germánico: consuetudinario, no escrito y diferente en cada ciudad y cada aldea de acuerdo con la variedad de costumbres y tradiciones. A este complejo mosaico se ha de añadir la jurisprudencia nórdica del Danelaw, en activo durante decenas de años en todo el este de Inglaterra. En general, los reyes tienden a ocuparse de las contiendas judiciales solo de manera excepcional; son los tribunales locales presididos por *ealdormen* y *thegn* los que solucionan los litigios. Estos tribunales funcionan como organismos de única instancia, de forma que sus decisiones no admiten ningún tipo de apelación.

Los celtas de Irlanda

Marco geográfico

Los celtas se distribuyen por el territorio de la actual **república de Irlanda y de Irlanda del Norte**. Otros grupos celtas (no necesariamente emparentados con los irlandeses) se encuentran en Gales, Escocia, la isla de Man y la península de Bretaña.

Composición étnica y lingüística

La etnia celta dominante en Irlanda es la **gaélica**, que es diferente a la etnia de los britones asentados en Gran Bretaña. Por tanto, el idioma de los irlandeses es el gaélico, directo antecesor del irlandés actual.

Breve historia de Irlanda en la Alta y la Plena Edad Media

El panorama político irlandés se presenta como un mosaico de clanes y tribus independientes que se organizan y distribuyen en torno a cuatro provincias: **Úlster al norte, Connacht al oeste, Munster al sur y Leinster al este**. Los enfrentamientos tribales por el control del territorio y los recursos son continuos, aunque a principios del siglo IX dos grandes clanes logran imponerse sobre el resto. Desde Tara, los Uí Néill disfrutan de la hegemonía al norte de la isla; desde la Roca de Cashel, los Eóganachta dominan el sur. Durante todo el siglo unos y otros luchan por la supremacía, en cuyo proceso se arrasan más monasterios, iglesias y abadías de los que en breve destrozarán los vikingos. El resultado de la **guerra perpetua entre los Uí Néill y los Eóganachta** será que los irlandeses no puedan ofrecer una resistencia unida frente a los piratas del norte que están a punto de llegar.

Los vikingos hacen su primera aparición en la Isla Esmeralda muy pronto. En 795 asaltan abadías y monasterios y se hacen con un pequeño botín. A partir de entonces, y hasta la década de 820, las incursiones se repiten de manera esporádica. No obstante, en torno al año 830 los vikingos comienzan a remontar los ríos tierra adentro hasta alcanzar los grandes lagos del interior de Irlanda. También fundan sus primeros ***longphuirt*** en la costa oriental de la isla, bases marítimas que les permiten pasar el invierno y prolongar la temporada de pillajes.

En este contexto, surge la figura del caudillo vikingo **Thórgils** (o Turgesio), líder nórdico que lidera los ataques y saqueos en Irlanda y pone los cimientos de la actual ciudad de Dublín (Dubh Linn, o "laguna negra"). Desde su nueva y excelente base de operaciones, fundada en 841, Thórgils trata de establecer un primer reino vikingo en Irlanda. Sin embargo, los irlandeses lo capturan en 845 y lo ejecutan por ahogamiento. Tras esto las incursiones vikingas parecen reducirse, pero el espejismo no dura demasiado: los *drekar* vuelven a remontar los ríos de la Isla Esmeralda en la segunda mitad del siglo IX, y esta vez lo hacen para quedarse. En 851 una nueva flota vikinga desembarca en Dublín, puerto desde el que se organiza la subsiguiente oleada



Los *thegn* constituyen un tipo de nobleza guerrera anglosajona

de asentamientos. Se fundan nuevos *longphuirt*, que acabarán convertidos en prósperas ciudades, como Waterford (860), Limerick (887) o Wexford (892), y los vikingos abandonan el saqueo para radicarse permanentemente en Irlanda y transformarse en esforzados labradores o en prósperos comerciantes. La gran mayoría se enlaza o cohabita con mujeres celtas, lo que da lugar, apenas una o dos generaciones más tarde, a los llamados **vikingos hiberno-nórdicos**.

De esta manera, los escandinavos se integran poco a poco en el complejo sistema político irlandés, con lo que inevitablemente toman parte en las guerras dinásticas de los celtas (bien mediante alianzas, bien como mercenarios), llegando incluso a luchar entre sí. Al implicarse en los conflictos de los irlandeses, los vikingos pierden parte de su ventaja militar y se vuelven más vulnerables frente a los contraataques celtas. Divididos y enfrentados, los vikingos sucumben en uno de los muchos giros bélicos de la larga guerra de clanes de Irlanda y acaban siendo expulsados de Dublín en 902. Mientras tanto, los Uí Néill logran derrotar a los Eóganachta en la **batalla de Ballaghmoon** y extienden su hegemonía por buena parte de la isla.

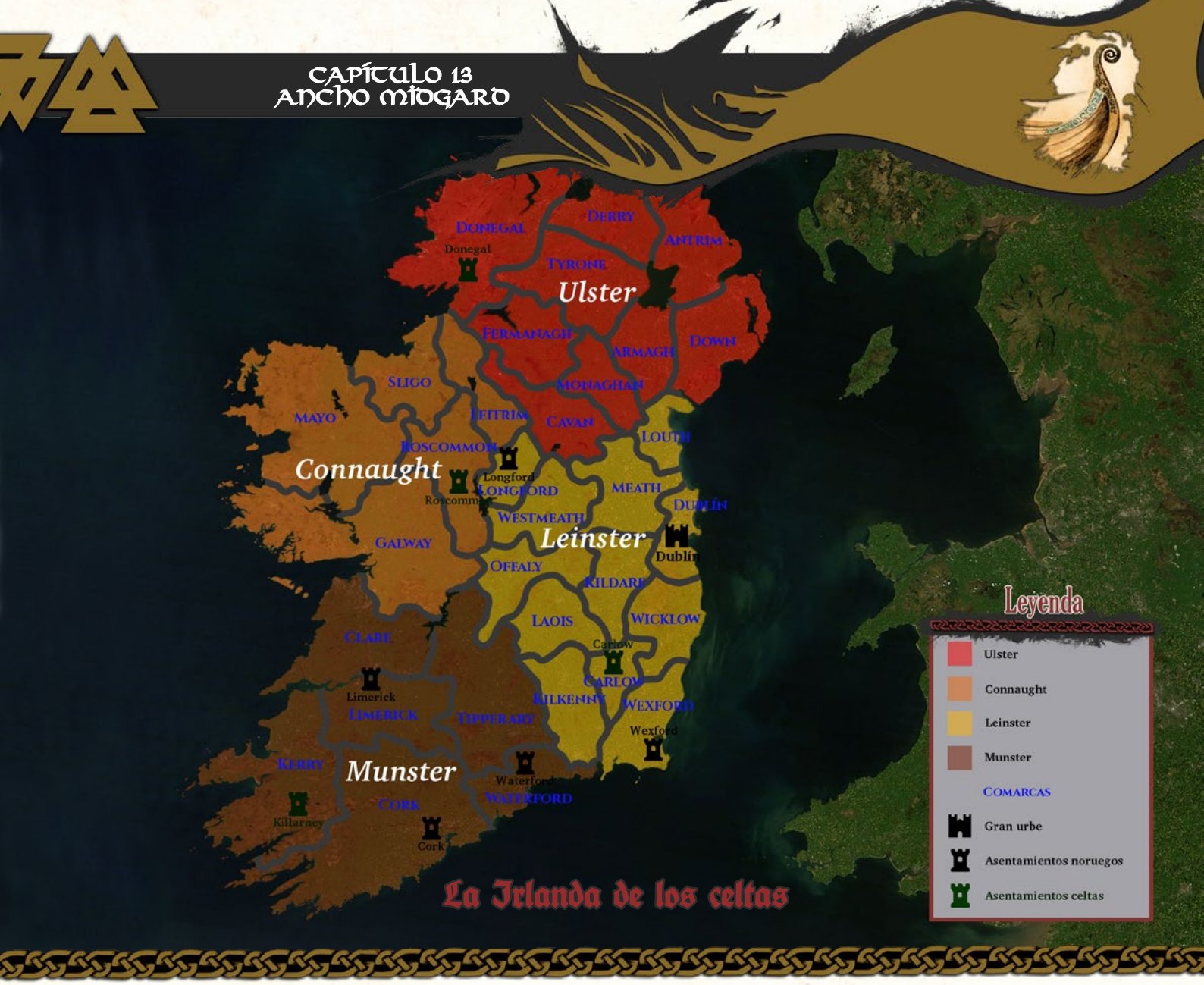
Pero los vikingos no se rinden con facilidad. Regresan en el año 917 y recuperan Dublín, que convierten en la urbe más populosa y dinámica de Irlanda de ahí en adelante. La dinastía hiberno-nórdica que rige en la ciudad pasa a ser la de los **Uí Ímair** (también llamados Dubh Gall), que goza de una inaudita continuidad y de independencia hasta el año 1170, cuando los anglonormandos se harán con Dublín. A partir de 920 los reyes Uí Ímair extienden su hegemonía dentro de Irlanda e incluso aprovechan la situación de inestabilidad política del vecino reino de York, al norte de Inglaterra, para hacerse con su control. Se forma entonces un vínculo entre las dos ciudades que los gobernantes de Dublín serán capaces de mantener durante los siguientes treinta años.

A finales del siglo X, entra en escena una figura clave en el futuro devenir de Irlanda y de su relación con los escandinavos: el aristócrata **Brian Boru**, hijo del rey de Tuadmumu Cennétig mac Lorcáin. Brian es un noble de las comarcas del sur que pronto demuestra dotes excepcionales como estratega y líder militar frente a los hiberno-nórdicos de Munster. Para el año 978, gobierna el sur de Irlanda desde la Roca de Cashel y es rey oficial de Munster. No se detiene ahí, sino que continúa guerreando hasta que en 1001 obtiene una victoria definitiva sobre los Uí Néill del norte, siendo reconocido como el primer Gran Rey de una Irlanda al fin unificada.

A pesar de sus éxitos, Brian encuentra la oposición de las familias hiberno-nórdicas de la región de Leinster, que se niegan a ser simples vasallas de un arribista de Munster. Lo mismo sucede con los reyes de Dublín, que tratan de mantener su independencia frente a Brian por todos los medios. La alianza natural de los vikingos de Leinster y de Dublín supone una seria amenaza para el nuevo monarca. Brian es consciente de que debe cortar por lo sano. El 23 de abril de 1014 los ejércitos del Gran Rey se enfrentan a la coalición vikinga en la gran **batalla de Clontarf**. La contienda se salda con la victoria del bando celta, pero tanto Brian como la mayoría de los líderes de ambos bandos mueren en combate. En los años siguientes Irlanda se sume de nuevo en el caos de las guerras por el control del país, y, aunque los hiberno-nórdicos mantienen la independencia, su gobierno de Dublín ha de conformarse con desempeñar un rol secundario.

Creencias y deidades

La cristianización de los celtas se atribuye a **San Patricio**, apóstol de Irlanda y patrón del país. El aislamiento geográfico de la isla, que la deja al margen tanto de las ambiciones de Roma como de las acometidas de los pueblos bárbaros, propicia el temprano asentamiento de un gran número de cristianos y al mismo tiempo la aparición de prácticas religiosas diferenciadas. Al conjunto de estas últimas se lo conoce como "cristianismo celta". Las diferencias fundamentales entre el **cristianismo celta** y el que se practica en la Europa continental, de rito romano, son las siguientes:



Estructura episcopal. La iglesia católica posee una organización administrativa heredada del imperio romano: se estructura a partir de diócesis, cada una con un obispo al frente, en donde la jerarquía está meridianamente clara. En Irlanda, debido al gran número de clanes que se reparten la isla, una organización semejante no se adapta bien a la realidad política. En su lugar se desarrolla una estructura basada en **laxas redes monásticas** gobernadas por abades y abadesas. Parte de la nobleza que dirige los clanes integra la élite de estas instituciones religiosas, la mayoría independientes entre sí. La proliferación del monacato también se explica por la predilección que los antiguos celtas paganos sentían por la sabiduría y por su admiración hacia las clases eruditas (druidas, *brehones*, poetas), el espíritu de los cuales se aloja sin problemas en el seno de los monasterios cristianos.

Regla de San Columbano. **Los monasterios celtas ignoran la regla de San Benito**, prefiriendo en su lugar la de san Columbano, que hace hincapié en la confesión confidencial y en la penitencia privada. La de San Benito, centrada sobre todo en el ayuno y la mortificación física, no comienza a imponerse hasta el siglo IX.

Cálculo de la Pascua. Calcular la **fecha de la Pascua** cristiana es un proceso complejo que requiere de un calendario lunisolar. Para ello los irlandeses utilizan una tabla similar a la de San Jerónimo, que en los siglos VI y VII ya había quedado obsoleta y había sido sustituida por otra más apropiada. Esta es una de las principales diferencias para con el rito romano.

Tonsura monástica. Todos los monjes cristianos llevan una tonsura distintiva que alude a su identidad social y a su rechazo de las cosas mundanas. La tonsura céltica no es la misma que la que lucen los monjes continentales, circular y situada en la parte alta de la cabeza (con forma de corona); a diferencia de estos, **los monjes celtas se afeitan toda la parte frontal de la cabeza**, de oreja a oreja.

La penitencia. Es en Irlanda donde se origina este sacramento tal y como lo conocemos hoy. La práctica se basa en una **confesión a un sacerdote realizada en privado y bajo secreto**, y a continuación en una penitencia propiamente dicha llevada a cabo en la intimidad. En los tiempos antiguos, el sacramento se realizaba mediante un rito público conocido como *exo-*



Thórgils es el primer rey hiberno-nórdico de la historia de Irlanda

mologesis; este proceder va cayendo en desuso en toda Europa gracias a la acción de los misioneros celtas.

Sociedad, economía y justicia

La sociedad celta tiene un **orden jerárquico muy rígido**. En ella solo existen tres grupos sociales: la aristocracia, los hombres libres y los esclavos.

En la **aristocracia** no solo se incluyen los reyes tribales (*ri*), sino también los guerreros (*flaithi*), los jueces (*brehon*), los poetas (*fili*), los narradores e historiadores (*seancahidhe*) y un reducido número de consejeros del rey (*aos dana*). Estos últimos comparten con el monarca la obligación de asegurar el bienestar de la tribu, ayudarle en la organización de banquetes y ceremonias sagradas y aplicar la ley. Por su parte, poetas e historiadores gozan de gran estima y cuentan con un lugar de honor en la sociedad; tanto es así que incluso se cree que la simple sátira de un poeta puede llegar a provocar la desgracia e incluso la muerte.

No existe una verdadera autoridad central en Irlanda hasta los tiempos posteriores a la batalla de Clontarf. La autoridad de los diferentes **reyes y caudillos** depende solo de sus cualidades personales. Incluso cuando un monarca especialmente poderoso pretende ser reconocido como "Gran Rey de Irlanda" (*Ard ri*), lo único que puede esperar del resto de reyezuelos y jefes provinciales es respeto y una alianza política y militar en todo caso.

La clase de los **hombres libres (*cele*)** es la más heterogénea. Cuenta con multitud de subdivisiones compuestas por distintos rangos de campesinos, mercaderes y comerciantes. Todos juntos constituyen la base de la sociedad celta. La más alta categoría de hombre libre es la del propietario de ganado (*boaire*). Lo que unifica a los diferentes tipos de *cele* es ser clientes y al tiempo vasallos de los aristócratas, a los que abonan una renta a cambio de protección y ganado o tierras. La propiedad se arrienda y atribuye a los grupos familiares más que a los sujetos individuales, lo que incluye a todos los parientes por línea masculina hasta cinco generaciones distintas.

Los **esclavos (*mug*)**, por último, son aquellos desgraciados capturados en la guerra o nacidos del vientre de alguna esclava, o aquellos otros que han perdido su libertad por delinquir. Los esclavos cuentan, no obstante, con la posibilidad de lograr la manumisión mediante el desempeño de una profesión especializada que les reporte algún tipo de ingresos con los que ahorrar hasta comprar su libertad.

Con respecto a las relaciones políticas y sociales, estas se hallan perfectamente codificadas en las leyes gaélicas conocidas como **"Leyes de Brehon"**. Este extenso conjunto de disposiciones legales es interpretado por los *brehones*, jueces que disfrutan del aprecio de la sociedad y cuyas sentencias suelen ser aceptadas sin discusión. Absolutamente todo está contemplado en las leyes. Los irlandeses conocen bien los deberes, las obligaciones, los derechos y los privilegios de cada clase de persona, desde el rey al esclavo, y son intensamente fieles a sus ancestrales normas. Todo está especificado con sumo detalle, incluyendo los principios que rigen la gestión de la tierra, las reglas que afectan a la construcción de los edificios, los requisitos para la elaboración de la cerveza, los procedimientos que hay que seguir en apicultura, las instrucciones para realizar la molienda, etc. Las Leyes de Brehon llegan a incorporar normas precisas relativas a las relaciones entre padres e hijos, señores y sirvientes, gobernantes y súbditos y maridos y esposas. Todo el sistema legal se basa en un ingenioso **mecanismo de indemnizaciones**, por el cual una persona agraviada interpone una denuncia y su caso es llevado al *brehon* local, que lo juzga según la ley pertinente. La práctica totalidad de las penas se traduce en multas. Si un infractor rechaza la sentencia o se niega a pagar la multa, se inicia un complejo proceso de embargo mediante el cual el agraviado puede hacerse con todas o con parte de las propiedades del infractor.

La **posición de las mujeres** ante las leyes es bastante comparable a la de los hombres, disfrutando ellas de casi

los mismos derechos que sus maridos. El divorcio está permitido y se practica con notable libertad, aunque el concubinato masculino también (y además las mujeres tienen completamente prohibido el adulterio). En general, las esposas comparten los bienes con sus esposos, pudiendo disponer de ellos sin su consentimiento expreso. Por último, las féminas están exentas del servicio militar, aunque tienen derecho a presentar litigios ante la ley con igual resultado que si lo hiciese un varón. De igual modo pueden heredar bienes muebles e inmuebles.

Al-Ándalus

Marco geográfico

El Emirato andalusí se extiende por **toda la península ibérica hasta las fronteras naturales marcadas por los ríos Duero y Ebro**. Esto también incluye las Islas Baleares y, a partir del califato, Ceuta y Melilla.

Composición étnica y lingüística

La mayoría de la población está constituida por un **estrato hispanorromano y visigodo** de unos tres millones de personas. Por encima de él se sitúa el conjunto de **inmigrados musulmanes**, árabes, sirios y bereberes, y ya más tardíamente (y en menor número) los diferentes grupos de "**eslavos**", en total apenas un cuarto de millón.

A nivel idiomático, **en Al-Ándalus se hablan varias lenguas diferentes**. En primer lugar, está el árabe clásico (*'arabiyya fushà*), basado en el Corán y usado en los rezos, la literatura, la administración pública y la diplomacia con otros territorios islámicos o con el mundo cristiano. Se trata de la lengua de los aristócratas y del Estado, y goza de tal prestigio que incluso es hablada por las élites judías y cristianas.

En segundo lugar, relegadas a un ámbito doméstico, callejero, comercial o culto pero muy restringido, se encuentran el resto de lenguas. Estas son el árabe dialectal andalusí o *'ammiya*, popular y manejado por todo el mundo; el mozárabe o lengua romance andalusí, hablada por mozárabes y muladíes, esto es, hispanovisigodos cristianos o convertidos al Islam, respectivamente; la lengua romance mixta árabe-andalusí o *'ayamiyya*, evolución natural de la anterior; el bereber o *tamazight*, circunscrito a los miembros de esta etnia; y, por último, el latín y el hebreo, reservados a las clases cultas cristianas y judías.

Breve historia de Al-Ándalus

Tras la caída de Roma, **los visigodos** se hacen con el control de Hispania en dura pugna con suevos, vándalos, alanos y bizantinos. Sin embargo, la historia de estos invasores germánicos es la del fratricidio y la inestabilidad política permanente. Aprovechando uno de sus muchos enfrentamientos civiles, las fuerzas islámicas penetran en la península ibérica desde el sur en 711. En solo cuatro años son capaces de desbancar a los visigodos como principal fuerza política y militar y extender su poder por casi todo el territorio. Es el momento del llamado **emirato dependiente**: la antigua Hispania romana está ahora regida por emires, gobernadores plenipotenciarios que obedecen las órdenes de los califas de Damasco. Sin embargo, en el año 750 se produce un cambio dinástico por el que la estirpe de los Abasíes expulsa del trono a los Omeyas y manda asesinar a todos sus miembros. El único superviviente de la masacre es un joven animoso llamado Abd Ar-Rahman ibn Mu'awiya ibn Hisham ibn Abd al-Malik, más conocido como Abderramán, que huye a Al-Ándalus en busca del apoyo y la protección de sus muchos seguidores peninsulares. Con ayuda de los partidarios de su familia entra en Córdoba, ocupa la sede del gobierno y se autoproclamara emir soberano de Al-Ándalus. A partir de este momento el país será un **emirato independiente** de Bagdad.

Para inicios del siglo IX, el trono andalusí está ocupado por el **despótico emir Al-Hakam I (796-822)**, nieto de Abd Ar-Rahman I. Su reinado se caracterizara por un fuerte descontento social y por el estallido de sublevaciones populares y conspiraciones contra su persona, todas ellas reprimidas con auténtica crueldad. La rebelión de artesanos y mercaderes del arrabal cordobés de Sequnda, motivada por la insoportable presión fiscal impuesta por el emir, es ahogada en un baño de sangre que provoca que más de 20.000 familias huyan al Magreb.

Es el hijo y sucesor de Al-Hakam I, **Abd Ar-Rahman II (822-852)**, quien logra poner fin a la crisis social interior, aunque sea de manera temporal. Esto le permite mantener a raya a sus enemigos, tanto a los exteriores (reinos cristianos del norte y marqueses francos), como a los domésticos, especialmente a los Banu Qasi del valle medio del Ebro. Los Banu Qasi conforman una poderosa familia de origen visigodo que gobierna la marca superior de Al-Ándalus, con capital en Zaragoza, y que encabeza movimientos secesionistas en repetidas ocasiones. Otros hechos relevantes son las reformas administrativas y culturales, siguiendo el modelo abasí, y el inicio del fenómeno de los "martirios voluntarios" de los cristianos bajo poder musulmán, esto es, de los mozárabes. El movimiento religioso (a cargo sobre todo de los mozárabes de Córdoba) consiste en blasfemar en público contra el Profeta para así obtener el martirio y la salvación eterna. Pronto el asunto se convierte en un problema de orden público que el emir a duras penas logra controlar combinando firmeza y diplomacia.

Con todo, puede que lo más relevante del reinado de Abd Ar-Rahman II sea tener que hacer frente a **los vi-**



kingos. El encuentro entre dos mundos completamente dispares acontece en el año 844. Tras saquear Lisboa, los desconocidos piratas del norte penetran por el Guadalquivir y se plantan en Sevilla. Allí, tras el saqueo de la ciudad y sus alrededores, resultan finalmente rechazados. En el Campo de Tablada, los vikingos sufren un millar de bajas y pierden la friolera de 30 barcos, resultando que algunos de los supervivientes se convierten al Islam y acaban radicados en las localidades de Coria, Carmona y Morón. Pero esta derrota puntual, eso sí, no impedirá que en el futuro se produzcan más ataques.

Las tensiones latentes más complicadas de resolver estallan en el **reinado de Muhammad (852-886)**, hijo y sucesor del anterior monarca y fundador de Mayerit (la actual Madrid). En tierras de Extremadura se subleva un noble muladí (es decir, un hispanorromano convertido al Islam), de nombre Ibn Marwan al-Yilliqui, que consigue levantar un señorío independiente con capital en Mérida. Mientras tanto, en el valle medio del Ebro el gobernador de Zaragoza, Musa ibn Musa, de la familia de los Banu Qasi, se intitula a sí mismo "tercer rey de España". Por último, la revuelta más peligrosa es la que protagoniza el muladí Umar ibn Hafsún, capaz de aglutinar en torno a su figura el descontento de los conversos al Islam, siempre postergados por el poder político y económico. El astuto Umar llega a controlar la mayor parte del mediodía andalusí, estableciendo su centro de operaciones en la inexpugnable Bobastro, en la serranía de Málaga. En general, se puede afirmar que esta situación de desintegración y parcial desgobierno se mantiene durante los reinados de los dos siguientes emires, **Al-Mundir (886-888) y Abdallah I (888-912)**.

Entre los años 858 y 862, los vikingos vuelven a realizar varios ataques sobre Al-Ándalus. Todo empieza con una expedición de 62 barcos fletada en el Loira. La armada vikinga está dirigida por Björn y Hastein Ragnarsson, hijos del mítico caudillo sueco Ragnar Lodbrók. Luego de rodear la península por el oeste, los hombres del norte logran tomar y saquear la ciudad andalusí de Yazirat al-Jadrà (actual Algeciras), que les proporciona un cuantioso botín. Tras ser expulsada por la población de la comarca y el ejército califal recién llegado, que consigue apresar dos de sus embarcaciones, la flota asaltante cruza el estrecho de Gibraltar y pone rumbo a Nador, en la costa mediterránea de Marruecos. Desde ahí se dirige a Orihuela, ciudad que sorprende y somete

a pillaje, y a continuación a las islas Baleares, que los vikingos convierten en su base de operaciones para asolar la Provenza francesa e Italia. En 861, la flota vikinga es sorprendida por la del emir Muhammad I y sufre graves pérdidas, aunque una parte sale indemne, logrando huir y remontar el Ebro y hasta atacar Pamplona, en donde el rey García I Íñiguez es capturado por los vikingos. Por último, la flota nórdica logra volver, diezmada, a su hogar en el mar del Norte, con tan solo 20 naves, transcurridos más de tres años de campaña.

En 912, con el fallecimiento de Abdallah I, accede al trono su sucesor y nieto, **Abd Ar-Rahman III (912-961)**. El joven príncipe cuenta por entonces con 21 años de edad. Abd Ar-Rahman III, que recibe un trono inestable y en grave situación de descontrol político, administrativo y militar, conseguirá superar los problemas y será capaz de llevar al Estado cordobés a sus más altas cotas de esplendor y bonanza.

El primer objetivo del nuevo emir no es otro que restablecer la declinante autoridad de los Omeyas. Para ello inicia una labor de represión sistemática de las numerosas tendencias separatistas de las marcas, territorios que van cayendo en sus manos uno tras otro hasta que el conjunto de Al-Ándalus se doblega frente a su autoridad. Muy pronto pone también freno al avance de los reinos cristianos del norte, contra los cuales obtiene importantes victorias, como la de Valdejunquera (920) y el subsiguiente saqueo de Pamplona. Sin embargo, la llegada al trono leonés de Ramiro II trastoca la situación: Ramiro sella una alianza con el reino de Navarra y con los emergentes condes de Castilla, que da sus frutos en la **batalla de Simancas (939)**, donde Abd al-Rahman III es derrotado y casi pierde la vida. Aun así, el *statu quo* entre cristianos y musulmanes no se ve modificado, y la línea fronteriza continúa estando delimitada por el río Duero.

Respecto a la política exterior de Abd Ar-Rahman III, destaca su preocupación por los sucesos que tienen lugar en el Magreb. A comienzos del siglo X se establecen en el norte de África contingentes armados de la herejía ismailí, sustentados políticamente por el grupo étnico-religioso de los fatimíes, los cuales habían constituido un califato en Egipto en 910. Los fatimíes son poderosos y extienden su influencia por el Magreb, controlando varios puntos estratégicos de las rutas del oro que llegan al Mediterráneo. Esta coyuntura perjudica al estado andalusí, declarado enemigo de los fatimíes. Abd Ar-Rahman III decide entonces construir una gran flota con la que lleva a cabo campañas militares que culminan con las **conquistas de Melilla (927) y Ceuta (931)**.

Al cabo, la estrategia política global de Abd Ar-Rahman III se puede resumir en la creación de un poderoso ejército de carácter nacional, la formación de una guardia privada compuesta por esclavos de origen europeo (que reciben el nombre de "eslavos"), y el fortalecimiento y la profesionalización de la administración central y territorial. Todo ello permite al monarca adoptar su medida más célebre: su **autonombramiento como califa**. En virtud de su nuevo estatus, se obliga a que en todas las mezquitas de Al-Ándalus se realice la oración del viernes en su nombre. A partir de ese momento (año 929), el jefe del Estado andalusí ya no será un emir, sino un califa, al tiempo jefe político, religioso y militar: la mismísima palabra de Alá en la Tierra. Para los musulmanes suníes (como los andalusíes), lo que da un estatus especial al candidato a califa es ser descendiente de una familia árabe noble preferentemente vinculada al profeta Mahoma (*Banú Quraysh*) o bien a algunos de sus compañeros y amigos, ser hombre y púber, ser íntegro moralmente, comportarse como un buen musulmán, estar apoyado por los ulemas y conocer la legislación islámica, aspectos todos que confluyen en la persona de Abd Ar-Rahman III. A este título suma, además, el de "*Amir al-Mu'minín*" ("Príncipe de los Creyentes"), de una connotación político-religiosa muy especial: unificador de todos los musulmanes en una *umma* o comunidad de creyentes.

Al-Hakam II (961-976), hijo y sucesor de Abd Ar-Rahman III, sube al trono a la muerte de su padre contando ya con cuarenta años. Su etapa de gobierno coincide con el momento de mayor esplendor cultural de toda la historia de Al-Ándalus. Muestra de ello es la erección de los sectores más hermosos de la mezquita aljama de Córdoba, en concreto el mihrab y la macsura. Además, el califa atesora la mayor biblioteca de Europa e incluso se atreve a instituir la enseñanza pública y gratuita para todas las clases sociales (incluidas las más humildes), un hito realmente fabuloso en la historia medieval.

El resto de aspectos del reinado de Al-Hakam II están marcados por la continuidad. Esto se refleja especialmente en su política exterior, que trata de mantener a toda costa la estabilidad fronteriza con los reinos cristianos en el río Duero. El objetivo se ve favorecido por los enfrentamientos internos que aquejan a León en esos momentos. Pero el segundo califa también debe hacer frente a dos nuevas acometidas vikingas, que tienen lugar en 966, cuando los nórdicos protagonizan un duro asalto a las costas de Lisboa, y en 971, cuando aparecen de nuevo frente a las costas del poniente andalusí. Ambos ataques, sin embargo, son rechazados por la flota andalusí al mando del almirante Galib Abd ar-Rahman an-Nasiri.

Al-Hakam II, siempre más interesado en sus aficiones culturales que en la administración diaria del reino, se desentiende inexplicablemente de un asunto tan capital como el de procurarse un heredero adecuado. Como consecuencia, a su muerte se plantea un grave problema sucesorio, ya que su hijo, **Hisam II**, solo cuenta con once años



Abd ar-Rahman II, el cuarto y más grande emir Omeya de Córdoba

de edad. La coyuntura permite que un sector de la corte maquine para elevar al califato a Al-Mugirah, un hermano de Al-Hakam II que parece ofrecer más garantías de seguridad al trono. Sin embargo, es el grupo liderado por la reina viuda, la vascona Subh, el chambelán Jafar al-Mushafi y el tutor de Hisam, **Abu' Amir Muhammad (pronto apodado al-Mansur o Almanzor)**, el que se impone. Subh y al-Mansur son amantes. Al-Mugirah es asesinado y Hisam II sube al trono. De inmediato, el califa niño es recluido en sus aposentos, en donde permanecerá el resto de su vida sin posibilidad alguna de ejercer el poder real.

Durante los cinco primeros años de regencia, al-Mansur procura asegurar su posición acrecentando su poder y eliminando a sus enemigos. Para conseguirlo, se apoya en los bereberes, que constituyen el núcleo fundamental del ejército. Además, se muestra como un buen musulmán, fiel a la ortodoxia, y adopta varias medidas populistas y demagógicas, como la anulación de impuestos. Todo esto da sus frutos en 978, año en el que logra ser nombrado *hachib* (primer ministro). Poco después, Jafar al-Mushafi es humillado y apartado del poder. A partir de este momento nadie puede impedir que el califa no sea otra cosa que un prisionero ilustre en el fabuloso palacio de Medina Azahara. Será al-Mansur quien usurpe obscenamente todas sus funciones.

Con respecto a los reinos cristianos del norte, al-Mansur se dedica a organizar campañas periódicas contra ellos. Su objetivo real no consiste en apropiarse de territorios o modificar las fronteras, sino en producir daño y aterrorizar a las poblaciones. Cada primavera las huestes cordobesas emprenden una ruta distinta de saqueo y destrucción. Las acometidas, razias conocidas con el nombre de "**aceifas**", se basan en la potente caballería andalusí, a la que ningún rey cristiano puede hacer frente. Las aceifas se repiten con regularidad para horror de los norteños, siendo las principales el saqueo de Barcelona de 985, el ataque sobre Coímbra de 987, la destrucción del monasterio de Sahagún en 988, la campaña contra Santiago de Compostela de 997 (en la que se arrasa la ciudad y se roban las campanas de la basílica, convertidas luego en lámparas para la mezquita de Córdoba), la campaña contra Pamplona de 999 y, finalmente, la destrucción del monasterio de San Millán de la Cogolla en 1002. Al regreso de esta última acción, al-Mansur enferma de gravedad y muere en tierras de Medinaceli.

En los planes de al-Mansur, personaje de ambición sin límites, entra el deseo de vincular a su familia para siempre al ejercicio del poder absoluto, creando una dinastía propia, la de los amiríes. Tal objetivo, sin embargo, no se llega a cumplir: el linaje de al-Mansur se perpetúa en el poder poco más de siete años, abriéndose a continuación un periodo de cruenta guerra civil, la *fitna*, que conduce a la destrucción del califato y a su división en unos **primeros reinos de taifas**. En adelante, Al-Ándalus pasará por múltiples vicisitudes (incluyendo dos invasiones africanas, las de los almorávides y los almohades), pero nunca más gozará de la iniciativa política y militar en la península. Es la hora definitiva del avance de los reinos cristianos del norte.

Creencias y deidades

La religión islámica (abrahámica, monoteísta y basada en la sumisión completa a Alá) es claramente dominante en Al-Ándalus, en concreto la tendencia religiosa representada por la **escuela teológica malikí**. Esta tendencia queda convertida en la línea ortodoxa del Islam andalusí ya en tiempos de Hisam I, segundo emir independiente.

El *madhab* malikí es uno de los cuatro *fiqh* o escuelas de derecho que existen dentro del Islam sunní. Esta escuela representa la tradición de la ciudad de Medina. La diferencia fundamental entre unas escuelas y otras se basa en las fuentes del derecho que utilizan, siendo más o menos común a todas el uso del Corán, la Sunna, el consenso de los expertos y las analogías. Sin embargo, los malikíes utilizan también las prácticas seguidas por los habitantes de Medina como fuente de jurisprudencia. Del mismo modo, admiten la modificación de las tradiciones si se oponen al bien público y, en ocasiones eventuales, pueden recurrir incluso a costumbres extraislámicas.

Otra característica del enfoque malikí es su flexibilidad, pues las normas se ajustan a las diferentes situaciones de cada país. Esto explica la enorme difusión que obtiene por todo el norte de África y la península ibérica. Entre otros aspectos, la tendencia malikí tolera en mayor medida la **coexistencia con judíos y cristianos (o mozárabes)**, comunidades bien representadas en Al-Ándalus. Sin embargo, aunque el malikismo adopta una postura positiva respecto a la convivencia con las minorías no musulmanas (previo pago de una *yizya* o capitación), no siempre la mantendrá: en el futuro, bajo almorávides y almohades, será sustituida por la intolerancia contra los mozárabes y una visión del Islam mucho más rigorista y ortodoxa.

Sociedad, economía y justicia

El Estado cordobés se fundamenta en el poder absoluto del emir o califa. Su forma de gobierno es la de una **autocracia limitada únicamente por los preceptos de la ley divina**, que en el Islam constituyen al mismo tiempo normas jurídicas. Así pues, en Al-Ándalus el emir o califa es la cabeza del Estado y también del gobierno, jefe de la administración, general de todos los ejércitos, juez supremo (y última instancia de apelación) y, en resumen, única e inefable autoridad.

La forma de sucesión al trono es la hereditaria, sin otra regla sucesoria que la costumbre de proclamar al nuevo príncipe entre los miembros de la familia real reinante, preferentemente entre los hijos mayores o los hermanos del emir. Este **suele designar en vida a su sucesor**, haciéndole reconocer y jurar como su heredero. Tal procedimiento evita problemas de aceptación al futuro rey.

En el Estado cordobés, todos los servicios de la administración pública se hallan centralizados en la corte. Esta se divide en dos grandes y poderosos organismos: la cancillería o secretaría de Estado, depositaria del sello real con el que se legitiman las cartas y mandatos, y la dirección general de Hacienda, encargada de llevar las cuentas de los ingresos y gastos del Estado. Ambos cuerpos cuentan con una nutrida nómina de **funcionarios especializados** que viven a costa del erario público.

Las magistraturas de gobierno se ordenan en una rigurosa jerarquía, a la cabeza de la cual se encuentran los **visires**, consejeros y colaboradores del emir o califa de turno. Estos ministros gozan de una dotación económica muy elevada. En el organigrama estatal, el cargo más importante de todos corresponde a uno de estos visires, el llamado ***hachib***, nombre que se aplica a una especie de primer ministro en quien el monarca delega su potestad temporal y que, por tanto, se encuentra al frente de todos los servicios de la corte, la administración y el ejército.

El territorio de Al-Ándalus se divide en circunscripciones administrativas que los musulmanes designan con el nombre de *kuras* o "**coras**", y en grandes regiones fronterizas de carácter militar llamadas "**marcas**". Coras y marcas son dirigidas por ***valíes*** o gobernadores, hombres de confianza del emir o califa. Las grandes regiones de las tierras fronterizas son tres: la Marca Superior, que ocupa los territorios de la cuenca del Ebro; la Marca Media, que abarca el valle del Duero; y la Marca Inferior, que se extiende por las tierras del norte y noroeste, de la Sierra de Gata hasta el Atlántico.

Más allá de los altos cargos del Estado, la sociedad andalusí está formada por elementos que resultan bastante heterogéneos desde un cuádruple punto de vista étnico, confesional, jurídico y socioeconómico. En primer lugar, atendiendo al criterio étnico, podemos dividir a la sociedad en dos grandes grupos, siendo el mayoritario aquel compuesto por el sustrato autóctono del territorio, es decir, por la **población hispanorromana y visigoda** que vivía en la península ibérica antes de la llegada de los musulmanes. Estos últimos constituyen la otra parte, minoritaria pero dirigente, de la sociedad. En el seno de los invasores existen asimismo numerosas subcategorías, con frecuencia enfrentadas entre sí. **Árabes yemeníes, árabes sirios, bereberes y eslavos** constituyen sus colectivos más relevantes.

En segundo lugar, la religión también divide a la sociedad andalusí en dos grupos elementales, **los musulmanes y los *dimmies***. Los *dimmies* o "gentes del Libro", esto es, judíos o mozárabes, están obligados a pagar un tributo anual per cápita (la *yizya*) por el que se les permite ejercer su religión.

En tercer lugar, el estatus jurídico de los individuos diferencia a su vez a las personas entre aquellas que son **libres** y poseen derechos personales y públicos, y aquellas que carecen de libertad, los **esclavos**, que no cuentan ni con uno solo de esos derechos. Un esclavo puede, no obstante, cambiar su estatus social si se convierte al Islam. Entonces pasa a ser un **liberto** que mantiene una cierta relación de servidumbre con su antiguo amo. Recordemos el caso de los vikingos hechos prisioneros en su fallida campaña del 844: bastantes de ellos acabaron conservando la vida a cambio de su conversión. Algunos incluso fundaron pequeños arrabales conocidos por producir un tipo especial de queso de cabra, propio del norte de Europa, muy apreciado por los paladares andalusíes.

En cuarto y último lugar, la división socioeconómica resulta tan evidente como paradójica porque, en teoría, en la sociedad islámica no pueden existir diferencias en cuanto a riqueza. Si los hombres que se consideran sometidos a la voluntad de Alá forman la *umma* o comunidad de los creyentes, entre ellos no deberían darse

disparidades de renta. Pero la realidad, por supuesto, es muy distinta. En la cúspide socioeconómica se halla la **aristocracia (*jassa*)**, que detenta el poder y acumula la práctica totalidad de las tierras. Por debajo de ella, la **masa popular (*'amma*)** se emplea en multitud de actividades laborales, la mayor parte de índole agrícola, arrastrando una vida más o menos precaria. También existe una **capa intermedia (*'ayan*)**, algo parecido a una clase media mayoritariamente urbana y de tipo burgués, integrada por funcionarios de menor categoría, comerciantes, prestamistas y dueños de tiendas y talleres, entre los que se cuentan no pocos judíos.

Respecto a la administración de justicia, el emir delega sus funciones en los ***cadíes* o jueces**, que juzgan en nombre y por delegación de aquel. En el caso andalusí, existe un gran magistrado, que es el llamado Cadí de Córdoba, quien a su vez se reparte el trabajo con otros jueces que asumen la administración de justicia en cada una de las distintas coras y marcas del territorio.



Píxide de marfil de la familia de Abd Ar-Rahman III

Reinos cristianos del norte de la península ibérica

Marco geográfico

Los reinos cristianos peninsulares se extienden desde las costas del mar Cantábrico y las laderas meridionales de la cordillera de los Pirineos **hasta la línea delimitada por los ríos Duero y Ebro**.

Composición étnica y lingüística

En la mayoría de los territorios predomina una **relativa mezcla** entre los indígenas pertenecientes a los pueblos débilmente o nada romanizados del norte, como los cántabros o los vascones, y la población hispanorromana y visigoda inmigrada desde el sur debido al empuje musulmán. En este contexto, van germinando muy lentamente distintas **lenguas romances** que con posterioridad darán lugar al gallego, al leonés, al castellano, al aragonés, al catalán o al aranés, por citar a las más importantes. También es conocido y hablado, entre los miembros de la Iglesia y aun de las élites aristocráticas, un latín más o menos vulgar.

Breve historia de los reinos del norte de la península ibérica

EL REINO DE ASTURIAS / LEÓN

En esta agreste zona del norte peninsular, los motivos de la resistencia frente a los musulmanes han de relacionarse con la existencia de **pueblos montañeses de raigambre pastoril, cántabros y astures**, y con la presencia de elementos visigodos inmigrados que dinamizan a los primeros. Las crónicas del siglo IX aluden a una cierta alianza entre visigodos y astures que permite a **Pelayo**, noble de origen visigodo, erigirse con el poder. Más tarde, y como resultado de la alianza entre Pelayo y el duque Pedro, representante del elemento cántabro, cristaliza el primer núcleo cristiano, el reino de Asturias, con capital en Cangas de Onís. El éxito militar en la batalla-escaramuza de Covadonga, en 722, permite expulsar a las fuerzas de ocupación musulmanas más allá de los confines del naciente reino.

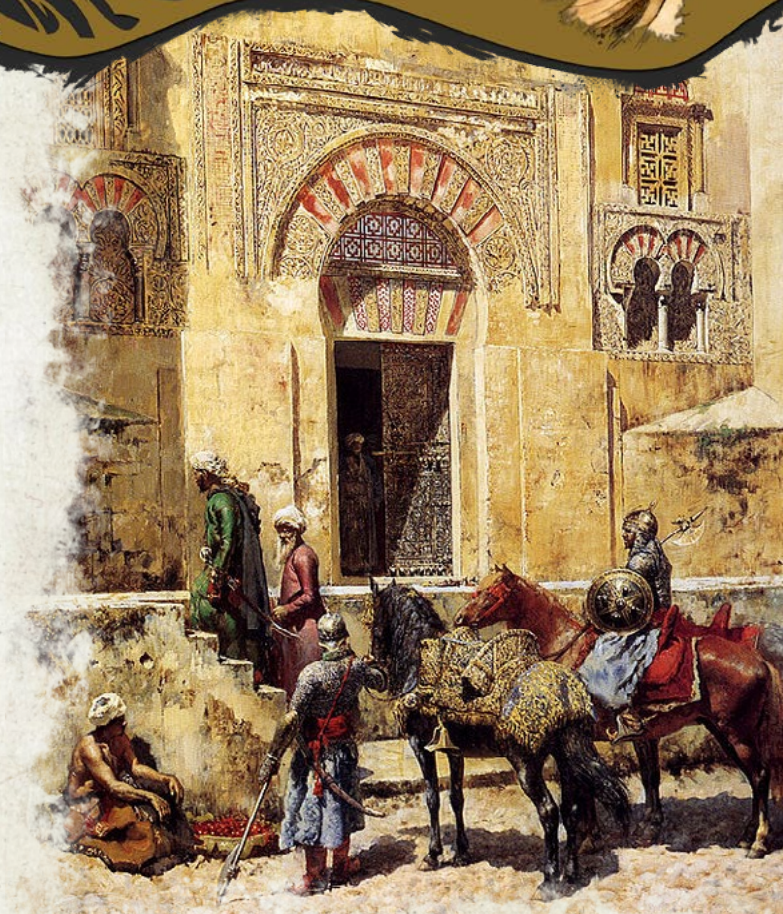
A comienzos del siglo IX Asturias logra ampliar su territorio y experimenta un moderado apogeo bajo el gobierno de **Alfonso II "el Casto" (791-842)**. Este monarca traslada la corte a Oviedo y restaura la tradición visigótica, convirtiéndola en el auténtico eje vertebrador e identitario de su reino. Poco a poco se inicia la repoblación de la cuenca del Duero, en principio a partir de iniciativas privadas que generan asentamientos de colonos en los somontanos meridionales de la Cordillera Cantábrica y en las Tierras de Páramos. También data del reinado de Alfonso II el descubrimiento de los supuestos restos del apóstol Santiago en Galicia, que de inmediato se explota desde una triple vertiente religiosa, económica y político-propagandística.

No mucho más tarde, bajo el reinado de **Ordoño I (850-866)**, los asturianos aprovechan una coyuntura marcada por las desavenencias internas en Al-Ándalus y efectúan un gran avance militar y colonizador por las llanuras del Duero. Hechos importantes de esta actividad repobladora son la conquista y la colonización de Tuy (854), Astorga (854) y muy especialmente de León (856). En cuanto la antigua ciudad romana cae en sus manos, Ordoño manda reconstruir las murallas de la futura nueva capital del reino, al tiempo que ordena restaurar su sede episcopal e instala un palacio real en las antiguas termas de la urbe.

La máxima expansión territorial del reino astur se produce justo a continuación, durante el gobierno de **Alfonso III "el Magno" (866-910)**. No obstante, los primeros años de su reinado no resultan especialmente halagüeños, ya que el joven príncipe se ve obligado a huir a tierras alavesas tras ser expulsado del trono por el usurpador Fruela Bermúdez, conde de Lugo. Fruela es vencido y asesinado más tarde por el conde Rodrigo de Castilla, protector de Alfonso, que de esta manera puede retornar a Asturias y ocupar el trono definitivamente. A partir de entonces se emplea de manera concienzuda en la tarea de incorporar nuevos territorios al reino. El proceso repoblador obtiene logros espectaculares tanto al oeste, al colonizarse ciudades como Oporto (868) y Coímbra (878), como al sur, en donde se alcanza la línea del Duero y se ocupan las ciudades de Zamora (893), Simancas (899) y Toro (900). Merced a sus éxitos militares y administrativos, en los últimos años de su reinado Alfonso III es designado como "emperador" en varios diplomas y documentos oficiales, titulación que no tiene precedentes en la tradición visigótica.

Es al sucesor de Alfonso III, su hijo García I (910-914), a quien se debe el traslado de la capital del reino a León y el **tránsito del *regnum asturum* al *regnum Legionis***. Durante su gobierno, los poderosos condes de Castilla también alcanzan la línea del río Duero, pero este resulta ser el único avance significativo de los cristianos occidentales en estos años. Tanto la época de García I como la de sus inmediatos sucesores se caracteriza por fuertes tensiones internas, al tiempo que Al-Ándalus experimenta un periodo de renovado auge bajo Abd al-Rahman III, el cual inflige graves derrotas a los leoneses, siendo la más importante la de Valdejunquera (920). A pesar de esta evolución adversa, Ramiro II (931-951), apodado "el Diablo" por los musulmanes (tales eran su energía y ferocidad), consigue reaccionar y darle la vuelta a la situación, obteniendo una resonante **victoria en Simancas (939)**. A raíz de este éxito se inicia la repoblación del valle del Tormes, colonizándose Salamanca (941) y otras plazas menores.

Simancas constituye, no obstante, un canto de cisne temporal para los leoneses. Es una evidencia más de los altibajos a los que se halla indefectiblemente unida la evolución de los reinos cristianos peninsulares. **Desde mediados del siglo X el reino de León entra en una fase de indudable decadencia**. Al tiempo que aumentan las disputas nobiliarias y las intrigas palaciegas, crece la dependencia de los reyes asturleoneses de los califas de Córdoba, que se convierten en árbitros de la situación. En las últimas décadas de la centuria, al-Mansur (más conocido como "Almanzor") lanza durísimas campañas contra los núcleos cristianos. Solo con gran esfuerzo pueden estos mantener la línea del Duero como frontera, mientras que las repoblaciones efectuadas al sur, presuntamente consolidadas tras la victoria de Simancas, quedan arruinadas por largo tiempo. Y como las desgracias no suelen venir solas, vikingos daneses y noruegos al mando del poderoso caudillo Gudröd saquean Santiago de Compostela y parte del reino de León a partir de 968. Al fin, en 970, son derrotados por el conde gallego Gonzalo Sánchez, que no deja a ninguno con vida, pero la devastación provocada por los hombres del norte es terrible.



Soldados junto a la mezquita de Córdoba

EL REINO DE PAMPLONA / NAVARRA

La formación del reino de Pamplona constituye un acontecimiento rodeado de oscuridad. El área se halla poblada mayoritariamente por **los vascones**, gentes de origen preindoeuropeo organizadas en grupos familiares extensos. Sus comarcas, ya sean de montaña o de llanura, romanizadas en su día, están sometidas ahora a una doble presión, la de los musulmanes y la de los francos, poderes temibles que amenazan su independencia. De alguna manera, los vascones de Navarra consiguen erigirse como una especie de **Estado-tapón** aprovechando hábilmente la coyuntura, y mantienen su autonomía aun a costa de pagar tributos o aceptar guarniciones en su territorio.

En 779 los vascones se rebelan, colocan a un miembro de la poderosa familia cristiana de los Velasco en el poder y dan muerte al último gobernador musulmán del territorio, Mutarrif ibn Muza (individuo perteneciente a la familia de los Banu Qasi, los muladíes que controlan



toda la Marca Superior de Al-Ándalus desde su capital en Zaragoza). El cambio se lleva a cabo contando con el apoyo de los francos, lo que supone entrar en la órbita política de Carlomagno. Pronto una reacción "nacionalista", encabezada por **Íñigo I, apodado "Arista"**, emparentado con los Banu Qasi, depone a Velasco. La nueva y primera dinastía navarra de los Arista se mantiene en el poder hasta los primeros años del siglo X, siempre en estrecha alianza con los Banu Qasi. Y es el propio hijo de Íñigo Arista, llamado García Íñiguez, el que, siendo rey de Pamplona en 859, es capturado por un grupo de vikingos dirigidos por Björn "Costado de Hierro" que regresan de realizar saqueos por el Mediterráneo. El monarca solo logra ser liberado tras el pago de un rescate fabuloso de 70.000 dinares de oro.

A comienzos del siglo X, **Sancho Garcés I (905-925)**, de la familia Jimena, depone a Fortún Garcés, el último de los Arista, y se hace con el poder. El nuevo monarca decide terminar con la tradicional ambigüedad de las relaciones de Navarra con los caudillos musulmanes de la zona para aliarse con Alfonso III de Asturias y sumarse a la tarea de la reconquista, expandiéndose por el área de La Rioja. Sin embargo, este proceso conquistador se detiene dramáticamente debido a la victoria de Abd al Rahman III en Valdejunquera (a solo 25 kilómetros al suroeste de Pamplona). En el futuro, el renovado vigor de leoneses, castellanos y aragoneses en la reconquista cerrará el paso a los navarros y determinará su relativo estancamiento político.

LOS CONDADOS DE ARAGÓN, RIBAGORZA Y SOBRARBE

En la zona central de los Pirineos se forma otro núcleo de resistencia cristiano, compuesto en esta ocasión por tres pequeños condados cuyo nacimiento es alentado y patrocinado desde el vecino reino franco. El más importante de los tres es el **Condado de Aragón**, que absorberá a los otros dos, los de Ribagorza y Sobrarbe, en el siglo XI. Aquel se ubica en la parte más abrupta de la cordillera pirenaica, en los valles de Ansó, Echo, Canfranc y el propio Aragón, siendo su núcleo primigenio el monasterio de San Pedro de Siresa. Con posterioridad el centro se desplazará a la ciudad de Jaca, convertida en capital igualmente en el siglo XI.

La dureza del territorio aragonés hace que la débil influencia de los musulmanes desaparezca con bastante rapidez, lo que permite a los carolingios intervenir en toda la zona controlando su política y su administración mediante el nombramiento de las autoridades. Esta si-

tuación se mantiene hasta principios del siglo IX, cuando la **familia de los Galíndez**, con Aznar Galíndez I (809-839) a la cabeza, se hace con el control del condado. Los miembros de este linaje inician muy pronto una aproximación al vecino reino de Navarra, aun manteniendo su independencia, por medio de una activa política matrimonial. Dicha política da sus frutos en tiempos del monarca navarro García Sánchez I, que consigue la definitiva vinculación de Aragón a Navarra gracias a su enlace con la heredera del condado, Andregoto Galíndez, a la sazón su prima hermana. El resultado de este maridaje, Sancho Garcés II, ostentará conjuntamente los títulos de rey de Navarra y conde de Aragón a partir de 925.

LA MARCA HISPÁNICA Y LOS CONDADOS CATALANES

Desde finales del siglo VIII, los carolingios intervienen militarmente en el noreste de la península con la finalidad de levantar en su flanco meridional una **constelación de pequeños condados** que los protejan de la amenaza musulmana. Para ello cuentan con la ayuda de varios clanes de *hispani*, la población indígena al sureste de los Pirineos, liderados habitualmente por una aristocracia de origen visigodo. Fruto de esta colaboración es la conquista de Gerona (785) y Barcelona (801). El conjunto de territorios comprendido entre ambas ciudades recibe pronto la denominación de "Marca Hispánica", en alusión a su carácter de frontera militar.

Coincidiendo con la decadencia del imperio carolingio, el conde de Barcelona, **Wifredo "el Velloso" (873-897)**, consigue unificar en torno a su figura los condados de Barcelona, Gerona, Besalú, Cerdaña, Osona, Urgel y Conflent. Wifredo es el último conde designado por los francos y el primero capaz de legar sus dominios a sus hijos. Asimismo, impulsa la actividad repobladora y restaura el obispado de Vich, llevando la frontera meridional de los condados hasta el curso del río Llobregat. En resumen, los lazos de dependencia hacia los monarcas francos se debilitan enormemente en este tiempo, lo que no se traduce necesariamente en una unificación definitiva de los territorios de la Marca Hispánica. De hecho, al morir Wifredo se produce una división de los condados entre sus cuatro hijos, conocidos como Wifredo Borrell, Miró, Sunifredo y Suniario.

No será hasta la llegada del conde de Barcelona, Gerona y Osona **Borrell II (947-992)** que se consiga unificar de facto y de *iure* los condados catalanes. El monarca aprovecha la extinción de la dinastía carolingia, sustituida por los Capetos, para dejar de prestar homenaje a los reyes de Francia. Pero la actividad repobladora en sus ampliados dominios, aunque prosigue con lentitud, se ve seriamente obstaculizada por las ofensivas andalusíes, en particular por el saqueo de Barcelona dirigido por al-Mansur en 985, que obliga a los catalanes incluso a abandonar Tarragona. La ciudad no volverá a ser ocupada de forma definitiva hasta el gobierno del conde Ramón Berenguer III, ya en 1118.

Creencias y deidades

Los reinos del norte peninsular practican el **cristianismo de rito romano**. Esta fe encierra una dimensión mucho mayor que la meramente religiosa, ya que el cristianismo, profesado con intensidad y hasta cierto fanatismo, funciona como un motivo de identidad y vertebración nacional frente al enemigo musulmán.

El aspecto más relevante del cristianismo de esta zona de la Europa occidental lo constituye el **hallazgo de los supuestos restos del apóstol Santiago**. El hecho acontece en el siglo IX, cuando el obispo de Iria Flavia, Teodomiro, publicita el descubrimiento de la reliquia del cuerpo del apóstol por parte de un eremita llamado Pelayo. De inmediato, se levanta por orden de Alfonso II la primera basílica en el lugar, que recibe el nombre de "Compostela", en torno al cual se comienza a edificar un burgo al que se colma de privilegios. Los sucesivos monarcas asturianos van a explotar la fundación de la nueva ciudad para atajar el peligro de secesionismo gallego, siempre latente, y para unir a la población en torno a un patrón para la causa de la reconquista.

En el siglo X Compostela se convierte en sede episcopal al tiempo que su población no cesa de crecer. Algo más tarde se convierte en arzobispado, extendiendo su jurisdicción eclesiástica no solo por toda Galicia, sino también por Asturias y León. De forma paralela, se relacionan ya con la presencia del apóstol ciertas victorias de los cristianos sobre los musulmanes, surgiendo así la mítica figura de "Santiago matamoros", motivo continuado de propaganda política y exaltación militar del que se beneficia la monarquía. Tal veneración se extiende muy posteriormente por toda la España cristiana, que convierte al santo en su patrón.

Sociedad y economía

La sociedad de los reinos cristianos se divide en **tres categorías básicas: guerreros, clérigos y campesinos**. A diferencia del resto de territorios de Europa occidental, en la península ibérica la situación de guerra casi perpetua y el espíritu de frontera impiden que se desarrolle plenamente el feudalismo clásico.

El grupo de los guerreros está formado por el entorno social de los **caudillos militares**, esto es, de los reyes cantábricos o los condes de las zonas pirenaicas. En torno a estos personajes se agrupan individuos que desempeñan funciones militares y que se encuentran unidos a los primeros por lazos directos de naturaleza feudovasallática. Todos ellos forman una **alta nobleza**

que detenta los cargos públicos y atesora la mayor parte de las tierras. Del mismo modo, en torno a los miembros de la alta nobleza y dependiendo económicamente de ellos, existe otro grupo de guerreros, comúnmente conocidos como "**infanzones**", que conforman un grupo "protonobiliario". Este embrión de la futura baja nobleza dispone de bastantes menos recursos.

El clero de los reinos cristianos del norte peninsular se divide, como en el caso carolingio, en regular y secular. El primero sigue una regla determinada y sus miembros viven alejados del resto de la sociedad agrupados en órdenes, bien mendicantes, bien contemplativas. El clero secular, por el contrario, convive con el resto del pueblo, al que administra los sacramentos, aunque mantiene el celibato y algunas otras normas de comportamiento individual y colectivo que lo peculiarizan.

Por último, la masa de la población está constituida por **los campesinos**. Estos experimentan una evolución claramente negativa para sus intereses entre los siglos IX y XI: en unos primeros momentos predomina entre ellos una numerosa clase de hombres libres que disfruta de la plena propiedad de la tierra que trabaja, pero más tarde las circunstancias económicas hacen que muchos campesinos vayan pasando a depender de la casta aristocrática de los guerreros e infanzones, perdiendo incluso su libertad en el proceso. Con todo, esta evolución hacia el feudalismo clásico no se completa, porque en la península ibérica las necesidades de repoblación asociadas a la reconquista obligan a los poderosos a realizar más concesiones que en cualquier otro territorio de Europa.

Con respecto a la **economía**, se puede afirmar que la vuelta a la vida y a la explotación de las tierras hasta entonces abandonadas se convierte en el objetivo económico más importante de los reinos cristianos del norte peninsular. Como es lógico, la agricultura y la ganadería constituyen las actividades productivas fundamentales. Solo a mediados del siglo X el desempeño económico de los diferentes reinos supera el estrecho marco de las actividades agrarias, comenzando a adquirir importancia la minería, la explotación de las salinas, la artesanía (de manera muy incipiente) y el comercio. Aun así, durante la Plena Edad Media peninsular la economía resulta esencialmente autárquica y de simple subsistencia para la gran mayoría, y los intercambios un puro trueque en el que se emplea el ganado o el cereal como base del intercambio.

El imperio bizantino

Marco geográfico

En su segunda época de mayor extensión (coincidente con los siglos de la ambientación de **Walhalla**), en concreto en 1025, a la muerte del emperador Basilio II "*Bulgaróctono*", el imperio bizantino ocupa toda la **península de Anatolia** hasta alcanzar los ríos Tigris y Éufrates, los **Balcanes** desde el curso inferior del Danubio, al norte, hasta la península del Peloponeso, al sur, y la práctica totalidad del **sur de Italia**, así como algunos otros enclaves menores. Además de estos territorios, también se encuentran bajo poder bizantino las **islas del Egeo, Creta, Chipre** y ciertas zonas de la península de Crimea en el Mar Negro.

Composición étnica y lingüística

Debido a su extensión descomunal, el imperio bizantino presenta una **diversidad étnica sin parangón** en la Europa de su tiempo. En su seno conviven diferentes tipos de griegos, macedonios, serbios, croatas, búlgaros, armenios, árabes, judíos, italorromanos y un catálogo casi inabarcable de otras minorías. No obstante, **la lengua griega funciona como idioma común** para todos los habitantes del imperio, que casi siempre se expresan además en lenguas y dialectos propios de cada zona.

Breve historia de Bizancio

El imperio bizantino es la **mayor y más compleja construcción estatal de toda la Edad Media**. El comienzo de su existencia independiente como potencia (con la caída de Roma) y su final a manos de los turcos constituyen los dos hitos que marcan, de hecho, las fronteras temporales de esa gran segunda etapa de la historia, los años 476 y 1453. En otras palabras: el imperio bizantino pervive a lo largo de un milenio completo. En tan dilatado periodo de tiempo casi todas sus características mutan en uno u otro sentido, a excepción de una: el hecho de funcionar como un **bastión del cristianismo**. Al cabo, esto es lo único que impedirá el avance del Islam por Europa.

En el siglo IV d.C., y tras décadas de guerras civiles entre los muchos aspirantes al trono de Roma, el emperador Flavio Valerio Aurelio Constantino, más conocido como **Constantino I o Constantino "el Grande"**, consigue reunificar el imperio en su persona. El imperio romano había sido dividido en dos partes por Diocleciano a finales del siglo III, de forma que el logro de Constantino I se puede calificar de verdadera reacción absolutista. El emperador toma entonces la decisión de elevar a la antigua ciudad griega de Bizancio a la categoría de nueva capital del imperio en virtud de su inmejorable posición estratégica. La vieja urbe, situada en el estrecho del Bósforo, es reconstruida de inmediato y recibe el nombre de "Nueva Roma", si bien se la conocerá muy pronto como "Constantinopla" (esto es, "la ciudad de Constantino").

Algunas décadas más tarde, a la muerte del emperador Flavio Teodosio en 395, el imperio vuelve a ser divi-



Los infanzones peninsulares constituyen un grupo de guerreros de tipo protonobiliario

dido, y esta vez lo hará para siempre. Teodosio I reparte el imperio entre los dos hijos varones que tiene con la hispana Aelia Flaccilla: el primogénito, Arcadio, recibe la parte oriental, la más rica y poblada, mientras que el menor, Honorio, se hace con la parte occidental (que queda bajo la tutela del general vándalo Estilicón). De modo que **con Arcadio comienza la auténtica historia del imperio bizantino**, aunque sus inicios no resultan especialmente prometedores: se suceden las invasiones de hunos y godos y las intrigas palaciegas convierten al débil Honorio en un figurante de poder meramente nominal. Claro que la situación en la mitad occidental del imperio es aún peor: tras años de retrocesos, asaltos y humillaciones sin cuento, el último emperador de Roma, Rómulo Augústulo, es depuesto por el hérulo Odoacro.

Bizancio pasa a continuación por fases de apogeo, básicamente el llamado "Siglo de Oro" de Justiniano I (siglo VI), y de decadencia, motivada esta por el agotamiento económico y humano producto de las campañas militares y por la súbita aparición de nuevos y temibles enemigos (sobre todo búlgaros y musulmanes), etapas que, en cualquier caso, no son objeto de la ambientación específica de **Walhalla**. Dando un salto hacia adelante en el tiempo, parece razonable fijar la atención en el siglo IX bizantino, concretamente en el año 802, momento en el que una revuelta expulsa del poder a **Irene, la última emperatriz de la dinastía Isáurica**. La sublevación entroniza a un simple funcionario de Hacienda, Nicéforo I, caso único en la historia del imperio oriental, y abre el llamado "**segundo periodo turbulento" (802-820)**.

Nicéforo I muere en el campo de batalla en plena guerra búlgara (año 811). Su cabeza es entregada como trofeo a Krum, el gran caudillo de los búlgaros, y en los siguientes años es sucedido por varios emperadores aún más desgraciados que él: primero es su propio hijo, Estauracio, herido de muerte en la misma campaña en la que fallece su padre; a continuación, el *kouropalates* (es decir, el "encargado de palacio") Miguel I Rangabé, casado con Procopia, hermana del infortunado Estauracio; y por último, el jefe militar León V "el Armenio" (813-820), que decide retomar la política iconoclasta abandonada por los últimos emperadores. Mientras tanto, los búlgaros campan a sus anchas por los Balcanes e infligen una terrible derrota a los bizantinos en la **batalla de Adrianópolis**.

El asesinato de León V en la capilla del palacio permite que el jefe de la guardia imperial, **Miguel II "el Tartamudo" (820-829)**, se haga con el poder. El nuevo monarca es oriundo de una plaza fuerte de Frigia, Amorion, localizada en Asia Menor, de modo que la dinastía que inaugura se conoce como "amoriana" o "frigia". Durante su reinado, no especialmente brillante, los musulmanes conquistan Creta e inician los ataques contra Sicilia. A su muerte el trono pasa a su hijo **Teófilo (829-842)**, emperador de vasta cultura y exquisito gusto artístico, que será sucedido por el último miembro de la dinastía amoriana, el caprichoso y voluble **Miguel III "el Beodo" (842-867)**.

Los casi 14 años del reinado de Miguel III constituyen un periodo clave de la historia bizantina; los diferentes hombres fuertes de su gobierno van a jugar un gran papel en la supervivencia y el devenir del imperio. Además, en este tiempo (año 866) se produce el primer asedio de Constantinopla protagonizado por un grupo de aventureros varegos. Los hombres del norte solo levantan el sitio tras hacerse con derechos exclusivos para entablar relaciones comerciales en la urbe sin restricción alguna.

En un principio, el joven Miguel confía todos los asuntos de gobierno al eunuco Teoctisto, el favorito de su ma-

dre (Teodora), pero cuando alcanza la plena mayoría de edad no duda en hacerlo ajusticiar. Acto seguido obliga a Teodora a recluirse en un convento y asume en solitario, al menos nominalmente, el gobierno imperial. En realidad, el artífice del golpe de Estado es **Bardas**, tío del emperador y hermano de Teodora. El nuevo *kouropalates* es elevado a la dignidad de césar muy pronto, mientras que Miguel, corrompido e indiferente a las cuestiones políticas, permite que gobierne el Estado con poderes casi absolutos durante diez años. Hombre capaz y talentoso, Bardas lucha con éxito contra los enemigos del imperio, concilia hábilmente los intereses de la Iglesia y del trono y se esfuerza por extender la instrucción básica entre el pueblo llano. No obstante, incluso él termina sucumbiendo ante las intrigas de un nuevo favorito, **Basilio**, *parakoimomenos* (es decir, guardia personal) del emperador y futuro fundador de la dinastía macedonia. Miguel llega a adoptar a Basilio, su compañero de juergas y orgías, consintiendo que ciña la corona imperial junto con él. Este gobierno en común dura poco más de un año: sospechando que el emperador conspira ahora contra él mismo, Basilio persuade a varios de sus amigos para que, al término de una fiesta, asesinen al emperador. El plan se lleva a cabo con eficacia y Basilio queda como único señor del imperio. Con ello concluye un periodo especialmente agitado de la historia bizantina, marcado además por el desgarrador conflicto religioso entre iconoclastas e iconodulios, lo que favorece el avance de los enemigos del imperio: árabes en oriente y búlgaros y longobardos en occidente. Sin embargo, un inesperado renacimiento está a punto de comenzar con el ascenso de Basilio al poder. Aunque en ese momento nadie lo pueda imaginar, **la dinastía más célebre y poderosa de la historia de Bizancio, la macedonia (867-1056)**, acaba de ser entronizada.

Basilio I (867-886), nacido en Adrianópolis, protagoniza un reinado próspero y de cierta grandeza. Demostrando una astucia que muy pocos le atribuyen antes de ceñirse la corona imperial, se ampara en la diplomacia y en las turbulencias del sultanato musulmán para volver a defender los intereses de Bizancio en el Mediterráneo. Con el apoyo de Venecia, a la que favorece con un monopolio comercial, reconquista las orillas del Adriático y se ve con fuerzas para reclamar tanto el sur de la península itálica como Sicilia. Pronto se hace con Bari, Tarento y Calabria. Para afianzar su posición internacional, busca y consigue el apoyo del emperador carolingio Luis II y más tarde el de los Otónidas. En oriente, aprovechando la crisis del sultanato de Bagdad, inicia una guerra en la que vence a los musulmanes y le permite reconquistar las provincias anatolias de Cilicia y Lidia. Todos estos éxitos, sin embargo, no le eximen de verse obligado a firmar un nuevo tratado comercial con los varegos, rubricado en el año 874.

En materia religiosa, Basilio se interesa por la cristianización de los búlgaros (así como de otros pueblos eslavos), lograda por Bizancio en estos años al adelantarse a iniciativas misioneras similares emprendidas por Roma. El cisma con esta última se resuelve en un concilio celebrado en Constantinopla, en el que Roma reconoce al patriarca de la capital bizantina, Focio "el Grande", y, a cambio, Bizancio acepta la preeminencia episcopal de Roma. Por último, Basilio I también impulsa la traducción al griego del Código de Justiniano, que se aprovecha para resumir, depurar y modernizar en parte. Al texto legal resultante, terminado en tiempos de León VI, se lo denominará "*Basilika*".

León VI "el Sabio" (886-912), hijo de Basilio I, estuvo a punto de ser cegado por su padre durante su adolescencia, pues tal era el odio que ambos se profesaban. Es posible que la muerte de Basilio en un accidente de caza fuese, de hecho, fruto de una conspiración planeada por el joven León. En cualquier caso, tanto el nuevo emperador como su hermano menor, Alejandro III (que lo sucederá durante unos meses tras su muerte), demostrarán una talla política comparable a la de Basilio.

León VI es un amante de la antigüedad clásica, una persona culta y de inteligencia despierta, un estupendo y ameno escritor y un sagaz legislador. Bajo su reinado concluye la redacción de la *Basilika*, código legislativo que será utilizado hasta 1453. Su gestión política y administrativa, sin embargo, presenta luces y sombras. De él destacan tanto una pésima política exterior como una gran política interior, de la que destaca la reforma de la administración imperial y, lo que resulta más relevante, de las vías de acceso a la función pública. Los burócratas pasan a formarse exclusivamente en escuelas jurídicas dependientes del emperador, con lo que su fidelidad y su profesionalidad ganan enteros. Todo se traduce en una centralización del poder sin precedentes, la cual se completa con la remodelación de la administración territorial, es decir, con la supresión de los últimos restos de autonomía municipal. A partir de este momento el imperio se divide enteramente en *themas*, circunscripciones provinciales, financieras y militares creadas en el siglo VII y revitalizadas ahora con nuevas divisiones y diferentes atribuciones. Por último, y sin abandonar la fructífera política interna de León VI, el emperador inicia la lucha contra la acumulación de tierras y poder económico por parte de los aristócratas, los grandes propietarios de fincas rústicas, de manera que el proceso de feudalización del imperio se detiene e incluso se revierte ligeramente.

La política exterior de León VI constituye, a diferencia de la interior, un sonoro fracaso. Bulgaria se encuentra bajo el reinado de Simeón, hijo del anterior zar, Boris, con el que Bizancio había mantenido buenas relaciones. A diferencia de su padre, Simeón va a iniciar las hostilidades considerando que los derechos aduaneros impuestos por Bizancio resultan especialmente perjudiciales para el



comercio búlgaro. La lucha contra este agravio económico convierte a Simeón en la pesadilla del imperio, al que derrota en repetidas ocasiones (batallas de Macedonia y Burgaréfigo). Por si esto fuera poco, la guerra contra los árabes también registra un buen número de desastres: en occidente, los bizantinos pierden la isla de Sicilia, mientras que en el sur de la península itálica, a pesar de los esfuerzos, no se alcanza progreso alguno contra los musulmanes. En oriente, los árabes avanzan con lentitud pero de manera constante, tomando una plaza tras otra, y en el mar la flota bizantina sufre varias derrotas. Y aún falta hablar de los varegos: en 911 las tropas de Oleg "el Sabio" sitian Constantinopla, obligando a los bizantinos a firmar (o, mejor dicho, comprar) un tratado de amistad.

Tras la muerte de León VI y de su hermano y sucesor, Alejandro III, el hijo del primero, **Constantino VII "*Porfirogéneta*" (913-920 y 945-959)**, accede al trono imperial. Son años críticos para la política exterior: Simeón dirige varias campañas victoriosas contra Bizancio que lo llevan ante las puertas de Constantinopla. Desde esa posición de fuerza, dirige unas negociaciones de paz que dan lugar a un acuerdo especialmente ventajoso para los suyos: una hija de Simeón queda prometida a Constantino, Bizancio acuerda pagar un tributo a los búlgaros y su rey recibe el título oficial de "zar" o emperador de Bulgaria de manos de los propios bizantinos. El acuerdo resulta tan humillante para Bizancio que estalla una revuelta popular que aúpa al poder a **Zoe "*Karbonopsina*"**, madre y regente del joven Constantino.

Zoe, ahora al mando del imperio, se rodea de militares de prestigio, como Romano Lecapeno, y anula tanto el pacto por el que su hijo se enlazaría con una princesa búlgara, como el reconocimiento de Simeón como emperador de su pueblo. Como es obvio, vuelve a estallar la guerra, coyuntura en la que Romano Lecapeno consigue ser asociado al trono. De inmediato traiciona a Zoe, a la que aleja del poder en 919, y casa a Constantino con su primogénita, Elena Lecapena. Gracias a todas estas maniobras, **Romano I (920-944)** disfruta de plenos poderes, mientras que el taciturno Constantino es relegado al tercer nivel de sucesión.

En el exterior, la muerte de Simeón, ocurrida en 927, conduce a Bulgaria a una breve guerra civil entre sus hijos. El candidato que finalmente se impone, Pedro, se casa con una nieta de Romano I, Irene Lecapena. La joven es la primera princesa bizantina que contrae matrimonio con un gobernante extranjero en la historia del imperio, lo que causa una fuerte controversia. Con todo, el enlace diplomático resulta provechoso y permite al imperio firmar una paz más o menos duradera con los búlgaros. Pedro recibe asimismo el título de zar, y su iglesia, aunque supeditada al patriarcado de Constantinopla, logra nuevas cotas de independencia. En resumen, se alcanza una paz que durará 40 años y se

abre la puerta a una recuperación paulatina de la economía al tiempo que la cultura de Bizancio, nuevamente prestigiada, se expande por los Balcanes y Anatolia. En los años posteriores al entendimiento con los búlgaros, la única perturbación seria para el imperio está representada por una nueva acción de fuerza de los varegos, esta vez comandados por Yngvar, Gran Príncipe de la Rus de Kiev. Yngvar fracasa ante Constantinopla en 941 (cuando su flota resulta destruida por el llamado "fuego griego"), pero tres años más tarde regresa con nuevos efectivos y su acometida amedrenta a los bizantinos tanto como para obligarles a ceder a los hombres del norte ventajas comerciales exclusivas.

Pocas semanas más tarde, Romano I es víctima de un golpe de Estado organizado por sus hijos Esteban y Constantino (no confundir a este último con el "*Porfirogéneta*"), que lo encierran en un monasterio. Los traidores, sin embargo, no se salen con la suya: una revuelta popular los destrona días después y devuelve la corona a Constantino VII, que inaugura de este modo la segunda y última etapa efectiva de su reinado (años 945-959). El emperador, hombre culto y experimentado, no tarda en asociar al trono a su hijo, **Romano II (959-963)**, al que lega una obra de extraordinario valor, "*De Administrando Imperio*", verdadero manual de política interior y exterior.

Los reinados de Romano II y de sus inmediatos sucesores son breves pero intensos. En el exterior, la mayor amenaza está representada por los árabes, pero la amenaza quedará neutralizada gracias a las campañas de varios generales especialmente brillantes, como Nicéforo Focas (que reconquista Creta en 961), Juan Tzimisces o Juan Curcuas. Sus ofensivas permitirán a Bizancio disfrutar de una nueva etapa de esplendor militar, llevando la frontera oriental más allá del río Éufrates.

Una mujer de humilde cuna, **Teófano Anastaso**, es el personaje más relevante del periodo. Durante su vida se convertirá en esposa de dos emperadores (Romano II y Nicéforo Focas), madre de otros tantos (Basilio II y Constantino VIII) y amante de un quinto (Juan Tzimisces), amén de la posible envenenadora de un sexto, su suegro Constantino VII. Hija de un simple tabernero, su belleza y su portentosa capacidad para la intriga palaciega pronto la convierten en la arribista perfecta. Primero enlaza con Romano II, al que maneja y probablemente envenena, y después con su sucesor, el gran general Nicéforo Focas, lo que le permite perpetuarse en el poder. Este último muere víctima de una de sus astutas conspiraciones, precisamente la que permite hacerse con el poder al joven y brillante general **Juan I "*Tzimisces*" (969-976)**. A partir de entonces la estrella de Teófano parece declinar, pues Juan se arrepiente de haber asesinado a Nicéforo Focas y exilia a Teófano a la isla de Prinkipo (actual Proti). Pero cuando *Tzimisces* fallezca, los hijos de Teófano la librarán de su cautiverio y la vieja emperatriz disfrutará de un renovado influjo en la corte hasta su muerte, acontecida en circunstancias poco claras.

Durante su corto pero exitoso reinado, Juan I se impone a búlgaros, rusos y árabes y logra la anexión de la Bulgaria oriental, Tracia, el interior de Siria y el tramo medio del Éufrates. En el 976, de vuelta de sus campañas contra los abasíes, *Tzimisces* enferma y muere de manera repentina, posiblemente de tifus. Lo sucede entonces el más importante monarca que tenga nunca Bizancio, **Basilio II "*Bulgaróctono*" (976-1025)**, legítimo emperador, hijo de Romano II y Teófano y hermano del futuro Constantino VIII.

Los primeros años del reinado de Basilio II resultan bastante accidentados: los levantamientos de los generales Bardas Skleros y Bardas Focas lo colocan en una situación delicada. Sus problemas se agravan cuando el segundo de los insurrectos se intitula emperador de Bizancio. Basilio decide entonces atajar la amenaza pactando con el rey Valdamar (o Vladímir) I de Kiev, quien le hace entrega de un contingente de 6.000 soldados con los que engrosar fabulosamente la pequeña guardia personal varega que ya poseía desde 980. A cambio, Valdamar recibe como esposa a la hermana de Basilio, Ana "*Porfirogéneta*", y los bizantinos se retiran de Crimea para siempre.

A partir del año 1002, Basilio centra toda su atención en Bulgaria. En la década precedente, los búlgaros han conseguido extenderse desde el Danubio hasta las inmediaciones de Atenas y, de nuevo, constituyen una terrible amenaza. Los siguientes doce años son duros, con la guerra asolando los Balcanes sin que ninguno de los contendientes consiga imponerse sobre su rival. El equilibrio se rompe en 1014, año en el que Basilio obtiene la resonante victoria de Kleidon, en la que 14.000 búlgaros son capturados. En ese momento, el emperador de Bizancio toma la terrible decisión por la que se lo recordará siempre: tras dividir a los cautivos en 140 centenas, ordena que 99 de cada grupo sean cegados, mientras que al prisionero restante se le mutile un solo ojo. No obstante, los 140 "afortunados" que se quedan tuertos reciben un macabro encargo: guiar al resto de los suyos de vuelta. Cuando el zar de los búlgaros, Samuel, presencia el penoso retorno de sus huestes, sufre tal impresión que muere a los pocos días. Y aunque la lucha de los búlgaros continúa durante cuatro años más, para 1018 Bulgaria ya es una provincia bizantina sometida a la autoridad de un gobernador imperial.

Creencias y deidades

El cristianismo primitivo se desarrolla en la parte oriental del antiguo imperio romano con bastante más rapidez que en la occidental. En 451, el Concilio de Calcedonia reconoce nada más que cinco grandes patriarca-



Valdamar I logra la mano de Ana *Porfirogéneta* y, a cambio, entrega 6.000 hombres para la guardia varega de Bizancio

dos, de los cuales solo uno, Roma, es occidental, mientras que los otros cuatro (Constantinopla, Jerusalén, Alejandría y Antioquía) pertenecen al futuro imperio bizantino. De esos cuatro patriarcados pioneros de Oriente, el principal es el de Constantinopla, en el que en adelante latirá con fuerza la devoción y la religiosidad características de los bizantinos. Las otras tres sedes orientales irán alejándose poco a poco de Constantinopla, primero a causa de la herejía monofisita (que niega la naturaleza humana de Jesús), perseguida con saña por varios emperadores, y luego con motivo de la invasión islámica iniciada en el siglo VII, que pone en manos de los musulmanes tanto Jerusalén como Alejandría y Antioquía.

La **relevancia otorgada a la religión y, en particular, a los miembros del clero** es un elemento central de la sociedad bizantina. Como consecuencia, la ideología oficial del imperio se sustenta en una compleja dualidad Iglesia-Estado. Emperador y patriarca (este, máximo cargo de la Iglesia bizantina) se identifican progresivamente hasta el punto de que la fidelidad a la "verdadera fe", esto es, a la ortodoxia, se convierte en un factor clave para la cohesión política y social en el imperio. Emperador y patriarca mantienen una relación de mutua dependencia: si bien el primero designa al segundo, es el patriarca el que sanciona el acceso al poder del emperador por medio de la ceremonia ritual de coronación. Sin embargo, entre uno y otro hay muchos momentos de tensión en la historia de Bizancio, algunos de enorme gravedad; en ocasiones, los intereses del Estado difieren de los de la Iglesia. El máximo exponente de estos conflictos es la **querella iconoclasta**, especialmente virulenta en los siglos VIII y IX.

Las luchas iconoclastas se desatan en el momento en el que los emperadores tratan de acabar con la cultura de los iconos religiosos, lo que enfrenta a sus partidarios con los "iconódulos" o veneradores de imágenes, en general al servicio de los patriarcas. Los puntos álgidos de esta crisis, pronto convertida en verdadero conflicto civil, se registran en dos periodos distintos: primero entre los años 726 y 787, y más tarde entre 815 y 843.

La primera fase de la querella iconoclasta enfrenta ya a dos grupos religiosos bien definidos, que también lo son por sus motivaciones políticas implícitas (primacía del emperador sobre la Iglesia, para los iconoclastas, o de la Iglesia sobre el emperador, para los iconódulos). El culto de las imágenes sagradas, costumbre que había dado lugar a todo tipo de abusos, es prohibido por primera vez por el emperador León III (año 726). Las luchas subsiguientes no resuelven el problema en una sociedad cada vez más dividida y radicalizada. Al fin, los enfrentamientos terminan cuando una iconódula, la emperatriz Irene, accede al trono y convoca el II Concilio de Nicea, en 787, que reafirma los iconos.

Pero el movimiento iconoclasta resurge en el siglo IX con León V "el Armenio", emperador convencido de que Dios castiga la desviación iconódula de los bizantinos con un sinnúmero de derrotas frente a los búlgaros. León V retoma con fuerza la política de destrucción de iconos en el año 815, cosa que continúan haciendo sus sucesores, Miguel II y, especialmente, el ilustrado Teófilo. Sin embargo, y como sucedió con Irene media centuria antes, es otra mujer, la emperatriz Teodora, la que restaura definitivamente el culto a las imágenes (año 843). Pero lo más grave es que todos estos conflictos religiosos, además de desangrar internamente al imperio bizantino, no ayudan en nada a resolver el cisma que ya se está gestando entre los cristianos de Occidente y los de Oriente.

Un patriarca de Constantinopla de mediados del siglo IX, Focio, es el primero que rechaza y a su vez es rechazado por el primado de Roma. Con ello, abre una dilatada etapa de desencuentros que culmina en **1054, con el llamado Cisma de Oriente y Occidente**. El Cisma es fruto de ese largo periodo de roces basados en la mutua aspiración de predominio eclesiástico, en efecto, pero también de la oposición entre las culturas griega y latina y entre los poderes políticos de Bizancio y los emperadores franco-germánicos, respectivamente. Una vez separadas, las Iglesias cristianas de Occidente y Oriente no se volverán a reunir jamás.

Sociedad y economía

La sociedad bizantina está organizada de forma piramidal, constituyendo el **modelo estatal más y mejor jerarquizado de su tiempo** (a excepción tal vez del califato árabe). A la cabeza de la estructura social se encuentra el **emperador (*basileus*)**, que gobierna de forma autocrática aunque apoyado por una vasta administración que le profesa intensa lealtad. El *basileus* es tanto el jefe de la administración como el general de los ejércitos, así como una importante autoridad religiosa, ya que retiene el control del nombramiento del patriarca de Constantinopla y otros cargos eclesiásticos. Asimismo, tiene la potestad de elegir a su sucesor, ligándolo al trono y otorgándole el título de "césar". El heredero del emperador suele ser su propio hijo, aunque no siempre tiene que suceder así: en ocasiones la corona se transmite entre hermanos o entre tíos y sobrinos, o incluso se logra (caso de las emperatrices) a través del matrimonio.

Por debajo del *basileus* se encuentra una **aristocracia opulenta y privilegiada**, digna heredera del antiguo patriciado romano. En ella se distinguen dos categorías: una, de carácter más urbano y palaciego, es la que copa los puestos superiores de la administración bizantina, como el de *kouropalates*; la otra, mucho más rural pero no por ello menos poderosa, se compone básicamente de los grandes terratenientes, dueños de inmensos latifundios de secano o productivas tierras de regadío. Fuera de esto, el **grueso de la población** está formado por diferentes tipos de campesinos y un apreciable número de soldados, junto a los que convive un segmento intermedio de la sociedad, mayoritario en las ciudades, nutrido por funcionarios de bajo rango, marinos, contratistas, intermediarios, buhoneros, parteras, médicos, artesanos, arrieros y peones de toda clase. Como siempre, el último escalón está ocupado por los esclavos.

La **administración territorial bizantina** responde a la necesidad de erigir una defensa eficaz frente a los constantes ataques de sus enemigos, especialmente árabes, lombardos y búlgaros, y esa es la razón de que a partir del siglo VII el imperio se divida en circunscripciones militares conocidas como *themas*. El de los *themas* constituye un sistema de organización tan sencillo como efectivo, por el cual se agrupa a varias provincias y se las pone bajo la autoridad de un mismo *strategos*, esto es, un gobernador militar que además funciona como cabeza de la administración civil, responsable financiero y juez provincial de última instancia. Pero lo más importante es que en el *thema* se asienta asimismo un contingente de soldados que en tiempo de paz se dedica a la agricultura y en tiempo de guerra a defender sus posesiones y sus familias. Al centralizar la toma de decisiones a nivel regional y asociar la defensa de los intereses personales de los soldados a la defensa de la integridad del imperio, el sistema de los *themas* garantiza más eficacia que ningún otro de los conocidos hasta entonces.

Respecto a **la economía bizantina**, y al igual que en el resto de Europa y del mundo durante la Edad Media, las principales actividades productivas están representadas por la ganadería y la agricultura, organizada esta en latifundios en manos de la nobleza y los monasterios. El cultivo de diferentes tipos de cereal, frutas y hortalizas constituye la principal ocupación para la mayoría, lo que no quiere decir que un imperio de la sofisticación de Bizancio no cuente con otros sectores económicos bien desarrollados. Es el caso de la industria textil, caracterizada por una gran cantidad de talleres de seda de propiedad estatal en donde se emplea mucha mano de obra. El imperio bizantino produce sus propias manufacturas de seda, principalmente en Siria, y su fabricación es un secreto celosamente guardado, que no se comparte con nadie. Pero al margen de esta industria, también el comercio brilla con luz propia en el imperio de Oriente, sustentado en el poderoso sólido o besante bizantino (moneda de oro estable y muy apreciada por la permanencia de su peso de 4,5 gramos y su pureza de 24 quilates). Gracias a su situación geográfica, el imperio bizantino es un intermediario necesario entre Asia y Europa, al menos hasta el siglo VII, cuando el Islam se apodera de sus provincias meridionales. Pero la estratégica posición de la capital, Constantinopla, que domina el Estrecho del Bósforo, garantiza a su región y a Bizancio en su conjunto una prosperidad comercial que se prolongará hasta los siglos XI y XII, cuando las ruinosas concesiones hechas a Venecia y, en menor medida, a Génova y Pisa, acaben para siempre con la supremacía comercial de los bizantinos.

La Rus de Kiev (*Kievan Rus*)

Marco geográfico

En su fase de apogeo, en pleno siglo XI, la Rus de Kiev abarca un territorio descomunal, **desde el mar Báltico, al norte, hasta el mar Negro, al sur, y desde las fuentes del río Vístula, al oeste, hasta la ribera oriental del mar de Azov, en el este**; en total, un área de más de dos millones de kilómetros cuadrados que engloba miles de ríos y cuerpos interiores de agua.

Composición étnica y lingüística

En sus inicios, el poblamiento de la Rus de Kiev, de una densidad relativamente baja incluso para los estándares de la Edad Media, está compuesto por **multitud de tribus eslavas orientales y fino-ugrias**, mostrando una considerable heterogeneidad. A este panorama hay que añadir un **aporte de población escandinavo de origen sueco (los varegos)**. Como es natural, la diversi-

dad étnica tiene su correlato en la lingüística, aunque la tendencia hacia una cierta unificación cristaliza en torno al siglo X en los diferentes dialectos del idioma conocido como "**antiguo eslavo oriental**".

Breve historia de la Rus de Kiev

Los eslavos tienen su origen en la amplia **región que se extiende entre los ríos Vístula y Dniéper**, en donde cultivan la tierra y cuidan de sus rebaños. No obstante, pronto sufren la presión de otros pueblos más belicosos que provienen del este: el empuje de un gran número de nómadas asiáticos, escitas, cimerios, búlgaros, pechenegos, kipchakos o ávaros, abre un **periodo de grandes migraciones** hacia el oeste, en el que los eslavos se separan y algunos alcanzan las orillas de los ríos Elba y Saale, y hacia el sur, a través de los Balcanes, donde ciertas tribus llegan a radicarse en el Peloponeso e incluso en Asia Menor. Este desplazamiento de los eslavos no reviste las características de una conquista al uso, sino las de una especie de ocupación de espacios que estaban relativamente vacíos (en este caso, por el traslado de sus habitantes anteriores, los germanos, durante los dos últimos siglos de vida del imperio romano y en los inmediatamente posteriores a su caída).

En el siglo III, los godos cruzan el territorio de los eslavos y dividen a estos pueblos por primera vez. En los siglos IV y V se produce la invasión de los hunos, que tras su asentamiento en Panonia (actual Hungría) no causan más problemas al moribundo imperio romano ni a sus nuevos vecinos eslavos. Sin embargo, una nueva invasión a gran escala acaecida en el siglo VI, la de los ávaros, produce una nueva quiebra en la continuidad territorial eslava, quedando sus naciones separadas para siempre en tres ramas diferentes, cada una con su propio grupo lingüístico:

- **Eslavos occidentales**: tribus de las que en el futuro derivarán polacos, checos, eslovacos, moravos, polabos, lusacianos, casubios, sorbios y eslovincios.

- **Eslavos meridionales**: tribus que constituyen el núcleo original de búlgaros, macedonios, serbios, croatas, eslovenos, montenegrinos y bosnios.

- **Eslavos orientales**: base tribal de los futuros rusos, ucranianos y bielorrusos.

Mientras tanto, en Escandinavia los suecos empiezan a mirar con atención hacia los amplios y casi vírgenes territorios del este, en donde se los conoce con muchos nombres, entre ellos el de **"varegos" ("*vaeringjar*", en nórdico antiguo)**. Estos varegos embarcan en las costas orientales de Suecia y, tras cruzar el mar Báltico y alcanzar el golfo de Finlandia, arriban a las playas occidentales del amplio territorio que denominan "*Gardaríki*", la mitad septentrional de la actual Rusia europea. Allí se extiende el hermoso lago Ladoga, en una zona ocupada por tribus fino-ugrias con las que los varegos comercian y obtienen interesantes beneficios. Esto les impulsa a fundar un asentamiento permanente en la ribera del lago a finales del siglo VIII, una ciudad que llaman "Aldeigja" ("río de tierras bajas") y que en la siguiente centuria se convierte en el emporio comercial más relevante de Europa oriental. La razón de la importancia de Aldeigja (actual Stáraya Ládoga) no se explica solo por el comercio con los pueblos fineses, sino por ser el punto de partida de las dos rutas fluviales más importantes del continente: la que tiene por objetivo alcanzar Constantinopla (la Mikligard de los varegos), y la que es capaz de poner en contacto el frío norte con Serkland, la tierra de los sarracenos. Estas rutas no son otras que las de los ríos Dniéper y Volga, respectivamente.

Partiendo de Aldeigja, la **ruta del Dniéper** remonta el río Vóljov hasta el lago Ilmen y a continuación prosigue por el río Lovat. En su curso alto, los varegos se ven obligados a realizar un portaje terrestre sacando sus embarcaciones del agua para transportarlas a hombros o por medio de troncos sobre los que las hacen rodar, hasta alcanzar el cercano cauce del Dniéper a la altura de Gnyózdovo. Una ruta alternativa parte de las costas del Báltico y remonta el río Dvina Occidental (el Dýna varego) para seguir luego por el Kasplya hasta la región de Smolensk y llegar a la misma zona entre el Lovat y el Dniéper, también en las inmediaciones Gnyózdovo. Ambas rutas, principal y alternativa, se unen entonces para continuar aguas abajo a lo largo del Dniéper hasta Kiev (la Koenugard varega), más allá de la cual se deben cruzar siete zonas de rápidos: Sof Eigi, Holmfors, Gellandi, Eyforr, Bárufors, Hlaejandi y Strukum. Superar cada uno de ellos exige nuevos portajes terrestres, así como estar en guardia frente a los merodeadores pechenegos. Por fin, al llegar al Mar Negro se sale a aguas abiertas y, tras una navegación de cabotaje por la costa occidental, se arriba finalmente a Constantinopla.

La **ruta del Volga** se inicia de la misma manera que la del Dniéper: remontando el río Vóljov hasta el lago Ilmen, del que parten las rutas hacia el este y el sur. En la orilla sureste del lago desemboca el Msta, río que los varegos recorren hasta llegar a Vyshny Volochok, un asentamiento que conecta con el curso del Tvertsá, que a su vez confluye con el Volga. Este es el río de mayor extensión y caudal de Europa. A partir de ahí es sencillo deslizarse hasta Bólgar, la nación de los búlgaros del Volga, cuya capital constituye uno de los centros comerciales más importantes de toda la ruta. Bólgar es un pequeño territorio donde se radican búlgaros emparentados con los del Danubio (por su común origen túrquico), si bien estos últimos se han separado de los

primeros y se han desplazado hacia el oeste, siendo a la larga asimilados por los eslavos y fundando, posteriormente, ese reino de Bulgaria que tantos quebraderos de cabeza va a producir a los bizantinos. Los búlgaros del Volga, por el contrario, no tardarán en convertirse al Islam y ser gobernados por un kan.

La ruta del Volga continúa luego hasta Atil, la capital del kanato de los jázaros. La ciudad está situada en la costa noroeste del mar Caspio. Los jázaros constituyen otro orgulloso pueblo túrquico (aunque este convertido al judaísmo) que en los siglos anteriores a la décima centuria controla un vasto territorio e inflige dolorosas derrotas al califato árabe. La cuestión es que, una vez llegados al Caspio, los varegos pueden comerciar tanto en Atil como en otros puertos ribereños, como por ejemplo Bakú (actual capital de Azerbaiyán). Si todavía se desea continuar más allá, tras surcar el mar Caspio hay que seguir a través de rutas terrestres que se internan en las áridas tierras de Serkland. La recompensa, sin embargo, puede ser muy alta, pues las fabulosas ciudades de Bagdad y Samarcanda aguardan al final.

Inicialmente, los varegos siguen las rutas del Dniéper y el Volga con la simple intención de comerciar, pero a finales del siglo VIII algunos de ellos ya se han instalado en varios de los **asentamientos estratégicos que jalonan el recorrido**. Estas poblaciones, a veces muy modestas (como Kiev, la Koenugard varega, que tan solo es un destacamento jázaro), pronto se convierten en ciudades destacadas, como Nóvgorod (Hólmgard) o Belozersk (Beloózero), sobre todo en la ruta del Dniéper. Los varegos comienzan a controlar los territorios adyacentes a estos enclaves y se convierten en la élite de las tribus eslavas que los habitan, tributarias de los nuevos señores llegados del norte. Sin embargo, con el paso del tiempo se produce una amalgama étnica y cultural que hace que los varegos se integren indefectiblemente en el mundo eslavo, del que adoptan tanto las costumbres como la antroponimia, el idioma e incluso ciertos sistemas de creencias. Los miembros de esta heterogénea y eslavizada sociedad empiezan a ser conocidos como "*rus*" (o "*rhos*"), esto es, "la gente de mar" o "los remeros".

En 862, el **líder varego Riúrik (o Hraerek)** desembarca en Gardaríki junto a sus hermanos Signjot y Thórvald. Lideran un pequeño contingente armado que llega, al parecer, a petición de varias tribus eslavas y fino-ugrias. Los aborígenes, deseando contar con un príncipe que organice su territorio y los dirija con eficacia, ofrecen a Riúrik el trono de Nóvgorod (la Hólmgard varega), y los de Beloózero e Izborsk a sus dos hermanos. Como bastante más tarde recoge la "Primera Crónica Eslava" o "Crónica de Néstor", los varegos de ultramar "*recibieron tributo de los chudos, eslavos, merias, veses, kríviches...*". Estos pueblos "*provocaron que los varegos volvieran del otro lado del mar, rechazaron pagarles tributo y acordaron gobernarse a sí mismos. Pero no hubo ley entre ellos, y cada tribu se levantó contra cada tribu. La discordia se cebó entre ellos y empezaron a guerrear entre sí. Se dijeron: "Elijamos a un príncipe que mande sobre nosotros y que juzgue de acuerdo a la costumbre". Así, acudieron más allá de los mares a los varegos, que eran llamados* rus*, como otros eran llamados suecos, normandos, anglos y godos. Los chudos, eslavos, kríviches y veses dijeron entonces a los* rus*: "Nuestra tierra es grande y rica, pero no hay orden en ella. Que vengan a reinar príncipes sobre nosotros". Tres hermanos, con su parentela, se ofrecieron voluntarios* ". Por consiguiente, con Riúrik se inicia la **dinastía Rúrikovich o Rúrika**, que en adelante gobierna la Rus de Kiev y los principados que la suceden hasta el final del siglo XVI. Desde sus comienzos, se trata de una dinastía temida y poderosa, cuyos hombres son capaces ya en 866 de poner sitio a Mikligard (Constantinopla), obteniendo de esa forma derechos exclusivos para comerciar con el imperio bizantino en igualdad de condiciones.

Riúrik fallece en el año 879, siendo sucedido por su cuñado **Oleg (aún conocido entre los suyos como "Helgi"; 879-912)**, que actúa como regente y tutor del hijo de Riúrik, Igor (o Yngwar, en nórdico antiguo). Lo primero que Oleg lleva a cabo es la anexión de la ciudad de Kiev, gobernada por los varegos Askold y Dir desde antes de la llegada de Riúrik. Tras acabar con ellos en 882, Oleg se traslada a Kiev e instala allí su corte, inaugurando la historia oficial del gran principado de la Rus (*Kievan Rus*). Pero las ambiciones de Oleg, pronto llamado "el Sabio", van mucho más allá. En 890 inicia una guerra contra los magiares, pueblo de origen mongol, parte del cual se había asentado en Panonia, a los que vence con relativa sencillez. Este hecho le permite ganarse la fidelidad de algunas levantiscas tribus eslavas de las orillas del Dniéper, río que en adelante controlará hasta su desembocadura. Por si fuese poco, en 911 decide sitiar la fabulosa metrópolis de Mikligard, esto es, Constantinopla. La incursión está bien planeada y es ejecutada con audacia, lo que provoca que los bizantinos tengan que firmar un tratado comercial muy ventajoso para los varegos.

A Oleg le sucede el príncipe **Igor (913-945), el hijo de Rúrik**. En esos años, la Rus de Kiev ha de enfrentarse al renacimiento temporal del poder de los jázaros, lo que no le impide realizar dos nuevas incursiones sobre Constantinopla (años 941 y 944). Sin embargo, en ambas ocasiones la flota de Igor sucumbe ante el fuego griego de los bizantinos, lo que conduce a la firma de un nuevo tratado de paz con el imperio de Oriente, que ya solo cede pequeñas ventajas comerciales a los varegos. Al cabo, Igor es asesinado por una tribu eslava, la de los drevlianos, que estalla en una revuelta ante la asfixiante presión fiscal a la que el Rúrika la



somete. La viuda del príncipe muerto, Olga (o Helga), asume entonces la regencia, pues el heredero, Sviatoslav, apenas alcanza los tres años de vida.

Olga (945-962), futura "Yelena", se revela de inmediato como una estadista de primer nivel. Inicia varias reformas para centralizar la administración fiscal, utilizando para ello recaudadores de impuestos profesionales, y obliga a que sus súbditos tributen en función de los hogares o la extensión de tierras que poseen. El auge económico subsiguiente genera una notable prosperidad, que atrae a la Rus de Kiev a una gran cantidad de predicadores diversos, tanto cristianos como musulmanes. En este contexto, la princesa Olga pasa a la historia como la primera soberana *rus* que se convierte al cristianismo ortodoxo, haciéndose bautizar y renombrar como "Yelena" en 957. Sus esfuerzos por propagar la nueva fe no tienen, sin embargo, mucho éxito; a su muerte, acaecida en 969, la inmensa mayoría de los *rus* continúa siendo pagana.

Sviatoslav I (962-972) accede al trono al alcanzar la mayoría de edad. Hereda un reino rico pero inestable, lo que, unido a su carácter belicoso, hace que la mayor parte de su vida se la pase guerreando contra múltiples enemigos. Sviatoslav cosecha importantes éxitos en sus campañas, derrotando a todos sus enemigos salvo a Bizancio. Consigue someter a los poderosos pueblos de los límites orientales de la Rus, los jázaros y los búlgaros del Volga, obteniendo así el control de todas las grandes rutas fluviales. Sin embargo, la nueva debilidad de búlgaros y jázaros provoca el ascenso de los pechenegos, nómadas esteparios de etnia túrquica, que obligan a Sviatoslav a trasladar su capital a Pereyaslavets. A la vuelta de una de sus interminables campañas, el Rúrika es atacado y asesinado por los pechenegos, al parecer animados por el emperador bizantino Juan I "*Tzimisces*". Antes de morir, Sviatoslav ya ha dividido su reino entre sus tres hijos, Oleg, Yaropolk y Vladímir, que no tardan en enzarzarse en una serie de luchas fratricidas. Tras seis años de guerra civil entre hermanos, en 980 **Vladímir, futuro Vladímir I "el Grande" (980-1015)**, se hace con el poder en solitario.

Con Vladímir (o Valdamar), la Rus de Kiev ya es una potencia a tener en cuenta. Tanto, que su alianza empieza a resultar indispensable para los monarcas de Bizancio. Cuando el emperador Basilio II solicita ayuda

a Vladímir para sofocar la rebelión de dos de sus generales, Bardas Skleros y Bardas Focas, el Rúrika está en condiciones de pedir ni más ni menos que la mano de una princesa bizantina, Ana "*Porfirogéneta*", hermana de Basilio. El emperador se la concede, obligado por las circunstancias, en 988. A cambio, exige a Vladímir la entrega de un contingente de 6.000 soldados, con los que amplía la pequeña guardia personal varega que ya poseía desde 980, así como su propio bautismo, hecho que provoca la conversión de toda la Rus de Kiev al cristianismo ortodoxo. Animado por su nueva esposa, Vladímir ordena que se destruyan los santuarios paganos y se levanten en su lugar iglesias de estilo bizantino. También favorece la creación de escuelas e instituciones de caridad, así como la construcción de fortificaciones y edificios públicos, entre ellos un hermoso palacio y una biblioteca en Kiev, los primeros de toda Rusia.

Tras el breve reinado de Sviatopolk I (1015-1019), Vladímir es sucedido por su hijo **Yaroslav (o Jarizleif), apodado "el Sabio" (1019-1054)**, bajo cuya égida la Rus alcanza un apogeo político, militar y cultural que no se volverá a repetir. Yaroslav contrae nupcias con la princesa Ingigerd, hija del rey Óláf de Suecia, con la que va a tener diez hijos. Este enlace marca el comienzo de una ambiciosa política de alianzas matrimoniales con los principales reinos de Europa. Durante su vida, Yaroslav casa a tres de sus hijas con Enrique I de Francia, Andrés I de Hungría y Harald "*Hardrádi*" de Noruega, respectivamente. Estos éxitos diplomáticos también se trasladan al terreno militar: en 1036 concluye una victoriosa campaña contra los pechenegos, a los que expulsa de Kiev, y más tarde se impone sobre otros enemigos, como los estonianos o los eslavos de la Rutenia Roja. Para celebrar sus victorias, en concreto la obtenida sobre los pechenegos, manda construir la catedral de Santa Sofía de Kiev. También funda o fortifica un sinfín de ciudades, como Yúriev (Bila Tserkva), Boguslav, Kániv, Kórsun o la propia Yaroslavl, a orillas del Volga. A la muerte de Yaroslav, no obstante, se producen numerosos conflictos internos que inician la decadencia de la Rus de Kiev y terminan provocando su fragmentación en diversos principados independientes.

Creencias y deidades

Hasta finales del siglo X, las gentes de la Rus de Kiev cuentan con su **propio sistema de creencias paganas, no ajeno a influencias exteriores, pero de naturaleza genuinamente eslavo**. Ese sistema es aniquilado por el poder a partir de 989, cuando el príncipe Vladímir se convierte al cristianismo ortodoxo.

En el paganismo eslavo destaca la influencia del mazdeísmo persa, pues la base de la religión no es otra que la creencia en la dualidad cósmica y natural, así como en la eterna lucha entre el bien y el mal, algo muy próximo al maniqueísmo iranio. Rod, uno de los dioses más venerados por los eslavos, cuida de la fertilidad y de las cosechas de los labradores. Svetovid es la deidad positiva, el poseedor de la luz, y suele representarse con cuatro cabezas y alguna copa o ánfora llena de vino. Se trata de un dios creador que recuerda al Brahma del hinduismo. Dazbog es la deidad del sol y el hermano de Ogón, el dios del fuego, ambos muy venerados, tanto que se debe guardar silencio en su honor cuando se enciende una hoguera.

Otro importante miembro del panteón eslavo es Perún, el dios del trueno y de la guerra, cuyo culto tiene un origen nórdico y aristocrático (de hecho, los atributos de Perún se parecen bastante a los de Thór). Otros cultos más extendidos, como el del dios Yarilo, deidad de la vegetación, la belleza y el amor, conservarán su popularidad pese a ser perseguidos por la nueva Iglesia rusa, sobre todo debido a los grandes banquetes con el que se oficia. En el fondo, los eslavos no tienen demasiados inconvenientes en aceptar el cristianismo una vez lo hacen compatible con su concepción de la lucha entre el bien y el mal que propone el mazdeísmo. Por otro lado, muchos de los dioses del panteón tradicional terminarán siendo asimilados por los mitos y relatos del cristianismo.

El más perdurable de los mitos eslavos, plenamente vigente en los siglos de la ambientación de **Walhalla**, es el de Baba Yagá ("Pata de Hueso" o "Piernas Flacas"), una bruja terrible que vive en el bosque. Reside en una cabaña por lo general invisible, que solo se deja ver al pronunciar una fórmula mágica. La choza, que a veces se representa sostenida sobre unas patas de gallina y puede volar, constituye la puerta hacia el otro mundo, por lo que todo el que entra en ella pierde la vida. En ocasiones, la propia bruja se desplaza por los aires en el interior de su mortero. Generalmente perversa (aunque no necesariamente malvada en todas las ocasiones), Baba Yagá se alimenta de personas, sobre todo niños perdidos o robados en las inmediaciones del bosque, pero a menudo ayuda a los que se muestran sagaces o valientes.

Sociedad y justicia

En sus primeras décadas, la sociedad eslava-Rúrika se divide nada más que en tres colectivos con poco o nada en común. En primer lugar, se encuentra la **élite militar de estirpe varega**, el grupo compuesto por el príncipe de Kiev, su familia, su corte y los caudillos locales que conforman una aristocracia basada en la propiedad de la tierra, pero también en los frutos del saqueo y de la guerra. En segundo lugar, está la **gran masa de hombres libres**, básicamente agricultores eslavos sedentarios o pastores nómadas de etnia túrquica o ugro-finesa (según la región). En tercer y último



lugar, se hallan los **esclavos**, colectivo especialmente heterogéneo desde un punto de vista étnico y lingüístico. Este panorama social se enriquece, sin embargo, con la apertura y el desarrollo de las rutas fluviales y comerciales, lo que propicia la aparición de **clases intermedias formadas por comerciantes y artesanos**.

A caballo entre los siglos X y XI, se observa una rápida evolución en la sociedad de la Rus de Kiev, que se vuelve mucho más compleja y diversa. Aparecen entonces nuevas categorías y clases sociales, entre las que destacan **los miembros de la Iglesia**, bien del clero regular, bien del secular, **los boyardos**, una clase terrateniente puramente eslava, la ***druzhina***, cuerpo selecto de tropas que funciona como guardia personal del príncipe *rus*, los ***smerdy***, campesinos sujetos a tributos y a servicio militar, los ***zakupy***, campesinos obligados a trabajar para pagar sus deudas en condiciones de semiesclavitud, y los ***jolopy***, una nueva tipología de esclavos compuesta por campesinos privados de libertad debido al impago de deudas.

Otra de las características de la Rus de Kiev es la existencia del ***veche***, una asamblea popular tradicional entre los eslavos (o, tal vez, posible trasunto del *thing* escandinavo). En estas asambleas se discuten asuntos de gran importancia relativos a la guerra y a la paz, se aprueban nuevas leyes y se eligen o deponen líderes. Al *veche*, por descontado, solo pueden acudir los hombres libres.

Por último, y **con respecto al cuerpo normativo de los *rus*, hay que destacar a la "*Russkaya Pravda*"**, el primer código de leyes del mundo eslavo. Redactado durante el reinado de Yaroslav "el Sabio", este texto trata de contemplar todos los posibles supuestos jurídicos de su tiempo, desde la compensación que debe recibir una familia por un miembro asesinado, hasta la pena por ocultar a un esclavo fugado o robar una gallina, un perro de caza, un montón de heno o unos simples tablones de madera. La *Russkaya Pravda* llega a determinar el importe de los salarios de determinadas profesiones especializadas, algunas tan peculiares como los constructores de puentes, los orfebres o los adiestradores de caballos.

CAPÍTULO 14
HEIDINDÓMR

Síntesis elemental de la mitología nórdica

Cosmogonía nórdica: la formación del universo. El árbol Yggdrasil y sus nueve mundos

El fresno Yggdrasil es el cosmos inmutable. Bajo sus ramas se extienden y cobijan todos los reinos que existen. Yggdrasil no tiene inicio ni final: en los antiguos poemas que lo describen, se cuenta que perdurará incluso al término de los tiempos, y que solo llegará a temblar levemente durante el Ragnarök.

A pesar de ello, en la *Voluspá* o "Profecía de la Vidente", la *völva* que responde a las preguntas del dios Ódinn habla sobre una semilla de procedencia desconocida: los relatos antiguos recogen, en efecto, un tiempo anterior a Yggdrasil en el que no existía nada, únicamente un abismo vacío cuyo fondo era inalcanzable, el **Ginnungagap**, el cual estaba compuesto por una fuerza mágica creadora. Al norte del abismo se encontraba Niflheim; al sur, Múspellsheim. Niflheim es el reino del hielo, el frío, la niebla y la oscuridad, mientras que Múspellsheim lo es del calor, el fuego y los vapores ardientes. Antes de que existiera ninguna vida, el frío de uno combinado con el calor del otro llenaron Ginnungagap de escarcha y *eitir*, la esencia vital, y transformaron el abismo en un mar templado del que surgió la vida.

El primer ser que surgió fue un gigante de escarcha, **Ymir**, también llamado Aurgélmir. Tras él vino la vaca **Audhumla**, de cuyas ubres manaban cuatro ríos de leche tibia, de los que Ymir se alimentó. Fue este quien, en el transcurso de sus sueños, engendró nuevos seres. Mientras dormía, de su sudor se crearon los gigantes primigenios: de su axila nacieron un varón y una hembra, mientras que del roce de sus piernas apareció Thrúdgelmir, el gigante de seis cabezas, que a su vez engendraría a Bergelmir.

Mientras Ymir se alimentaba de la vaca, ella lamía los bloques de escarcha que la rodeaban. De esta forma fue descubierto el primer dios, **Buri, padre de Bor y abuelo de Ódinn**. Durante tres largos días Audhumla fue retirando el hielo que cubría la cabellera, la cabeza y el cuerpo de Buri, hasta que la deidad quedó finalmente libre sobre el mundo.

Si Ymir es el padre de todos los gigantes, Buri es el progenitor de todos los dioses. Bor, el vástago de Buri, se casó con la giganta Bestla, hija del gigante Bölthorn. De esa unión resultaron tres hijos: **Ódinn, Vili y Ve**. Los tres se unieron a su padre y al padre de su padre en la guerra que estalló entonces contra los gigantes, y no pararon hasta lograr la derrota y la muerte del mismísimo Ymir. Cuando el primer gigante cayó, su sangre formó un charco tal, que el resto de gigantes se ahogó en él. Únicamente Bergelmir y su esposa sobrevivieron; huyeron a Jötunheim, donde crearon la pérfida e imperecedera raza de gigantes que odian a los dioses.

Los tres hermanos divinos, **Ódinn, Vili y Ve, arrastraron el cuerpo de Ymir hasta el Ginnungagap, y entonces lo despedazaron y llenaron Midgard con él**. De su sangre brotaron los mares y lagos; de su carne, la tierra; de sus huesos, las montañas; de sus dientes y las astillas de sus huesos, las rocas; de su sudor, los océanos; y de su vello, la vegetación. Dieron forma a la bóveda celeste con su cráneo, y luego la hicieron sujetar por los enanos Nordri, Sudri, Austri y Vestri, mientras que las cejas les sirvieron para levantar los límites del mundo (que protegen a los hombres de los gigantes). Por último, el cerebro sirvió para dar forma a las nubes.

Pero los tres dioses no habían terminado aún de configurar el reino de Midgard. Usaron las chispas y las brasas que nacen en Múspellsheim para crear la luz del Cielo y de la Tierra, las estrellas y los planetas. Dispersándolos por el Ginnungagap, crearon el sol, llamado **Sól**, y la luna, llamada **Mani**, y con ello dieron origen a la noche, **Nótt**, y al día, **Dag**. A los ciclos del día y de la noche siguieron las estaciones. Solo tras todo eso, Midgard estaba listo para comenzar a ser habitado.

Paseando por la orilla de un mar, los dioses encontraron dos árboles, un fresno y un olmo. Del fresno crearon al hombre, al que llamaron **Ask**, y del olmo a la mujer, que recibió el nombre de **Embla**. Después de eso, cada uno de los dioses les regaló una serie de dones: Ódinn,



Ódinn, el padre de todos

la vida y el espíritu; Vili, la movilidad, la inteligencia, el ingenio y las emociones; Ve, los sentidos y el habla.

Sin embargo, Midgard es solo uno entre los nueve mundos que Yggdrasil alberga bajo sus ramas, hecho que los humanos conocieron pronto por la gracia de Ódinn. Desde las raíces de Yggdrasil hasta su copa, se encuentran:

- **Helheim**, el reino de los muertos, en donde vagan todos aquellos que mueren de vejez o enfermedad.
- **Svartálfaheim**, el reino de los elfos oscuros.
- **Niflheim**, el reino de la niebla y el frío.
- **Jötunheim**, el reino de los gigantes.
- **Midgard**, también llamado Mannaheim, el reino de los humanos.
- **Vanaheim**, el reino de los dioses *vanir*.
- **Alfheim o Ljusalfheim**, el reino de los elfos luminosos.
- **Ásgard**, el reino de los dioses *aesir*, donde se encuentra el Valhöll.
- **Múspellsheim**, el reino del fuego.

Al mismo tiempo, Yggdrasil es algo más que el mero soporte de los mundos: es el árbol de la Vida y del Universo, pues cada uno de sus elementos representa una parte del ciclo vital. La raíz es la muerte, el tronco es la vida y la copa es el nacimiento. Los reinos concretos de Niflheim, Midgard y Ásgard representan el ciclo completo. Yggdrasil tiene también tres raíces: una se dirige hacia la fuente Hvergelmir (el manantial de los ríos helados), otra a las fuentes de la sabiduría (el Pozo de Mímir) y una tercera a la morada de las *nornir* (lugar donde se teje el destino).

Protagonistas de la mitología (I): dioses

Los dioses pertenecen a dos clases, *aesir* y *vanir*. A pesar de que estos dos grupos vivían separados, estalló un conflicto entre ellos, la primera guerra del mundo tras la caída de los gigantes. El enfrentamiento se prolongó durante tanto tiempo que los dioses acordaron intercambiar rehenes para poner fin a la lucha. Los *vanir* enviaron a Njörd y a sus hijos Frey y Freyja; también enviaron a Kvasir, el dios más sabio, creado de la saliva de los *vanir*. A su vez, los *aesir* enviaron a Hönir y a Mímir.

Los *vanir* apreciaron la belleza y el tamaño de Hönir de inmediato, y consideraron que reunía la características de un buen líder. Mímir, que era un dios extremadamente sabio, se convirtió en su consejero, y

durante un tiempo gobernaron a todos los *vanir*. Sin embargo, cuando Mímir se ausentaba y Hönir tenía que dar consejo, eludía la respuesta y solo contestaba: *"que decidan otros"*. Los *vanir* se sintieron engañados y, como venganza, cortaron la cabeza de Mímir y la enviaron a los *aesir*. Allí, Ódinn embalsamó la testa de Mímir con hierbas, para que no se pudriera, y pronunció una serie de conjuros sobre ella otorgándole el poder de hablar y así aconsejarle y revelarle secretos.

En Ásgard, Ódinn consagró a Njörd y Frey como sacerdotes sacrificiales. Freyja, que también era una sacerdotisa poderosa, enseñó a los *aesir* la magia *Seid*, que hasta entonces únicamente practicaban los *vanir*. Esta alianza hizo que, con el tiempo, las dos clases de dioses se convirtieran en una sola.

Dioses *aesir*

Los *aesir* y las *ásynjur* (dioses y diosas) son las deidades más prominentes de la mitología nórdica. Habitan en Ásgard, en donde sobresalen Ódinn, Frigg, Thór, Bald, Týr y Loki. **Son dioses guerreros** ligados al plano espiritual, el poder y el liderazgo.

ÓDINN

Es el dios padre del mundo, hijo de Bor y Bestla y progenitor de Thór, Bald, Höd, Týr, Bragi, Heimdall, Ull, Vidar, Hermód y Vali. Aunque está casado con la diosa Frigg, ha tenido otras dos esposas: Fjorgyn y Rind.

Ódinn mora en Ásgard, en el palacio Valaskjálf, en el que se encuentra su trono Hlidskjálf. A pesar de ello, Ódinn se pasea por Midgard con frecuencia, en donde emplea su poder para cambiar de forma y confundirse con todo tipo de criaturas. En un sinfín de ocasiones ha usado dicho poder para dejar encinta a alguna humana.

Ódinn es el **dios de la guerra y de la victoria en el combate**, la deidad que protege a los guerreros y llama a los caídos a su ejército en el Valhöll. Pero también es mucho más: Ódinn se sacrificó colgando de Yggdrasil durante nueve noches y nueve días, atravesado por su propia lanza, para conseguir el conocimiento de las runas y la magia. Tampoco dudó en sacrificar uno de sus ojos en el Pozo de Mímir con tal de alcanzar la más completa sabiduría. Por consiguiente, también es el **dios de la ciencia, el conocimiento, la poesía, el misterio y la hechicería**.

Ódinn se suele representar como un anciano tuerto y barbado vestido con una túnica rayada. Se acompaña de una lanza, un cayado o un simple bastón. En algunas ocasiones puede llevar un sombrero picudo de ala ancha. Además, posee objetos mágicos de gran poder, como la lanza Gungnir o el anillo de oro Draupner, que cada nueve noches produce ocho copias de igual valor. Ódinn gusta asimismo de acompañarse de varios animales sobrenaturales: los cuervos Huginn ("Pensamiento") y Muninn ("Memoria"), los lobos Gere ("Glotón") y Freke ("Voraz"), y el famoso caballo de ocho patas Sleipnir ("Resbaladizo").

THÓR

Es hijo de Ódinn y Fjorgyn, esposo de la diosa Sif y amante de la giganta Járnsaxa. Los hijos de Thór son Thrúd, de su esposa Sif, Magni, de la giganta Járnsaxa, y Módi, cuya madre es desconocida. Es famoso por su cabellera pelirroja y su ancho cinturón.

Thór también habita en Ásgard, en el reino de **Thrúdheim**, en un palacio llamado Bilskirnir. En esta morada recibe las almas de los campesinos y los *thraelar*. Además de ser el **dios del trueno y del cielo**, lo es también de la fertilidad de la tierra, y frecuentemente protege a los mortales en la batalla o en los pleitos judiciales. Thór es el dios más reverenciado entre los clanes vikingos más humildes, que son la gran mayoría.

El hijo de Ódinn posee diversos objetos mágicos. El más importante de ellos es el **martillo Mjölnir**, creado por los enanos Sindri y Brokk. En-

Thór, dios del trueno y la batalla



tre sus propiedades mágicas se cuentan la de no errar jamás el golpe, ya sea al sacudir con él o al lanzarlo, y la de retornar siempre a las manos de su dueño. Thór es el único que puede levantar el martillo, gracias a otro objeto mágico, el **cinturón de fuerza Megingjörd**.

Dos animales suelen acompañar al dios, los **carneros Tanngrisnir y Tanngnjóst**, que tiran de su carro y le proporcionan alimento de forma ilimitada, ya que Thór puede cocinarlos y comerlos cuantas veces quiera.

TÝR

Týr es **otro hijo de Ódinn**, aunque la identidad de su madre no está clara. Es un dios guerrero parecido a Thór, pero su ámbito queda más limitado, pues **representa a la sabiduría desarrollada en la batalla**. Por lo tanto, se trata de un dios sabio, noble y valiente. Entre sus hazañas sobresale la manera en la que evitó el caos prematuro en el mundo al sacrificar su mano para poder encadenar al malvado lobo Fenrir.

BALD

Bald es **hijo de Ódinn y Frigg**. Casado con la diosa Nanna, es también el padre de Forseti. Debido a su belleza y amabilidad, es el más apreciado de entre los dioses. Es el **dios de la verdad y la luz**; en su morada, Breidablik, la más hermosa de todas las que existen, no tiene cabida ningún mal. Bald es también el dueño del barco más grande que se haya construido nunca, Hringhorni.

HEIMDALL

Heimdall, también llamado Ríg, fue alumbrado por nueve madres. Vive en el palacio **Himinbjorg**, que se encuentra en el punto más alto del puente **Bifröst**, el arco iris que une los mundos de Ásgard y Midgard. Por ello, y porque además no necesita dormir, es su **vigilante perpetuo**. Heimdall es otro dios de la luz; en su indumentaria destacan una capa y una armadura relucientes, además de una brillante espada. A veces se le llama Gullitani, "El de los dientes de oro", pues su dentadura está hecha de ese metal. Es un dios bondadoso, poseedor de una vista tan aguda y un oído tan fino que puede ver y oír cómo crece la hierba. Heimdall posee además el cuerno Gjallarhorn y el caballo Gulltoppr.

LOKI

De todos los dioses de los vikingos, **Loki es el más misterioso**, tanto por su origen como por su naturaleza. Es pariente de Ódinn, pero hijo de Laufey (o Nál) y del gigante Fárbauti. Loki es padre de varios seres: con la giganta Angrboda engendró a los protagonistas del Ragnarök: Hel, el lobo Fenrir y la serpiente Jörmundgander; con su esposa Sigyn, a Narfi y Váli; con el semental Svadilfari, a Sleipnir.

Loki llegó a Ásgard tras convertirse en hermano de sangre de Ódinn, pero a diferencia de este, se trata de un **dios mentiroso y falsario**. Aunque en ocasiones ha ayudado a otros dioses en diversas empresas, sus continuos trucos y ardides le han ganado la enemistad de la mayoría. El más infame de sus engaños provocó que Höd matara al dios Bald; no contento con ello, impidió que Bald volviera a la vida al disfrazarse de giganta y negarse a llorar por él. Los dioses decidieron castigarle por su acción encadenándolo a tres rocas bajo una víbora que gotea veneno sobre su rostro. Loki solo se librará de este tormento cuando llegue el Ragnarök.

FRIGG

La principal diosa de la mitología nórdica, asistida por una gran cantidad de doncellas, es una de las tres esposas de Ódinn. **Deidad del amor, la fertilidad, el hogar, la fidelidad, la maternidad y el matrimonio**, comparte con Freyja un buen número de características, por lo que a veces se las confunde. Sin embargo, Frigg es la única que puede sentarse en el trono de Ódinn y observar los nueve mundos tal y como él mismo los ve. Conoce además el destino de todos los hombres y dioses, pero nunca lo revela. Sus hijos son Höd y Bald.

IDUNN

La **diosa de la belleza y la juventud eterna** es la guardiana de las manzanas que comen los dioses para seguir siendo inmortales. Una de las tretas de Loki fue robar estos frutos prodigiosos, pero los *aesir* consiguieron recuperarlas.

SIF

Sif es la **esposa de Thór**. También es la madre de la *valkyrja* Thrúd y del dios Ull, un hijo de Ódinn adoptado por el dios del trueno. Es la **diosa de la fidelidad y las cosechas**, simbolizadas por su cabello largo y dorado como el trigo. Sif estaba muy orgullosa de su pelo, pero Loki, en una de sus bromas, lo cortó mientras dormía. Esto enfureció tanto a Thór que Loki, presa del pánico, hubo de convencer a unos enanos para que hiciesen a Sif unas trenzas de oro puro capaces de crecer como el cabello natural.

SIGYN

La **tercera esposa de Loki** es la madre de Narfi y de Váli (no confundir a este último con el vástago de Ódinn). Sigyn es la única que permanece al lado de Loki en su cautiverio. Sujeta un cuenco que recoge las gotas de veneno que la víbora vierte sobre su rostro, pero cuando

tiene que vaciarlo y el veneno cae directamente, Loki se retuerce de dolor y la tierra tiembla en todo el mundo.

NANNA

Es la **compañera de Bald**, con el que tuvo a su único hijo, Forseti. Murió de un modo especialmente trágico tras la muerte de su esposo, al arrojarse a su bote funerario cuando este era consumido por las llamas.

OTROS DIOSES SECUNDARIOS

Aegir: dios del mar.

Andhrimnir: chef de los *aesir* y de los *einherjar* en el Valhöll.

Bor: hijo de Buri, uno de los primeros dioses.

Bragi: marido de Idunn e hijo de Ódinn y Gunnlod. Es la deidad de la música, la poesía, los *skáld* y la elocuencia. Ódinn le grabó unas runas en la lengua y le asignó la tarea de componer poemas y canciones en honor a los dioses y los héroes del Valhöll.

Buri: primero de los dioses de la mitología nórdica.

Dag: personificación del día, hijo de Nótt, la noche, y de Delling, la aurora.

Eir: diosa de la medicina, la resurrección y las propiedades curativas de las plantas, así como una de las doncellas de Frigg.

Forseti: dios de la justicia, la paz y la verdad, hijo de Bald y Nanna. Habita en el palacio Glitnir. Posee la habilidad de hablar de forma tan elocuente que consigue aplacar a los enemigos y que estos firmen tratados de paz.

Fulla: diosa de la fertilidad y doncella de Frigg.

Hel: diosa del inframundo (Helheim), hija de Loki y la giganta Angrboda. La mitad superior de su cuerpo es de gran belleza, pero la inferior corresponde a un cadáver en descomposición.

Hermód: hijo de Ódinn y Frigg, encargado de dar la bienvenida a los héroes en el Valhöll. Viajó a Helheim para recuperar a Bald tras su muerte.

Hlin: diosa del consuelo y doncella de Frigg. Posee una gran belleza, y con un solo beso es capaz de secar las lágrimas de aquellos que más intensamente sufren. Hlin alivia las penas y escucha las plegarias de los mortales, que luego transmite a Frigg para que actúe.

Höd: dios ciego, hermano gemelo de Bald. Loki lo engañó para que lanzara la flecha de muérdago que mató a su hermano, por lo que fue condenado a muerte por Ódinn.

Hönir: dios que concedió a los hombres el don del movimiento y los sentidos.

Lódur: deidad que animó los cuerpos de los primeros seres humanos dotándolos de sangre y salud.

Lofn: otra de las muchas doncellas de Frigg. Es la encargada de allanar el camino para que se produzca el amor verdadero.

Magni: hijo de Thór y de la giganta Járnsaxa. Rescató a su padre tras un duelo contra el gigante Hrungnir. Tras el Ragnarök, cuando Thór muera, Magni y su hermano Módi heredarán el martillo Mjölnir.

Mímir: es el más sabio de todos los *aesir*, por lo que custodiaba el Pozo de Mímir bajo el Yggdrasil. Fue asesinado por los *vanir*. Su cabeza se envió a Ódinn, quien la consulta cuando necesita consejo. A cambio de alcanzar la auténtica sabiduría, Ódinn también perdió uno de sus ojos en el Pozo de Mímir.

Meili: hermano de Thór.

Módi: hijo de Thór y hermano de Magni, es el dios de la furia en la batalla y el referente de los *berserkir*. Junto a Magni, heredará a Mjölnir tras la muerte de su padre.

Ódr: dios de la inteligencia y la energía. Fue el primer marido de la diosa Freyja y el padre de Hnoss. Ódr le era infiel a su esposa con jóvenes mortales; Freyja lo sabía y lloraba lágrimas de oro rojo cuando él se marchaba.

Saga: amante de Ódinn y diosa de la adivinación.

Sjöfn: diosa de las mujeres.

Snotra: doncella de Frigg, diosa de la omnisciente virtud.

Sól: diosa del sol.

Syn: deidad que custodia las puertas del palacio de Frigg. No permite el paso a los invitados indeseados y su opinión es tan ecuánime como inalterable. En los juicios y tribunales se invoca su nombre para obrar con criterio y prudencia.

Var: doncella de Frigg, encargada de mantener las promesas y castigar a los perjuros y a los que faltan a su palabra, así como de recompensar a aquellos que la mantienen.



Freyja, diosa del amor, la belleza y la fertilidad

Ve: uno de los tres hijos de Bor, hermano de Ódinn y Vili y nieto del gigante Ymir. Dio a los humanos el poder del habla y de los sentidos externos. Junto a sus hermanos, mató a Ymir y creó el universo con sus restos.

Vidar: dios del silencio y la venganza, hijo de Ódinn y la giganta Gríd.

Vili: hijo de Bor, hermano de Ódinn y Ve y nieto del gigante Ymir. Es el dios de las emociones y el que otorgó la inteligencia a la humanidad.

Vjofn: otra de las doncellas de Frigg. Se encarga de la conciliación de los mortales intentando mantener la paz, especialmente entre los cónyuges.

Dioses *vanir*

La otra categoría de dioses nórdicos son los *vanir* (o *vanes*), cuya morada es el reino de **Vanaheim**. Frente al ámbito espiritual y guerrero de los *aesir*, **los *vanir* son dioses ligados a la tierra, la reproducción y las fuerzas de la naturaleza**. Sus atribuciones también se extienden a la fertilidad, la prosperidad, la riqueza, el placer y la paz. Los *vanir* son **conocedores de la magia *Seid***, y entre ellos se acepta el incesto y la endogamia.

NJÖRD

Es el dios más importante, el **progenitor de Freyja y Frey y la principal deidad del mar, la pesca, la navegación y las artes náuticas**. También es el dios de la fertilidad, la tierra, las cosechas y los matrimonios. Su esposa era la giganta Skadi, con la que, no obstante, no tuvo ningún hijo.

SKADI

Como **antigua esposa de Njörd**, se la considera una más entre los *vanir*, a pesar de tratarse de una giganta. **Su dominio es el del invierno y la caza con arco**. Su matrimonio fue extraño e infeliz. Después de que los dioses asesinaran a su padre, Thjazi, Skadi deseaba venganza. Para aplacarla, Ódinn le prometió como esposo al dios que ella eligiera, con la condición de que lo escogiese observando únicamente sus pies. Skadi quería a Bald, así que eligió al dios con los pies más limpios, sin darse cuenta de que Njörd, como dios del mar, estaba en el agua más que ningún otro.

Las diferencias entre Skadi y Njörd hicieron que su matrimonio no fructificara. Skadi no soportaba el sonido de las olas, el ruido de las gaviotas ni la humedad del mar que reinaban en Nóatún, la morada de su esposo. Del mismo modo, Njörd no aguantaba el aullido de los lobos o la sequedad del **bosque de Thrymheim, hogar de Skadi**. Si bien acordaron alternar entre los dos lugares cada nueve días, finalmente se separaron.

FREYJA

Hija de Njörd y gemela (y esposa) de Frey, es, junto con Frigg, la diosa más importante para los vikingos. Existen bastantes similitudes entre ellas. Freyja es la **diosa del amor, la belleza, la fertilidad y el sexo, pero también de la muerte, la magia, la profecía y la riqueza bien ganada**. Su dominio es el prado **Fólkvang**, en el que acoge a la mitad de los muertos en combate. En Ásgard, Freyja se desposó con el dios Ódr, pero este nunca le fue fiel, por lo que la diosa pasó su vida entre la tristeza y la promiscuidad.



Idunn, guardiana de las manzanas de la eterna juventud

Entre sus objetos mágicos, destaca el **collar de oro Brisingamen**, un regalo que le hicieron los enanos a cambio de que alternase una noche con ellos. También es dueña de una capa realizada con plumas de halcón, que le permite adoptar la apariencia del ave que desee. Su carro está tirado por dos grandes gatos, **Bygul** ("Abeja de oro") y **Trjegul** ("Árbol de ámbar dorado"). En ocasiones, Freyja también cabalga sobre un jabalí de cerdas doradas, cuyo nombre es **Hildisvíni**.

FREY

Hijo de Njörd y hermano gemelo de Freyja, a la vez que su esposo, es la deidad predilecta de los elfos. Es un **dios de la fertilidad y las cosechas**; se lo considera el **señor supremo de toda la vegetación** que crece sobre la tierra. Posee una espada que se mueve y lucha sola. Su barco, llamado **Skídbladnir**, construido por los enanos, fue un regalo de Loki. Es un navío de naturaleza mágica que puede navegar por el mar y viajar por la tierra. Frey posee también dos animales: un jabalí de oro, de nombre **Gullinbursti**, y un caballo capaz de sortear todos los obstáculos posibles.

GERD

Es una giganta transformada en diosa al convertirse en esposa de Frey, cuando este fue obligado a separarse de Freyja por orden de los dioses. Se dice que es **la criatura más bella que existe** y, como diosa, está relacionada con la fertilidad y el sexo.

LÝTIR

Es el **dios de la adivinación**. Ejerce de patrón de las *völvur*, las videntes de Escandinavia. El resto de la población vikinga apenas le rinde culto.

NERTHUS

Es la **diosa de la tierra**, a quien se le ofrecen los sacrificios en el lago, un tipo de rito bastante habitual entre los vikingos. Representa la fertilidad de los campos que se labran. Se la honra en primavera en una procesión en la que un sacerdote conduce un carro tirado por dos vacas.

Protagonistas de la mitología (II): gigantes, enanos y elfos

Los gigantes

Los **gigantes o *jötnar***, como los dioses, se dividen en diferentes razas. Por un lado están los gigantes de hielo o escarcha, conocidos como ***hrímsthursar***, que habitan en Niflheim, y por otro los gigantes de fuego, llamados ***muspeli***, que residen en Múspellsheim y están gobernados por Surt. Los gigantes y los dioses tienen una relación difícil. Aunque algunas gigantas hayan enlazado con dioses, por lo general siempre hay peleas y disputas entre ellos. Los gigantes se encuentran permanentemente vigilados por los *aesir*, especialmente por Thór, aunque a veces también acuden a ellos en busca de ayuda. Thór, además, protege a los mortales de los *jötnar*.

Los gigantes son seres muy importantes en la mitología. El primer ser vivo fue Ymir, uno de los *hrímsthursar*. Su relevancia también tiene que ver con el papel que jugarán en el fin de los tiempos: cuando llegue el Ragnarök, los dioses se enfrentarán a ellos emulando la lucha entre las fuerzas del orden (*aesir* y *vanir*) y las fuerzas del caos (*jötnar*). Aunque en general se describe a los gigantes como **monstruosos en lo físico y pueriles en lo mental**, algunos de ellos son sabios e incluso hermosos.

Enanos y elfos

La carne del gigante Ymir, con la que los dioses construyeron el mundo de los mortales, propició la aparición de otras dos categorías de seres: enanos y elfos. A los **gusanos** que proliferaron en ella, los dioses los convirtieron en enanos, si poseían una ética cuestionable, o en elfos, si eran virtuosos y correctos. Enanos y elfos, por tanto, no son seres humanos. Debido a su ambigua naturaleza, **pueden ser tanto enemigos como amigos de los hombres que pueblan Midgard**.

ENANOS O *DVERGAR*

Llamados también **gnomos, *kobolds* o *trolls***, viven bajo tierra, en Niflheim. Son seres pálidos y cadavéricos, de cabello negro y estatura humana. Suelen ser de género masculino, y no se reproducen con frecuencia. Su inteligencia y laboriosidad son proverbiales, lo que los convierte en los creadores de muchos de los objetos mágicos que atesoran los dioses. **Asociados en general a las rocas, el mundo subterráneo, la muerte, la fortuna, la magia, la tecnología y la forja**, su ocupación principal es la siderurgia y la metalurgia, siendo artesanos de enorme talento. Algunos de los objetos que han salido de sus manos son:

- El martillo **Mjölnir**, de Thór.
- La lanza **Gungir**, propiedad de Ódinn.
- El anillo mágico **Draupnir**.
- El barco **Skídbladnir**.
- El collar **Brisingamen**, de Freyja.
- La cadena **Gleipnir** con la que se ata al lobo Fenrir.
- El jabalí dorado **Gullinbursti**, de Frey.

ELFOS O *ÁLFAR*

En la mitología nórdica existen dos razas de elfos:

- **Elfos de luz**, llamados *ljósálfar,* que habitan en Alfheim.
- **Elfos negros u oscuros**, llamados *svartalfár* o *døokkálfar,* que habitan bajo tierra (en Svartálfaheim) o en túmulos.

Bellos y altos, los elfos son seres nobles y poderosos. Tienen una relación ambigua con los hombres, ya que si en algunas ocasiones pueden favorecerles, en otras parecen influirles negativamente provocando epidemias y otras calamidades.

Protagonistas de la mitología (III): *nornir, valkyrjur* y *einherjar*

Nornir

Las más importantes entre las *dísir* (espíritus o deidades femeninas) son las *nornir,* **asociadas con el destino de los hombres y los dioses**. Las más conocidas son **Urd**, vinculada a lo que ya ha ocurrido (ergo, el pasado), **Verdandi**, ligada a lo que está sucediendo (el presente), y **Skuld**, conocedora de lo que va ocurrir (el futuro). Esta última es también una de las *valkyrjur*.

Las *nornir* habitan bajo las raíces de Yggdrasil. En su morada, tejen tapices con los hilos del destino inalterable de hombres, *aesir* y *vanir*. Cada una de las hebras de sus telares representa la existencia de un hombre o un dios, y su longitud indica cuán larga será esa vida. Ni los héroes quedan al margen del destino tejido por las *nornir*, ni siquiera el mismísimo Ódinn. Por último, las *nornir* se encargan de que Yggdrasil nunca se seque, regándolo con agua del pozo de Ud.

Valkyrjur

Las *valkyrjur* son ***dísir* estrechamente relacionadas con Ódinn**. Este las envía a los campos de batalla para recoger a la mitad de los guerreros caídos en combate y conducirlos al Valhöll, donde se convierten en *einherjar*. Algunos relatos dan a entender que son ellas las que deciden quién ha de vivir y quién debe morir, así como qué guerreros se han ganado el derecho al Valhöll. La otra mitad de los combatientes caídos es conducida al palacio de Freyja en Fólkvang. Las *valkyrjur* **habitan en el palacio de Vingólf**, donde reciben a los muertos y curan sus heridas antes de ser llevados al banquete de Ódinn.

Las *valkyrjur* son **guerreras tan bellas como peligrosas**. Son capaces de adoptar formas de pesadilla o hacer que llueva sangre sobre Midgard. A veces se dejan ver en los campos de batalla, ya sea como meras espectadoras, terminando ellas mismas el combate o tejiendo un macabro tapiz a base de intestinos humanos en un telar en el que la lanzadera es una flecha y las pesas están formadas por cabezas de guerreros muertos.

Einherjar

Los *einherjar* son los **espíritus de los guerreros caídos en la batalla seleccionados por las *valkyrjur* para ser conducidos al Gran Salón o Valhöll**, junto a Ódinn. Este los necesita para formar el gran ejército que luchará al lado de los dioses cuando llegue el Ragnarök, la batalla final de los *aesir* y los *vanir* contra las fuerzas del caos. Cuando acontezca ese momento, 800 de ellos saldrán esgrimiendo sus armas por cada una de las 540 puertas del Gran Salón.

En el Valhöll, los *einherjar* entrenan sin cesar. Se levantan temprano, despertados por el gallo Gullimkambi, y luchan todo el día hasta que se matan unos a otros en la llanura que se extiende frente al palacio de Ódinn. Al caer la noche, vuelven a la vida y lo festejan con un gran banquete. Entonces se alimentan del jabalí Saehrimnir, al que diariamente el cocinero Andhrimnir sacrifica y prepara en

su caldero mágico Eldhrimnir. El jabalí tiene la capacidad de renacer una vez tras otra tras ser devorado, para ser muerto y cocinado nuevamente. En el festín nocturno, los guerreros también beben del abundante hidromiel que sale de las ubres de la cabra de Ódinn, Heidrún.

Protagonistas de la mitología (IV): bestias y otros seres

La giganta Angrboda

Angrboda es una giganta con la que Loki engendró a sus hijos Fenrir, Jördmundgander y Hel. Vive en Járnvidr, el bosque de hierro, donde habitan mujeres *trolls*, otras gigantas y lobos de descomunal tamaño.

Los hijos de Loki y Angrboda

EL LOBO FENRIR

Fenrir es hijo de Loki y Angrboda y a su vez padre de los lobos Sköll y Hati. Se trata de la **bestia mítica que acabará con Ódinn cuando llegue el Ragnarök**, y que a su vez será asesinada por Vidar.

Aunque los dioses conocían de antemano el papel que desempeñará Fenrir durante el Ragnarök, no tomaron ninguna medida contra él mientras era un simple cachorro. Sin embargo, luego creció tanto que los dioses se asustaron, y decidieron encadenarlo. Las primeras cadenas que usaron, Leding y Droma, no fueron suficientes para contenerlo, y entonces pidieron ayuda a los enanos, que forjaron a **Gleipnir**, una cadena irrompible pero liviana y fina como la seda. Gleipnir está hecha del sonido de las pisadas de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, los nervios de un oso, el soplo de los peces y la saliva de un pájaro.

Los dioses intentaron engañar a Fenrir para ponerle esta nueva cadena diciéndole que se trataba de un juego. Fenrir, desconfiado y astuto, exigió una prueba de buena voluntad: uno de los dioses debía poner una mano en sus fauces mientras lo encadenaban. Al desafío se prestó voluntario Týr, que introdujo la extremidad en la boca del monstruo. Cuando el lobo fue consciente de que le habían burlado y que, esta vez sí, lo habían apresado firmemente, arrancó la mano del dios. A pesar de ello, los *aesir* lograron lo que se proponían, y las ataduras durarán hasta el Ragnarök.

LA SERPIENTE JÖRDMUNDGANDER

La serpiente que rodea Midgard es hija de Loki y la giganta Angrboda. Ódinn pensaba que incluso antes del Ragnarök podía causar grandes problemas, así que la lanzó al océano para que quedara atrapada hasta ese momento. Jördmundgander creció tanto que ahora **rodea toda la tierra y puede morder su propia cola**. Cuando llegue el Ragnarök se liberará, y Thór y ella entablarán una lucha en la que ambos perecerán.

Lobos

GERI Y FREKI: "VORAZ" Y "CODICIOSO"

Geri y Freki son los **lobos de Ódinn**, que los alimenta con su propia comida, ya que el dios no necesita comer y solo se nutre de cerveza e hidromiel.

HATI Y SKÖLL

Son los **hijos de Fenrir, lobos que odian la luz**. Hati persigue al dios luna (Máni) y Sköll a la diosa sol (Sól). Conseguirán su propósito cuando llegue el Ragnarök, sumiendo de nuevo al mundo en la oscuridad.

Caballos

ARVAK Y ALSVID: "MADRUGADOR" Y "MUY VELOZ"

Son los caballos que **tiran del carro de la diosa Sól**. Sus crines emiten luz mientras la diosa proporciona calor al mundo.

SKÍNFAXI Y HRÍMFAXI: "CRINES BRILLANTES" Y "CRINES DE ESCARCHA"

Hrímfaxi es un caballo negro que recorre el cielo tirando del **carro de Nótt**, la noche. La espuma de su freno provoca cada mañana el rocío de la tierra. Skínfaxi es un caballo blanco que tira del **carro de Dag**, el día. Sus crines lo iluminan todo.

SLEIPNIR: "RESBALADIZO"

Es el **caballo gris de ocho patas de Ódinn**, hijo del dios Loki y Svadilfari, un semental que pertenecía al gigante Hrimthurs. Sleipnir es el mejor de los caballos, el más veloz y el más capaz. Puede ser montado incluso para llegar al mismísimo Helheim, o cruzar el horizonte de un extremo al otro con gran rapidez. Sleipnir simboliza los ocho vientos que soplan desde los puntos cardinales, y su dentadura está grabada con runas.

HELHEST

Es un caballo de solo tres patas asociado a la diosa Hel. Es una **bestia fantasma que cabalga la Muerte** y anuncia todo tipo de males.

HÓFVARPNIR: "PEZUÑA PISADORA"

Se trata de un **caballo volador que pertenece a Gna**, una doncella divina que viaja por los mundos cumpliendo los encargos de la diosa Frigg.

GRANE

Es el **caballo de la *valkyrja* Brunilda**. Desciende de Sleipnir, el caballo de ocho patas de Ódinn, que se lo entregó a Brunilda aparentando ser un anciano.

GULLFAXI: "CRINES DORADAS"

Era el **caballo mágico del gigante Hrungnir**. Se desplaza con la misma velocidad tanto sobre la tierra como por el agua o el aire. Se convirtió en propiedad de Módi, uno de los hijos de Thór, como recompensa por haberle ayudado a luchar contra Hrungnir.

Jabalíes

El jabalí es un animal especial para los vikingos, un amuleto para la protección personal en sí mismo y un **símbolo de fertilidad**.

HILDISVÍNI, EL JABALÍ DE BATALLA

Pertenece a Freyja, quien lo cabalga cuando no utiliza su carro tirado por gatos.

SAEHRIMNIR

Es el jabalí que cada día se cocina en el Valhöll para dar de comer a los *einherjar.* Renace a diario, por lo que sirve como una fuente de alimento infinita.

GULLINBURSTI

Es un jabalí forjado por el enano Bokk con la ayuda de su hermano Sindri, propiedad de Frey. Se dice que es más rápido que cualquier caballo. Con él se puede cabalgar por el aire y sobre el mar tanto de día como de noche; al tener las crines de oro brillante, reluce tanto que no se ve afectado por la oscuridad.



Bragi, dios de la poesía y patrón de los *skáld*

Habitantes de Yggdrasil

EL DRAGÓN NÍDHÖGG

Es un monstruo que se esconde entre las raíces de Yggdrasil, que roe sin cesar con el objetivo de derribar el árbol (cosa que conseguirá en el Ragnarök).

EL ÁGUILA SIN NOMBRE

Habita en la rama más alta, desde donde vigila los nueve mundos. En su entrecejo mora un halcón llamado Vedrfölnir, que vigila sus movimientos.

LA ARDILLA RATATÖSK

Se pasea desde las raíces hasta la copa llevando noticias falsas del dragón al águila y viceversa, con el propósito de sembrar la discordia.

DÁINN, DVALIN, DUNEYRR Y DURATHRÓR

Cuatro misteriosos ciervos de los que solo se saben sus nombres.

Otras seres sobrenaturales

LOS CUERVOS HUGINN Y MUNINN: "PENSAMIENTO" (O "REFLEXIÓN") Y "MEMORIA"

Son los dos cuervos negros de Ódinn. Al alba vuelan por los nueve mundos recopilando toda la información que les es posible; al atardecer regresan junto a Ódinn, se posan en sus hombros y le susurran todas las noticias.

LOS CARNEROS TANNGNJÓSTR Y TANNGRISNIR: "ROMPEDIENTES" Y "CRUJIR DE DIENTES"

Son los dos grandes carneros que tiran del carro volador de Thór y le sirven de alimento. Thór los puede cocinar cuantas veces quiera: una vez los ha comido, con solo juntar sus huesos bajo su capa, los animales resucitan. Uno de ellos es cojo, ya que en uno de sus viajes Thór se hospedó con una familia de campesinos con los que, en agradecimiento por su hospitalidad, compartió su singular comida, mas al terminar el almuerzo y obrar la magia, el dios comprobó que uno de los hijos de la familia había partido uno de los huesos al comer, con lo que el carnero quedó cojo.

LOS GATOS BYGUL Y TRJEGUL: "ABEJA DE ORO" Y "ÁRBOL DE ÁMBAR DORADO"

Son los gatos que tiran del carro de Freyja. Los dos son de la raza *skogkatt*, o tal vez linces boreales, ambos muy comunes en los bosques de Escandinavia.

EL PERRO GARM

Es un perro enorme que guarda las puertas de la morada de Hel en Helheim. Su pecho está bañado de sangre y su aullido anunciará el comienzo del Ragnarök. En la lucha del fin del mundo, Garm se enfrentará al dios Týr.

LOS GALLOS GULLINKAMBI, FJALA Y EL GALLO DEL COLOR DEL ÓXIDO

Gullinkambi, cuyo nombre significa "Peine de oro" y cuyo plumaje es de color dorado, es un gallo que vive en el Valhöll. Su función es despertar a los *einherjar* cada mañana. Junto a otros dos gallos, el rojo Fjalar y un gallo sin nombre del color del óxido, anunciará cantando el comienzo del Ragnarök.

LA CABRA HEIDRÚN

Esta cabra se alimenta de las hojas del árbol Laerad, propiedad de Ódinn. De sus ubres mana de forma infinita el hidromiel que alimenta a los *einherjar* en el Valhöll.

EL LINDWORM

Es una criatura a medio camino entre el dragón y la serpiente, que no está dotada de alas. Su malignidad es célebre.

LOS MONSTRUOS MARINOS HAFGUFA, LYNGBAKR Y EL KRAKEN

Hafgufa ("Vapor de océano") es un enorme monstruo marino descrito como un pez gigante. Otra aberración similar es el Lyngbak, de un tamaño tal, que a menudo se hace pasar por una isla. Cuando los marineros desembarcan en su superficie, se hunde en el océano y se los lleva consigo. El Kraken, por último, es una especie de pulpo o calamar de gigantescas dimensiones. Disfruta emergiendo de las profundidades del mar para atacar los navíos y devorar sus tripulantes.

El culto vikingo: fe, sacerdotes, sacrificios y templos

La fe y la religión

Los vikingos **no profesan una religión caracterizada por una doctrina sólidamente establecida, y tampoco tienen un libro sagrado** del que se derive el dogma religioso. La religión se transmite por vía oral y, como consecuencia, no está formada por un conjunto homogéneo de creencias, ritos o ceremonias. Tampoco existe una casta sacerdotal que se preocupe por mantener un corpus mental y procedimental común en toda Escandinavia. La religión no se relaciona con el Estado, y **no existen dogmas obligatorios que todos los vikingos deban aceptar**.

En muchas ocasiones, la religión se confunde con una superstición de tipo animista. Los vikingos temen el mal de ojo, piensan que la sangre y la saliva son sustancias con las que se realizan los encantamientos y atribuyen a las manos virtudes curativas sobrenaturales. También creen que el cabello y las uñas pueden ocultar energías de tipo mágico, que en los genitales masculinos reside una porción de la fuerza cósmica, o que la tierra desnuda defiende de los encantamientos. Pero no solo eso: para los vikingos, las fuentes, los lagos, los arroyos, los ríos, las praderas y los bosques son seres vivos, visibles y pensantes. De un modo similar, la nieve, el granizo, las inundaciones o los terremotos constituyen la obra malvada de los gigantes.

La adoración

Los vikingos practican un culto sumamente sencillo. Este se divide siempre en dos partes: la oración y la ofrenda. **La oración sirve para pedir favores o ponerse en contacto con los dioses, y la ofrenda para aplacar su ira o mostrarles agradecimiento**. Esto se traduce en una oración inicial seguida por una ofrenda, compuesta esta última por donaciones y regalos según la ocasión y en función de la deidad particular a la que van dirigidos, así como por los ineludibles sacrificios.

La oración es algo simple y pragmático, pudiendo variar entre la súplica, la petición formal o el agradecimiento por algún hecho determinado. Cualquier oración se debe dirigir al dios que está ligado al ámbito concreto en el que se inscribe la petición. Los vikingos rezan al dios de las cosechas, al de la navegación, al de la guerra, al de la fertilidad, al de la justicia… y lo hacen cuando lo necesitan, sin horarios o fechas preestablecidas, salvo algunas pocas festividades que sí se vinculan a una época del año.

Las ofrendas varían según la zona y el tipo de festividad o dios al que van dirigidas. Pueden ser desde objetos de valor como joyas o armas hasta botines de guerra, alimentos, libaciones e incluso sacrificios de animales o seres humanos. También se honra a los dioses por medio de **banquetes (*minne* o *sumbl*),** en los que se come y se bebe a la salud de los *aesir*, los *vanir*, los héroes, los reyes desaparecidos y los antepasados en general. **El sacrificio en concreto se denomina *blót*, y consiste en una ceremonia que incluye la muerte de animales y, en algunas ocasiones, de seres humanos.** La mayoría de los sacrificios forman parte de oraciones y ofrendas puntuales, sin que se relacione con un momento concreto del año (con la excepción, por ejemplo, de la festividad del solsticio de invierno, conocida como *Júl*). Por último, para los vikingos **la sangre es un elemento mágico fundamental.** Los escandinavos están convencidos de que atesora poderes y propiedades sobrenaturales. Por ello, suelen salpicar con la sangre de los seres sacrificados las paredes de sus casas o templos (cuando estos existen), así como las piedras, las estatuas e ídolos de los dioses e incluso los propios participantes de la ceremonia.

Un tipo especial de ofrendas son aquellas que tienen que ver con los enterramientos, cuyo destinatario viene a ser el propio finado (en lugar de los dioses). Como creen en la vida después de la muerte, los vikingos dan sepultura a sus muertos con muchas o todas de sus posesiones, de manera que puedan disponer de ellas en el Más Allá. Algunas personas ricas son enterradas con sus esclavos, sus caballos o incluso sus perros, con objeto de que les sirvan en la otra vida. En general, el tamaño de las sepulturas, la calidad de los ajuares funerarios y la naturaleza de los túmulos construidos identifican claramente el rango social y la riqueza de sus ocupantes.

Sacerdotes y templos

Por lo general, **quienes llevan a cabo el culto son los cabezas de familia o los líderes de las comunidades**: el *bóndi*, el *jarl* o el *konungr*, cada uno a su nivel. En Escandinavia no existen líderes religiosos a excepción de los ***godar*** (especialmente bien representados en Islandia), jefes políticos que, a su vez, se encargan de organizar el culto colectivo. Por lo general, los vikingos practican su fe en la intimidad de sus propias casas o en espacios al aire libre en las inmediaciones de sus predios. Estos lugares reciben el nombre de ***vé***, y cuentan con un altar hecho de piedras llamado ***hog***, sobre el que se llevan a cabo los sacrificios o se depositan las ofrendas. Los escandinavos también poseen ídolos de madera (que representan a los dioses) a los que realizan plegarias en voz alta o ruegan en silencio.

Con respecto a los templos de mayores proporciones, destaca sin duda el de **Gamla Uppsala, en Suecia,** un santuario erigido en una depresión en el interior de un valle, como el escenario de un anfiteatro, al que rodea una cadena de oro. Junto al templo se levanta un árbol gigantesco, y al lado de este una fuente en la que los vikingos ofrecen sus sacrificios a los dioses ahogando hombres vivos. El templo de Gamla Uppsala acoge cada nueve años una espectacular ceremonia de tipo propiciatorio a la que asisten todos los clanes de Suecia. En ella se sacrifican multitud de animales y seres humanos, que luego se cuelgan de las ramas del gran árbol. Las diversas celebraciones que siguen a los sacrificios se llevan a cabo en un ambiente general de embriaguez y completa relajación moral, entre canciones obscenas, gesticulaciones teatrales y movimientos lascivos.

APÉNDICE 1
RESUMEN GENERAL DE REGLAS

Bienvenido a la "Quilla" de **Walhalla**. Este que ahora comienza es el apéndice fundamental de nuestro *langskip*. En él se pueden encontrar todas las reglas del manual convenientemente extractadas para que su consulta resulte lo más rápida y certera posible. No solo eso: este resumen se ha confeccionado a partir de unas tablas en las que marcar aquellas reglas concretas del paquete optativo de **TRa** que se deseen añadir al paquete cerrado de **TRb**. No hay que olvidar que la elegibilidad y la libre configuración de un sistema de juego a medida es el aspecto más original del mecanismo de reglas de **Walhalla**. Una buena idea es fotocopiar las tablas de este apéndice y marcar con una "x" aquellas opciones **TRa** que se vayan a incorporar al cuerpo básico **TRb**.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES COMUNES

TRb	Opciones TRa (en caso de haberlas)	X
CONFORMACIÓN DE PORCENTAJES		
Máximo características: 50 puntos. **Máximo capacidades**: 70 o característica de la que depende + 20 puntos (o Idioma nórdico + 10 puntos en el caso de las características que dependen de PAL).		
Niveles de los personajes: hasta 8 para los que tienen nombre (PJ y PNJ nórdicos); hasta 6 para los anónimos (resto PNJ).		
Porcentajes: grado de la capacidad + grado de la característica de la que depende + modificador saliente de la Tabla de dificultad de las acciones.	**+ penalizadores por peso**. –1% y –1 a la INI por cada 0,5 k. extra.	
	+ bonificadores o penalizadores por meteorología. +15 / –40%.	
	+ bonificadores o penalizadores por moral. +20 / –50%.	
Capacidades con grado cero: no permiten tirar los dados.	**Capacidades de base mínima** (**): aun con grado cero permiten tirar los dados, aunque el porcentaje base solo se forma con el grado de la característica de la que depende / 2 y redondeado hacia abajo.	
Acciones automáticas: de sentido común (criterio exclusivo del DJ).	**Acciones automáticas**: solo aquellas que sean de las capacidades de base mínima (**) o de las marcadas con un asterisco (*).	
Capacidades de PAL en otro idioma: funcionan igual que en el propio.	**Capacidades de PAL en otro idioma**: el porcentaje base se forma con el grado más bajo de las dos (la de PAL y la del idioma extranjero).	
Capacidades sin capacidad: se consignan en la ficha cuando se adquiere algún grado en ellas (experiencia, aprendizaje). El DJ establece la característica de la que dependen		
Acciones sin capacidad: porcentaje base formado únicamente por el grado de la característica que estime el DJ.		
Acciones combinadas (en negrita en la ficha de PJ): tira el personaje con menor porcentaje base, añadiendo 20% o 10% por cada personaje adicional con más de 15 puntos en el grado de dicha capacidad o con 1 a 15, respectivamente. El porcentaje resultante nunca puede ser más del doble del porcentaje base original del personaje que realiza la tirada.		
Capacidades asociadas: no existen.	**Capacidades asociadas**: 9 pares de capacidades asociadas (tabla).	
CALIDADES DE ÉXITO		
4 tipos: crítico, acierto, fallo y fracaso.	**6 tipos**: crítico, acierto, precario, mínimo, fallo y fracaso.	
Fallos con porcentajes de 99 o más: 1-7 fallo; 8-10 fracaso.	**Fallos con porcentajes de 91 o más**: fallo 99 y fracaso 00 mientras sea posible. A partir de porcentaje 98, 1-5 mínimo; 6-9 fallo; 00 fracaso.	
Capacidades sensibles respecto a la consciencia del fracaso (recomendadas tiradas en secreto para el DJ): Descubrir, Esconderse, Mentir, Orientación, Perspicacia y Simular.		

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

COMBATE Y PUNTOS DE VIDA

TRb	Opciones TRa (en caso de haberlas)	X

DECLARACIÓN, MOVIMIENTO E INICIATIVA

Acciones y asaltos: solo 2 acciones de combate por asalto (2 de ataque, 2 de defensa, o 1 de ataque y 1 de defensa).	**Acciones y asaltos**: 2 acciones de combate por asalto (2 de ataque, 2 de defensa, o 1 de ataque y 1 de defensa) y posibilidad de otra más de alguna capacidad común pero con **–25%** (–10% renunciando a una acción de combate), y solo en caso de combate cuerpo a cuerpo.	

Acción de defensa declarada y no usada: +**20**% a todas las tiradas por capacidades de combate en el siguiente asalto.

Ganando la iniciativa y declarando 2 acciones de ataque (ninguna de defensa): se resuelven sucesivamente ambos ataques antes de que el rival tenga oportunidad de actuar.

Movimiento durante el combate: no se contempla.	**Mov. durante el combate**	**Estático forzado**. Penalizador de –15%. **Habitual de combate**. Impide tomar una dirección. **Rápido de combate**. –5% al personaje y +10% a sus oponentes, pero permite tomar una dirección concreta a una velocidad de 5 metros por asalto. **De huida**. Pérdida de la iniciativa y de la acción de ataque, y solo dos paradas o acciones de esquivar.	

Iniciativa: AGI + 1D10. Orden de la subsiguiente declaración de acciones opuesto al orden de iniciativa.
Circunstancias de pérdida de iniciativa: en el asalto siguiente al de haber recibido un crítico en combate, en el asalto en el que se cambia de arma, y cualquier personaje desarmado frente a rivales armados.

RESOLUCIÓN DE ACCIONES DE COMBATE

Dificultad de acción genérica (combate cuerpo a cuerpo): NORMAL.	o MUY DIFÍCIL para **impactar en una zona concreta del cuerpo**.	
Dificultad de acción genérica (combate a distancia): FÁCIL a distancia corta, NORMAL a media, y DIFÍCIL a larga.	o + 2 NIVELES DE DIFICULTAD para **impactar en una zona concreta del cuerpo**.	

El lanzamiento de **lanzas cortas y arpones exige la utilización de la capacidad de Venablo** y no la usual de Arrojar.

Fracasos en combate (tanto en ataque como en defensa): al atacante se le escapa el arma (o escudo).	**Fracasos en combate**. Al ATACAR: tirar 1D100 y consultar la descripción del fracaso en la Tabla de críticos y fracasos de la familia a la que pertenece el arma. AL DEFENDER: al atacante se le escapa el arma o escudo.	

PARAR Y ESQUIVAR

Armas que pueden parar: cualquiera que presente algún valor en la columna de la derecha de la Tabla-Listado de armas.
Armas que pueden parar proyectiles: escudos (pero no broqueles).

Dificultad de acción genérica para escudos y broqueles (y para esquivar):NORMAL (MUY DIFÍCIL frente a críticos).	**Dificultad de acción genérica para escudos y broqueles (y para esquivar)**: FÁCIL frente a mínimos, NORMAL frente a precarios y aciertos, y MUY DIFÍCIL frente a críticos.	
Dificultad de acción genérica para el resto de armas: DIFÍCIL (HEROICA frente a críticos).	**Dificultad de acción genérica para el resto de armas**: NORMAL frente a mínimos, DIFÍCIL frente a precarios y aciertos, y HEROICA frente a críticos.	

Dificultad de acción genérica de los escudos para parar proyectiles: DIFÍCIL (HEROICA frente a críticos).
Dificultad de acción genérica para esquivar proyectiles: MUY DIFÍCIL. Los críticos no se pueden esquivar.

Número de paradas o esquivadas por acción de defensa: todas mientras exista porcentaje. –25% acumulativo a partir de la 2ª parada o esquivada (pero empezando en +50% cuando las 2 acciones de combate se han declarado de defensa).

Diferencias entre las armas que paran: no existen.	Armas de 3 categorías. 25% acumulativo de que el arma se escape de las manos (o se rompa si su aguante actual <50% del original) por cada nivel que esté por debajo del arma con la que se ha atacado.	
Desgaste de las armas que paran: no se contempla.	**Desgaste según calidades de éxito del ataque:** –25 puntos por críticos; –10 por aciertos y precarios. Los mínimos no causan pérdidas. **Armas con aguante actual <25% del original**: causan 50% daño. **Armas con 0 puntos de aguante**: rotas o inservibles para siempre.	

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

DETERMINACIÓN DE DAÑOS

Daños genéricos: particular del arma + modificación al daño del atacante.	**Daños genéricos**: ACIERTOS: particular del arma + modificación al daño del atacante. PRECARIOS: solo particular del arma (pero con modificación al daño en caso de ser esta negativa). MÍNIMOS: solo modificación al daño del atacante (siempre que sea positiva).		
Daños de los críticos: se doblan los puntos de daño.	**Daños de los críticos**: particular del arma + descripción de la Tabla de críticos y fracasos específica de la familia a la que pertenece el arma + se ignora cualquier armadura del oponente. **Coincidencia crítico - ataque apuntado**: el jugador decide si quiere asimilar su crítico a un acierto apuntado que ignora armadura y resulta tan difícil de parar o esquivar como cualquier crítico.		
Daños de los proyectiles: +20% a distancia corta (1 punto más como mínimo); -20% a distancia larga (1 punto menos como mínimo); sin modificación para la distancia media. Redondeo siempre hacia abajo.			
Daños de armas improvisadas y dardos: no son capaces de realizar críticos.	**Daños de armas improvisadas y dardos**: sus críticos solo ignoran las armaduras y añaden 3 puntos de daño extra.		
Localización del daño: no se contempla.	**Localización del daño**: Mientras no se ataque a una parte concreta del cuerpo del oponente, hay que consultar la Tabla de localización del daño a partir del número que ofrece el D10 de las unidades en la tirada de impacto (tirada de la capacidad de combate empleada con éxito). Se doblan los puntos de daño en cabeza y cuello. Se dividen entre dos los puntos de daño en las extremidades.		
Armaduras: restan tantos puntos de daño como puntos de protección atesoran.	**Armaduras**	Restan puntos de daño pero **según localizaciones**.	
		Sufren desgaste: pierden tantos puntos de aguante como puntos de daño causase originalmente el golpe. Los **puntos de aguante de la armadura** vienen determinados por su nivel (niveles 1 a 5).	

CONSECUENCIAS DE RECIBIR DAÑOS EN COMBATE

Criterio general: pérdida de 1 punto de vida por cada punto de daño recibido.	Además se debe consignar el número de **puntos de daño recibidos en cada localización** en el recuadro contiguo al de puntos de vida.
Acumulación del daño: consultar la Tabla de efectos de la acumulación del daño. **Umbrales** en los 40, 25, 12, 6 y 0 puntos.	Además se debe atender a la **acumulación de daño en una parte concreta del cuerpo**. Consultar la Tabla de secuelas cuando se rebase el 50% (o el 75%) de los puntos de vida perdidos en una misma localización. Consignar el recuadro "Secuelas y daños permanentes".

ASPECTOS ESPECÍFICOS DEL COMBATE SIN ARMAS (PELEA)

Personajes desarmados vs. oponentes armados: pérdida de la iniciativa, imposibilidad de parar golpes y penalizador de –20% a sus ataques (no a sus acciones de defensa –esquivadas en este caso–).	Además **un personaje armado sí puede parar los golpes de uno desarmado**, recibiendo este último el daño completo del arma que le para el golpe / 3 y redondeando hacia abajo (mínimo 1 punto de daño). Parar golpes de Pelea no genera ningún desgaste en las armas.	
Situaciones de melé: no se contemplan.	**Situaciones de melé**	**Tirar al oponente**: dificultad DIFÍCIL. **Oponente en el suelo**: +30% para el personaje en pie (ataques y defensas); –30% para el que yace. **Ponerse en pie**: Pelea a dificultad NORMAL cada asalto sin que esta acción cuente como tal o penalice a otras.
		Entrar en melé: pérdida de la iniciativa + dificultad MUY DIFÍCIL + imposibilidad de hacer nada más en ese asalto (ni siquiera llevar a cabo acciones de defensa). **En plena melé**: solo Pelea o Cuchillo, solo 1 ataque por asalto (y con penalizador de –25% para ambos contendientes, independientemente de que uno tenga algún cuchillo y el otro no), imposibilidad de defensa, y 3 puntos de daño menos por golpe.

CABALLERÍA

Combate a caballo: exige una tirada extra de Cabalgar a dificultad FÁCIL cada asalto (un fracaso arroja al jinete al suelo). **Iniciativa**: +5 puntos. **Movimiento**: sin penalizador. Huida automática al final del asalto prescindiendo de una sola acción. **Limitaciones**: imposibilidad de emplear armas cortantes contundentes. Imposibilidad de esquivar ataques.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



Jinetes contra infantes: combate normal, sin particularidades.	**Jinetes contra infantes**: +10% a todos los ataques del jinete. –10% a todas las acciones de combate del infante (ataque y defensa).
Localización del daño: no se contempla.	**Localización del daño**: el jinete pasa a su tronco o sus costados (a elegir) cualquier golpe recibido en cabeza, cuello u hombros. El jinete pasa a los hombros, los costados o el tronco del infante (a elegir por el jinete) cualquier impacto en piernas o vientre del infante.
Cargas a caballo: no se contemplan.	**Cargas a caballo**: dos asaltos al galope que exigen sendas tiradas de Cabalgar a dificultad NORMAL, tras lo cual el jinete gana la iniciativa, obtiene un +25% a sus ataques y dobla los puntos de daño.
Proyectiles desde las monturas: no se pueden disparar.	**Proyectiles desde las monturas**: –25% cuando la montura se mueve o anda al paso. No se puede disparar al trote o galope.

RECUPERACIÓN DE PUNTOS DE VIDA Y SALVACIÓN DE MORIBUNDOS

RECUPERACIÓN NATURAL: FUE x 2 cada semana. Aciertos, +1D3+1 puntos de vida; críticos, +5 puntos; fracasos, –1D6 puntos.	**RECUPERACIÓN NATURAL**: FUE x 2 cada semana. Críticos, +5 puntos de vida; aciertos, +1D3+1 puntos; precarios, +1D2 puntos; mínimos, +1 punto; fracasos, –1D6 puntos.

USO DE LA CAPACIDAD DE AUXILIO:
a) Para **salvar a un moribundo** y dejarlo a 0 puntos de vida (solo un personaje por asalto durante 3 asaltos como máximo antes de que la víctima muera). Dificultad de acción NORMAL.
b) Para **recuperar puntos de vida**. Una tirada a dificultad NORMAL por herida. 1 punto recuperado por acierto (2 por crítico).

USO DE LA CAPACIDAD DE CURACIÓN: Una tirada por semana a dificultad NORMAL. a) Reposo relativo: 1D10 puntos de recuperación por acierto y 12 por crítico. b) Reposo absoluto: recupera +5 puntos en cada caso, e incluso 1 con un fallo simple. c) Fracaso: –1D6 puntos.	**USO DE LA CAPACIDAD DE CURACIÓN**: Una tirada por semana a dificultad NORMAL. a) Reposo relativo: 12 puntos de recuperación por crítico, 1D10 por acierto, 1D6 por precario y 1 por mínimo. b) Reposo absoluto: recupera +5 puntos en cada caso, e incluso 1 punto con un fallo simple. c) Fracaso: –1D6 puntos.

OTROS ASPECTOS RELACIONADOS CON EL COMBATE

Maniobras de combate: no se contemplan.	**Maniobras de combate**: se adquieren y emplean gastando PMC en la Tabla de maniobras de combate. La maniobra (solo una por asalto) se debe declarar en la ronda de iniciativa, computando como una verdadera acción que sustituye alguna de las dos acciones habituales de combate a las que se tiene derecho (ataque o defensa). Los PMC se adquieren a partir del segundo asalto de combate a razón de 1 por cada nivel que ostenta el personaje hasta alcanzar su tope máximo, que viene determinado por su DES + su SAB / 10.
Escudos como armas ofensivas: no se contempla (ralentiza la secuencia de combate en el juego).	**Escudos (y broqueles) como armas ofensivas**: Escudo a dificultad NORMAL justo después del ataque (acción extra que no computa como tal). Localización del daño como de costumbre. **Daños por escudo**: precarios, 1 punto; aciertos, daño particular del escudo o broquel; críticos, daño particular multiplicado por 2. Fracasos sin consecuencias.
Penalización por aparatosidad de la armadura: algunas cuentan con un penalizador para las tiradas por capacidades de AGI, FUE y DES (o de PER), así como para las tiradas de iniciativa. Superponer armadura y sayal, túnica o casco genera un penalizador de –10%.	**+ Reparación de armas y armaduras**: para ello se emplea la capacidad de Maña con una dificultad de acción decidida por el DJ en función de las herramientas y materias primas disponibles. **Calidades de éxito**: crítico, reparación completa; acierto, recupera 120 puntos; precario, 60; mínimo, 10; fracaso, destrucción.
Ataques por sorpresa: no se contempla.	**Ataques por sorpresa**. A DISTANCIA: +20% al atacante. CUERPO A CUERPO: +30% al atacante en todo un asalto y ambas acciones de combate de ataque. Víctima: no puede defenderse de la 1ª acción de combate y sufre un –30% para parar o esquivar la 2ª.
Tratamiento realista del combate a distancia: no se contempla.	**Tratamiento realista del combate a distancia**: 3 asaltos para montar y cargar arcos y ballestas, y 2 para hondas y boleadoras. Penalizadores por movimiento del objetivo: **–20%** andando / mov. habitual de combate, y **–40%** corriendo / mov. rápido de combate.
Berserkir* y *úlfhédnar: no se describen rasgos específicos.	***Berserkir* y *úlfhédnar***. En estado de ***berserkgang*** disfrutan de moral +20%, provocan 5 puntos de daño extra con cada golpe e ignoran secuelas y efectos por acumulación del daño.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

AVATARES COMUNES, PERSECUCIONES Y MAGIA

TRb	Opciones TRa (en caso de haberlas)	X
AVATARES COMUNES		
HAMBRE Y SED: –1 pto. de vida por no comer en 24 horas (–2 por no beber). Pérdidas acumulables. Se recuperan 3 ptos. por jornada al volver a comer/beber.	**+ Pérdida de 1 punto de FUE permanente** por cada 12 puntos de vida perdidos en días sucesivos por hambre o por sed (o por hambre y sed).	
CALOR: entre –3 a –10 ptos. de vida al día. FRÍO: FUE x 2 cuatro veces al día. A partir del fallo, –1 pto. de vida cada 6 horas.	**+ Pérdida de 1 punto de FUE permanente** por cada 12 puntos de vida perdidos en días sucesivos por frío o calor extremos.	
CAÍDAS: 1D6 puntos de daño por cada 3 metros o fracción. Saltar en normal para restar 1D6. Las armaduras no protegen.	**+ Localización al daño**.	
	En el caso de **los cascos**, estos sí protegen de daños por caídas.	
AHOGAMIENTOS: FUE x 2 desde el 10º asalto. **–2** ptos. de vida (por humo) o **–5** (por agua) desde el fallo.		
ENVENENAMIENTOS: FUE x categoría del veneno (3, 2, 1 o 0,5). Fallo simple: –10 ptos. de vida. Fracaso: muerte.	**+ Posibilidad de 3 categorías de fracaso**: Mínimo: –10 ptos. de moral durante 2 días. Fallo simple: tirada en la Tabla de dolencias estomacales e intestinales. Fracaso: muerte.	
LESIONES, DOLENCIAS Y ENFERMEDADES: no se contemplan.	**LESIONES Y DOLENCIAS**: tablas específicas en el apéndice 4.	
	ENFERMEDADES. **Contagiosas**: distinto porcentaje de contagio por enfermedad y tirada de FUE x 2 en caso de resultar contagiado. **Crónicas**: distinto porcentaje de adquisición por enfermedad desde los 30 años de edad del PJ (salvo escorbuto) y 1 tirada al año.	
PERSECUCIONES		
DISTANCIAS. 5 posibles distancias entre perseguido y perseguidor: corta, media, larga, muy larga y extrema.		
RESOLUCIÓN DE MOVIMIENTOS. Triple comparación entre perseguido y perseguidor: **1ª**: AGI + FUE de los personajes. 1 distancia ganada todos los asaltos por cada 8 ptos. o fracción de diferencia a favor. **2ª**: Libre elección de dificultades de acción. 1 distancia ganada en el asalto por cada nivel de diferencia a favor. **3ª**: Calidades de éxito de la tirada pertinente. 1 distancia ganada en el asalto por cada calidad por encima de la del rival.		
FRACASOS. Implican una caída, 1D6 puntos de daño (+5 a caballo) y la imposibilidad de continuar con la persecución.		
DAR ALCANCE: no se contemplan reglas específicas.	**DAR ALCANCE**. Dos opciones: **1.** Ataque inicial por sorpresa. Combate habitual a continuación. **2.** Pelea +40% en NORMAL para derribar e inmovilizar al perseguido. Si hay éxito el perseguido cae y recibe 1D6 puntos de daño. Si no, la persecución continúa a distancia corta.	
	Dar alcance a caballo: opción de Cabalgar en DIFÍCIL para controlar las riendas de la montura del perseguido.	
ESCONDERSE en plena persecución: no se contempla.	**ESCONDERSE en plena persecución**: El perseguido puede tirar por Esconderse en DIFÍCIL a distancia muy larga o en FÁCIL a distancia extrema. El perseguidor NO tiene derecho a ninguna tirada de Buscar o Descubrir (pierde el rastro).	
MAGIA		
Lanzamiento de hechizos: el jugador tira **1D6** (normal o rúnico) tratando de igualar o superar la dificultad establecida para su hechizo. A continuación el receptor o víctima, que puede ser el propio practicante de magia, debe sacar o fallar una tirada por su **valor de superstición** en función de si va a ser beneficiado o perjudicado por el hechizo respectivamente. Esta segunda tirada solo se obvia cuando en la primera se obtiene un 6 / *Týr*.		

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



PUNTOS DEL NORTE Y MEJORA DE LOS PERSONAJES

TRb	Opciones TRa (en caso de haberlas)	X
PUNTOS DEL NORTE (exclusivos de los personajes con nombre propio)		
USO A PRIORI: reducción del nivel de la dificultad de una de las acciones en un asalto. 1 nivel, 1 pto.; 2 niveles, 3 ptos.; 3 niveles, 5 ptos.; 4 niveles, 7 ptos...	Asimismo, bonificador de **+10% por cada 2 puntos del norte gastados por debajo de una dificultad de acción fácil**.	
USO PARA AUMENTAR DAÑOS EN COMBATE: +1D10 puntos de daño por un punto del norte empleado (solo uno). Este uso exige que se declare después de comprobar la categoría de éxito del golpe, pero antes de determinar sus daños.		
USO A POSTERIORI: repetición de **cualquier tirada de resultado adverso**. Coste de la repetición: 5 puntos del norte. Posibilidad de compartir el gasto.	Además, se puede **repetir la tirada de cualquier PNJ**, en cuyo caso habremos de emplear 8 puntos del norte. Posibilidad de compartir el gasto entre varios PJ merced a la *hamingja*.	
USO COMO EFECTO DRAMÁTICO: 3 a 5 puntos para alterar el guion de la manera que decida el jugador, siempre con la aquiescencia del DJ, introduciendo en la trama algún elemento, PNJ u objeto favorable al personaje.		
USO PARA ACTIVAR MÉRITOS Y DEFECTOS DEL PJ (DINÁMICA DE ASPECTOS): no se contempla.	**USO PARA ACTIVAR MÉRITOS Y DEFECTOS DEL PJ (DINÁMICA DE ASPECTOS). Activación de méritos** (solo por parte del jugador): gasto de 2 puntos del norte a cambio de obtener un éxito automático o conseguir algún tipo de ventaja basada en una capacidad concreta. **Activación de defectos** (por parte del DJ o del jugador): entrega de 1 punto del norte al jugador a cambio de provocar en su personaje una reacción determinada que lo perjudica o le genera una desventaja.	
Recuperación de puntos del norte: 1 por cada amanecer. 1 por alguna interpretación memorable (a criterio del DJ).		
MEJORA DE LOS PJ		
Gasto de puntos de experiencia: **Opción a) Aumento de los grados de las capacidades empleadas con éxito**. Costes: 1x1 entre 1 y 15, 2x1 entre 16 y 30, 3x1 entre 31 y 45, 5x1 entre 46 y 60, y 10x1 entre 61 y 70. También 10x1 para PJ especialmente impedidos. **Opción b) Compra de PCH**. Coste: 5 PE por cada PCH.		
Desbloqueo de capacidades: no se contempla.	**Desbloqueo de capacidades**: pasar de 0 a 1 en el grado tiene un coste de **5 PE** (siempre que la carencia no sea por los historiales y se trate de una capacidad que algún otro PJ o PNJ haya utilizado con éxito durante la aventura). No aplicable a las capacidades que dependen de PER salvo Juegos de azar, Orientación y Rastrear.	
Gestión de puntos de Ódinn: alcanzado el siguiente nivel de desarrollo, se reparte una cantidad variable de puntos entre las seis características básicas (AGI, DES, FUE, PAL, PER y SAB), no pudiendo adjudicar menos de 1 punto a cada una ni más de 6.		
Envejecimiento natural: 1 punto menos en AGI, DES, FUE y PER desde los 30 años si no se pasa una tirada en porcentaje. Lo mismo para PAL y SAB a partir de los 38 y los 45 años respectivamente.	**+ Envejecimiento con ascenso de nivel**: subida de 1 nivel por cada 4 años añadidos a la edad del PJ, con acceso a los puntos asociados a dicho nivel para repartir entre las 6 características básicas. Este tipo de envejecimiento "artificial" no evita sufrir los efectos del envejecimiento natural a partir de los 30 – 38 – 45 años (ni tampoco la posible adquisición de enfermedades crónicas).	

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Propuestas de configuración inicial TRb – TRa para jugadores poco experimentados

Jugadores novatos

Aquellos jugadores que se inician en el mundo del rol con **Walhalla** cuentan con una ventaja: la de que el juego se ha diseñado pensando en ellos. En consecuencia **se recomienda que ignoren todas las reglas del paquete opcional de TRa**. Esta es la forma de que, en su introducción al rol, la agilidad prime por encima de cualquier otra consideración. Del mismo modo es aconsejable que gestionen los **combates con TRct**.

Jugadores principiantes

Los jugadores que se inician en **Walhalla** pero que ya conocen el rol y han disfrutado de otros muchos juegos antes que este, tal vez no queden satisfechos con la versión más básica de su mecanismo (**TRb**). Al mismo tiempo puede que no se decidan a lanzarse con el conjunto completo de reglas opcionales por considerarlo demasiado complejo, al menos para empezar. En este caso se les anima a **adoptar una de las dos configuraciones estándar compiladas en el proceso de testeo de Walhalla, *ágil* o *avanzada*** Cada una de ellas, incluida la avanzada, supone tomar de inicio unos aspectos concretos de **TRa** e ignorar los demás:

CONFIGURACIÓN ÁGIL

Es aquella configuración que incorpora un mínimo de elementos **TRa**:

- Capacidades de base mínima (**) y acciones automáticas (*).
- Movimiento durante el combate.
- Armas de tres categorías (pero SIN desgaste de armas).
- Maniobras de combate.
- Situaciones de melé.
- Cargas a caballo.
- Ataque por sorpresa.
- *Berserkir* y *úlfhédnar*.
- Reglas para dar alcance en persecuciones.
- Esconderse en plena persecución.
- Todas las opciones **TRa** relativas a los puntos del Norte.
- Desbloqueo de capacidades sin desarrollar mediante los PE.
- Envejecimiento con ascenso de nivel.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



CONFIGURACIÓN AVANZADA

Es la configuración que incorpora la mayoría de elementos **TRa**, aunque no todos:

- Capacidades de base mínima (**) y acciones automáticas (*).
- 6 tipos de calidades de éxito (con todas las implicaciones que conlleva, como por ejemplo la interpretación del éxito y el fracaso en cada capacidad en concreto, la gestión de diferentes dificultades de acción para parar o esquivar golpes de diferentes calidades de éxito, o la relación con la determinación de daños en combate).
- Movimiento durante el combate.
- Posibilidad de impactar en zonas concretas del cuerpo del adversario aumentando en dos niveles la dificultad de la acción.
- Localización del daño en combate (coherente con el punto anterior).
- Tablas de críticos y fracasos en combate.
- Armas de tres categorías (CON desgaste de armas).
- Armaduras **TRa**.
- Tabla de secuelas.
- Maniobras de combate.
- Situaciones de melé.
- Cargas a caballo.
- Reparación de armas y armaduras.
- Ataque por sorpresa.
- Tratamiento realista del combate a distancia.
- *Berserkir* y *úlfhédnar*.
- Penalizadores por peso y mitigadores de peso.
- Pérdidas permanentes de puntos de FUE por avatares comunes (estragos del hambre, la sed, el frío y el calor).
- Localización del daño en las caídas.
- Tabla de lesiones.
- Tablas de dolencias.
- Reglas para dar alcance en persecuciones.
- Esconderse en plena persecución.
- Todas las opciones **TRa** relativas a los puntos del Norte.
- Tabla de ganancia de puntos de experiencia **TRa**.
- Desbloqueo de capacidades sin desarrollar mediante los P.E.
- Tabla de ganancia de puntos de Ódinn **TRa**.
- Envejecimiento con ascenso de nivel.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

APÉNDICE 2
CAPACIDADES Y CALIDADES DE ÉXITO

Abrir cerraduras (DES)

Las cerraduras y los mecanismos ingeniosos no son infrecuentes entre los vikingos. A lo largo de sus aventuras es posible que los personajes se vean en la necesidad de obrar con sutileza a la hora de abrir un arcón, desactivar una trampa o averiguar el funcionamiento del portón de una fortaleza. **Esta capacidad permite abrir todo tipo de cerraduras y otros mecanismos en caso de no disponer de la llave correspondiente**.

TRa

Obtener un éxito precario provoca que en la cerradura o el mecanismo se aprecien huellas evidentes de la manipulación llevada a cabo por el personaje. Lo mismo sucede si se obtiene un fallo de la calidad que sea, con la diferencia de que con el precario sí que se abre la cerradura (mientras que con el fallo en ningún caso). Un fracaso implica el destrozo total del mecanismo, que ya no podrá abrirse con su llave correspondiente.

Un personaje puede intentar abrir una misma cerradura o manipular un mismo mecanismo una sola vez al día.

* Arrojar (AGI)

Esta capacidad permite que el personaje lance objetos ligeros con apreciable puntería, por lo general hasta una **distancia media equivalente a su FUE en metros**. En las situaciones de combate esto queda regulado por medio de la **Tabla de alcances para el combate a distancia** (véase el capítulo 5). Las diferentes calidades de éxito tienen especial importancia en relación con los daños causados en combate.

** Astucia (SAB)

Un vikingo astuto es aquel que sabe mucho de la vida. Este saber tan singular consiste en que la persona tenga una especie de "psicología de las cosas" que la rodean, de manera que **se percate antes que nadie de los acontecimientos que suceden en su radio de acción**. No es aplicable, sin embargo, al resto de seres humanos, para los que ha de utilizarse la capacidad de Perspicacia. La Astucia se entiende como una forma de extraer del entorno indicios o señales de algo más o menos concreto, no evidente a simple vista, y no porque se trate de hallar objetos ocultos (que para eso ya están las capacidades de Buscar y Descubrir), sino porque se deba **razonar y deducir algo a partir de lo que se observa en torno a la propia persona**.

El DJ ha de interpretar las distintas calidades de éxito obtenidas según cada caso en particular.

Auxilio (DES)

Esta capacidad, que no ha de confundirse con la de Curación, sirve para **salvar de la muerte a los moribundos y para practicar las primeras curas** de cualquier tipo de heridas. Se describe profusamente en el **capítulo 5, El tañido de las espadas**.

** Buscar (PER)

La capacidad de Buscar se pone en juego cuando el personaje tiene la **voluntad explícita de encontrar un objeto, planta, animal o individuo determinado cuya existencia material conoce o cree conocer** y que por la razón que sea no se encuentra a simple vista. Esto es aplicable a cualquier situación y a cualquier distancia, desde la búsqueda de un pequeño anillo dentro de una cabaña hasta la acción de tratar de avistar una silueta humana en el horizonte más distante.



Las calidades de éxito están generalmente relacionadas con el tiempo que se tarda en encontrar lo que se busca. También puede suceder que el DJ solicite una determinada calidad de éxito para encontrar algo en caso de que, por ejemplo, haya que encontrarlo rápido o de lo contrario se pierda la posibilidad de hacerlo (como una silueta que camina por el horizonte justo antes de perderse en un bosque).

Un personaje concreto puede intentar **una sola búsqueda por cada objeto, individuo o grupo de objetos o seres determinados** que desee encontrar.

* Cabalgar (AGI)

En esta capacidad se engloban todas las aptitudes relacionadas con la habilidad de montar caballos, mulas e incluso otros animales más exóticos como camellos o dromedarios (si bien en este supuesto se hará con algún tipo de penalización a discreción del DJ). Se trata de la **habilidad meramente física de montar a caballo**, pues todo lo relacionado con el conocimiento de los equinos o los camélidos se circunscribe a la capacidad de Tareas agrarias (véase más adelante).

Cuando el grado de la capacidad de Cabalgar es de 0 puntos el personaje solo puede trotar lentamente con su montura. **Si tiene algún grado en la capacidad puede incluso galopar sin tirar los dados**. Estos solo hay que lanzarlos cuando el terreno presenta irregularidades, la montura se encabrita, se desea saltar algún obstáculo, se exige todavía más velocidad al animal o, desde luego, se combate a caballo. Asimismo, **cuando se quiera lanzar por primera vez el caballo al galope habrá que superar una tirada inicial de Cabalgar con una dificultad normal. La tirada se puede repetir una vez cada asalto hasta que se logre**.

Las diferentes calidades de éxito tendrán distintos significados según la ocasión. Por lo general, cualquier fallo implica la desobediencia de la montura por miedo o porque las órdenes se le hayan dado de una manera confusa. **Un fracaso significa, además, que el jinete sale despedido del animal y cae de bruces en el suelo** (véase el apartado sobre las caídas del capítulo 6).

* Cantar (PAL)

Cantar refleja la maestría del personaje a la hora de **forzar con la voz sonidos melodiosos y afinados**. La importancia de esta capacidad no debe ser menospreciada, pues los vikingos tienen en gran estima a aquel capaz de entonar con buena voz las composiciones tradicionales de su nación.

** Carisma (PAL)

Carisma es una capacidad cuyos límites no están intencionadamente bien definidos. Se trata de la **habilidad del personaje para caer bien sin apenas proponérselo**. Un individuo carismático es aquel que, sin que se sepa muy bien por qué, resulta simpático a sus interlocutores, inspira confianza y es tenido por un buen tipo.

Las tiradas por esta capacidad suelen ser solicitadas por el DJ. Según en qué circunstancias y con qué motivos, pueden asimismo proponerse por parte del resto de jugadores. Las calidades de éxito habrán de interpretarse en cada caso concreto.

* Conducir carros (DES)

Con esta capacidad **no solo se pueden dirigir carros de mulas o bueyes, sino todo tipo de vehículos de tracción animal, incluidos los trineos**.

Si se tiene el grado de esta capacidad en 0 puntos, se pueden dirigir carros o trineos a bajas velocidades. Si se tiene algún punto, se podrá ir más rápido sin tirar aún los dados, y si se tiran, afrontar todo tipo de dificultades e inconvenientes en las maniobras, e incluso lanzar al galope a las bestias.

Un fracaso implica siempre un accidente y una avería de gravedad en el vehículo empleado.

Construir (SAB)

La capacidad de Construir representa varias cosas al mismo tiempo. En primer lugar, se refiere a la habilidad del personaje para **erigir edificaciones con sus propias manos y conocimientos**. Para ello hará uso de los materiales del entorno, básicamente madera, piedra, musgo, adobe y hierba. No es infrecuente que la puesta en práctica de esta capacidad requiera de **dos tiradas consecutivas**: la primera por la acción de talar la materia prima necesaria (o extraerla de alguna cantera) y la segunda por la labor de construcción en sí misma.

Como decimos, la capacidad engloba una primera acción de **cortar árboles eficazmente en un tiempo no demasiado largo**. Casi siempre que se disponga de

un hacha en buen estado se puede talar, por lo que si se tiran los dados es para hacerlo especialmente bien, por donde el personaje quiere y aprovechando óptimamente la madera, así como en un tiempo prudencial, o simplemente debido a problemas extraordinarios (gran dureza del árbol, hacha defectuosa, etc.). **La dificultad de la acción viene dada por el propósito particular, el género de la madera que se quiera cortar y la calidad de la herramienta utilizada**. Las diferentes calidades de éxito reducen o aumentan el tiempo empleado en el corte y determinan el grado de pericia alcanzado en la labor. Únicamente si se obtiene un fallo o un fracaso deja de culminarse la tala deseada. En el segundo supuesto (un fracaso), el hacha que se haya empleado queda inutilizada para siempre.

Respecto a la acción subsiguiente de levantar una edificación (es decir, una vez se ha llevado a cabo la tala), **un personaje que trabaja en solitario es capaz de construir una choza de reducidas dimensiones después de una semana de trabajo y tras superar una tirada por Construir con una dificultad de difícil**. La tirada solo se puede llevar a cabo una vez, aunque el tiempo empleado en la obra se gasta igual, independientemente del resultado. Construir un redil para animales, por poner otro ejemplo, requiere unos tres días de trabajo.

Cuando la labor es coordinada, **el tiempo de realización se divide entre todos aquellos que tienen algún grado en la capacidad, y la tirada la lleva a cabo el PJ (o PNJ) con el grado de capacidad más bajo** (véase el capítulo 3, apartado de "acciones combinadas").

Empresas más ambiciosas (cabañas de amplias dimensiones, empalizadas defensivas, casas de piedra, zócalos de mampostería, etc.) requieren siempre el trabajo de varios individuos. El DJ estimará en cada caso la duración y la viabilidad de las obras, así como la dificultad de la acción. Como es natural, esta capacidad sirve asimismo para efectuar todo tipo de reparaciones en chozas, cabañas, muros, cimientos, tejados, etc.

En tercer y último lugar, Construir sirve también para **reparar embarcaciones dañadas o para construir otras nuevas**. Salvo en el caso de embarcaciones pequeñas o daños no muy graves, Construir **ha de utilizarse de manera combinada**. El tiempo dedicado a reparar una embarcación se cuenta por días en función de la dificultad y la magnitud de la tarea, y por semanas cuando lo que se hace es construir una nueva embarcación. Si el trabajo es coordinado, el tiempo de realización se divide siempre entre todos los personajes que tengan algún punto en la capacidad. Empresas muy ambiciosas, del estilo de la construcción de grandes embarcaciones de combate o carga, así como la reparación completa de dichas naves, requieren siempre el trabajo coordinado de al menos cinco individuos. El DJ estimará en cada caso concreto la duración y viabilidad de las obras y la dificultad de la acción.

TRa

Ya sea para levantar edificios o construir (o reparar) barcos, un crítico permite la realización de lo propuesto en la mitad del tiempo previsto. Un precario, sin embargo, multiplica por dos el tiempo empleado y un mínimo por cuatro, de forma que el mínimo se conceptúa también como un éxito (aunque es posible que la nave, por ejemplo, presente algunas deficiencias: una pequeña vía de agua, un timón de estribor algo rígido, etc.). Con un fallo o un fracaso se malgastan respectivamente una y dos semanas de tiempo en vanos intentos hasta que los personajes se percatan de la incapacidad para llevar a cabo lo que se proponían en un principio.

** Correr (AGI)

Esta capacidad se refiere a la **resistencia del personaje al andar a buen paso, no a su velocidad en carrera**. La velocidad viene determinada por las características de AGI y FUE (véase el capítulo 6), nunca por la capacidad de Correr.

Todas las calidades de éxito se vinculan con el grado y la duración de la resistencia del personaje al correr. **Un fracaso siempre debe implicar algún tipo de lesión** (véase el apéndice 4).

Curación (SAB)

Esta capacidad permite poner en práctica los conocimientos destinados a la recuperación física del cuerpo humano, que puede sufrir tanto heridas y lesiones diversas como enfermedades y hasta envenenamientos (véanse sus apartados específicos en los capítulos 5 y 6). **Curación es una capacidad que requiere ciertas dosis de tiempo de juego, por lo que no debe confundirse con la de Auxilio** (que depende de la DES del personaje que la practica, no de su SAB).

* Degustar (PER)

La capacidad de Degustar no se refiere únicamente a sentir en el paladar el sabor de los alimentos sólidos o líquidos, sino también y muy especialmente al **reconocimiento de sus propiedades, sus ingredientes y, si es el caso, las sustancias tóxicas o venenosas** que puedan contener.

TRa

Las calidades de éxito obtenidas estarán en relación con la cantidad y la calidad de la información extraída de la cata o el olfateo de los alimentos. Como es lógico, **solo se podrá tirar por Degustar una vez** (a excepción de que se haya obtenido un mínimo, en cuyo caso se podrá repetir la tirada).

** Descubrir (PER)

Descubrir es una capacidad similar a la de Buscar, pues sirve para lo mismo. La diferencia estriba en que **en este caso no existe la voluntad específica de encontrar nada**. Se tira por Descubrir cuando hay algo más o menos oculto que el personaje podría hallar sin conocimiento previo de su existencia. El personaje no hace nada por encontrar ese algo: no lleva a cabo ninguna diligencia en ese sentido porque no sabe que puede descubrirlo, así de sencillo.

En este caso, **las calidades de éxito tienen una importancia relativamente menor**. Un éxito significa justo eso, descubrir algo, mientras que un fallo condena a seguir en la ignorancia de lo que se podría haber descubierto. Un éxito crítico debería proporcionar algún conjunto de detalles adicionales e interesantes. Al igual que ocurría con Buscar, **se puede tirar por Descubrir una sola vez**.

Dioses y mitos (SAB)

Todo lo relativo al **conocimiento de la amplia y compleja mitología nórdica** se engloba dentro de esta capacidad: historias de los habitantes de Asgard, plegarias divinas, vida de ultratumba, naturaleza y función de los sacrificios, observancia de las normas y los preceptos religiosos, prácticas rituales, etc. Es importante **no confundir esta capacidad con la de Leyendas**: a diferencia de ella, Dioses y mitos cumple una función adicional y específica en la mecánica de lanzamiento de hechizos, ya que rebaja su dificultad en los casos de magia sacrificial y magia *Gald* (véase el capítulo 7).

** Discutir (PAL)

Mediante la utilización exitosa de esta capacidad **un PJ puede salirse con la suya contendiendo y alegando razones contra el parecer de un PNJ cualquiera**. Claro que no todo es susceptible de ser discutido y ni mucho menos se puede acabar siempre persuadiendo a alguien sobre ello. **El DJ tiene la última palabra acerca de los asuntos y circunstancias sobre los que se puede discutir y, llegado el caso, convencer a alguien**. Además, el jugador habrá de exponer las líneas generales de su argumentación al DJ de modo que el discurso de su personaje resulte lógico y creíble. De lo adecuado de esta exposición debería depender la dificultad de acción que establezca el DJ (o al menos en parte).

Aunque sea de sentido común, no está de más puntualizar que **un PJ nunca puede convencer de algo a otro PJ mediante la simple utilización de la capacidad de Discutir**. Los jugadores gozan de plena autonomía en los juegos de rol, y especialmente en **Walhalla**: si alguno quiere convencer a otro de algo, tendrá que hacerlo personalmente, sin recurrir a los personajes o las reglas del juego.

Enseñar (PAL)

Un personaje puede transmitir o adquirir de otro multitud de conocimientos a lo largo de su vida. Se trata de un proceso en el que suelen participar dos personas, una que enseña, a la que llamamos *laerifadir* o maestro, y otra que aprende, el *laerisveinn* o discípulo. A efectos de juego, esto se traduce en que el *laerisveinn* es capaz de aprender hechizos de magia o incrementar el grado de algunas de sus capacidades merced a las enseñanzas de su *laerifadir*.

Incremento en los grados de capacidad

Laerifadir y *laerisveinn* pueden ser tanto dos PJ como un PJ y un PNJ. Para que sea capaz de enseñar, **el *laerifadir* ha de contar con un mínimo de 15 puntos más que su *laerisveinn* en la capacidad que le va a enseñar, y en cualquier caso el *laerisveinn* no puede superar solo con el proceso de enseñanza el grado de**

la capacidad de su *laerifadir* –5 puntos. Es decir, que si el *laerifadir* cuenta con 40 puntos en el grado de la capacidad que enseña, por ejemplo, el *laerisveinn* no va a lograr adquirir de esa forma más de 35 puntos. Si este aún aspira a mejorar mediante el proceso de enseñanza, se verá obligado a buscar un nuevo *laerifadir* con un grado de capacidad superior (por lo menos más de 15 puntos que el suyo).

Un *laerifadir* tiene que enseñar como mínimo durante una semana. Al término de esa semana el jugador (o el DJ en caso de que se trate de un PNJ) hace una tirada por la capacidad de Enseñar con una dificultad normal. Si la saca, el *laerisveinn* se hace con 1D4 PE con los que aumentar el grado de la capacidad que está aprendiendo. Con un crítico, el alumno consigue 1D4+2 PE. Con un fracaso, el *laerifadir* genera tanta confusión en el alumno que este pierde 1 punto en el grado de la capacidad y nunca más puede ser enseñado de nuevo por ese personaje.

TRa

En el caso de **TRa**, si el jugador/DJ *laerifadir* obtiene un acierto, el *laerisveinn* aumenta su grado en la capacidad que está aprendiendo 1D4 puntos. Si lo que saca es un precario, el aumento es de solo 1 punto. Si el resultado de la tirada es un crítico, el *laerisveinn* incrementa su grado 1D4+2 puntos. Con un fracaso, el *laerisveinn* pierde 1 punto en la capacidad debido a la confusión generada por su *laerifadir* y nunca más podrá volver a ser enseñado por ese personaje. Si saca un mínimo se puede repetir la tirada.

Es importante señalar que no todos los campos del saber y del hacer humanos son susceptibles de ser enseñados. **Los conocimientos relativos a las siguientes capacidades nunca pueden ser transmitidos mediante el proceso que acabamos de describir: Astucia, Carisma, Correr, Descubrir, Escuchar, Memoria, Orgullo, Perspicacia y Yacer**.

APRENDIZAJE DE HECHIZOS

Además de la posibilidad de aumentar los grados de casi todas las capacidades, Enseñar también se usa para transmitir (y recibir) conocimientos mágicos, es decir, para aprender nuevos hechizos (véase el capítulo 7, **El bosque de las *seidkonur***). El mecanismo es similar al descrito en los párrafos anteriores, si bien cuenta con algunas peculiaridades:

- **El *laerifadir* tiene que atesorar un valor de superstición al menos 5 puntos mayor que el del *laerisveinn***.

- ***Laerifadir* y *laerisveinn* han de convivir un tiempo concreto antes de que el primero de ellos pueda realizar su tirada de Enseñar**. Dicho plazo viene determinado por el tipo de magia de que se trate, tal y como se indica a continuación:

- *Laerifadir* y *laerisveinn* han de dedicarse en cuerpo y alma al proceso de enseñanza-aprendizaje. **Este proceso no se puede combinar con otras actividades más o menos absorbentes** del estilo de viajes, saqueos, trabajos agrícolas, etc.

- Si pasado el plazo de aprendizaje el *laerifadir* **saca su tirada (que se realiza a una dificultad de acción normal)**, el *laerisveinn* aprende el hechizo. Si **falla**, se habrá malgastado el tiempo sin obtener ningún fruto. Si se obtiene un **fracaso**, el *laerisveinn* quedará incapacitado para aprender el hechizo durante toda su vida.

TIEMPO DE APRENDIZAJE DE HECHIZOS

TIPO DE MAGIA	Magia sacrificial	Magia *Seid*		Magia *Gald*	Magia *Galdrarúnar*
		Seid manipuladora	*Seid* adivinatoria		
TIEMPO QUE SE TARDA EN APRENDER EL HECHIZO	2 días	1D10+2 días	3D10 días	3D6 días	1D6+2 días

** Escalar (AGI)

Esta capacidad se refiere a la habilidad humana de subir y trepar por grandes pendientes y alturas, así como de entrar en lugares y habitaciones por medio de escalas. Según la dificultad de la escalada y la calidad de éxito obtenida se avanzarán más o menos metros por asalto. Por regla general **hay que llevar a cabo una tirada de Escalar por cada 3 metros o fracción. Un fracaso siempre implica una caída** (véase el capítulo 6).

** Esconder (DES)

Esta capacidad se emplea cuando el personaje quiere camuflar, encubrir, ocultar o retirar algo a un lugar secreto. Se puede tratar de esconder desde una pequeña llave en una habitación hasta una barca de remos entre la hojarasca, e incluso cosas más grandes siempre que sea razonable.

TRa

Un éxito crítico en Esconder significa que nadie puede hallar lo escondido, sin posibilidad de tirar por Buscar o Descubrir. Con un éxito acierto, cualquier PNJ puede tirar por Buscar o Descubrir (lo que proceda en función de si existe intencionalidad de encontrar o no), pero con una dificultad de grado heroico. Un precario es considerado igualmente un éxito, si bien la dificultad de la tirada de Buscar/Descubrir es solo de difícil. Con un fallo mínimo, la dificultad se reduce a fácil, aunque lo que se haya intentado esconder no se verá a simple vista, cosa que sí ocurre cuando lo que se obtiene con los dados es un fallo o un fracaso.

Un personaje puede tirar por Esconder algo en un enclave determinado una sola vez al día.

** Esconderse (AGI)

Esta capacidad **es idéntica a la anterior y funciona de la misma manera (también a nivel de TRa), pero se refiere al propio personaje**. Lo dicho sobre las calidades de éxito también se aplica en este caso, así como la posibilidad de tirar una sola vez en un enclave concreto.

** Escuchar (PER)

Escuchar es la capacidad de aplicar el oído para oír y de prestar atención a lo que se oye para tratar de **identificar la naturaleza de los sonidos, la distancia a la que se encuentran y el lugar de donde proceden**. Las diferentes calidades de éxito serán fáciles de interpretar en cada caso concreto.

** Esquivar (AGI)

La capacidad de Esquivar se emplea habitualmente en el marco de las situaciones de combate (véase el capítulo 5). En ellas, un personaje puede tratar de esquivar los golpes que quiera mientras cuente con alguna posibilidad porcentual de intentarlo. Sin embargo, Esquivar cuenta con otros usos, como cuando se quiere evitar el impacto de un desprendimiento de rocas o el azote directo de una ola especialmente violenta sobre la cubierta de un barco.

Siempre que se obtiene un fracaso el personaje sufre una lesión extra, además de las consecuencias lógicas de haber fallado la tirada.

* Idioma nórdico (PAL)

Esta capacidad indica los **recursos idiomáticos del vikingo en su lengua materna escandinava** y en todos los ámbitos posibles: morfología, vocabulario, sintaxis, gramática, refranero, modismos, coherencia argumental, etc. Esta competencia se aplica únicamente en el ámbito oral, no en el escrito.

Al ser generado, todo personaje adquiere el máximo grado posible en esta capacidad (que es el de su PAL + 20 puntos). Además, las capacidades que son dependientes de la característica de PAL lo son también de Idioma nórdico. Esto es así porque **el grado de cualquier capacidad de PAL no puede ser superior al que se tiene en Idioma nórdico + 10 puntos**.

Idiomas extranjeros (PAL)

Estas capacidades (pues hay dos en la ficha de PJ, en cada caso sobre un espacio en blanco entre paréntesis en el que indicar el idioma del que se trata) representan, al igual que sucedía en el caso anterior, los

recursos idiomáticos del vikingo en una o dos lenguas foráneas y en todos los ámbitos posibles salvo en los propios de la expresión escrita.

TRa

Cuando un personaje utiliza una capacidad de PAL cualquiera en un idioma extranjero, como grado de capacidad conformador del porcentaje base se opta siempre por el menor de ambos, es decir, que si el grado que se tiene en ese idioma extranjero es menor que el de la capacidad de la que se va a hacer uso (por ejemplo, Cantar), se utilizará aquel y no este para conformar el porcentaje base y viceversa.

TRa

Con un precario, los contendientes del tramposo se dan cuenta de sus artimañas si sacan una tirada de Perspicacia con una dificultad de acción de heroico. Con un mínimo, la dificultad de la tirada de Perspicacia se rebaja a normal. Un fallo y un fracaso implican invariablemente que todos los presentes se dan cuenta de las trampas del personaje, con las consecuencias lógicas que eso puede acarrear.

* Juegos de azar (PER)

Si partimos de la idea inicial de que la suerte *per se* no existe como tal, o que al menos no es lo más determinante a la hora de ganar en un juego, **esta capacidad permite al personaje alzarse con la victoria en todo tipo de entretenimientos azarosos**. Implica asimismo que el PJ conoce bien las reglas y el argot del juego de que se trate y que sabe incluso cuándo y cómo ha de hacer trampas.

Cuando los personajes se ven involucrados en un juego de azar (es indiferente de qué clase), **sus jugadores han de realizar una sola tirada por esta capacidad con una dificultad de acción normal para averiguar quién gana**. El DJ efectúa la tirada por cada PNJ implicado en el juego. Aquel personaje que obtiene una mejor calidad de éxito es el vencedor. Si se producen uno o más empates, gana aquel con el grado de capacidad más alto. Si aun así se dan empates, el PJ se impone siempre sobre el PNJ.

Cuando un personaje tiene la intención de hacer trampas se lo debe comunicar previamente al DJ. El jugador en cuestión hace la tirada correspondiente, pero ahora con una dificultad de acción de difícil. Si saca esta tirada, su personaje gana la partida que está jugando sin que nadie se pueda percatar de que hace trampas. Si varios personajes tratan de hacer trampas gana el que mejor calidad de éxito obtiene entre ellos.

Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)

Esta capacidad presenta una utilidad doble. En primer lugar, se refiere a los conocimientos que se atesoran y al caudal de información que se puede extraer de la mera contemplación de los cielos, en especial de la posición del sol y las estrellas. En este supuesto, se considera una capacidad ligada a la marinería, ya que **permite la orientación de las embarcaciones en alta mar (y no la capacidad de Orientación**, que se refiere a otras circunstancias, como veremos).

En segundo lugar, Lectura de las estrellas y los cielos sirve también para conocer las voluntades de los dioses a partir de los indicios observables en el firmamento, por lo que **en parte se relaciona con las creencias religiosas de los escandinavos**. Asimismo, cumple una función adicional y específica en la mecánica de lanzamiento de hechizos, ya que rebaja su dificultad en los casos de magia *Seid* adivinatoria (véase el capítulo 7).

Leer/Escribir runas (SAB)

La capacidad de Leer/Escribir runas determina los recursos lingüísticos del vikingo en su idioma materno escandinavo y en todos los ámbitos posibles (morfología, vocabulario, sintaxis, gramática, pragmática, coherencia argumental, etc.), pero en los campos de la lectura y la escritura, nunca del habla. En otras palabras, indica su **competencia en el sistema alfabético rúnico**, que es el que emplean los pocos vikingos que saben leer y escribir en la Edad Media.

Leer/Escribir idioma (SAB)

Esta capacidad aparece en la ficha de PJ junto a un espacio en blanco entre paréntesis en el que indicar el idioma concreto de que se trata. Representa, al igual que sucedía en el caso anterior, los **recursos idiomáticos del vikingo en una lengua foránea en los ámbitos de la lectura y la escritura**.

Leyendas (SAB)

La capacidad de Leyendas sirve para que un personaje **recuerde, repita e incluso narre cualquier clase de relaciones de sucesos tradicionales o maravillosos**, desde las pequeñas leyendas de su aldea natal hasta los grandes relatos conocidos y compartidos por toda la nación escandinava. A menudo estas fábulas se refieren a las correrías de los dioses de Asgard y lo más habitual es que se presenten en forma de historias fantásticas con profusión de gigantes, elfos o enanos, monstruos y criaturas marinas, bestias salvajes, aberraciones cavernarias, extraños e inquietantes personajes, misterios ocultos en el corazón del bosque, etc.

Las distintas calidades de éxito han de ponerse en relación tanto con la calidad de la narración en sí misma como con el grado de fidelidad alcanzado por el personaje respecto al contenido de la leyenda original.

** Mando (PAL)

Mando es la capacidad de ordenar, de imponer preceptos y decisiones unilaterales, de dirigir combates y otras acciones grupales, de encomendar tareas a otros, de dominar y organizar eficazmente lo que sea, dividiendo el trabajo si fuese necesario. Implica que el personaje que desea mandar no cuenta con un cargo o rol previo que le permita impartir órdenes a diestro y siniestro esperando ser obedecido de forma automática (de lo contrario no habría que tirar los dados). **No es necesario emplear esta capacidad para imponerse sobre un claro subordinado, como por ejemplo un siervo**, pero sí para dirigir hombres libres que pueden tomar sus propias decisiones.

Los límites de esta capacidad han de ceñirse a la buena lógica y al criterio del DJ. En primer lugar, un PJ no obedecerá jamás por la única razón de que otro personaje haya sacado una tirada de Mandar. **Un PJ seguirá las directrices de otro personaje solo si su jugador lo estima oportuno**. En segundo lugar, no siempre se puede intentar mandar a uno o varios individuos, ya que **quien quiera mandar habrá de tener un estatus social o un prestigio igual o superior al de aquellos a los que desea dirigir**.

Las calidades de éxito estarán relacionadas con el grado de obediencia conseguido por el personaje que da las órdenes. Un fracaso implica no solo la desobediencia de los subordinados, sino su abierta hostilidad (violenta o no, eso habrá de juzgarlo el DJ en cada caso concreto).

Maña (DES)

Un personaje con un alto grado en la capacidad de Maña es alguien especialmente habilidoso, capaz de hacer, inventar o reparar muchas cosas, ya sea con sus propias manos o con la ayuda de algún tipo de herramientas. Tareas como construir trampas, fabricar pequeños utensilios, confeccionar zapatos o prendas de ropa, tallar estacas o incluso desbastar maderos o piedras, todas entran dentro del ámbito de esta más que útil y creativa capacidad. El DJ habrá de poner ciertos límites al uso y abuso de la Maña.

TRa

Las diferentes calidades de éxito se refieren al grado de perfección de lo que se intenta llevar a cabo, así como al tiempo empleado en ello, todo lo cual es estimado por el DJ. Como es natural, solo se puede tirar por Maña una vez, a no ser que se obtenga un mínimo, en cuyo caso se puede repetir la tirada.

** Memoria (PER)

Gracias a la capacidad de Memoria, el personaje puede recordar por propia voluntad todo tipo de lugares en los que haya estado, caras o gestos que haya visto, paisajes contemplados, conversaciones escuchadas, historias y relatos oídos, olores y sabores percibidos, etc. **Las calidades de éxito estarán en relación con la nitidez y fidelidad de los recuerdos del personaje**.

** Mentir (PAL)

La capacidad de Mentir no tiene mucho que ver con el hecho de que un vikingo exagere o diga pequeños embustes en su vida cotidiana. **La capacidad se utiliza cuando de verdad es necesario que un PNJ se crea el discurso falsario del PJ**. Y esto será así en todas las situaciones menos en las propias de la capacidad de Simular, en las que se utilizará dicha capacidad y no la de Mentir, como veremos.

TRa

Un éxito crítico significa que el interlocutor del personaje se ha creído todo lo que se le ha dicho, sin posibilidad de tirar por Perspicacia. Con un éxito acierto, el interlocutor puede tirar por Perspicacia a una dificultad de grado heroico. Un precario se considera un éxito, si bien el interlocutor se reserva ciertos recelos aun sin sacar una tirada de Perspicacia a dificultad difícil (y por supuesto que, si la saca, no le creerá una palabra).

Con un fallo mínimo, el interlocutor no se cree lo que se le ha contado, pero en la mayor parte de los casos no estará seguro de que se trata de una mentira alevosa (algo que, por ejemplo, le llevaría a dar la voz de alarma). Un fallo simple indica la completa incredulidad del interlocutor. Un fracaso provoca una violenta hostilidad en cualquier caso.

Una mentira, entendida como todo un discurso falso sea de la extensión que sea, solo se puede intentar hacer creer una vez a un mismo personaje.

Música (DES)

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

Nadar (FUE)

Nadar es la capacidad de mantenerse a flote sobre el agua y de desplazarse por ella sin tocar el fondo, así como de resistir mucho tiempo practicando la natación. La dificultad de la acción se relaciona con la distancia que se desee cubrir a nado. Se conceptúa como fácil nadar hasta los 500 metros; normal, hasta los 2 kilómetros; difícil, hasta los 5; muy difícil, alcanzar e incluso sobrepasar los 10; y francamente heroico, llegar a los 20 kilómetros o superarlos. Si se tiene algún grado en la capacidad, no existe ningún problema a la hora de mantenerse a flote o incluso nadar 100 o 200 metros sin necesidad de tirar los dados (siempre que las aguas estén en calma).

TRa

Si el personaje saca un crítico en su tirada, tarda la mitad de lo normal en recorrer la distancia prevista. Con un precario, tarda el doble, y con un mínimo, el triple, además de llegar a su destino completamente exhausto (no podrá hacer nada hasta que se recupere, pasados unos 15 minutos). Un fallo provoca el inicio del proceso de ahogamiento y un fracaso el ahogamiento directo del desdichado PJ (véase el capítulo 6).

Navegar-*knörr* (SAB)

Navegar es viajar por el agua tripulando una embarcación. La capacidad de Navegar-*knörr* se refiere a **todas las actividades marineras relacionadas con las embarcaciones comerciales vikingas, desde la dirección de la nave hasta las acciones de cabotaje, maniobra, carga y descarga, etc**. Todos los aspectos relativos a esta capacidad, así como lo concerniente al universo marinero escandinavo, se encuentran profusamente desarrollados en el capítulo 11 de **Walhalla**.

Navegar-*langskip* (SAB)

Si Navegar-*knörr* es la capacidad que se ocupa de las embarcaciones comerciales vikingas, Navegar-*langskip* hace lo propio con las embarcaciones militares y las naves de asalto, pillaje, ataque y saqueo, cualitativamente distintas a las comerciales o de mera carga. No obstante, **es posible pilotar un barco de carga con la capacidad de Navegar-*langskip*, y al contrario, un navío de guerra con la de Navegar-*knörr*, aunque en cada caso el nivel de dificultad aumenta automáticamente en uno**. Como en el caso anterior, se remite al jugador al capítulo 11 para conocer a fondo las reglas de la marinería vikinga.

* Oler (PER)

La capacidad de Oler permite **tanto percibir los olores como reconocerlos, diferenciarlos y ubicarlos** para poder extraer de ello información relevante. Las diferentes calidades de éxito se refieren al grado y la exactitud de la información recibida.

** Orgullo (PAL)

La vida en un mundo duro y violento provoca que no resulte extraño que a veces un personaje se vea obligado a **mostrar buenas dosis de frialdad, ausencia de miedo e incluso arrogancia**. Las circunstancias en las que esto puede ser necesario son sencillas de imaginar: frente a un interlocutor desafiante, ante una horda de enemigos muy superiores en número o con el propósito de causar buena impresión al tomar la palabra en el *thing* o al darle la réplica justa a un *bóndi* pretencioso, por poner algunos ejemplos.

Un segundo uso de la capacidad tiene que ver sencillamente con el de **intimidar al contrario** (véase el apartado de maniobras de combate en el capítulo 5). Las consecuencias de las calidades de éxito también son fáciles de prever: con un éxito crítico, los interlocutores del personaje quedan asombrados o aterrorizados, mientras que con un fracaso se hace el ridículo más espantoso.

* Orientación (PER)

Esta capacidad sirve para **establecer la posición en el espacio de uno mismo o de otros, así como la de emplazamientos concretos, accidentes naturales y vías o caminos de cualquier tipo** a partir de los indicios que se puedan extraer del entorno inmediato. Asimismo se utiliza para no extraviar la ruta y también para encontrar un camino de vuelta si los personajes se han perdido. Por último, se puede emplear para seguir la dirección más adecuada en trayectos o viajes campo a través.

Las calidades de éxito son fácilmente interpretables en cada caso concreto. Es evidente que **con un fallo o un fracaso perderse será inevitable**.

** Perspicacia (SAB)

Con Perspicacia nos referimos a la **capacidad del ingenio profundo, de la mirada lúcida sobre los hombres y las mujeres y del conocimiento de las voluntades, los anhelos y las intenciones humanas**. Perspicacia sirve para descubrir engaños, falsedades y entuertos diversos, pero sobre todo para percatarse del ánimo, la voluntad o las intenciones de un PNJ cualquiera. Sus límites los pone el DJ en cada caso concreto. La capacidad tiene una íntima relación con Mentir, Simular y Juegos de azar.

TRa

Obtener un éxito precario en Perspicacia implica cierta inseguridad en el personaje respecto a lo que cree haber adivinado. Si se obtiene un fallo mínimo se cuenta con la posibilidad de efectuar una segunda tirada en cuanto la situación en la que se realizó la primera se haya modificado mínimamente. Un fracaso se traduce siempre en que el PJ atribuye al PNJ intenciones muy distintas a las que realmente tiene.

Rastrear (PER)

Gracias a esta capacidad, los personajes están en condiciones de **seguir a distancia el rastro de animales o individuos mediante la búsqueda y la correcta interpretación de las señales dejadas en su marcha**, tales como huellas y pisadas, excrementos, ramas rotas, restos de comida o pelaje, etc.

TRa

La labor de rastrear suele constituir el **paso previo de la caza**, que en el juego se suele resolver con el uso de las capacidades de combate. También puede ayudar a determinar la distancia a la que se encuentran el ser o los seres rastreados, así como otras informaciones que el DJ considere apropiadas en cada caso. Las calidades de éxito siempre están en relación con la exactitud de la información recibida. Cuando se obtiene un mínimo, el jugador tiene la oportunidad de tirar de nuevo inmediatamente a fin de que su personaje no pierda el rastro, algo que ocurre indefectiblemente al cosechar un fallo o un fracaso.

* Recitar (PAL)

Esta capacidad se encuentra asociada a la de Cantar y refleja las habilidades del personaje a la hora de **relatar con interés, profundidad y emoción todo tipo de historias y composiciones líricas**. Como en el caso de Cantar, su importancia no debe ser subestimada, ya que los vikingos tienen en gran estima a aquel capaz de entonar con buena y profunda voz las sagas y poemas tradicionales de su pueblo.

Regatear (PAL)

La capacidad de Regatear se utiliza para comerciar con bienes o servicios de toda clase obteniendo el precio más ventajoso posible por ellos. En principio, un comprador y un vendedor pueden regatear acerca del coste de casi cualquier cosa que se pueda imaginar.

En una situación habitual de regateo, **el jugador y el DJ hacen una tirada cada uno y se considera que la dificultad de la acción es normal**. La diferencia entre las respectivas calidades de éxito de PJ y PNJ, independientemente de que se haya sacado la tirada o no, es la que determina la modificación final en el precio del bien o servicio por el que se regatea, y siempre según el criterio del DJ. **Solo se concederá una rebaja en el precio si el comprador potencial obtiene una calidad de éxito superior a la del vendedor**.

Si las calidades de éxito son bastante diferentes (por ejemplo, un acierto frente a un fallo), la ganancia puede ser significativa. De lo contrario **no es mayor de un 5 o un 10% a favor**. Si el comprador obtiene un crítico y el vendedor yerra su tirada, la rebaja ha de ser verdaderamente excepcional. Un fracaso del comprador significa que este adquiere el bien o servicio que sea pero con un recargo del 50% (salvo que el vendedor haya cosechado a su vez otro fracaso). Es importante puntualizar que, si bien es posible regatear el precio de todos los bienes y servicios, no todas las situaciones lo permiten, ni posiblemente todos los interlocutores. Por otra parte, **solo se puede intentar regatear con un personaje sobre un bien o servicio concreto una vez al día**.

* Remar (FUE)

La capacidad de Remar permite **conducir y controlar una embarcación por el agua mediante el trabajo con los remos**, así como afrontar las dificultades que puedan surgir en aguas poco tranquilas e incluso tempestuosas. Con frecuencia la capacidad de Remar se utiliza combinada con la de otros remeros.

Cuando el grado de esta capacidad es de 0 puntos se pueden dirigir embarcaciones a velocidades muy bajas. Si se tiene algún grado en la capacidad es posible ir más rápido sin tirar aún los dados, y si se tiran se pueden afrontar todo tipo de dificultades e inconvenientes en las maniobras. **Un fracaso siempre implica un accidente con volteo** con las consecuencias que se deriven en cada momento.

** Robar (DES)

Esta capacidad sirve para **hacerse con pequeños objetos, tales como artefactos o bolsas de dinero, sin que su portador se percate lo más mínimo**. Esto ocurre de forma automática cuando el ladrón obtiene un éxito crítico o un acierto.

TRa

Si se obtiene un precario, la víctima se da cuenta del robo si saca una tirada de Perspicacia a una dificultad de heroico. Con un mínimo, la tirada de Perspicacia se sitúa a una dificultad normal. Un fallo y un fracaso implican invariablemente que la víctima se percata de que la están robando. Con un fracaso, el ladrón ni siquiera alcanza lo que se proponía coger.

** Saltar (AGI)

La capacidad de Saltar permite **desplazarse en vertical y horizontal sin tocar ninguna superficie**. La dificultad de la acción está en relación con la distancia que se desea superar: es fácil saltar horizontalmente y con carrerilla hasta los 2 metros; normal, hasta los 4; difícil, hasta los 5 y medio; muy difícil, alcanzar e incluso sobrepasar los 6 y medio; y francamente heroico, llegar hasta los 8 metros (por supuesto, con todas las condiciones a favor). Con respecto al salto vertical, las distancias han de variar entre los 50 centímetros (fácil) y los casi dos metros (heroico).

** Sigilo (AGI)

La capacidad de Sigilo representa la **habilidad de moverse con total discreción o de no hacerse notar en una situación determinada**. Esto sucede automáticamente cuando el personaje obtiene un éxito crítico o un acierto.

TRa

Si se obtiene un precario, cualquier personaje que se halle en las inmediaciones y saque una tirada de Escuchar a una dificultad de acción de heroico detectará al intruso. Con un mínimo, la tirada de Escuchar se sitúa a una dificultad de normal. Un fallo y un fracaso implican invariablemente que el personaje se percata de la presencia del intruso.

* Simular (PAL)

Cuando un personaje quiere **hacerse pasar por algo que no es** ha de sacar una tirada de Simular, lo que significa algo más que llevar unas ropas o unos distintivos que no son los propios de la persona o de la situación en cuestión. Es decir, Simular es mucho más que *disfrazarse*: supone adoptar una manera determinada de expresión que concuerde con lo que se quiere representar, con la entonación correcta, el vocabulario y los gestos precisos, la actitud apropiada, etc.

Una misma simulación se puede intentar hacer creer una sola vez a un mismo personaje.

TRa

Al igual que sucede con la capacidad de Mentir, un éxito crítico en Simular significa que el interlocutor se ha creído plenamente la representación que se le ha brindado, sin posibilidad de tirar por Perspicacia. Con un acierto, el interlocutor ya puede tirar por Perspicacia, aunque a una dificultad de grado heroico. Un precario se considera un éxito, si bien el interlocutor se reserva ciertos recelos aun sin sacar una tirada de Perspicacia a dificultad difícil (tirada que, de obtenerse, supone la incredulidad del interlocutor).

Un fallo mínimo provoca que el interlocutor deje de creerse la farsa, aunque no estará absolutamente seguro de su falsedad. Un fallo simple supone la total incredulidad del interlocutor. Un fracaso implica hostilidad violenta en casi cualquier circunstancia.

Sobornar (PAL)

Esta capacidad sirve para **evaluar si un PNJ es susceptible de ser sobornado y, si lo es, para calcular la cantidad aproximada de dinero o la mercancía idónea para realizar el soborno**. Tras una conversación más o menos breve con el sujeto al que se desea sobornar se realiza una tirada a una **dificultad de normal** y se comprueba la calidad de éxito obtenida.

TRa

Si se obtiene un crítico o un acierto se sabrá si se puede sobornar al sujeto y cuál es la cantidad de dinero o el género adecuado para llevar a cabo el soborno. Con un éxito precario, el individuo acepta el soborno si era susceptible de ser sobornado, pero se le habrá ofrecido algo menos de lo idóneo (y se sentirá un poco ofendido) o algo más (y se preguntará si el asunto que el sobornador se trae entre manos no es más grande de lo que parece). Con un mínimo ocurre algo parecido, pero el PNJ expresará su malestar aun aceptando el soborno a regañadientes. Con un fallo, el DJ no da ninguna información al jugador, que ha de arriesgarse a ofrecer una cantidad o no. Con un fracaso, el sobornador hace justo lo contrario de la opción apropiada (lo que suele resultar bastante peligroso).

** Sobrevivir (SAB)

Esta interesante capacidad refleja las **habilidades del personaje a la hora de hacer frente a situaciones adversas en plena naturaleza**. En entornos hostiles o desconocidos, sin comida, agua o abrigo suficientes, el jugador realiza tiradas por Sobrevivir para saber si su personaje es capaz de hallar algún manantial en el que saciar su sed, por ejemplo, o de pescar crustáceos, peces o moluscos, capturar alimañas o insectos que llevarse a la boca sin mayores escrúpulos, encontrar un refugio seco y medianamente confortable en medio de una tormenta de nieve, etc. Como es natural, es el DJ quien establece los límites lógicos de esta capacidad.

Solo se puede tirar por Sobrevivir dos veces al día. La calidad de éxito obtenida resulta fácilmente interpretable en cada caso.

** Tareas agrarias (SAB)

La capacidad de Tareas agrarias se relaciona con **el conjunto de labores agrícolas y ganaderas que cualquier vikingo aprende desde la primera infancia**. Dichas labores están en la base de la generación de los recursos de los que depende tanto su clan como el resto de la sociedad. Al tratarse de un grupo de aptitudes elementales para el modo de producción medieval, la capacidad viene desarrollada por defecto para todos los personajes. **Los PJ suelen partir con el mismo grado en Tareas agrarias que el que tienen en la característica de SAB** (aunque no todos, ya que esto depende del perfil concreto de cada uno).

Como en el caso de Construir, las diferentes calidades de éxito reducen o aumentan el tiempo empleado en las tareas agrícolas concretas que lleva a cabo el personaje. Asimismo determinan el grado de pericia alcanzado en la labor.

Pero además de lo anterior, la capacidad de Tareas agrarias se refiere igualmente al **saber empírico que de las bestias y las plantas se puede tener en la Edad Media**. Esto no consiste únicamente en conocer las costumbres y los hábitos de los animales o la tipología más elemental de los diferentes árboles, arbustos y hierbas, sino también en identificarlos a partir de sus huellas, olores, sonidos o formas, conocer el alcance de sus enfermedades y dolencias, interpretar adecuadamente sus actitudes y señales, y describir con rigor sus propiedades (como, en el caso de las plantas, las curativas).

** Torturar (DES)

La capacidad de Torturar se emplea para **hacer daño a alguien sin llegar a matarlo** con la intención primordial de obtener información por parte del torturado o de forzarlo a que haga algo en contra de su voluntad. **Para una misma víctima se pueden tirar los dados por Torturar una vez cada hora como máximo**.

TRa

Si se saca un crítico utilizando la capacidad para interrogar a un personaje (según la dificultad que haya asignado previamente a la acción el DJ en función del caso concreto), la víctima habla sin remedio. Con un acierto, la víctima tiene derecho a una tirada de Orgullo a dificultad muy difícil para continuar resistiéndose, pero pierde en cualquier caso 1 punto de vida. Con un precario, la dificultad es normal y la víctima pierde además 3 puntos de vida. Con un mínimo, la dificultad de la tirada de Orgullo baja a fácil, aunque en este caso la víctima sufre la merma de 1D6+2 puntos de vida. Con un fallo en Torturar, la víctima no habla y ve sus puntos de vida reducidos en 1D10+2. Con un fracaso, la víctima muere rápidamente entre agudos dolores sin decir una sola palabra del asunto que interesa al torturador.

* Yacer (FUE)

La vida sexual de los vikingos y sus concepciones acerca de la familia y el mismo sexo son bastante relajadas. Entre otras cosas, la cohabitación no se deja para la alcoba y el pudor ante los demás es una cosa en parte desconocida. En muchas ocasiones la capacidad del vikingo para yacer con una esclava es parte integrante de algún trato o acuerdo, a modo de sello o celebración, o bien se muestra abiertamente para dejar clara la virilidad del personaje. Todo esto se expresa precisamente con la capacidad de Yacer, así como la **habilidad del individuo a la hora de mostrarse fuerte, gallardo y seductor ante las mujeres (caso de PJ masculino)**. Aunque Yacer depende de la característica de FUERZA, en el juego no deja de configurarse como una más de entre las habilidades de relación del ser humano.

En el caso de los PJ femeninos, la capacidad de Yacer se emplea como una simple habilidad de seducción, es decir, una capacidad destinada a atraer físicamente a un hombre (ya sea con la intención de

mantener relaciones sexuales con él o simplemente para cautivarle el ánimo).

Las diferentes calidades de éxito han de ser interpretadas por el DJ según su sentido común. Un fracaso se traduce siempre en una actuación tremendamente ridícula.

Las capacidades y las acciones combinadas

Es importante recordar que algunas capacidades permiten el trabajo coordinado de varios individuos, tal y como se explica en el capítulo 3. Dichas capacidades, que aparecen resultadas en negrita en la ficha de PJ, son las siguientes:

- Auxilio (máximo tres personajes trabajando coordinadamente)
- Cantar
- Construir
- Curación (máx. tres personajes)
- Dioses y mitos (máx. cinco personajes)
- Enseñar (máx. tres personajes)
- Lectura de las estrellas y los cielos (máx. tres personajes)
- Leyendas (máx. tres personajes)
- Maña (máx. a discreción del DJ, habitualmente tres personajes)
- Navegar (ambas capacidades; máx. determinado por el tipo de navío)
- Orientación
- Rastrear
- Regatear (máx. tres personajes)
- Remar
- Tareas agrarias (bonificadores / 5 en comparación con en el resto de casos)
- Torturar (máx. tres personajes).

APÉNDICE 3
TABLAS DE CRÍTICOS Y FRACASOS EN COMBATE - TRA

ARMAS CORTANTES CONTUNDENTES

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El ataque logra un corte limpio a la altura del cuello: la cabeza del oponente cae rodando, aunque el cuerpo es capaz de mantenerse en pie un instante. Un golpe espectacular.	El atacante resbala y cae sobre su propia arma, empalándose a la altura del vientre. Recibe el daño completo del arma.
05-12	El atacante impacta en el costado del defensor. Además del corte, su violencia produce desgarros considerables, lo que le provoca 18 puntos de daño extra.	Al levantar con furia el arma, esta se escapa de las manos y sale despedida bastante lejos, fuera del alcance del atacante.
13-20	El filo del arma surca la cara del defensor, provocando una herida dolorosa y horrenda. El ataque causa 12 puntos de daño extra. En el rostro del defensor quedará una fea cicatriz, por la que perderá 2 puntos en la característica de PAL y 1 en la de PER.	
20-28	El defensor abre su defensa de manera que el atacante, con un golpe rápido y violento, cercena uno de sus brazos (no necesariamente entero; puede ser a la altura del antebrazo o de la muñeca). El golpe causa 15 puntos de daño extra. Por si fuera poco, el defensor habrá de restarse 12 puntos a su DES, que ya nunca podrá ser mayor de 30.	Justo cuando el atacante levanta el brazo para asestar el golpe, el mango o empuñadura de su arma se suelta de la hoja, que cae al suelo con estrépito. El arma, sin embargo, puede ser reparada con las herramientas adecuadas y el tiempo necesario.
28-36	El atacante golpea con ímpetu el pecho del defensor, provocándole 15 puntos de daño extra y arrancando cualquier tipo de armadura que lleve. Si el defensor no lleva armadura, recibirá 5 puntos más de daño.	El atacante levanta en el aire su arma de forma imprudente, golpeándose con ella en el mentón. No sufre cortes, pero pierde un diente y 5 puntos de vida.
37-44	El atacante amaga un golpe para girar al otro lado y descargar su arma sobre el defensor con gran energía, entre la espalda y uno de sus costados. Causa 15 puntos de daño extra.	El atacante maniobra mal y se hiere a sí mismo en una mejilla. No se trata de una herida muy grave, pero le causa 10 puntos de daño.
45-52	El defensor se desequilibra y adelanta una de sus piernas para no caer, momento que aprovecha el atacante para descargar un golpe espeluznante sobre la extremidad, lo que causa 12 puntos de daño extra. Además, y aunque no la vaya a perder, la malherida pierna quedará inservible para siempre (y el defensor, cojo), con lo que se habrá de restar 10 puntos a su AGI. Esta característica ya nunca podrá ser mayor de 35 puntos.	El atacante intenta realizar un movimiento circular con su arma, pero el peso de esta lo descompensa y le obliga a abrir el radio de su ataque. De esta forma, llega a alcanzar al más próximo de sus compañeros, al que causa 10 puntos de daño en un brazo. En el caso de que no haya compañeros cerca, el ataque errado no tiene mayores consecuencias.
53-60	El atacante efectúa un golpe demoledor, que causa 25 puntos de daño extra en el pecho del defensor. Sin embargo, el arma queda trabada en el cuerpo. Para recuperarla, el atacante habrá de sacar una tirada de FUE x 2, pudiéndolo intentar en cada asalto.	El atacante tiene las manos sudorosas, de forma que, al intentar asestar su golpe, el arma se le resbala de entre las manos y cae al suelo.

ARMAS CORTANTES CONTUNDENTES (continuación)

61-68	Golpe circular que rasga el rostro del defensor desde las sienes hasta el entrecejo. Aunque la herida no es mortal, el defensor pierde un ojo y con ello 5 puntos en PER y 10 en las capacidades de Buscar y Descubrir, así como 12 puntos de vida adicionales.	El atacante tensa sus músculos y descarga un golpe completamente fallido, que además le reporta una lesión (véase Tabla de lesiones, en el apéndice 4).
68-76	Estupendo golpe del atacante a la altura del vientre, que, además de causar 10 puntos de daño extra, desequilibra al defensor y hace que caiga al suelo.	
77-84	El atacante se agacha con agilidad y descarga un terrible golpe bajo, que amputa uno de los pies del defensor a la altura del tobillo. Esto provoca 30 puntos de daño extra. Por si fuera poco, el defensor habrá de restarse 15 puntos a su AGI, característica que ya nunca podrá ser mayor de 25 puntos.	
85-92	El atacante golpea rápido y alcanza uno de los lados de la cabeza del defensor. Este pierde una oreja y con ello 5 puntos en la característica de PER, 15 en la capacidad de Escuchar y 5 en la de Escalar. Recibe además 10 puntos de daño extra.	
93-00	El golpe del atacante alcanza la mandíbula del defensor, aunque por la posición de la hoja el arma contusiona más que corta. Sin embargo, el impacto ha sido tremendo: el defensor, además de recibir 10 puntos de daño extra, pierde un buen número de dientes y, con ello, 5 puntos en la característica de PAL.	El atacante calcula mal las distancias y, al atacar, se echa prácticamente encima del defensor. Al maniobrar con su arma en tan poco espacio, yerra de tal modo que se degüella a sí mismo. El infeliz muere a los pocos segundos, sin que se pueda hacer nada por él.

ARMAS CORTANTES LIGERAS

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El atacante impacta a la altura del cuello cercenándolo parcialmente. La herida provoca la muerte casi instantánea del defensor. Un golpe magnífico.	El atacante resbala y cae sobre su propia arma, empalándose a la altura del vientre. Recibe el daño completo que pueda hacer dicha arma.
05-12	El atacante abre el pecho del defensor con un ataque violento y decidido, que causa 15 puntos de daño extra.	Al levantar con furia el arma, esta se escapa de las manos y sale despedida fuera del alcance del atacante.
13-20	El filo del arma del atacante surca la cara del defensor, originando una herida dolorosa y particularmente horrenda. El ataque causa 10 puntos de daño extra. Además, deja una fea cicatriz en el rostro del defensor, que se ve obligado a restarse 2 puntos en la característica de PAL y 1 en la de PER.	
20-28	El defensor se descuida y el atacante aprovecha la ocasión para traspasar con su arma uno de sus brazos. Ello causa 8 puntos de daño extra. Por si fuera poco, el defensor se tiene que restar 12 puntos a su DES, característica que ya nunca podrá ser mayor de 30 puntos. El brazo herido queda inservible para siempre.	Justo cuando el atacante levanta el brazo para asestar el golpe, el mango o empuñadura de su arma se suelta de la hoja, que cae al suelo con estrépito. El arma puede ser reparada con las herramientas y el tiempo adecuados.

ARMAS CORTANTES LIGERAS (continuación)

28-36	El atacante realiza una finta que confunde al defensor, provocando que este abra su defensa. El momento es aprovechado por el atacante para clavar su arma en el vientre de su oponente. Esto le causa 12 puntos de daño extra.	El atacante maniobra mal con su arma y, en lugar de alcanzar al defensor, únicamente logra herirse en la parte posterior de la cabeza. Se trata de una herida bastante fea, que le causa 10 puntos de daño.
37-44	El defensor levanta su brazo y el atacante aprovecha para castigar con saña el costado descubierto de su oponente, al que propina un profundo tajo que causa 10 puntos de daño extra (y el sonoro crujir de un par de costillas).	El atacante levanta imprudentemente su arma en el aire, hiriéndose con ella en una mejilla. Por suerte, la herida es superficial. Recibe 5 puntos de daño.
45-52	El defensor expone una de sus piernas, momento que aprovecha el atacante para atravesarla de lado a lado. Esto provoca 8 puntos de daño extra. Aunque no la vaya a perder, la malherida pierna quedará inservible para siempre; el defensor, cojo, habrá de restarse 10 puntos a su AGI, que ya nunca podrá ser mayor de 35 puntos.	El atacante intenta realizar una finta previa al golpe, pero yerra de tal modo que alcanza al más próximo de sus compañeros, al que hace 8 puntos de daño en un brazo. En el caso de que no haya compañeros cerca, el ataque errado no tiene consecuencia alguna.
53-60	El atacante no logra alcanzar la cabeza del defensor, pero su formidable golpe cae sobre uno de los hombros, que rebana con el filo de su arma. El defensor recibe 18 puntos de daño extra, su clavícula queda astillada, y tendrá inutilizado el brazo durante varias semanas.	El atacante tiene las manos sudorosas, de forma que, al intentar asestar el golpe, el arma se le resbala de entre las manos y cae al suelo.
61-68	El atacante lleva a cabo un golpe circular que rasga el rostro del defensor desde las sienes hasta el entrecejo. Aunque la herida no es mortal, el defensor pierde un ojo y 5 puntos en la característica de PER y 10 en las capacidades de Buscar y Descubrir. Recibe además 10 puntos de daño extra.	
68-76	Estupendo golpe a la altura del pecho, que además de causar 10 puntos de daño extra desequilibra al defensor haciendo que caiga al suelo de espaldas.	El atacante tensa sus músculos y descarga un golpe completamente fallido, que además le reporta una lesión (véase la Tabla de lesiones en el apéndice 4).
77-84	El atacante se emplea con gran violencia: causa un profundo y sucio corte en uno de los muslos del defensor, que cae al suelo entre aullidos de dolor y recibe 20 puntos de daño extra.	
85-92	El atacante blande su arma extraordinariamente rápido y alcanza uno de los lados de la cabeza del defensor. Este pierde una oreja y 5 puntos en la característica de PER, así como 15 en la capacidad de Escuchar y 5 en la de Escalar. Recibe además 8 puntos de daño extra.	
93-00	En el momento inmediatamente posterior al ataque, los oponentes chocan entre sí por espacio de un par de segundos, demasiado cerca como para poder manejar sus armas con eficacia. Sin embargo, el atacante, rápido de reflejos, golpea violentamente la cabeza del defensor con la empuñadura de su arma, causando 5 puntos de daño extra.	El atacante calcula mal las distancias y se echa encima del defensor. Al maniobrar con su arma en tan poco espacio, yerra de tal modo que se degüella a sí mismo. El infeliz muere a los pocos minutos, sin que se pueda hacer nada por él.



ARMAS DESTRUCTORAS

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El espeluznante golpe del atacante cae directo sobre el cráneo del defensor, hundiéndole la cabeza en el tronco y causándole la muerte instantánea. Un ataque realmente bárbaro.	El atacante gira su arma en el aire y se golpea con ella en la cabeza. Recibe el daño completo que cause ese arma.
05-12	El atacante machaca el costado del defensor con un tremendo golpe seco. Provoca 15 puntos de daño extra y la rotura de algunas costillas.	Al levantar con furia el arma, esta se escapa de las manos y sale despedida, completamente fuera del alcance del atacante.
13-20	Golpe circular sobre uno de los hombros del defensor, cuya clavícula se parte, recibiendo por ello 12 puntos de daño extra.	
20-28	El atacante golpea con fuerza uno de los brazos del defensor, rompiendo varios huesos y generando enormes destrozos. Ello causa 12 puntos de daño extra. La extremidad queda inútil para siempre y el defensor habrá de restarse 12 puntos a su característica de DES, que ya nunca podrá ser mayor de 30.	Cuando el atacante levanta su brazo para asestar el golpe, el mango se suelta y la parte de la maza cae al suelo con estrépito. El arma, no obstante, puede ser reparada con las herramientas adecuadas y el tiempo que sea necesario.
28-36	El atacante aprovecha un descuido del defensor para impactar con su arma en pleno pecho, provocando 13 puntos de daño extra. Además, el defensor pierde el aire durante ese asalto y dos más, en los que sufre violentas convulsiones (sin poder hacer ninguna otra cosa).	El atacante levanta en el aire su arma de forma imprudente, golpeándose con ella en el mentón. Afortunadamente no se trata de un impacto fuerte, pero pierde un incisivo y recibe 5 puntos de daño.
37-44	El atacante amaga un golpe para, a continuación, girar al otro lado y descargar su arma sobre el defensor, con gran energía, entre la espalda y uno de sus costados. Causa 15 puntos de daño extra.	
45-52	El defensor trastabilla y adelanta una de sus piernas para no caer, momento que aprovecha el atacante para descargar un espeluznante golpe sobre la rodilla, astillándola y causando 12 puntos de daño extra. Además, la malherida pierna quedará inservible para siempre. El defensor, cojo de por vida, se habrá de restar 10 puntos a su característica de AGI, que ya nunca podrá ser mayor de 35 puntos.	El atacante intenta realizar un movimiento circular con su arma para mantener las distancias, pero yerra y abre el radio de su ataque, de forma que alcanza al más próximo de sus compañeros, al que provoca 7 puntos de daño en un brazo. En el caso de que el atacante no tenga compañeros cerca, su ataque errado simplemente no tiene consecuencias.
53-60	Tremendo golpe entre el vientre y la cadera del defensor, que destruye una costilla flotante causando 20 puntos de daño extra y un dolor espantoso que recorre todo el cuerpo inmovilizando a la víctima 1D6 asaltos completos.	El atacante tiene las manos sudorosas, de forma que, al intentar asestar el golpe, el arma se le resbala de entre las manos y cae al suelo con estrépito.
61-68	El atacante se agacha tras realizar una buena finta y descarga un efectivo golpe en uno de los costados del defensor, a la altura de la axila, que provoca 12 puntos de daño extra y quiebra dos costillas superiores.	
68-76	El defensor retrocede mal y el atacante aprovecha la ocasión para astillarle parte de un pie, causando 10 puntos de daño extra y un agudo dolor. El defensor se agarrará el pie, caerá al suelo y no podrá hacer nada durante los próximos cinco asaltos. Además, se quedará cojo para siempre, por lo que se habrá de restar 10 puntos a su característica de AGI, que ya nunca podrá ser mayor de 35 puntos.	

ARMAS DESTRUCTORAS (continuación)

77-84	El atacante gira y alcanza de pleno uno de los costados del defensor, con tamaña violencia que lo desplaza por el aire un par de metros. Esto le provoca la friolera de 25 puntos de daño extra, además de sumirlo en la inconsciencia automáticamente.	El atacante tensa sus músculos y descarga un golpe completamente fallido, que además le reporta una lesión (véase Tabla de lesiones en el apéndice 4).
85-92	El atacante golpea rápido y alcanza uno de los lados de la cabeza del defensor, destrozándole un oído para siempre y causando una pérdida de 5 puntos en la característica de PER, 15 en la capacidad de Escuchar y 5 en la de Escalar. Recibe además 10 puntos de daño extra.	
93-00	El atacante impacta de manera heterodoxa pero efectiva en uno de los brazos de su oponente, causando 7 puntos de daño extra y una lesión (véase la Tabla de lesiones en el apéndice 4).	El atacante calcula mal la distancia y se echa prácticamente encima del defensor. Pierde su posibilidad de realizar un ataque en este asalto y además abre de tal forma su guardia que su oponente contará con un bonificador del 50% en su próximo ataque.

PELEA

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El atacante descarga un espeluznante puñetazo en la base de la nariz de su oponente, que, entre convulsiones y agónicos estertores, cae al suelo y muere irremediablemente a los pocos minutos. Un golpe perfecto.	El atacante trata de alcanzar la cara de su oponente, pero únicamente logra contactar con el duro hueso del hombro, con lo que se fractura dos dedos y recibe 9 puntos de daño.
05-24	Estupenda patada del atacante donde más duele. El defensor recibe 8 puntos de daño extra y deja todo lo que tenga entre manos para meterlas precisamente en la entrepierna (entre agudos gritos de dolor). Queda fuera de juego durante 1D6 asaltos.	El atacante no solo yerra de mala manera su ataque, sino que además se lesiona (véase Tabla de lesiones en el apéndice 4).
25-43	El atacante alcanza uno de los costados de su oponente con un gancho seco, causándole 5 puntos de daño extra y una angustiosa sensación de quedarse sin aire.	
44-62	Contundente puñetazo lateral del atacante, que alcanza de lleno el rostro del defensor. Este sufre 5 puntos de daño extra y además cae desmayado al suelo.	En vez de golpear eficazmente, el atacante se desequilibra y abre su defensa, de manera que su oponente tendrá un bonificador del 25% en su próximo golpe.
63-81	El atacante agarra al vuelo uno de los brazos del oponente y lo muerde con saña, causando 5 puntos de daño extra. El mordisco se reproduce cada asalto hasta que el defensor sea capaz de zafarse del ataque mediante una tirada de FUE x 2 (hasta que lo consiga, no podrá intentar ninguna otra acción).	El fragor de la lucha hace que la sangre no circule bien por la cabeza del atacante. Este sufre una pequeña conmoción que le nubla la vista durante dos asaltos, sin que en ese tiempo pueda llevar a cabo acción alguna, ni siquiera defenderse.
82-00	En plena lucha, el atacante golpea y retuerce al mismo tiempo una de las extremidades de su oponente, causándole 5 puntos de daño extra y una lesión (véase Tabla de lesiones en el apéndice 4).	El atacante resbala al intentar dar una patada a su oponente, cayendo al suelo de espaldas y golpeándose la cabeza, lo que le provoca 12 puntos de daño.

ARMAS DE PROYECTILES CONTUNDENTES

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El proyectil impacta con gran violencia en la cabeza del oponente, destrozándole el cráneo y haciendo puré buena parte de su masa encefálica. El desdichado muere casi al instante.	El atacante maniobra con excesivo ímpetu y rompe su arma, que cae a sus pies partida en varios trozos. Ya no podrá repararla.
05-24	El proyectil alcanza uno de los costados del oponente, quebrando un par de costillas y causándole 8 puntos de daño extra.	Al levantar con furia tanto el proyectil como el arma (en caso de que esta última exista), ambas se escapan de las manos y salen completamente despedidas, fuera del alcance del atacante.
25-43	Tras un excelente lanzamiento, el atacante impacta en uno de los hombros de su oponente. El golpe le fractura la clavícula causándole 10 puntos de daño extra.	El atacante lanza su proyectil, pero yerra de tal forma que alcanza a uno de sus propios compañeros (el más próximo al objetivo original), al que causa 10 puntos de daño en el pecho. En el supuesto de que no haya compañeros cerca, el proyectil impacta en cualquier otro PNJ secundario (pero nunca en un oponente). Si tampoco hay PNJ secundarios, el proyectil se pierde en la distancia.
44-62	El proyectil cae desde el cielo sobre el pecho del oponente como un terrible mazazo. Esto le provoca 10 puntos de daño extra y perder el aire durante ese asalto y uno más, durante los que sufrirá violentas convulsiones sin poder hacer ninguna otra cosa (ni siquiera defenderse).	El atacante tensa demasiado sus músculos y arroja el proyectil completamente desviado, lo que, además, le reporta una lesión (véase Tabla de lesiones en el apéndice 4).
63-81	Justo como deseaba el atacante, su proyectil impacta en el rostro del oponente, al que causa 10 puntos de daño extra y la pérdida de un ojo. La víctima debe restar 5 puntos a su característica de PER y 10 a sus capacidades de Buscar y Descubrir.	
82-00	Estupendo lanzamiento del atacante, cuyo proyectil alcanza el vientre del oponente. Este sufre violentas arcadas que lo inmovilizan durante los dos siguientes asaltos, así como 8 puntos de daño extra.	Al intentar utilizar su arma, lo único que el atacante consigue es golpearse en la cabeza, lo que le reporta 8 puntos de daño.



ARMAS DE PROYECTILES DE PUNTA

Valor D100	Crítico	Fracaso
01-04	El proyectil atraviesa limpiamente la garganta del oponente, que se echa las manos al cuello infructuosamente. Muere sin remedio en solo un par de asaltos, mientras un oscuro charco de sangre se extiende a su alrededor.	El atacante maniobra con excesivo ímpetu y destroza su arma, que cae hecha añicos a sus pies. Ya no podrá repararse.
05-12	El proyectil cimbrea anormalmente en el aire y parece que va a errar en el blanco, pero al final alcanza el costado del oponente, lo atraviesa causando notables desgarros y causa 12 puntos de daño extra. Un gran tiro.	
13-20	El proyectil se introduce parcialmente en la boca del oponente, desgarrando una de sus mejillas. La herida no es mortal (aunque sí muy llamativa). El ataque causa 8 puntos de daño extra y, en adelante, el rostro del defensor mostrará una muy fea cicatriz. La víctima pierde además 2 puntos en la característica de PAL y 1 en la de PER.	Al levantar con furia el arma, esta se escapa de las manos y sale despedida, completamente fuera del alcance del atacante.
20-28	El proyectil atraviesa y destroza uno de los brazos del oponente, que recibe 8 puntos de daño extra. Por si fuese poco, la extremidad quedará inutilizada para siempre y habrá de restarse 12 puntos a su característica de DES, que ya nunca podrá ser mayor de 30 puntos.	
28-36	El proyectil causa 15 puntos de daño extra al clavarse en el vientre del oponente, que se retuerce de dolor durante este asalto y el próximo (en los que no podrá hacer absolutamente nada).	Justo antes de lanzar el proyectil, el arma se rompe parcialmente en las manos del atacante y cae al suelo. No obstante, podrá ser reparada con las herramientas adecuadas y el tiempo necesario.
37-44	Tras describir un arco casi perfecto en el aire, el proyectil se aloja con energía en la base de uno de los hombros del oponente, causándole 12 puntos de daño extra y un intenso dolor por todo el brazo.	
45-52	El proyectil se clava en una ingle del oponente, provocando una fea herida, una notable hemorragia y 10 puntos de daño extra. Por falta de riego, perderá la movilidad de la respectiva pierna para siempre, por lo que habrá de restar 10 puntos a su característica de AGI, que ya nunca podrá ser mayor de 35 puntos.	El atacante tiene las manos sudorosas, de forma que, al intentar apuntar con su arma, esta se le resbala de las manos y cae al suelo.
53-60	El proyectil dibuja una trayectoria perfecta y se clava en el centro del pecho del oponente, al que causa 20 puntos de daño extra y un dolor insoportable.	El atacante lanza su proyectil, pero yerra de tal forma que alcanza a uno de sus propios compañeros, el más próximo al objetivo original, al que causa 12 puntos de daño en un brazo. En el supuesto de que no haya compañeros cerca, el proyectil impacta en cualquier otro PNJ secundario (pero nunca en un oponente). Si tampoco hay PNJ secundarios, el proyectil se pierde en la distancia o se clava en alguna superficie cercana.
61-68	Justo como deseaba el atacante, su proyectil impacta lateralmente en el rostro del oponente, al que causa 15 puntos de daño extra y la pérdida de un ojo. Esto conlleva asimismo la merma de 5 puntos en la característica de PER y hasta 10 en las capacidades de Buscar y Descubrir.	
68-76	Enérgico impacto en la parte superior del vientre, que, además de causar 10 puntos de daño extra, arroja al oponente al suelo.	

ARMAS DE PROYECTILES DE PUNTA (continuación)

77-84	El proyectil alcanza gran velocidad y se clava en el pecho del adversario, que recibe 25 puntos de daño extra y cae al suelo inconsciente. Un estupendo tiro. Uno de los pulmones de la víctima queda dañado de gravedad.	El atacante tensa en exceso sus músculos y arroja el proyectil completamente desviado, lo que, además, le reporta una lesión (véase Tabla de lesiones en el apéndice 4).
85-92	El costado del oponente queda expuesto en uno de sus movimientos y recibe el impacto directo del proyectil, lo que le causa 8 puntos de daño extra.	Al intentar utilizar su arma, lo único que consigue el atacante es lastimarse lamentablemente una de sus orejas, lo que le reporta 5 puntos de daño.
93-00	El proyectil se clava con gran violencia en una pierna del oponente, arrojándolo al suelo y causándole 10 puntos de daño extra.	El atacante se atraviesa una de las manos con su propio proyectil, recibiendo 15 puntos de daño. Por si fuese poco, esa mano queda inutilizada para siempre, y el personaje ha de restarse 12 puntos a su característica de DES, que ya nunca podrá ser mayor de 30 puntos.



APÉNDICE 4
TABLAS DE LESIONES Y DOLENCIAS - TRA

TABLA DE LESIONES

Valor 1D100	Descripción de la lesión
01-04	El personaje sufre una repentina contractura en el cuello que lo paraliza 1D6 asaltos. La lesión le hace perder **15 puntos de moral** durante 1D3+1 días.
05-12	Una torcedura en el tobillo produce un esguince que obliga a cojear al personaje 1D6+1 días. Durante ese período, tiene **20 puntos menos de moral** cuando lo que trate de hacer suponga cualquier movimiento de la extremidad afectada.
13-20	El personaje abre demasiado una de sus piernas y sufre una distensión en la ingle. La lesión resulta dolorosa pero prácticamente no afecta a su actividad habitual. Pierde **10 puntos de moral** durante los próximos 1D3+2 días cada vez que lleve a cabo una acción que implique desplazamiento.
20-28	El personaje padece una inflamación en el talón de Aquiles (sobrecarga leve). Sufre una ligera cojera, sin consecuencias, durante ese día y el siguiente.
28-36	En un movimiento desafortunado al girar sobre sí mismo, uno de los pies del personaje queda encajonado entre piedras o ramas del suelo y no es capaz de acompañar al resto del cuerpo, de forma que la rodilla emite un chasquido espeluznante. Una vez el personaje reposa y la articulación se enfría, comprueba que la rodilla se inflama de manera considerable, provocando una severa cojera durante 2D10 días (en los que, además, cuenta con **15 puntos menos de moral** siempre que tenga que desplazarse).
37-44	El personaje tropieza y se muerde la lengua con fuerza, lo que lo paraliza de dolor 1D6+2 asaltos. Pierde **20 puntos de moral** durante 1D6 días.
45-52	El personaje padece una sobrecarga muscular en un gemelo. Sufre una cojera moderada en los próximos 1D3+1 días y **15 puntos menos de moral** siempre que tenga que desplazarse.
53-60	El personaje fuerza su voz de alguna extraña manera que lesiona sus cuerdas vocales durante 1D3 días. En este tiempo experimenta una completa afonía.
61-68	El personaje choca con algún objeto contundente a la altura del vientre. La violencia de la colisión es tal que le provoca una leve hemorragia interna. El personaje siente debilidad, mareos y malestar durante 1D6+2 días, tiempo en el que cuenta con **20 puntos menos de moral**.
68-76	Un brusco movimiento con el brazo que habitualmente emplea el personaje hace que se le salga la clavícula. Esta lesión le provoca un agudo dolor que lo inmoviliza durante 2D10 asaltos, justo hasta que la clavícula vuelve a colocarse en su lugar, sin mayores consecuencias.
77-84	El dedo meñique de uno de los pies del personaje se astilla al chocar con contra un objeto contundente. El intenso dolor inmoviliza al personaje 1D6 asaltos. Durante los próximos 1D3 días, cuenta con **15 puntos menos de moral** siempre que tenga que desplazarse. A las pocas semanas, las falanges fracturadas se sueldan sin dejar otra secuela que la pérdida permanente de 1 punto en la característica de AGI.
85-92	El codo del brazo que habitualmente emplea el personaje sufre una dolorosa luxación que genera la pérdida de **25 puntos de moral** durante 2D10 días (siempre que lo que se intente llevar a cabo implique movimiento de la extremidad afectada). Después de la luxación, la lesión se transforma en una tendinitis crónica que provoca una pérdida permanente de 1 punto en la característica de DES.
93-00	Un gran esfuerzo combinado con una mala postura y buenas dosis de mala suerte provocan al personaje una incomodísima hernia ventral. La lesión resulta visible a simple vista cuando el individuo se desnuda. Durante 1D3 semanas el personaje sufre la pérdida de **30 puntos de moral**. Durante el resto de su vida la dolencia reaparecerá (así como sus consecuencias) si no se saca una tirada de FUE x 2 después de cada acción violenta o combate.



TABLA DE DOLENCIAS ESTOMACALES E INTESTINALES

Valor 1D100	Descripción de la dolencia
01-12	El personaje padece una notable acidez de estómago un par de días, sin mayores consecuencias que las de experimentar una incomodidad general y un persistente amargor de boca.
13-28	El personaje vomita todo lo que ha ingerido en los dos últimos días. Durante esta jornada pierde **15 puntos de moral**.
28-44	Agudos dolores en el bajo vientre. Están protagonizados por pinchazos repentinos que hacen al personaje retorcerse de dolor literalmente. Durante esta jornada cuenta con **25 puntos menos de moral**.
45-60	Violenta vomitona. Provoca un malestar general acompañado de náuseas durante 1D3 días. En este tiempo el personaje pierde **20 puntos de moral**.
61-76	Inflamación intestinal moderadamente severa acompañada de dolor agudo y concentrado durante 1D6 días. El personaje cuenta con **20 puntos menos de moral** durante ese tiempo.
77-92	Violenta diarrea acompañada de cólicos y náuseas a lo largo de 1D6 días. El personaje pierde 1D10 puntos de vida y además **su moral se reduce en 25 puntos** en ese periodo.
93-98	Igual que en el caso anterior, salvo porque la violencia de la diarrea provoca que, de no sacar una tirada de FUE x 2, el personaje muera como consecuencia de la infección intestinal y la deshidratación asociada.
99-00	La infección intestinal que padece el personaje resulta ser de una virulencia sin parangón. El desdichado agoniza a las pocas horas entre terribles espasmos y vómitos continuos y nauseabundos. La muerte le llega al amanecer sin que se pueda hacer nada para remediarlo.

ENFERMEDADES CONTAGIOSAS

Gonorrea (*blenorragia*)

Descripción: la enfermedad se transmite por vía sexual y afecta sobre todo a las mucosas del aparato genital y urinario, aunque también puede atacar la faringe, el recto o los ojos. A menudo produce segregación purulenta e infertilidad (sobre todo en la mujer).

Porcentaje de contagio: 60%.	**Periodo de incubación promedio**: 2 semanas.

RESULTADOS DE LA TIRADA DE FUE X 2 / CONVALECENCIAS	
Crítico	Pequeña molestia y escozores en la zona genital durante **1D10+20 días**.
Acierto	Ídem al anterior, pero las molestias son mayores, causan dolor al orinar y **reducen la moral en 20 puntos** durante todo el tiempo de convalecencia.
Precario	Ídem al anterior, pero el tiempo de convalecencia asciende a **3D10+20 días**.
Mínimo	Ídem al anterior, pero con secreciones de carácter mucoso y tono blanquecino, claro y grueso, así como mucho dolor al orinar y en la zona baja del abdomen. **La moral baja 30 puntos** en lugar de 20. Los varones padecen inflamación testicular añadida.
Fallo simple	Ídem al anterior, pero el personaje afectado se queda estéril y la enfermedad ataca la conjuntiva de los ojos haciéndole perder 10 puntos en la característica de PER para siempre.
Fracaso	Ídem al anterior, pero el personaje se queda ciego. Pierde 20 puntos permanentes en la característica de PER, que ya nunca podrá sobrepasar los 25 puntos.

ENFERMEDADES CONTAGIOSAS

Lepra

Descripción: enfermedad muy antigua, levemente contagiosa pero estigmatizante, capaz de mutilar al individuo afectado. Dolencia en principio ajena a la Escandinavia medieval, vikingos y normandos entran en contacto con ella durante sus correrías por el Mediterráneo.

Porcentaje de contagio: 10%.	**Periodo de incubación promedio**: 4 semanas.

RESULTADOS DE LA TIRADA DE FUE X 2 / CONVALECENCIAS	
Crítico	Desarrollo extraordinariamente lento de la enfermedad, que apenas comienza a producir pequeñas lesiones en la piel al cabo de 1D3 años. El rostro queda libre.
Acierto	Ídem al anterior, pero las lesiones empiezan a observarse a partir de los 6 meses y el personaje pierde 2 puntos permanentes en la característica de DES
Precario	Parecido al anterior, pero las lesiones resultan claramente visibles desde el segundo mes. Además, la pérdida de 2 puntos permanentes en la característica de DES se produce cada año.
Mínimo	Las lesiones en la piel resultan claramente visibles desde el primer mes. Además, afectan al rostro y el personaje pierde cada año 2 puntos en la característica de DES y 1 en las de AGI y PER.
Fallo simple	Ídem al anterior, pero el personaje pierde 3 puntos en la característica de DES y 2 en las de AGI y PER cada 6 meses.
Fracaso	Ídem al anterior, pero el personaje pierde 4 puntos en la característica de DES, 3 en las de AGI y PER y 2 en las de FUE y PAL cada 6 meses.

Sífilis

Descripción: la enfermedad se transmite por vía sexual o por contacto de la piel con la ligera secreción que generan sus chancros (lesiones cutáneas primarias) o con sus clavos sifilíticos (ronchas). La enfermedad se puede considerar rara hasta el final de la Edad Media.

Porcentaje de contagio: 70%.	**Periodo de incubación promedio**: 3 semanas.

RESULTADOS DE LA TIRADA DE FUE X 2 / CONVALECENCIAS	
Crítico	El personaje sufre la aparición de algunos chancros en el cuerpo y las manos durante un mes y medio. Las llagas no son dolorosas aunque sí desagradables. Luego desaparecen.
Acierto	Tras la fase anterior, se multiplican los clavos sifilíticos por todo el cuerpo. Las ronchas no duelen, pero son acompañadas por fiebres ocasionales, dolor de garganta, cefaleas y falta de apetito. El personaje ve reducida su FUE en **20** puntos (así como sus puntos de vida) durante **1D6 meses**.
Precario	Ídem al anterior, pero el tiempo de convalecencia asciende a **1D6+2 meses**.
Mínimo	La fase de los clavos sifilíticos se prolonga **1D6+6** meses y la enfermedad, además, ataca al sistema nervioso y a los órganos internos. El personaje puede sufrir lesiones oculares, cardiopatías, aneurismas, sifilomas, lesiones cerebrales, pérdidas de coordinación y lesiones en la médula. Se tira por cada una de las características en porcentaje: en caso de sacar la tirada, su grado se reduce en 1 punto para siempre. En caso de fallarla, el grado se reduce en 1D10 puntos.
Fallo simple	Ídem al anterior, siempre que se saque una tirada adicional de FUE x 2, que de fallarla implica la muerte final del personaje.
Fracaso	El personaje muere tras haber pasado por todas las fases precedentes.



ENFERMEDADES CONTAGIOSAS

Viruela

Descripción: enfermedad antiquísima, grave y deformante aunque no necesariamente letal, cuya marca más evidente son los abultamientos que produce en el rostro y el cuerpo del individuo infectado. En la Edad Media no se extiende tanto como hará luego, en el s. XVIII.

Porcentaje de contagio: 30%.	**Periodo de incubación promedio**: 2 semanas.

RESULTADOS DE LA TIRADA DE FUE X 2 / CONVALECENCIAS	
Crítico	Fiebre, vómitos, malestar y dolor de cabeza durante 1D6 días, lo que incapacita completamente al personaje. Las siguientes fases de la enfermedad –erupción, pústulas, costras y caída de costras– se prolongan durante 2 semanas, pero ya apenas afectan al personaje.
Acierto	Ídem al anterior, pero al personaje le quedarán feas marcas de las pústulas en el rostro.
Precario	Ídem al anterior, pero las fases de erupción, pústulas, costras y caída de costras se prolongan durante 3 semanas y hacen **perder 10 puntos de moral** al personaje durante todo ese tiempo.
Mínimo	Ídem al anterior, pero el personaje **pierde 30 puntos de moral** durante la convalecencia.
Fallo simple	Ídem al anterior, pero **la moral del personaje desciende al mínimo posible (–50%)** durante la convalecencia. Además, si no saca una tirada adicional de FUE x 2 muere sin remedio.
Fracaso	El personaje muere tras haber pasado por todas las fases precedentes.

ENFERMEDADES CRÓNICAS

Artritis

Descripción: por "artritis" se conceptúan más de 100 enfermedades distintas que producen inflamaciones en las articulaciones. Este es un tipo de dolencia habitual entre los escandinavos de la Alta y la Plena Edad Media, en especial la artritis reumatoide.

Porcentaje de adquisición a partir de los 30 años: 25%.

CONSECUENCIAS: Pérdida permanente de 1 punto de DES cada 6 meses y de 1 de AGI y de FUE al año.

Enfermedad de Dupuytren (*mano que se cierra*)

Descripción: afección que afecta especialmente a los vikingos, de origen poco claro y que provoca el cierre progresivo de la mano por retracción del tejido que existe entre la piel y los tendones flexores. Provoca la aparición de nódulos o cuerdas fácilmente palpables.

Porcentaje de adquisición a partir de los 30 años: 15%.

CONSECUENCIAS: Pérdida permanente de 1 punto de DES cada 3 meses.

Esclerosis múltiple

Descripción: dolencia producida por la degeneración del sistema nervioso central. Su consecuencia más evidente es la reducción de la movilidad de los individuos afectados, aunque muy pocos llegan a morir como resultado de la enfermedad.

Porcentaje de adquisición a partir de los 30 años: 10%.

CONSECUENCIAS: Pérdida permanente de 1 punto de AGI, DES y FUE al año.

Escorbuto (dolencia semicrónica)

Descripción: avitaminosis producida por una importante carencia de vitamina C. La enfermedad empezará a afectar a los personajes que no tengan a su alcance fruta fresca u hortalizas durante 2 meses, independientemente de su edad. Sus efectos revierten en solo una semana si se ingiere una gran cantidad de fruta u hortalizas en buen estado.

Porcentaje de adquisición a partir de los 2 meses sin fruta fresca ni hortalizas (una tirada al mes, con acumulación del porcentaje en cada ocasión): 20%.

CONSECUENCIAS: Pérdida temporal de 1 punto semanal en cada una de las características básicas del personaje salvo SAB.

APÉNDICE 5
NOMBRES DEL NORTE

Las listas de antropónimos nórdicos antiguos que se facilitan en este apéndice permiten bautizar con rapidez a los personajes escandinavos que protagonizan las aventuras de **Walhalla**. Las listas se nutren tanto de nombres que resultan muy frecuentes entre los vikingos como de otros que no lo son tanto, de nombres provenientes de las tierras de los daneses y de nombres provenientes de Noruega y de Suecia, de antropónimos simples y de antropónimos compuestos, e incluso de nombres extraídos de diferentes variedades dialectales y de otros que en cambio pueden hallarse en casi cualquiera de las regiones nórdicas. **Se ha preferido la forma en acusativo a la del nominativo** para así evitar una pronunciación marcada por un exceso de sonidos guturales, lo que queda fuera de las posibilidades de cualquiera que no conozca el nórdico antiguo. Además, **se han suprimido los signos diacríticos que resultan ajenos a la mayoría de las lenguas latinas y se ha optado por presentar listas globales**. Esto último obliga a suponer que todos los nombres que aparecen en las listas son utilizados por igual en todas las comarcas de Escandinavia, lo cual no es escrupulosamente cierto. Cualquier lector cuidadoso puede apreciar la existencia de algunos antropónimos parecidos entre sí; en estos casos se suele tratar de los mismos nombres representados en diferentes formas dialectales.

Ciertos antropónimos aparecen acompañados por su **trascripción latino-cristiana**. Por ser muy comunes o pertenecer a caudillos vikingos especialmente importantes fueron los primeros en traducirse a la lengua culta de occidente desde su original idioma escandinavo. Dichos nombres aparecen en cursiva junto a su término nórdico correspondiente.

Conviene recordar que el antropónimo es algo de la mayor importancia para un vikingo. El nombre constituye en cierto modo el alma del individuo. No es al nacer cuando el niño existe verdaderamente a ojos del resto de la comunidad, sino cuando recibe un nombre propio por parte de su padre. Es por eso que **el nombre se otorga aplicando ciertas normas**: se supone que el término escogido trae suerte, que está relacionado con personajes favorecidos por la fortuna o que ha pertenecido a algún insigne y valeroso hombre del propio clan que ya ha fallecido. En algunos casos, la reciente desaparición de un miembro del grupo se pone en relación con el nuevo nacimiento, ligando ambos acontecimientos bajo la creencia de la trasmigración de las almas, de ahí que se otorgue al retoño el nombre del finado. También se ponen nombres propios que aluden a animales favoritos o totémicos, a elementos del paisaje, a rasgos físicos o a características psicológicas individuales o familiares.

Por último, hay que tener en cuenta que ni los nombres teóforos, como *Ódinkár*, *Thórgils* o *Thórvald*, ni los zoóforos, del estilo de *Hrút*, *Björn* o *Úlf*, remiten a una creencia determinada, sino a actitudes religiosas globales en desuso a partir del siglo XI d.C.

Lista de nombres masculinos

- Aggi
- Adísl
- Aevar
- Afrafasti
- Agnar
- Álf
- Alfgaut
- Álfgeir
- Alrek
- Ámund
- Angan
- Áni
- Anund
- Ári
- Arngrim
- Árni
- Arnljót
- Arnór
- Arnthor
- Arnsteinn
- Arnvid
- Ásbjörn
- Ásbrand
- Ásgeir
- Asgi
- Aslak
- Áslák
- Ásleif
- Ásmund
- Ásvald
- Ásvaldi
- Ásvard
- Atli
- Aud
- Audun
- Audunn
- Aunn
- Banki
- Bárd
- Beli

- Bersi
- Bjaern
- Bjarni
- Björn
- Blíg
- Boddi
- Bödvar
- Bragi
- Brand
- Bresi
- Brynjólf
- Brynjulf
- Búi
- Dag
- Dagfari
- Djúri
- Dyri / *Dir*
- Egill
- Einar
- Eindridi
- Eirík / *Erico*
- Erlend
- Erling
- Erp
- Eyleif
- Eylimi
- Eystein
- Eyvind
- Fálki
- Finn
- Finnbogi
- Finni
- Fjölvar
- Flaki
- Flóki
- Flosi
- Freyr
- Fridleif
- Fridtjóf
- Fródi
- Frómund
- Galm
- Gardar
- Gauk
- Gauti
- Gautrek
- Geir
- Geirmund
- Gellir
- Gísli
- Gizur
- Gjafvald
- Gjúki
- Glúm
- Godmund
- Godorm / *Guthrum*
- Gorm
- Gráni
- Grettir
- Grím
- Grímar
- Grími
- Grímólf
- Gudbjörn
- Gudbrand
- Gudfast
- Gudfrid / *Godofredo*
- Gudlaug
- Gudmund
- Gudrík / *Gunderedo*
- Gudröd / *Gunderedo*
- Gummi
- Gunnar
- Gunnbjörn
- Gunnkell
- Gunnketill
- Gunnsteinn
- Gunnvald
- Gylfi
- Gyrd
- Hadd
- Haekling
- Haki
- Hákon / *Hacón*
- Hálf
- Hálfdan
- Halldór
- Hallkell
- Halli
- Hamdir
- Hámund
- Handir
- Harald / *Haroldo*
- Hardaknút / *Canuto*
- Hárek
- Hári
- Haskuld / *Askold*
- Hastein / *Hasting*
- Hauk
- Hávard
- Hedinn
- Hegbjörn
- Heggi
- Helgi / *Oleg*
- Hemming
- Heri
- Herjólf
- Herraud
- Hilding
- Hjálmar
- Hjalnek
- Hjarrandi
- Hjör
- Hjörleif
- Hleid
- Hlenni
- Hodbrodd
- Höfdi
- Högni
- Hóketill
- Holfi
- Hólmgaut
- Höskuld
- Hraerek / *Riúrik*
- Hrafn
- Hrafnkell
- Hrapp
- Hreidmar
- Hreidúlf
- Hrindir
- Hring
- Hróar
- Hródvísl
- Hrói
- Hrók
- Hrólf / *Rollón*
- Hrollaug
- Hrómund
- Hrút
- Húnbogi
- Ingjald
- Ingi
- Ingimund
- Innstein
- Ísleif
- Ívar
- Jarizleif / *Jorge, Yaroslav*
- Jarli
- Jökull
- Jón / *Juan*
- Jónak
- Jormunrek
- Jösur
- Kálf
- Karl / *Carlos*
- Ketill
- Kjartan
- Klaeng
- Klakka
- Knút / *Canuto*
- Kodrán
- Koll
- Kolbeinn
- Kolskegg
- Krók
- Lambi
- Leidólf
- Leif
- Lini
- Lýting
- Magnús
- Mord
- Mördi
- Naddodd
- Náttfari
- Nídud
- Óblaud
- Odd
- Oddi
- Ódinkár
- Ófeig
- Ögvald
- Óláf / *Olao*
- Önund
- Orm
- Örn
- Óspak
- Össur
- Ósvíf
- Ótrygg
- Óttar
- Pál / *Pablo*
- Ragnfast
- Randvér
- Ragnar
- Ragnfrid

- Ragnvald
- Reginfrid
- Rodvisl
- Rögnvald
- Rúnólf
- Saefari
- Saemund
- Sibbi
- Sigfröd
- Sigfúss
- Siggeir
- Sighvat
- Sigmund
- Signjot / *Sineo*
- Sigtrygg
- Sigurd / *Sigfrido*
- Sigvald
- Sigvard
- Sigvat
- Sjód
- Skálk
- Skapti
- Skarphedinn
- Skati
- Skjöld
- Skúli
- Slagvi
- Snaebjörn
- Snidill
- Snorri
- Sölvi
- Sörli
- Spjallbodi
- Starkad
- Steindór
- Steinn
- Sturla
- Styrmir
- Svávar
- Sveinbjörn
- Sveinn
- Svidi
- Sygtrygg
- Teit
- Thakkrád
- Thegn
- Thjódólf
- Thórar
- Thórarinn
- Thórberg
- Thórbjörn
- Thórbrand
- Thórd
- Thórfinn
- Thórgard
- Thórgeir
- Thórgest
- Thórgils / *Turgesio*
- Thórgrim
- Thórhall
- Thórhalli
- Thórir
- Thórkell
- Thórlak
- Thórleif
- Thórleik
- Thórmod
- Thórodd
- Thórolf
- Thórorm
- Thórsteinn
- Thórvald / *Truvor*
- Thráinn
- Thránd
- Thvari
- Tjölnir
- Tjörvi
- Torfi
- Tósti
- Ubbi
- Úlf
- Unnúlf
- Útstein
- Vagn
- Valdamar / *Vladímir*
- Valdimár / *Valdemaro*
- Váli
- Vándrand
- Vatnar
- Vésteinn
- Vífil
- Vigfúss
- Víkar
- Völund
- Yngvar

Respecto a los apellidos, los vikingos no los tienen en el sentido con el que hoy los conocemos. Por lo general, **adoptan el nombre de su padre como apellido (es decir, un patronímico), al que añaden un "*-son*" final** que viene a significar "hijo de". Un término semejante resulta muy útil para acabar de identificar al individuo. Todavía hoy, en los países escandinavos, se puede encontrar a una gran cantidad de personas apellidadas "Svensson" (que literalmente quiere decir "hijo de Sven"), "Knutsson" o "Magnusson", por poner algunos ejemplos conocidos. La tradición sigue vigente en Islandia.

Asimismo se puede adoptar una especie de mote o alias por apellido, una aguda y a menudo brillante calificación del vikingo merced a su rasgo más peculiar. Estos motes vikingos alcanzan a todos, tanto a los reyes como a los campesinos jóvenes, y por lo general sirven para identificar perfectamente al sujeto. Muchas veces llegan a sustituir por completo al apellido real. No siempre resultan del completo agrado de su portador, aunque tampoco pueden ser marcadamente ofensivos (por razones obvias).

Si se desea otorgar uno de estos alias a un personaje se ha de cuidar mucho de que sea verdaderamente agudo. Pero además de incisivo, otro requisito importante es que resulte tan impactante como visual. Ese es el estilo que se atribuye a los motes vikingos. El alias puede referirse a alguno de los rasgos físicos o psíquicos del individuo, a alguna anécdota de su pasado (como en el caso de nuestro amigo y conejillo de indias Harald "Arrancacabezas"), a su temperamento, a su forma de andar o de vestir, a su forma de hablar o a su voz (como con Leif "Garganta de Piedra"), a su familia... Las posibilidades son infinitas. Parece conveniente aguardar hasta que se haya terminado de generar completamente al personaje para así disponer de los historiales y de todos los demás datos como posibles fuentes de alias. Tam-

TRa

Una ambientación medieval 100% realista ha de prescindir de cualquier alias vikingo e ignorar los dos párrafos precedentes. En realidad, los motes por los que hoy se conoce a los personajes más célebres de la Era Vikinga, tales como Gorm "el Viejo" o Eirík "Hacha Sangrienta", no les fueron aplicados en vida. Los adoptaron con posterioridad cronistas medievales, casi siempre monjes aficionados a la historia, que de esta manera podían diferenciar a unos vikingos de otros. Y no solo eso: aplicar un alias era una forma tan aceptada como aceptable para referirse a cualquier personaje histórico, como demuestran los apelativos de Carlos "el Calvo" u Otón II "el Rojo".

bién puede ser una buena idea empezar con un apellido de tipo paterno (de los terminados en *-son*) y cambiarlo en el futuro cuando, tras una aventura especialmente significativa, proceda colocar un mote.

Lista de nombres femeninos

En el mundo vikingo las mujeres disfrutan de unas condiciones de vida e independencia muy superiores a las de sus congéneres continentales. Eso no quita para que los varones dejen de ser los que protagonicen los saqueos, las aventuras, las conquistas y los grandes viajes a través del mar. Por esta razón, **los personajes tienden a ser de género masculino en Walhalla**. No obstante, el reglamento es aquí flexible y, sin abandonar el rigor histórico, aborda el asunto de la generación y la interpretación de personajes femeninos centrándolo básicamente en los perfiles de *seidkona*, *skjaldmaer*, *húsfreyja*, *yfirsetukona* y *völva* (véase capítulo 4).

Los principales antropónimos femeninos en nórdico antiguo están listados en la página siguiente.

Los patronímicos femeninos también **se forman a partir del nombre del padre, solo que añadiendo un sufijo "*-dóttir*" al final**, de modo que Steinnun Sigfússdóttir, por ejemplo, querrá decir "Steinnun hija de Sigfúss".

- Aesa
- Álfdís
- Álöf
- Ása
- Arnbjörg
- Arndís
- Arngerd
- Arnkatla
- Arnleif
- Arntrúd
- Ásdís
- Ásfríd
- Ásgerd
- Áslaug
- Ásleif
- Ástrid
- Aud
- Audhild
- Bera
- Bergljót
- Bergtóra
- Bodvild
- Borghild
- Brynhild / *Brunilda*
- Busla
- Dalla
- Droplaug
- Edda
- Ellisif
- Fenja
- Finna
- Fjörleif
- Frakokk
- Freydís
- Freyja
- Frigg
- Geirhild
- Geirlaug
- Gyda
- Góa
- Gói
- Grímhild
- Gróa
- Gudríd
- Gudrún
- Gunnhild
- Gyríd
- Hallbera
- Hallbjörg
- Halldóra
- Hallgerd
- Hallkatla
- Hallveig
- Hedborg
- Heid
- Helga / *Olga*
- Herbog
- Herdís
- Hergerd
- Hervör
- Hild
- Hilda
- Hildigunn
- Hildigunna
- Hjördís
- Hladgerd
- Hladgud
- Hladgunn
- Hólmlaug
- Hringja
- Húngerd
- Hvarflöd
- Inga
- Ingibjörg
- Ingegerd
- Ingigerd
- Ingunn
- Ísgerd
- Jaddvör
- Járngerd
- Jófríd
- Jóra
- Jörunn
- Kára
- Kráka
- Líf
- Lúta
- Menja
- Mjöll
- Ódinn-Dísa
- Ölrún
- Otkatla
- Ragna
- Ragnhild
- Rjúpa
- Signý
- Sígrid
- Sigrún
- Steinnun
- Sváva
- Signý
- Sylgja
- Thórbjörg
- Thórdís
- Thórgerd
- Thórlaug
- Thórljót
- Thórný
- Thúríd
- Thyra
- Thýri
- Tóra
- Torfa
- Urd
- Urda
- Valdís
- Vébjörg
- Vígdís
- Vilborg
- Visna

Anexo para el Director de juego de Walhalla

En una inmensa mayoría de reglamentos de rol, **el jugador más especial de todos es el Director de juego (DJ). Walhalla, en esto, no constituye ninguna excepción**. Existen sistemas novedosos que buscan diluir el protagonismo del DJ para repartirlo entre el resto de los jugadores, de modo que todos contribuyan a la narración de la historia de una forma más o menos colegiada. Algo de eso se puede ver también en **Walhalla** cuando se decide aplicar la regla **TRa** que permite gastar puntos del norte a cambio de generar recursos dramáticos; en este caso, es cierto, los jugadores "no DJ" intervienen en la creación de algunos elementos de la trama (con la intención de verse beneficiados por ellos, claro está). Sin embargo, **Walhalla** no deja de funcionar como esa mayoría a la que se ha aludido al principio, es decir, con un DJ que ejerce de director de escena, de árbitro prudente y ecuánime, de narrador capaz de improvisar en cualquier momento, de experto en el reglamento, de calculadora humana... en resumen, de un sinfín de cosas. Alguien así se erige, necesariamente, en el jugador clave de cualquier partida. Como su labor es bastante más complicada que la del resto de los jugadores, requiere de toda la ayuda que se le pueda brindar, y el presente anexo se ha redactado con objeto de proporcionar al DJ de **Walhalla** un buen puñado de informaciones y consejos lo más práctico y concreto posible.

Consideraciones generales acerca de la figura del DJ

Herramientas y recursos para dirigir partidas de rol

Jugar al rol es un pasatiempo inagotable y realmente barato. Lo único que requiere es un **libro-manual** que contenga el reglamento y la ambientación (en este caso, el volumen que el lector tiene ahora mismo entre las manos), algunas fotocopias de la **ficha de PJ**, unos pocos **dados** especiales (en **Walhalla**, únicamente dados de 10 y 6 caras), un par de **lápices** y una **goma de borrar**. Eso es todo.

Adicionalmente, el DJ puede contar con:

Una pantalla (o "pantallas", en plural). La pantalla del DJ es un tipo de cartulina desplegable de tres o cuatro cuerpos, cada uno de un tamaño cercano al folio, que se utiliza para ocultar a los jugadores algunos de los elementos que se van a utilizar durante la partida. Estos elementos suelen ser la propia aventura impresa, mapas, dibujos, fichas de PNJ, hojas de control y cualquier otra cosa que los jugadores no tengan que ver hasta que llegue cierto momento. La pantalla también sirve para que el DJ realice tiradas cuyo resultado no debe ser conocido por los jugadores (ver más adelante). Además, en la cara interior de la pantalla, la que da al DJ, figuran multitud de datos y tablas fundamentales del reglamento de juego, lo que facilita la dirección de la partida. La cara externa se cubre con una o varias ilustraciones que hacen referencia a la ambientación del juego.

Miniaturas. Algunos DJ gustan de utilizar pequeñas figuras de plástico o metal, a veces pintadas a mano, con objeto de representar la situación de PJ y PNJ en el espacio, a menudo sobre una base pautada marcada con recuadros o hexágonos (cada uno proporcional a una distancia o área determinadas). Aquellos juegos de rol especialmente tácticos suelen recomendar el uso de miniaturas; en **Walhalla**, aunque se puedan usar, no resultan en absoluto imprescindibles.

Dispositivos electrónicos. Disponer de algún reproductor de música, sea del tipo que sea, puede ser buena idea; esto permite acompañar algunas secuencias de juego con piezas musicales que refuerzan la inmersión en la ambientación y el disfrute de la partida. El proyecto de **Walhalla** cuenta con su propia música ambiental original. En esta, cada pieza corresponde a un tipo de **necesidad dramática** típica en las sesiones de rol, de manera que el DJ pueda apoyarse en un **complemento adecuado a las escenas que narra** (sean estas bélicas o de acción, poéticas, de suspense, sobrenaturales, etc.). Por otro lado, un número creciente de DJ dirige sus partidas con *tablet*, prescindiendo del libro físico y utilizando una versión en PDF con marcadores.

Y más... Hay otras muchas cosas que suelen estar presentes en las partidas de rol. Jugar al rol es un

pasatiempo plenamente social, por lo que a menudo la mesa de juego se ve colonizada por latas de refresco, *snacks* e incluso algo de comida más consistente. También hay elementos concretos que se emplean específicamente en ciertos juegos, como por ejemplo en el caso de **Walhalla**, en el que no pocos DJ dirigen sus partidas auxiliados por algún buen mapa en papel del área geográfica en el que se desarrolla la trama.

La labor de un DJ

Tanto la responsabilidad como el mérito de que las cosas salgan bien en una sesión de rol dependen en mayor medida del DJ. Hay otros muchos factores que determinan que la trama fluya adecuadamente y resulte divertida, pero la capacidad del DJ para manejar los tiempos narrativos y crear un ambiente emocionante y unos PNJ creíbles y profundos figura antes que ningún otro. Esto no quiere decir que un DJ pueda salvar una historia si sus jugadores se muestran pasivos, carentes de inventiva o poco entusiastas; con unos jugadores así, ni el más experimentado DJ del mundo podría sacarle partido a la mejor aventura jamás publicada. Tampoco es un cometido exclusivo del DJ hacer que sus jugadores se diviertan, pues no se trata de representar el papel de una especie de animador sociocultural; este, el de la diversión, es un logro que solo se alcanza con la cooperación y el buen hacer de todos los jugadores. Con todo, resulta evidente que el DJ tiene un papel central en las sesiones de rol. Esto se debe a que desempeña tres labores de capital importancia, que son:

- **Conocer y aplicar el reglamento de manera imparcial y desapasionada**, ejerciendo de árbitro, y, llegado el caso, de última e inapelable instancia decisoria.

- **Encuadrar las acciones de los PJ en la ambientación concreta** en la que se desarrolla la aventura, marcando los tiempos como mejor corresponda y manejando el ritmo de los acontecimientos de la forma más atractiva posible.

- **Dar vida a todos los PNJ** que, como los personajes secundarios y extras de cualquier película, aparecen a lo largo de la aventura. Con frecuencia, esto implica adoptar voces, ademanes e incluso un registro lingüístico específico para cada uno.

La creación de aventuras. El caso de Walhalla

Un DJ puede afrontar sus tres labores fundamentales en solitario o con ayuda. En el primer caso, es él mismo quien crea su propia trama, que escribe con detalle o por lo menos esboza consistentemente. Además, define y caracteriza a los PNJ con los que tal vez interactúen los PJ (dotando de estadísticas concretas a aquellos que vayan a realizar acciones o sean potenciales adversarios en algún combate), dibuja o aboceta los planos de las localizaciones en las que se va a desarrollar la historia, imagina las posibles salidas de guion de sus jugadores (como preparación para adelantarse a ellas) y, en resumen, **inventa su propia aventura de la misma forma que un escritor pergeña su propia novela**. Hacer algo así constituye una tarea eminentemente creativa que, como todas las de esta índole, resulta de lo más satisfactoria. Sin embargo, también exige importantes dosis de tiempo, dedicación y entusiasmo. Por ende, la persona que escribe aventuras por sí misma se ha de caracterizar por una imaginación fecunda y un amplio conocimiento del reglamento y la ambientación del juego para el que diseña la trama, al igual que un dramaturgo con relación a su obra teatral o un guionista de televisión respecto al nuevo capítulo de su serie.

En segundo lugar, aquellos DJ menos experimentados o con poco tiempo libre (o ambas cosas), suelen optar por buscar algo de ayuda para dirigir sus partidas. En el rol, esta ayuda viene de la mano de las **aventuras ya editadas, que también reciben el nombre de "suplementos", "módulos" o "escenarios"**. Tales publicaciones constituyen una especie de guion en el que se desarrolla a fondo tanto la trama general como sus tramas secundarias, se describe a los PNJ (a menudo aportando sus estadísticas completas) e incluso se ofrecen indicaciones específicas para solicitar tiradas a los jugadores a lo largo de la partida. A veces, disponer de una de estas aventuras publicadas puede ser una muy buena idea: ahorra tiempo al DJ y le permite ir sobre seguro, especialmente cuando comienza a dirigir. Las aventuras publicadas suelen haber pasado diversos filtros y pruebas durante su redacción, lo que incluye su testeo por varios grupos de jugadores veteranos, lo cual intenta ser garantía de su idoneidad (aunque no siempre suceda así). Como cualquier otro juego de rol, **Walhalla** dispone de su propia línea de aventuras creadas por autores experimentados, del estilo de las dos que se facilitan en este mismo manual.

A veces, puede parecer que es más fácil crear aventuras para unos juegos que para otros. Esto es algo que, en teoría, se relaciona directamente con la profundidad y el rigor de la ambientación: cuanto mayores sean estas, más complicado resultará dirigir partidas sin el auxilio de escenarios y suplementos ya publicados; cuanto menores, más sencillo lanzarse por sí mismo y sacar adelante una aventura propia, 100% original. En principio, al constituir uno de los pocos juegos de rol históricos del mercado, **Walhalla** puede dar la impresión de exigir una elevada cualificación a todo aquel que quiera inventar sus propias aventuras. Nada más lejos de la realidad. No hay que ser ningún experto en historia para sacarle partido a lo mucho que ofrece el presente manual. **El rigor histórico puede y debe adaptarse al nivel que cada DJ considere más adecuado**. Sería un

error obsesionarse con lograr una absoluta fidelidad a la realidad histórica de los hombres del norte, entre otras cosas porque existen aspectos de su vida social y cultural, e incluso de los sucesos históricos que protagonizaron, sobre los que los propios especialistas no terminan de ponerse de acuerdo. En resumen: **Walhalla** proporciona todo lo necesario para que cualquier DJ animoso y con una mínima cultura general pueda idear tramas solventes, llenas de emoción y aventura.

Generador aleatorio de aventuras

Incluso si el DJ quiere inventarse íntegramente sus aventuras, puede que agradezca algo de auxilio en la tarea. A tal efecto, el presente anexo ofrece un generador aleatorio de aventuras capaz de proporcionar, en pocos segundos, el esqueleto fundamental de una buena trama vikinga.

Toda aventura sencilla de **Walhalla** se puede resumir en la siguiente proposición: **los PJ encuentran una MOTIVACIÓN INICIAL que les impulsa hacia un OBJETIVO CONCRETO, emplazado en un LUGAR DETERMINADO, cuya consecución implica la superación de uno o más SUCESOS ADVERSOS y la victoria sobre algún OBSTÁCULO U OPONENTE**. Lo que hace el generador aleatorio de aventuras es proporcionar rápidamente esos elementos clave de la trama. Para ello, el DJ lanza 1D100 en cada caso (es decir, un total de cinco tiradas), consultando una por una las tablas del generador. Por su estructura estandarizada y progresiva, las aventuras que alumbra este sistema resultan eminentemente lineales (véase el próximo apartado):

Generador de aventuras (I): MOTIVACIÓN INICIAL

D100	Motivación	D100	Motivación	D100	Motivación
01-03	Aliarse	34-36	Encontrar	67-69	Llevar
04-06	Asesinar	37-39	Entregar	70-72	Localizar
07-09	Asustar	40-42	Esconder	73-75	Negociar
10-12	Avisar	43-45	Explorar	76-78	Perseguir
13-15	Comerciar	46-48	Guiar	79-81	Proteger
16-18	Competir	49-51	Hablar	82-84	Recuperar
19-21	Crear	52-54	Hostigar	85-87	Rescatar
22-24	Dar una lección	55-57	Identificar	88-90	Robar
25-27	Descubrir	58-60	Informar	91-93	Secuestrar
28-30	Devolver	61-63	Inspeccionar	94-96	Suministrar
31-33	Eliminar	64-66	Investigar	97-00	Vengar

Generador de aventuras (II): OBJETIVO CONCRETO

D100	Objetivo	D100	Objetivo	D100	Objetivo
01-03	Amigo	34-36	Familiar cercano	67-69	Objeto mágico
04-06	Animal salvaje	37-39	Familiar lejano	70-72	Piedra solar
07-09	Arma foránea	40-42	Hechicero/a	73-75	Pieza de artesanía
10-12	Armadura valiosa	43-45	Hierbas curativas	76-78	Ruinas olvidadas
13-15	Clan aliado	46-48	Hombre célebre	79-81	Secreto
16-18	Clan enemigo	49-51	*Jarl* (o *hersir*)	82-84	Ser mágico
19-21	Clan propio	52-54	Ladrón	85-87	Templo pagano
22-24	Criminal notorio	55-57	Leyenda	88-90	Templo cristiano
25-27	*Dreki*	58-60	Lugar mágico	91-93	Tesoro
28-30	Enemigo conocido	61-63	Mujer célebre	94-96	Traidor
31-33	Espada *ulfberht*	64-66	Niño célebre	97-00	Tumba (o túmulo)



Generador de aventuras (III): LUGAR DETERMINADO

D100	Objetivo	D100	Objetivo	D100	Objetivo
01-03	Al-Ándalus	34-36	*Dreki*	67-69	Lugar secreto
04-06	Bizancio	37-39	Escocia	70-72	Mar abierto
07-09	Bosque denso	40-42	Establo	73-75	Montaña alta
10-12	Campo de batalla	43-45	Fiordo	76-78	Norte peninsular
13-15	Ciudad	46-48	Granja	79-81	Northumbria
16-18	Clan aliado	49-51	Irlanda	82-84	Pantano
19-21	Clan enemigo	52-54	Islote	85-87	Puente
22-24	Clan propio	55-57	*Kievan Rus*	88-90	Territorio franco
25-27	Colina	58-60	Lago	91-93	Wessex
28-30	Costa	61-63	Lugar prohibido	94-96	Zona deshabitada
31-33	Cueva	64-66	Lugar sagrado	97-00	Zona helada

Generador de aventuras (IV): SUCESO ADVERSO

D100	Objetivo	D100	Objetivo	D100	Objetivo
01-03	Alianza rota	34-36	Desorientación	67-69	Pérdida de pertrechos
04-06	Amistad	37-39	Diplomacia	70-72	Pereza
07-09	Amor	40-42	*Hólmganga*	73-75	Rivalidad con PNJ
10-12	Barrera idiomática	43-45	Incompetencia	76-78	Secreto
13-15	Batalla masiva	46-48	Lluvia torrencial	79-81	Sequía
16-18	Bloqueo físico	49-51	Lujuria	82-84	Soborno
19-21	Captura	52-54	Malos augurios	85-87	Superstición
22-24	Combate	55-57	Muerte accidental	88-90	Tormenta de nieve
25-27	Confusión de identidad	58-60	Naufragio	91-93	Tradición contraria al propósito de PJ
28-30	Desafío físico	61-63	Ola de calor o frío	94-96	Traición
31-33	Desafío mental	64-66	Orgullo	97-00	Violación

Generador de aventuras (V): OBSTÁCULO U OPONENTE

D100	Objetivo	D100	Objetivo	D100	Objetivo
01-03	Alianza rival	34-36	Familiar cercano	67-69	PNJ ya conocido
04-06	Animal salvaje	37-39	Familiar lejano	70-72	Rey
07-09	Antiguo aliado	40-42	Familiar traidor	73-75	Sacerdote cristiano
10-12	Artesano rico	43-45	Gentes hambrientas	76-78	*Seidkona*
13-15	*Berserk*	46-48	*Godi*	79-81	*Seidmann*
16-18	*Bóndi* propio	49-51	Hermano de leche	82-84	Soldados
19-21	Clan aliado	52-54	Hermano de sangre	85-87	*Stýrimann* vikingo
22-24	Clan enemigo	55-57	*Hersir*	88-90	Viejo amigo
25-27	Comerciante rico	58-60	*Hird* (*huskárl*)	91-93	Viejo enemigo
28-30	Criminal notorio	61-63	*Jarl*	94-96	Viejo *laerifadir*
31-33	Extranjeros	64-66	Mercenarios	97-00	Viejo *laerisveinn*

Como ya se ha apuntado, se debe tirar al menos una vez en cada una de las cinco tablas que componen el generador aleatorio de aventuras, aunque si el DJ lo desea puede realizar más de una tirada (con objeto de alargar o hacer más compleja la trama), sobre todo por los sucesos adversos. Por descontado, cuando algún resultado con los dados sea incompatible o poco coherente con otro obtenido con anterioridad, se volverá a tirar.

EJEMPLO: Un DJ de **Walhalla** quiere improvisar una partida para esa misma tarde y necesita un guion básico en el que apoyarse. Decide acudir al generador aleatorio de aventuras en busca de ideas, en donde realiza cinco tiradas con D100, obteniendo los siguientes resultados:

— tabla de MOTIVACIÓN INICIAL, 42: "Esconder";

— tabla de OBJETIVO CONCRETO, 78: "Ruinas olvidadas";

— tabla de LUGAR DETERMINADO, 13: "Ciudad";

— tabla de SUCESO ADVERSO, 98: "Violación";

— tabla de OBSTÁCULO U OPONENTE, 66: "Mercenarios".

A partir de los resultados puramente aleatorios obtenidos en las diferentes tablas, la mente calenturienta del DJ puede ponerse a funcionar más fácilmente. Tras pensar un rato, el DJ termina por pergeñar el siguiente guion de aventura: "*Los PJ trabajaron el pasado verano a las órdenes de un poderoso* jarl*, un tal... Hreidúlf "Zarpa de Oso", que los enroló en su tripulación y se los llevó de* strandhögg *por el noreste de Inglaterra, en donde al final han decidido invernar. El botín con el que se han hecho es cuantioso, y el* jarl *quiere esconder buena parte de esas riquezas en algún lugar seguro hasta que llegue la primavera y haya que desplazarse. Hreidúlf ha decidido que ningún lugar mejor para eso que las viejas y misteriosas ruinas que se levantan junto a la ciudad de Jórvík, de las que se dice que están embrujadas (en realidad, se trata de un antiguo asentamiento romano cuya construcción se atribuye ahora a los gigantes). Nadie pasa nunca por allí, así que los PJ reciben el encargo de enterrar el botín del* jarl *en el emplazamiento. Por desgracia, no todo va a ser coser y cantar. Cuando están en plena faena, llenos de tierra mojada de la cabeza a los pies, los PJ son descubiertos por uno de los muchos mercenarios que pueblan la cercana ciudad, que ha pensado que las olvidadas ruinas son el lugar ideal para cometer su enésima fechoría: violentar a una campesina sajona de la que se ha encaprichado. Acaben con el incómodo testigo o no (y, tal vez, con la pobre mujer), los PJ tienen un serio problema: o alguien sabe no solo dónde se encuentra el tesoro del* jarl*, sino también que existe y es cuantioso, o los compañeros del mercenario, gente aviesa y violenta como él, lo comenzarán a echar en falta...* ".

Tipos de aventuras: tramas lineales y tramas abiertas

Aun a riesgo de llevar a cabo una generalización bastante burda, podríamos decir que existen dos tipos de aventuras de rol: las tramas lineales y las tramas abiertas. Las **tramas lineales** son aquellas historias dotadas de ganchos argumentales que "anclan" al grupo de PJ a un itinerario concreto, de modo que los eventos de la aventura se suceden no ya uno tras otro, sino necesariamente uno a partir de otro. Es decir, que partiendo de una situación o reto de inicio, "A", la resolución del problema conduce a la situación "B", y la superación de esta a la "C", y así sucesivamente, hasta llegar a una escena o secuencia final dotada de cierta épica. La ventaja fundamental de una trama lineal es que facilita enormemente el trabajo del DJ porque, en principio, le exige poca capacidad de improvisación. También suele resultar mucho más efectista. Su desventaja básica es que limita la libertad de los jugadores, a los que el DJ suele impedir, con diferentes tretas argumentales, que se salgan de la línea de sucesos prefijada de antemano. Una vez ocurre esto, es decir, que los PJ pierdan el hilo o abandonen la trama lineal, la dificultad del DJ para improvisar suele ser mayor. La mayor parte de las aventuras publicadas se pueden adscribir a esta categoría.

El otro tipo de aventuras que existe es el que está basado en **tramas abiertas**. En estas, no existe una línea rígida de sucesos que dependan uno de otro, sino un planteamiento general relativo a algún problema o reto de inicio que afecta o involucra a los PJ, acompañado de una descripción más o menos pormenorizada de las localizaciones y los PNJ que en algún momento pueden aparecer en la historia. A veces, también se ofrecen pautas acerca de las consecuencias de que los PJ obren de tal o cual modo, pero no hay mucho más. Los PJ se mueven libremente por espacios y tiempos, interactúan (o no) con los PNJ y van haciéndose cargo del problema argumental sin otro motor que el de su propia iniciativa. La ventaja más evidente de este tipo de tramas es la multiplicidad de situaciones a las que puede dar lugar, a menudo inesperadas, resultado de la amplia libertad de la que disfrutan los jugadores. La desventaja, también evidente, estriba en la necesidad que tiene el DJ de improvisar constantemente, así como la posibilidad de que los jugadores se sientan desorientados y la sesión de rol no fluya como se espera de ella ni divierta a sus participantes.

El desarrollo de las aventuras y el problema de la consciencia del fallo

En las partidas de rol, un jugador sabe en todo momento si su PJ ha completado con éxito una acción o no. La razón es obvia, y es que se lo indican los dados que lanza para averiguarlo. Lo ideal, sin embargo, sería lo contrario: que los jugadores nunca estuviesen seguros del resultado de sus tiradas y solo conocieran la realidad a partir de lo que el DJ les fuera narrando. Como en las sesiones de rol nunca ocurre exactamente así, es habitual que surjan problemas de verosimilitud y de interpretación de los PJ.

¿Qué significa eso? Algo tan sencillo como que, **cuando un jugador es consciente de que ha fallado una tirada, deja de interpretar a su PJ de forma adecuada o verosímil** (lo que supone un "problema de metatrama"). La razón es que sabe que algo ha escapado a su conocimiento y que incluso podría resultarle peligroso, sobre todo en una situación argumentalmente tensa. Por supuesto, cuando un jugador saca sus tiradas no tiene de qué preocuparse: sabe que el DJ le proveerá de la información que exige la lógica del juego, es decir, que no le va a esconder nada (al menos, esa es la percepción de los jugadores; lo que luego haga el DJ ya es otra historia). Ahora bien, cuando el jugador falla una tirada a menudo deja de jugar como debe y comienza a actuar como si su PJ supiese que hay algo que se le ha escapado y que, por si fuera poco, puede constituir una amenaza para su integridad o sus propósitos. En realidad, lo que tendría que suceder es que el PJ siguiera conduciéndose con completa normalidad, que no se plantease si ha tenido éxito o no en una acción dada. Por eso, **es muy importante que no se permitan repeticiones encubiertas de las tiradas una vez se ha fallado, ni al jugador que tiró en primer lugar ni al resto de sus compañeros**. Tampoco son de recibo comportamientos artificiales basados en el hecho de saber que se ha fallado una tirada (también son pura metatrama).

EJEMPLO: Recordemos la vieja historia del jugador llamado Antonio, que trataba de descubrir individuos ocultos en el desfiladero por el que tenía que pasar su PJ, Harald "Arrancacabezas". Pues bien, imaginemos que Antonio saca un triste 86 con los dados y que esto supone un fallo simple. En ese momento, el DJ debe informar a Antonio de que su Harald mira a un lado y a otro y que, no encontrando enemigos por ninguna parte, termina por posar su atención en unas lindas florecillas sobre las que juguetean dos aún más hermosas mariposas color malva (sic).

Sigamos con este supuesto: el jugador, que además de quisquilloso no es muy amigo de los lepidópteros, anuncia ahora que realizará una tirada de Escuchar para comprobar si Harald percibe enemigos ocultos mediante el uso de sus orejas repletas de cerumen. Coge los dados de nuevo, se dispone a tirarlos y... "*¡Un momento, por favor!* —exclama el DJ mientras se hace con los dados—. *No puedes tirar por Escuchar en esta situación. Lo siento mucho*".

Iracundo, Antonio clama por su derecho inalienable a la tirada para comprobar si Harald oye a los hipotéticos enemigos agazapados entre los riscos del desfiladero. Pero el DJ, didáctico, le responde algo así como: "*Disculpa, pero no lo puedo permitir. Si hubieses sacado la tirada de Buscar ahora no me pedirías una de Escuchar, pues tendrías la completa seguridad de si hay o no hay enemigos escondidos en el desfiladero. Yo te lo habría revelado sin poder mentirte porque habrías tenido éxito. Pero ahora Harald no sabe si ha tenido éxito o no, simplemente ha mirado a su alrededor y no ha hallado enemigos por ningún lado, algo que podría haber ocurrido perfectamente sacando la tirada. Así que Harald ha terminado por fijar su atención en unas lindas florecillas, bastante seguro de que no hay enemigos escondidos. La única verdad es que no los ha encontrado por ninguna parte, así que, en la práctica, debe comportarse con normalidad*".

Lo ideal sería, volvemos a repetir, que los jugadores nunca conociesen el resultado de sus tiradas, pero que el DJ las lleve a cabo todas en secreto, tras la pantalla, no resulta nada atractivo. A cualquier jugador le encanta lanzar los dados y oír cómo ruedan sobre la mesa; es una parte fundamental del juego. Eso, por no hablar de la emoción que supone aguardar un resultado del que a veces depende la vida de tu propio PJ. Lo que sí es exigible a los jugadores, en cambio, **es una mínima coherencia a la hora de que sus respectivos PJ se comporten de forma verosímil (en general, como si creyesen haber tenido éxito)**.

No obstante, **con respecto a ciertas capacidades parece apropiado que sea el DJ quien tire los dados en secreto en lugar del jugador**. En última instancia, esto depende del estilo de dirigir las partidas de cada uno. En **Walhalla** se recomienda que sea el DJ el que realice las tiradas por las siguientes capacidades:

- **Descubrir** (PER)
- **Esconderse** (PER)
- **Mentir** (PAL)
- **Orientación** (PER)
- **Perspicacia** (SAB)
- **Simular** (PAL)

Consideraciones específicas para dirigir con TR

Crear PJ en Walhalla

El sistema de reglas **TOTUM REVOLUTUM** (**TR**) ofrece un método de creación de PJ caracterizado por su profundidad y por el elevado grado de libertad que brinda al jugador. Esto hace que resulte muy entretenido, por supuesto, pero no especialmente rápido, pues requiere tiempo, entusiasmo y reflexión. El objetivo principal del proceso de creación de PJ en **Walhalla** es que el jugador se identifique a fondo con su alter ego y lo conozca hasta en sus más mínimos detalles. Por tanto, en caso de no querer o no poder dedicarle tiempo, lo mejor es tomar alguno de los PJ pregenerados que se facilitan al final del manual. Esto permite ponerse a jugar de inmediato. Otra opción, algo menos radical, es aligerar el proceso de creación de PJ obviando la situación familiar, las hermandades de sangre y leche e incluso el prestigio y las conexiones de clan. Con todo, es obvio que **cuanto más tiempo dediquen los jugadores a la creación de sus respectivos PJ, más y mejor podrán interpretarlos después**.

Con los hechizos sucede otro tanto. Como sabemos, en **Walhalla** no se facilitan listas cerradas de hechizos que aprender o repartirse. El sistema **TR** funciona al contrario: propone unas pautas con las que idear una cantidad infinita y personalizada de prácticas mágicas. Esto también exige al jugador buenas dosis de tiempo y de ganas de elaborar los propios hechizos. De lo contrario, puede ser recomendable que el DJ los lleve preparados de antemano, e incluso que vaya creando su propio "fondo de hechizos" listos para usar.

Maneras de elegir una configuración particular de TR

No hay una versión de **TR** mejor que otra. Todo depende de las preferencias del grupo concreto de jugadores que haga uso del reglamento. **El sistema es lo suficientemente flexible y escalable como para no tener que inventar reglas ni cambiarlas por otras que no formen parte del mismo**. En general, se puede decir que cuantas más adiciones de **TRα** se incorporan a las partidas, más complejo, táctico y realista se vuelve el juego, pero también, y esto es importante saberlo, más lento. Por el contrario, un **Walhalla** movido exclusivamente por **TRb** constituye un juego realmente ágil, en el que prima la narración (a costa, eso sí, de la simulación y la verosimilitud). A este respecto, se recomienda vivamente la consulta de las últimas páginas del **Apéndice 1, Resumen de Reglas**, en donde se ofrecen propuestas concretas de configuración inicial para jugadores principiantes o poco experimentados en **TR**.

La cuestión del "reglamento exclusivo" para PJ

Desde la primera partida que arbitran, una pregunta que surge a muchos de los DJ de **Walhalla** tiene que ver con el asunto de permitir o no que los PNJ hagan uso de algunos mecanismos del reglamento, especialmente de **TRα**, que tienen que ver con la toma de decisiones estratégicas por parte de los jugadores. O en otras palabras: **si se debe jugar con los PNJ de la misma forma que hacen los jugadores con sus PJ, lo que necesariamente se traduce en la utilización de elementos tales como las maniobras de combate o los puntos del norte**. En general, aunque no hay nada en el sistema que así lo indique, los DJ tienden a desechar la posibilidad de los PNJ empleen sus puntos del norte, por poner un ejemplo. Como consecuencia, se crea una especie de "reglamento exclusivo" para los PJ, a nivel puramente oficioso, que los convierte en unos individuos singulares y, por qué no decirlo, mucho más potentes que el resto de seres con los que se relacionan.

¿Cuál es la postura correcta? Bien, no existe ninguna "postura correcta": es algo que depende del estilo de dirección de cada DJ. Aquellos que disfrutan dándole un toque heroico a sus partidas, aciertan plenamente al limitar el uso de puntos del norte y de maniobras de combate a los PJ (añadiendo, como mucho, a los PNJ más importantes, esto es, a los grandes adversarios o villanos de la trama). No obstante, **en puridad, cuando los DJ interpretan y hacen actuar a los PNJ, deberían utilizar las maniobras de combate, los puntos del norte y cualesquiera otros elementos del reglamento**. De hecho, las estadísticas de los PNJ que aparecen en las aventuras introductorias de este volumen incluyen todos esos aspectos. Hacer que no solo sean los PJ vikingos sino también los PNJ vikingos los que usen puntos del norte, por ejemplo, contribuye especialmente bien a plasmar una visión del mayor coraje de los escandinavos como civilización respecto al resto de civilizaciones de su tiempo.

Otras cuestiones relativas a los puntos del norte

Los puntos del norte son el alma de **TR**. Dinamizan las partidas, permiten que el destino de los PJ no dependa exclusivamente del azar de los dados y constituyen uno de los aspectos del reglamento que más agrada a los jugadores. Facilitar unas breves indicaciones respecto a su gestión no está de más:

Uso artero en previsión de largos fundidos en negro. Los puntos del norte se recuperan al alba, uno por cada amanecer. Cuando los PJ efectúan un viaje de varios días que se resuelve con un simple fundido en negro, deben recuperar tantos puntos del norte como jornadas han pasado, hasta alcanzar ese máximo posible que nunca se puede sobrepasar (y que viene marcado, como sabemos, por el SAB del PJ dividido entre tres). Pero hay un problema que surge cuando los jugadores son conscientes de la inminencia de un largo fundido en negro (tal vez por haberlo deducido a partir de la propia trama de la aventura) y, sabedores de que están a punto de recuperar todos o muchos de sus puntos del norte de una vez (esto es, en el momento en el que "salen" del fundido en negro), deciden gastarlos con una liberalidad que, en circunstancias normales, no se daría. El DJ debe impedir este tipo de maniobras, ya que se basan en un cálculo artero que tiene que ver con la lógica del reglamento, no con la correcta interpretación de los PJ.

Recompensa a las buenas interpretaciones. La regla que indica que el DJ puede premiar con un punto del norte a los jugadores que lo hacen muy bien se debe matizar. En primer lugar, una recompensa así tiene que cumplir tres requisitos básicos: excepcionalidad (debe ser algo puntual, que responda a una acción, actitud o hecho muy concreto de la aventura), individualidad (la acción, actitud o hecho se atribuye exclusivamente a un solo PJ) y ecuanimidad (la recompensa otorgada no constituye un trato de favor o muestra de simpatía hacia ningún jugador). Pero, en segundo lugar, hay que tener claro qué significa hacerlo "muy bien" en una partida de **Walhalla**. En general, los motivos por los que se debe premiar a un jugador con un punto del norte se reducen a cuatro: tener una actuación épica en algún momento de la aventura, desarrollar una idea o un plan brillante del que se derive un importante beneficio para todo el grupo de PJ, haber compartido generosamente muchos puntos del norte con los compañeros de juego que los necesitaban y, sobre todo, realizar una interpretación personal memorable del propio PJ, a menudo en el curso de una conversación más o menos larga y de especial relevancia con algún PNJ. Por cierto, que algunos de estos criterios también se podrían tener en cuenta al final de las aventuras en el momento de repartir puntos de Ódinn entre los jugadores.

Puntos del norte y utilización de méritos y defectos como aspectos (**TRa**). Si se decide incorporar al reglamento la mecánica de aspectos, que en **Walhalla** se plasma en el canje de puntos del norte a cambio de la activación de méritos y defectos de los PJ, se deben extremar las precauciones para que esta estupenda dimensión del sistema no se convierta en una herramienta que jugadores particularmente astutos puedan transformar en fuente inagotable de puntos del norte. En otras palabras: el DJ solo debe conceder un punto del norte por la activación de un defecto si eso constituye un perjuicio real para el PJ. Por su parte, cuando es el DJ el que activa el defecto, no debe hacerlo nunca como una forma de castigar a algún jugador (ni tampoco si le perjudica en exceso), sino porque resulte especialmente interesante y fructífero desde un punto de vista dramático. Un DJ experimentado puede sacar un partido tremendo a la activación de los defectos de los PJ con objeto de desatascar la aventura, animar la trama o crear conflictos necesarios con los PNJ.

Glosario de términos vikingos

Adalborinn

Tipo de clan noruego del máximo nivel, cuyo prestigio no desmerece al de los propios reyes. Suele atesorar grandes riquezas y ser dueño de vastas propiedades rurales.

Aesir y ásynjur (sing. áss y ásynja)

Dioses y diosas de naturaleza belicosa liderados por Ódinn e incorporados al panteón nórdico bastante después que los *vanir*, con los que en un principio mantuvieron una cruenta guerra. Algunos de los más famosos y reverenciados son Thór, Frigg, Heimdall, Idunn, Bragi, Týr y Bald (no así Loki).

Alfheim

Séptimo de los nueve reinos de Yggdrasil o fresno del universo, hogar de los elfos luminosos o *ljósálfar*, parientes de los elfos oscuros que habitan el interior de las montañas de Svartálfaheim.

Ásgard

Octavo y penúltimo de los nueve reinos de Yggdrasil. Es el mundo de los *aesir* y las *ásynjur*, las deidades emparentadas con el dios supremo Ódinn. Un puente de arco iris vigilado por el dios Heimdall, el Bifröst, lo une con Midgard, el reino de los hombres. En Ásgard también se encuentra el Valhöll.

Audmjük

Tipo de clan vikingo caracterizado por su precariedad de medios. Sus integrantes suelen verse obligados a arrendar parte de las tierras de los clanes más poderosos.

Berserk (pl. berserkir)

Guerrero vikingo de extraordinaria fiereza, inmune al dolor, que entra en un estado de trance frenético en el que puede luchar soportando heridas que en condiciones normales causarían la muerte. Su estado de locura bélica es conocido como *berserkgang*.

Berserkgang

Estado de frenesí y furia ciega característico de los *berserkir*. Suele estar inducido por el consumo de hongos alucinógenos u otras sustancias psicotrópicas como el cornezuelo del centeno, el beleño negro o el extracto de belladona.

Blódörn (pl. blódernir)

Tipo de ejecución muy excepcional en la que un ser humano es sacrificado de una manera particularmente horrible: tras cortarle la espalda a lo largo de la columna vertebral, se le abren las costillas hacia fuera, se extraen los pulmones (que se posan sobre las costillas) y se cubren las heridas con sal.

Bóndi (pl. baendr)

Jefe de la familia vikinga, con voz y voto en el *thing* (la asamblea de hombres libres). Se trata del patriarca de su clan, máxima autoridad decisoria, administrador del patrimonio rural y mercantil, director del culto religioso y, en definitiva, organizador y jefe de sus gentes tanto en la paz como en la guerra. Es siempre un varón adulto y curtido, experimentado en mil lides, que decide tanto los proyectos a medio y largo plazo de su clan (realización de tareas agrarias, expediciones militares, desplazamientos, etc.) como las cuestiones de la vida diaria. No obstante, el *bóndi* suele apoyarse en los dictámenes de los ancianos de la familia a la hora de tomar sus decisiones.

Al margen de lo anterior, el término "*bóndi*" también se aplica a uno de los tipos de perfil de PJ que se ofrecen en el manual de **Walhalla**.

Byrding (pl. byrdingar)

Tipo de embarcación mercante vikinga, pariente menor del *knörr*, del que se diferencia por constituir una variante más liviana y maniobrera. Está específicamente diseñada para remontar los ríos del Gran Este (actual Rusia).

Danegeld

Tributo cobrado por los vikingos, sobre todo los daneses, en aquellos territorios que quieren verse a salvo de sus saqueos y actos piráticos. Este es el modo en el que varias comarcas y ciudades de Inglaterra o el imperio franco (como, por ejemplo, París) logran evitar el pillaje a manos de los hombres del norte.

Drápa (pl. drápur)

Tipo de poesía realizada por los *skáld*, elaborada sobre todo en las cortes de los reyes y *jarlar* de Noruega y, posteriormente, en la isla de Islandia. Las poesías escáldicas presentan una sintaxis muy complicada, en la que abundan los *kenningar*.

Dreki (pl. drekar)

Término genérico que designa a una embarcación vikinga, sobre todo entre los extranjeros. Por lo general, un vikingo nunca emplea el término "*dreki*" para referirse a una nave concreta, sino que utiliza el vocablo náutico más apropiado en cada caso: *knörr*, *byrding*, *karve*, *langskip*, etc.

Dverg (pl. dvergar)

Tipo de enano de la mitología nórdica, relacionado con la magia, la forja y el mundo subterráneo, caracterizado por su extrema palidez. De tamaño similar al de los seres humanos, los *dvergar* habitan en Niflheim, aunque a veces se los asimila a los elfos oscuros de Svartálfaheim.

Futhark

Alfabeto rúnico, cuyo nombre deriva de las seis primeras runas que lo forman.

Fylking (pl. fylkingar)

Formación militar defensiva de tipo compacto (creada a partir de la superposición flexible de escudos) que alternativamente se puede abrir para realizar ataques sobre el enemigo. Una célebre variante de *fylking* es el *skjaldborg*.

Gald

Uno de los cinco tipos de magia nórdica que existen, solo accesible a *seidkonur* y *seidmenn*. En la magia *Gald* no hay sustancias o artefactos que funcionen como intermediarios con el mundo sobrenatural, sino que los efectos mágicos se generan por medio de bailes y preces.

Galdramann (pl. *galdramenn*)

Hechicero atarrunas, es decir, un varón cualquiera especializado en magia *Galdrarúnar*. No está versado en los otros tipos de magia nórdica, pero su ámbito concreto lo comparte nada más que con las *seidkonur*.

Galdrarúnar

Tipo de magia nórdica que se basa en la combinación de runas de poder para lograr un fin determinado. Estos símbolos arcanos, denominados runas-atadas, se graban sobre madera o metal. Existen algunos tipos muy conocidos y repetidos, como el *vegvísir*, el *valknut* o el *aegishjálm*.

Godi (pl. *godar*)

Tipo de caudillo nórdico parcialmente dedicado al mundo sobrenatural. No llega a ser un jefe territorial en el pleno sentido del término, sino un líder y un árbitro respetado por las diversas familias (que a menudo pleitean o negocian para favorecer su estatus particular). La mayoría de los templos paganos pertenecen y son mantenidos de forma privada por los *godar*, cuyo dominio de la magia nórdica se reduce a la de tipo sacrificial.

Hamingja

Espíritu protector femenino, sinónimo de buena suerte y felicidad. Suele aparecer durante el sueño en forma de animal o presencia apenas velada. La *hamingja* pasa a un familiar o a un amigo especialmente querido cuando uno muere, acompañando al clan generación tras generación.

Helheim (Hel)

Primero y más bajo de los nueve reinos de Yggdrasil, gobernado por la monstruosa giganta Hela, hechicera que representa a la muerte. Helheim es el inframundo de la oscuridad y el frío al que están destinados todos aquellos que mueren por vejez o enfermedad, así como los mentirosos y los asesinos, los cuales tienen reservada la más horrible de las playas del reino, Náströnd, en donde se sufren infinitos tormentos.

Hersir (pl. *hersar*)

Tipo de clan prestigioso y terrateniente, que cuenta con una aceptable clientela de libertos, siervos y esclavos. El *hersir* (entendido ahora como jefe de su clan) suele estar a cargo de una comarca denominada *hundrad*.

Hird (pl. idéntico, *hird*)

Guerrero vikingo de importante linaje que está al servicio directo del rey o de un *jarl* especialmente poderoso. También se lo conoce como "*huskárl*", es decir, un "hombre-casa". Un séquito militar *hird*, integrado por jóvenes provenientes de las mejores familias, funciona como una especie de corte real, pero en un sentido mucho más familiar que mercenario, pues monarcas y *hird* están unidos por lazos de intensa lealtad.

Hólmganga (pl. *hólmgöngur*)

Tipo de duelo vikingo, de efectos plenamente legales, con el que se dirimen disputas por honor, venganza o motivos económicos (pago de deudas, conflictos por la propiedad, modificación de lindes, etc.). Cualquier vikingo tiene derecho, al margen de su condición social, a retar o otro a un *hólmganga*. Las condiciones del duelo se pactan siempre un par de días antes del combate: armamento que se va a utilizar, normas para el desarrollo de la lucha, factores constituyentes de la victoria o la derrota, etc. No acudir a un *hólmganga* convierte automáticamente al individuo en un *níding*, esto es, un apestado social, aunque sí es lícito ser sustituido en el duelo por un amigo o pariente más capaz.

Hundrad (pl. *hundrud*)

Comarca liderada por un *hersir* vikingo, en la que residen unas 100 familias.

Jarl (pl. *jarlar*)

Caudillo militar y terrateniente de naturaleza aristocrática, solo por debajo del rey. Hasta que la institución monárquica no se asienta entre los escandinavos, el soberano es elegido entre los *jarlar* del reino o, más comúnmente, uno de ellos se impone al resto por las armas (como Harald "*Hárfagri*" de Noruega).

Jötunheim

Cuarto de los nueve reinos de Yggdrasil, hogar de los gigantes de roca y hielo. Es un mundo montañoso y considerablemente frío, en donde se levanta la fortaleza de Utgard.

Jötnar (sing. jötunn)

Gigantes de la mitología nórdica. Ya sean de roca o hielo, representan siempre las fuerzas más primarias y destructivas de la naturaleza. Su pobre aspecto denota su escasa inteligencia, actuando a menudo como oponentes de los dioses, en especial de los *aesir*. Sin embargo, se dan importantes excepciones, pues existen gigantes sabios, como Mímir y Vafthrúdnir, y otros que se emparentan con los dioses, como Gerd.

Karl (pl. karlar)

Hombre de condición libre. Término asimilable a *bóndi*.

Karve (pl. karvar)

Tipo de embarcación híbrida, aunque de la familia del *knörr*, que raramente supera los 10 metros de eslora. Se emplea para transportar ganado y mercancías, y cuenta con un número de remos bastante alto para tratarse de un navío de carga (16 de media), lo que le dota de mayor facilidad para navegar por aguas bajas

Kenning (pl. kenningar)

Tipo de metáfora utilizada habitualmente en la poesía escáldica, basada en los mecanismos del epíteto y la metonimia, que consiste en referirse a cualquier concepto por medio de una palabra o conjunto de palabras que lo caracterizan, bien asociándose por contigüidad, bien logrando que el todo sea sustituido por la parte (como sucede, por ejemplo, con el *kenning* "sede del casco" referido al término "cabeza").

Knörr (pl. knerrir)

Navío mercante vikingo por antonomasia. Se trata de una embarcación ancha y profunda capaz de transportar cargas de hasta 25 toneladas. Está diseñada para navegar en aguas abiertas, por lo que, en su propulsión, el velamen tiene un protagonismo mucho mayor que los remos. Su longitud máxima ronda los 16 metros y cuenta con dos cubiertas elevadas, una a cada extremo del barco, una baja plataforma central de unos cinco metros y medio (lo que posibilita una capacidad de carga de hasta 35 metros cúbicos) y un espacio libre variable debajo de las cubiertas.

Konunglig

Tipo de clan más importante entre los vikingos, del que proceden reyes y *jarlar* de mayor poder. Apenas existe un total de 15 o 20 de estos clanes en toda Escandinavia.

Laerifadir (pl. laerifed)

Maestro o cualquier persona que enseña algo a otra (el *laerisveinn*) de forma continuada y más o menos sistemática.

Laerisveinn (pl. laerisveinar)

Discípulo o aprendiz de un *laerifadir*.

Langhús (pl. idéntico, langhús)

Casa comunal de planta rectangular, escasamente compartimentada en el interior, en la que reside un clan vikingo. Su característico perfil alargado está coronado por una techumbre de caña, paja y hierba a la que sustentan dos filas de postes de madera. Estos postes dividen el espacio interior en tres naves que nunca suman más de cinco metros de anchura. Los residentes duermen en las bancadas de las naves laterales, que a veces se pueden aislar por medio de cortinajes de piel o lana.

Langskip (pl. idéntico, *langskip*)

Navío de guerra vikingo. Cuenta con una eslora de hasta 30 metros de longitud, mientras que la manga es de solo 2,5 metros en el mejor de los casos. Estas características, unidas a su escaso calado, le permiten remontar grandes distancias por los ríos y maniobrar con facilidad y rapidez. Tanto por su finalidad como por su naturaleza, el *langskip* hace uso de la vela cuadrada solo en alta mar, presentando una media de 20 a 30 pares de remos.

Longport / longphort (pl. *longphuirt*)

Nombre que se le da en Irlanda a cualquier establecimiento costero fortificado creado por los vikingos, en particular por los noruegos, en donde se fondean los *drekar*. Los *longphuirt* se emplazan en lugares de fácil defensa y sirven como punto de partida para las incursiones de los hombres del norte en la isla.

Midgard

Quinto de los nueve reinos de Yggdrasil, creado por Ódinn y sus hermanos Vili y Ve tras su victoria sobre el gigante Ymir. Es el mundo de los hombres.

Múspellsheim

Noveno, más elevado y último de los nueve reinos de Yggdrasil. Es la morada de los gigantes de fuego, entre los que destaca su monarca absoluto, el moreno Surt. Las chispas de Múspellsheim son el origen de las estrellas del firmamento.

Níding (pl. *nídingar*)

Persona que ha perdido el honor por no responder debidamente a una ofensa o a un requerimiento de *hólmganga*. En este último caso, el individuo queda estigmatizado y pierde automáticamente sus derechos sobre el objeto de la disputa (dignidad, bienes, tierras e incluso mujeres).

Nídstóng (pl. *nídstangir*)

Poste de madera maldito, habitualmente utilizado como instrumento de escarnio o para el lanzamiento del mal de ojo. A veces se graba la silueta o el nombre de alguien en su superficie con intención de humillarlo, sobre todo por conducta homosexual, o se coloca una cabeza de caballo con objeto de realizar una maldición.

Niflheim

Tercero y más terrorífico de los nueve reinos de Yggdrasil, permanentemente cubierto por una densa niebla. Se caracteriza por su frío intenso y atroz y por ser el hogar del dragón Níðhögg, que roe sin cesar una de las raíces del fresno del universo. En sus cavidades subterráneas viven numerosos *dvergar*.

Norn (pl. *nornir*)

Espíritu femenino de la mitología nórdica que determina el destino de todo lo que existe, incluidos los dioses. Las *nornir* residen bajo las raíces de Yggdrasil, en donde se dedican a tejer tapices en los que se entrelazan los hechos del pasado, el presente y el futuro. Las más importantes son Urd ("lo que ya ha pasado"), Verdandi ("lo que está pasando") y Skuld ("lo que tiene que pasar").

Ódal

Clan vikingo estándar, ni rico ni demasiado extenso.

Ragnarök

Batalla del fin de los tiempos, en la que *aesir* y *jötnar* se enfrentarán a muerte y el universo será destruido para luego revivir con mayor pureza y armonía.

Seid

Nombre genérico de la magia nórdica. Se divide en dos categorías principales: *Seid* adivinatoria, que agrupa al conjunto de hechizos que permiten al prac-

ticante entrever el futuro de otra persona (pero no el propio), y *Seid* manipuladora, cuyos hechizos consisten en la preparación de sustancias y artefactos a los que se atribuye un poder mágico. A su vez, la magia *Seid* manipuladora se divide en *Seid-Líkam* (cuerpo), *Seid-Ham* (apariencia), *Seid-Hug* (mente), *Seid-Vili* (voluntad), *Seid-Fylgja* (espíritu animal) y *Seid-Hamingja* (buena fortuna).

Seidkona (pl. seidkonur)

Bruja vikinga por antonomasia, único perfil de practicante de magia nórdica capaz de realizar cualquier clase hechizo. Suele tratarse de una mujer con altas dosis de misticismo, algo excéntrica, que recibe peticiones para interceder ante las fuerzas sobrenaturales en uno u otro sentido, a cambio de lo cual cobra en especie o en dinero.

Seidmann (pl. seidmenn)

Hechicero masculino equiparable a la *seidkona*, aunque carece de los poderes adivinatorios de esta, y tampoco domina la magia *Galdrarúnar*. Constituye un personaje peculiar, histriónico y solemne al mismo tiempo. Puede exhibir algún grado de afeminamiento.

Skáld (pl. skáld)

Género típicamente vikingo de poeta guerrero especializado en la composición de *drápur* y uso de *kenningar*. Los *skáld* son personajes tenidos en gran estima y, como consecuencia, se comportan como verdaderos artistas. Suelen residir en la corte, en donde los reyes los llegan a agasajar y proteger.

Skeid (pl. skeidir)

Tipo de *langskip* de mayores proporciones. Puede alcanzar los casi 40 metros de eslora y contar con una tripulación de unos 200 hombres.

Skjaldborg (pl. skjaldborgs)

Formación defensiva vikinga de tipo *fylking* caracterizada porque el conjunto de los guerreros constituye una línea de ayuda mutua en la que se superponen sus escudos. El *skjaldborg* se abre alternativamente para efectuar rápidos ataques sobre el enemigo y en cuestión de segundos puede convertirse en una formación ofensiva de tipo *svinfylking* (“hocico de verraco”).

Skjaldmaer / skjaldmö (pl. skjaldmeyjar)

Doncella escudera vikinga. Personaje del todo excepcional, se trata de una muchacha que decide consagrar su vida a la guerra rechazando el destino habitual del resto de las mujeres, es decir, el matrimonio. A menudo se trata de una virgen o, al menos, de alguien que rehúye cualquier compromiso duradero con un varón.

Skoteld

Nombre dado por los vikingos al fuego griego empleado por los bizantinos (un arma incendiaria secreta que es capaz de arder incluso debajo del agua).

Snekke / snekkja (pl. snekkar / snekkjur)

Típica nave vikinga de expedición y guerra. Constituye la variante más ligera de la familia del *langskip*. No sobrepasa nunca los 30 metros de eslora, los 40 remos de pala ni los 90 hombres de tripulación, aunque sus dimensiones habituales resultan algo menores.

Strandhögg (pl. strandhögg)

Método vikingo de ataque y pillaje tanto en las zonas costeras marítimas como en las de ribera fluvial. Se basa completamente en la rapidez de acción y en el factor sorpresa.

Las *drekar* son capaces de llegar hasta las playas o ascender por los cursos fluviales hasta alcanzar el objetivo deseado, en muchos casos con la ayuda de la niebla. Una vez allí, los vikingos desembarcan hacha en mano entre desgarradores gritos de guerra, acabando con todo aquel que se interpone en su camino y llevando a cabo un saqueo del área tan efectivo como rápido. Una vez completado el ataque, los vikingos suben a sus embarcaciones y se alejan rápidamente,

mucho antes de que la autoridad feudal o imperial de turno sea capaz de organizar una respuesta armada.

Stýrimann (pl. stýrimenn)

Capitán y timonel del *dreki* vikingo.

Svartálfaheim

Segundo de los nueve reinos de Yggdrasil, hogar de los elfos oscuros y de algunos enanos, también conocido como "Nidavellir".

Svinfylking (pl. svinfylkingar)

Formación militar triangular en "V", muy utilizada por los contingentes de guerreros nórdicos, literalmente conocida como "hocico de verraco". Se compone de dos soldados al frente en una primera línea que forma el vértice de la formación, y dos hombres más por fila justo a continuación, creando cuñas (en el caso de los ejércitos) de 110 hombres y 10 líneas de fondo, es decir, 20 hombres en base (a menudo arqueros) y 2 en punta. El *svinfylking* causa grandes destrozos en el ejército rival en un primer momento, sirviendo para romper las líneas enemigas, si bien no permite fácilmente la marcha atrás.

Thing (pl. idéntico, thing)

Consejo anual o bianual de hombres libres en el que se reúnen todos los cabezas de familia del reino o de la comunidad vikinga en particular (es decir, el conjunto de los *baendr*). Su finalidad es múltiple: administrar justicia, resolver disputas de forma pacífica, concertar matrimonios y alianzas y, en caso de que exista, asesorar al rey. La aceptación o consenso de los *baendr* resulta indispensable al monarca a la hora de tomar decisiones.

Cuando se escribe en mayúscula, "*Thing*", se refiere en concreto a la asamblea nacional de la isla de Islandia (que se celebra en el valle de Thingvellir), un cónclave también llamado "*Althingi*". Creado en 933, en el futuro se reconocerá al *Thing* de Islandia como el primer parlamento de la historia universal.

Thraell (pl. thraelar)

Siervo o esclavo en el mundo vikingo, la casta más baja de la sociedad nórdica.

Ulfberht (espada)

Tipo de espada de importación muy apreciada en el mundo vikingo. Su origen está en alguna de las forjas del noroeste del imperio carolingio, en donde la familia Ulfberht produce y graba las hojas con su nombre. El metal de esta clase de espada, más ligero y resistente que el de cualquier arma nórdica, es de gran pureza, presentando un porcentaje de escoria prácticamente nulo.

Úlfhedinn (pl. úlfhédnar)

Forma alternativa de denominar a un *berserk* vikingo.

Valhöll / Walhalla

Gigantesco salón ásgardiano con un techo formado por escudos de oro al que la mitad de los muertos en combate son transportados por las *valkyrjur*. Una vez ya en el Valhöll, los caídos en combate celebran un banquete perpetuo mientras aguardan la llegada del Ragnarök, en el que lucharán al lado de Ódinn.

Valkyrja (pl. valkyrjur)

Espíritu femenino encargado de transportar al Valhöll a la mitad de los guerreros muertos en combate (mientras que la otra mitad es llevada al Fólkvang, residencia de la diosa Freyja). Las *valkyrjur* habitan el palacio de Vingólf, famoso por sus 540 puertas, en donde reciben a los caídos en plena lucha, curan sus heridas y los conducen después al banquete de Ódinn.

Vanaheim

Sexto de los reinos de Yggdrasil, morada de todos los *vanir* a excepción de aquellos que residen en Ásgard como rehenes de *aesir* y *ásynjur*.

Vanir (sing. *van*)

Primero de los dos grupos de dioses de la mitología nórdica, compuesto por deidades relativamente pacíficas, garantes de la fertilidad y protectoras de los mares. A la llegada de *aesir* y *ásynjur*, mantuvieron una guerra con ellos que se saldó con un intercambio de rehenes por el que Njörd (padre de los *vanir* y dios del mar), Frey (dios de la fertilidad) y Freyja (diosa del amor, la magia y la belleza) quedaron para siempre en Ásgard. Otros destacados *vanir* son Skadi, Lýtir y Ódr.

Vitki (pl. *vitkar*)

Vidente masculino, bastante parecido a la *völva*. No obstante, y a diferencia de esta última, se comporta de manera mucho más extravagante y solitaria; a menudo resulta ser un viejo deforme o lisiado que causa algo de recelo a los hombres y miedo a los niños.

Völva (pl. *völvur*)

Vidente que domina la magia *Seid* adivinatoria. Interpreta runas, sueños, restos de animales, la posición de las piedras lanzadas al suelo e incluso fenómenos atmosféricos para predecir el futuro. Es una mujer bastante normal, menos excéntrica que la *seidkona*.

Wergeld (pl. idéntico, *wergeld*)

Género de multa pagado en plata, en especie o con la entrega de bienes inmuebles por el que se zanja una ofensa determinada. Eventualmente, pone fin a los mecanismos de venganza que la afrenta inicial haya podido desatar.

Yggdrasil

Fresno de hoja perenne de la mitología nórdica, que une los diferentes mundos en los que se divide el universo. Estos mundos, que hacen un total de nueve, son los siguientes por orden ascendente: Helheim, Svartálfaheim, Niflheim, Jötunheim, Midgard, Vanaheim, Alfheim, Ásgard, y Múspellsheim. Las *nornir* riegan sus raíces con el agua del pozo de Urd, mientras que el malvado dragón Nídhögg las roe sin cesar mientras espera el Ragnarök.



Glosario de términos de Walhalla

Acciones combinadas

Aquellas **acciones que pueden realizar varios PJ de manera coordinada**. La tirada por la capacidad la realiza el PJ con menor porcentaje base. A eso hay que sumar un 20 o 10% de bonificación por cada PJ con el que se combine y tenga más de 15 puntos en el grado de dicha capacidad o cuente con 1 a 15 puntos, respectivamente. Sin embargo, el porcentaje resultante nunca puede ser más del doble del porcentaje base original del PJ que realiza la tirada.

Las capacidades que permiten acciones combinadas aparecen resaltadas en negrita en la ficha de PJ.

Acciones sin capacidad

Todas aquellas **acciones inauditas y asistemáticas que se pretenden llevar a cabo y no se pueden asimilar o adscribir a ninguna capacidad concreta**.

En este supuesto, el DJ decide qué característica se relaciona mejor con la acción y el jugador halla el porcentaje por el que tira los dados de la manera conocida pero sin incluir ningún grado de capacidad. En otras palabras: para las acciones sin capacidad, el porcentaje base es solo el grado de la característica que decida el DJ.

Acierto

Una de las tres calidades de éxito que se pueden conseguir con los dados, en concreto la más habitual de ellas. Queda conformado por los valores intermedios situados entre los propios del crítico y, caso de **TRα**, los del precario.

En la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRα**) los aciertos aparecen representados con un asterisco. Este indica que los valores que se muestran son nada más que aproximados, pues se construyen según cada porcentaje modificado concreto a partir del cálculo de los precarios.

Agilidad (AGI)

Una de las seis características esenciales que tiene cualquier personaje de **Walhalla**. **Se trata del atributo de la ligereza, la prontitud y el desembarazo humanos, lo que determina la precedencia de la iniciativa en los combates**. Como es lógico, la AGI se halla especialmente relacionada con las piernas. Un personaje cojo tiene un mínimo de 10 puntos menos en su grado de la característica de AGI, y uno lisiado, 15, no pudiendo ya nunca sobrepasar los 35 y los 25 puntos de AGI respectivamente. Un personaje sin ambas piernas o pies tiene una AGI igual a 1.

De la característica de AGI dependen capacidades como Arrojar, Cabalgar, Correr, Escalar, Esquivar o Sigilo, todas ellas bastante importantes en el desarrollo de las aventuras que viven los PJ.

Asalto

Unidad temporal de menor duración en el sistema TR. Representa nada más que cinco segundos de tiempo de juego. Por lo general, en cada asalto los jugadores pueden declarar una sola acción, salvo en situaciones de combate, en donde se les permite declarar más de una.

Aventuras

Serie de sucesos íntimamente relacionados en forma de lance extraordinario y audaz, una **historia completa y cerrada, no demasiado larga, que viven y protagonizan los PJ**. En muchos otros juegos de rol,

aunque no en **Walhalla**, las aventuras reciben el nombre de “módulos”.

Campañas

Aventuras especialmente largas y complejas que desarrollan tramas bien trenzadas, en las que los PJ han de dar lo mejor de sí mismos. Suelen evolucionar a lo largo de muy diversos escenarios, y a menudo incluyen largos viajes y una cantidad sustancial de PNJ. Una campaña puede durar varios meses e incluso años de tiempo real (y bastantes más de tiempo de juego).

Capacidad

Habilidad concreta del hacer o del saber humanos. En este sentido, se pueden enumerar casi tantas capacidades como se quiera, aunque para que un juego de rol resulte práctico hay que limitar su número hasta configurar un corpus estándar reducido, que en el caso de **Walhalla** se consigna en la ficha de PJ. En general, el sistema **TR** utiliza alrededor de medio centenar largo de capacidades, reservándose en la ficha espacio en blanco para otras hipotéticas y no tan comunes habilidades que se desee desarrollar en el futuro (capacidades sin capacidad).

Cualquier capacidad, sea común o de combate, depende de alguna de las seis características básicas que poseen todos los seres humanos.

Capacidad de base mínima

Identificada en la ficha de PJ con dos asteriscos (**), se trata de **aquella capacidad que aun teniendo un grado de 0 puntos permite que se tiren los dados**. Esto se explica por tratarse de una habilidad en la que todos los seres humanos pueden, en cierta medida, afrontar unas mínimas dificultades.

El porcentaje base de una capacidad de base mínima se halla nada más que dividiendo entre dos la característica de la que depende (redondeándose hacia abajo).

Capacidad sin capacidad

Toda aquella que, debido a su rareza, no se encuentra recogida como tal en la ficha de PJ.

Justo al final de la lista de capacidades comunes, la ficha de PJ facilita algunos espacios en blanco con objeto de incluir capacidades sin capacidad cuando proceda, generalmente después de que los PJ hayan entrado en contacto con alguna y, por el motivo que sea, hayan adquirido cierto grado en ella, lo que lógicamente se ha de consignar en la ficha. Será el DJ el que estime, en última instancia, la característica de la que depende la nueva capacidad.

Capacidades *sterk* y capacidad *mjök sterk*

Una **capacidad *mjök sterk*** es aquella que, perteneciendo siempre al perfil del PJ, es elegida por el jugador para incrementar su grado hasta el máximo posible (es decir, el grado de la característica de la que dependa + 20 puntos). Por su parte, las **tres capacidades *sterk*** son aquellas en las que, sin pertenecer nunca al perfil del PJ, el personaje destaca sin llegar a los niveles de la *mjök sterk*. En estos casos, el PJ disfruta en ellas de un grado equivalente al resultado combinado de 3D10+5 puntos.

Característica

Cada uno de los seis atributos humanos que gobierna cualquiera de las acciones que se pueden llevar a cabo: AGILIDAD (AGI), DESTREZA (DES), FUERZA (FUE), PALABRA (PAL), PERCEPCIÓN (PER) y SABER (SAB). Todas las capacidades de la ficha de PJ (y aun las que no están en ella, es decir, las capacidades sin capacidad) dependen de alguna de estas seis características básicas.

Crítico

La mejor calidad de éxito posible. Se produce cuando un jugador obtiene con los dados una cifra que representa el 10% o menos del porcentaje modificado que tenía en un principio para sacar la tirada (es decir, un 10% o menos del número máximo con el que todavía hubiese logrado un éxito). Esto implica que la acción que se pretende llevar a cabo se va a realizar de la mejor manera que se pueda imaginar.

D6

Dado poliédrico de seis caras y forma de cubo. Es el dado más tradicional. En **Walhalla**, el D6 se utiliza tanto en la generación de PJ como en el cálculo de daños (por ejemplo, en situaciones de combate) o recuperación de puntos de vida.

Un D3 no es otra cosa que 1D6 cuyo resultado se divide entre dos y se redondea hacia arriba, y 1D2 aquel D6 cuyos tres primeros valores se traducen en un resultado de "1", y sus tres últimos en uno de "2".

D10

Trapezoedro o deltoedro pentagonal, es decir, un tipo de dado poliédrico de diez caras. En **Walhalla**, el D10 se emplea en múltiples situaciones de juego, a menudo combinado con un segundo dado (formando un D100).

D100

Aunque existen dados poliédricos de cien caras en el mercado, **cuando nos referimos a 1D100 estamos hablando, en realidad, de 2D10**. Los auténticos dados de cien caras parecen pelotas de golf y no resultan nada prácticos. En cambio, en una pareja de D10, uno de ellos indica siempre las decenas y el otro las unidades. A tal efecto, para distinguirlos, deben ser de diferentes colores, o uno específicamente de decenas, con sus caras marcadas con dos dígitos ("00", "10", "20", etc.).

Cuando se desea averiguar si se tiene éxito o no en una acción cualquiera, se tira por el porcentaje modificado con un 1D100. Sacando una tirada igual o menor a dicho porcentaje, se logra algún tipo de éxito; de lo contrario, se cosecha un fallo.

DES (Destreza)

Una de las seis características esenciales que tiene todo ser humano en **Walhalla**. Constituye el **atributo de la habilidad humana, del arte o primor con el que se hacen las cosas**. Por esa razón, la DES está especialmente relacionada con las manos: un personaje manco tiene un mínimo de 12 puntos menos en su grado de la característica de DES, no pudiendo sobrepasar ya nunca los 30 puntos. Un personaje sin ambas manos cuenta con una DES igual a 1.

De la característica de DES dependen varias capacidades, tales como Esconder, Maña, Robar y la mayoría de las capacidades de combate. También determina, junto al SAB del personaje, los Puntos de maniobras de combate (PMC).

Dificultad de la acción

Indicador del grado de complejidad de la tarea que se quiere llevar a cabo. Mediatiza, por consiguiente, las posibilidades de culminarla con éxito, así como la calidad de este último.

Existen cinco diferentes grados de dificultad que pueden presentar las acciones: fácil, normal, difícil, muy difícil y heroico. Estos niveles de dificultad interactúan con el nivel del PJ en la Tabla de dificultad de las acciones, de la que se extrae un modificador que altera el porcentaje base inicial. Este es el modo de hallar el porcentaje modificado final, que es por el que se tiran los dados en el sistema **TR**.

DJ (Director de juego)

También conocido como "máster", el DJ es el **jugador más importante en las partidas de rol**. No solo se encarga de preparar una aventura creíble y emocionante para el resto de jugadores, sino que interpreta a los PNJ y actúa como árbitro supremo y ecuánime: interpreta las reglas (que debe conocer a fondo) y, si se quiere, valora el desempeño de sus compañeros de mesa repartiendo puntos con los que los PJ pueden incrementar sus grados en las capacidades o subir de nivel.

Para facilitar la labor a los DJ de **Walhalla**, en el presente tomo se ofrece un **Anexo para el Director de juego** cuya lectura se recomienda encarecidamente.

Fallo simple

La calidad de fracaso más habitual en **Walhalla**. Al igual que el acierto se ve conformado por los valores situados entre los del crítico y los del precario (caso de **TRa**), el fallo simple se encajona entre los del mínimo y los del fracaso.

Los fallos simples se representan junto a un asterisco en la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**), lo que indica que los valores que se muestran son aproximados, pues se construyen según cada porcentaje modificado concreto a partir del cálculo de los mínimos.

Ficha de PJ

Hoja en la que se registran las diferentes dimensiones de la existencia del PJ: datos personales, historiales, méritos y defectos (**TRa**), características, capacidades, nivel, puntos de vida y del norte, posesiones y pertrechos, etc.

La mayor parte de estas dimensiones son dinámicas: crecen y se transforman –e incluso decrecen–. La ficha de PJ registra todos estos cambios a lo largo del tiempo, certificando así la evolución particular de cada personaje.

Fracaso

El más completo y terrible de todos los fallos. Constituye el verdadero crítico dentro del tramo de fallo, pues supone sacar con los dados el decimal negativo o superior del contravalor del porcentaje modificado. Este contravalor no es otra cosa que el tanto por ciento que completa al porcentaje modificado hasta llegar a 100. Es decir, que el último decimal percentil del tramo de fallo conforma los valores del fracaso, calidad de fallo también conocida como "pifia".

FUE (Fuerza)

Una de las seis características básicas con las que cuenta cualquier ser humano de **Walhalla**. Constituye el **atributo del vigor, la robustez y la capacidad para mover o levantar cosas pesadas**, determinando asimismo los puntos de vida.

De la característica de FUE dependen pocas capacidades comunes, aunque sí lo hacen unas cuantas de las más importantes de combate.

Fundido en negro

Tipo de elipsis narrativa que sucede cuando, al igual que en las películas, los PJ van a hacer algo que no tiene ninguna relevancia para la aventura durante un determinado lapso de tiempo. Esto obliga a realizar un salto argumental de minutos, horas, días e incluso semanas de tiempo de juego, retomándose la historia justo a continuación. Es lo habitual cuando, por ejemplo, los PJ han de desplazarse y en el transcurso de su viaje no va a ocurrir ningún acontecimiento reseñable ni los jugadores desean hacer nada especial.

Grado de capacidad

Valor numérico que posee un personaje en una cualquiera de sus capacidades. Oscila entre los 0 y los 70 puntos, no pudiendo ser mayor que esta última cifra bajo ningún concepto. Por otra parte, el grado de capacidad nunca podrá sobrepasar en 20 puntos el grado de la característica de la que dependa dicha capacidad.

Cuanto más elevado sea el grado de capacidad, mejor será el personaje en esa área específica del hacer o el saber humanos.

Grado de característica

Valor numérico que ostenta un personaje en una cualquiera de sus características (AGI, DES, FUE, PAL, PER o SAB). Oscila entre 1 y 50 puntos.

Cuanto más alto sea el grado, mejor será el personaje en esa característica básica.

Mínimo (TRa)

Calidad de fallo parecida al precario, aunque situada justo al otro lado de la frontera del éxito (es decir, al principio del tramo de fallo). Es otro decimal percentil, similar al fracaso, pero ubicado en el primer lugar del tramo de fallo.

Los mínimos ya vienen redondeados en la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**) al indicarse la cifra o cifras primeras del tramo de fallo que los conforman.

Modificación al daño

Bonificador (o penalizador) a los puntos de daño causados por los golpes de un personaje en combate., que será mayor o menor en función de la FUE del PJ o PNJ que golpea. La Tabla de modificación al daño relaciona la FUE del personaje con el daño extra que producen sus golpes, remitiendo a un número determinado de dados poliédricos que se han de tirar para calcular los puntos de daño finales. En algunos casos, además, se indica la adición de uno o varios puntos extra.

Momento

Unidad temporal que no representa una cantidad exacta o fija de tiempo. Funciona como un segmento flexible que se amolda a las necesidades concretas de la acción que se realiza en él. Suele durar de uno a cinco minutos de tiempo de juego. En ese intervalo los jugadores declaran la acción que desean que sus PJ lleven a cabo, exija esto tirar o no los dados. Se exceptúan de los momentos las acciones de combate, que se rigen por unidades temporales mucho más pequeñas y rígidas (los asaltos).

Moral (TRa)

Indicador combinado que refleja el nivel de ánimo, el estado de salud y hasta el grado de arrojo del personaje para afrontar las más diversas situaciones. La moral aúna en un mismo concepto todas esas dimensiones tan distintas porque, en la mentalidad vikinga, no existe división alguna entre cuerpo y mente (a diferencia de lo que sucede en la Europa cristiana de su tiempo).

La moral se expresa como un porcentaje al que mediatizan tanto el estado físico del organismo (hambre, sed, frío y otras necesidades físicas) como el ánimo y la fortaleza mental (victorias y derrotas, alegrías y desilusiones, etc.). El resultado de ello es un bonificador o penalizador extraordinario a las acciones que puede cambiar en cualquier momento a partir de los acontecimientos que afectan al personaje. En todo caso, la moral no puede fluctuar más allá del –50% como penalizador ni del +20% como bonificador.

Nivel de PJ

Calidad del personaje como tal, lo que implica e incluye la noción de progreso personal, la celebridad alcanzada y la experiencia acumulada. Existen ocho niveles para los personajes con nombre propio, esto es, PJ, PNJ escandinavos y PNJ no escandinavos pero con fuerte carga dramática: *barn* (muchacho), *sveinn* (joven), *mann* (adulto), *eigandi* (propietario), *bóndi* (amo), *höfdingi* (caudillo), *jarl* (señor) y *konungr* (rey). Los personajes anónimos (resto de los extras que aparecen en las aventuras y que no forman parte de la civilización vikinga) se tienen que conformar con solo seis niveles, los cuales coinciden parcialmente con los seis primeros de los personajes con nombre: muchacho, joven, adulto, maduro, curtido y veterano.

La denominación del nivel es solo eso, una forma de llamar a una serie de categorías, sin que se corresponda con ningún título o cargo determinado ni situación sociolaboral concreta (lo que no significa que no pueda corresponderse, evidentemente); en cambio, sí refleja, y en todos los casos, un auténtico incremento de su celebridad.

Para los PJ, la consecución del siguiente nivel (véase el capítulo 9) se logra mediante la obtención de un número determinado de puntos de Ódinn (PÓ). Dicha consecución implica la mejora de los grados de característica del personaje.

PAL (Palabra)

Una de las seis características esenciales que tiene todo ser humano en **Walhalla**. La PAL es el **atributo de hablar de modo eficaz para persuadir, enseñar, conmover e influir en las mentes y conciencias de todos aquellos que rodean al personaje**. Por ello tiene una relación especial con la boca y los órganos fonadores: un personaje al que le hayan cortado la lengua tendrá una PAL igual a 1.

De la característica de PAL dependen muchas e interesantes capacidades tales como Carisma, Enseñar, Mando, Mentir, Regatear o Sobornar, así como todas las relativas a los idiomas.

PCH (Puntos de constitución de hechizos)

Puntos con los que se compran mejoras en las características concretas de los hechizos. Solo los atesoran de inicio, y en cantidad variable, aquellos PJ cuyo perfil corresponde al de algún practicante de magia nórdica. Por cada rasgo del hechizo, el jugador puede invertir entre 0 y 5 PCH, a excepción de la característica de la dificultad del hechizo, en la que se pueden gastar hasta 9 PCH.

PER (Percepción)

Una de las seis características básicas que tiene todo personaje o animal en **Walhalla**. Se trata del **atributo de la sensación humana que resulta de una impresión material, del conocimiento sensitivo de cualquier elemento físico del entorno**. Supone recibir por los sentidos las impresiones, pero también comprenderlas: es decir, recibir un estímulo y hacerse cargo de él. Por eso la PER está especialmente relacionada con la cabeza, sobre todo con los ojos y los oídos, pero también con la nariz, los labios y la boca. Un personaje tuerto, ciego o que sufra algún género de sordera sufrirá mermas evidentes a su grado en la característica.

De la PER de los PJ dependen varias capacidades significativas, como Buscar, Descubrir, Otear o Rastrear, particularmente importantes en el desarrollo de las aventuras.

Perfil de PJ

Conjunto de 13 capacidades comunes y de combate que se encuentran relacionadas entre sí e implican una leve especialización sociolaboral del personaje. Esto no equivale, sin embargo, a una profesión o cargo específico; el perfil de PJ solo constituye un indicador acerca de en qué es mejor o qué es lo que más le gusta al PJ dentro del amplio espectro de habilidades y saberes humanos que se pueden desarrollar.

De partida, existen 18 perfiles de PJ (13 masculinos y cinco femeninos) entre los que el jugador puede optar a la hora de crear su personaje.

PMC (Puntos de maniobras de combate [TRa])

Aquellos que se acumulan a lo largo de los asaltos de combate y sirven para comprar y lanzar maniobras individuales o colectivas. Un personaje adquiere, cada asalto, 1 PMC por nivel de PJ o PNJ que ostenta, hasta un máximo determinado por su SAB más su DES divididos entre 10 y redondeado hacia abajo (a excepción de los PJ de perfil *hermann* o *skjaldmaer*, que cuentan siempre con 2 PMC más de partida).

PNJ (Personaje no jugador)

Todo aquel personaje interpretado por el DJ que aparece en el transcurso de las aventuras y que no conduce ningún jugador. Los PNJ son los personajes secundarios y los extras de la historia e interactúan en mayor o menor medida con los PJ. Por lo general, los PNJ mejor caracterizados resultan importantes en el desarrollo de la aventura, y los PJ han de relacionarse adecuadamente con ellos para conseguir su cooperación, información relevante o cualquier otra cosa. Algunos ejercen necesariamente de oponentes de los PJ (en este caso, de adversarios o villanos).

El DJ interpreta a los PNJ individualizándolos según considere oportuno. Un PNJ puede estar cuidadosamente interpretado (lo que incluye matices especiales en la voz, la pronunciación, el vocabulario, los gestos, la proxemia, etc., así como una buena dosis de profundidad psicológica), o limitarse a presentar un par de rasgos personales más o menos tópicos, siempre en función de lo relevante que el PNJ resulte en la trama.

Porcentaje base

Porcentaje resultante de sumar el grado de una capacidad determinada y el grado de la característica de la que depende dicha capacidad, con el propósito último de hallar un porcentaje a partir del cual tirar los dados para comprobar si se tiene éxito o no en una acción concreta que algún personaje desea llevar a cabo.

Porcentaje modificado

Porcentaje resultante de aplicar al porcentaje base un modificador (bien positivo, bien negativo, bien nulo) extraído de la Tabla de dificultad de las acciones, en donde se relacionan el nivel del PJ y la dificultad de la acción que se pretende llevar a cabo.

El porcentaje modificado es aquel por el que realmente se tiran los dados a fin de averiguar si se tiene éxito o no en la tentativa. No obstante, todavía se podrían aplicar otros modificadores opcionales al porcentaje modificado, tales como los derivados de la meteorología, el peso, la moral, las armaduras, etc.

Precario (TRa)

Calidad de éxito menor, parecida al fallo mínimo, aunque situada justo al otro lado de la frontera (es decir, al final del tramo de éxito). Es otro decimal percentil, similar al crítico, pero ubicado en el último lugar del tramo de éxito.

Los precarios ya vienen redondeados en la Tabla de éxitos y fracasos (versión **TRa**) al indicarse la cifra o cifras últimas del tramo de éxito que los conforman.

Puntos de aguante (TRa)

Aquellos que toda arma y armadura poseen y que sirven para reflejar el desgaste sufrido por los golpes en combate. Cuando el aguante actual de un arma es inferior a la mitad del que originalmente tiene, el arma se rompe en lugar de escaparse de las manos al detener golpes de otras armas más robustas (véase el **Capítulo 5, El tañido de las espadas**). Además, toda arma que haya perdido más del 90% de sus puntos de aguante causa la mitad de daño de lo que hace normalmente. Por último, al llegar a 0 puntos de aguante el arma se rompe o queda inservible para siempre. Si no se rompen, armas y armaduras pueden ser reparadas y sus puntos de aguante total o parcialmente recuperados por medio la capacidad de Maña.

Puntos de daño

Puntos generados por los golpes en combate, las caídas o cualesquiera otros impactos o perjuicios de tipo físico. En situaciones de combate, en el cálculo de los puntos de daño causados por un impacto intervienen tanto el daño que hace cada arma en concreto como el modificador al daño del atacante (si es que existe).

La Tabla-Listado de armas, en su columna central, refleja el daño que hace cada arma, y la Tabla de modificación al daño relaciona, por otra parte, la FUE del personaje que golpea con el daño extra que producen sus golpes. Ambas remiten a un número determinado de dados poliédricos que se han de tirar para calcular los puntos de daño. En algunos casos se indica además la adición de uno o más puntos extra.

Puntos de experiencia

Puntos que representan el fruto del aprendizaje derivado del conjunto de experiencias personales vividas por el PJ. Al término de las aventuras, el DJ reparte PE y los jugadores los utilizan para comprar nuevos PCH, aumentar los grados en las capacidades que sus PJ han utilizado con éxito durante la partida o, caso de **TRa**, desbloquear capacidades por simulación de lo hecho por algunos compañeros.

Los PE se consiguen de diferentes maneras, tal y como especifica la Tabla de ganancia de puntos de experiencia del capítulo 9: culminando con éxito las aventuras, no resultando herido o sacando críticos y aciertos con los dados (en este último caso, hasta un máximo de 20 PE por aventura). También se pueden adquirir PE a través de la lectura de textos o mediante la enseñanza (véase lo especificado para la capacidad de Enseñar en el **Apéndice 2, Capacidades y calidades de éxito**).

Puntos de Ódinn

Puntos que sirven para que los PJ accedan a su siguiente nivel de desarrollo. Representan el buen hacer del vikingo y el consiguiente aumento de su fama, su capacidad para afrontar adversidades y salir de ellas con una sonora carcajada. La acumulación de un número determinado de PÓ implica la consecución del siguiente nivel de PJ, tal y como se observa en la Tabla de ascenso de nivel del capítulo 9.

Los PÓ se obtienen básicamente de dos maneras: la primera consiste en desarrollar ideas brillantes durante la aventura, demostrar coraje, defender el propio honor del PJ o ayudar a los compañeros; la segunda (exclusiva de **TRa**) tiene que ver con realizar una buena interpretación del PJ. También se consiguen PÓ al llevar a cabo con éxito una acción de dificultad heroica.

Puntos de vida

Aquellos que reflejan la salud y la resistencia del personaje a las heridas y los golpes. Todo PJ comienza su andadura con un número de puntos de vida igual al grado que tenga en la característica de FUE + 20. Durante la vida del personaje, por cada punto de daño recibido perderá siempre un punto de vida, lo que habrá de reflejarse en la segunda página de la ficha de PJ (recuadro reservado a los puntos de vida).

Cuando un personaje baja de 0 puntos de vida, se encuentra a las puertas de la muerte. Esto sucede cuando se recibe un golpe que provoca una cantidad de puntos de daño superior a los puntos de vida que se tienen en ese momento. Se dice entonces que el personaje en cuestión está en una situación "agonizante". Esto implica que morirá pasados tres asaltos si nadie le practica una cura de emergencia con éxito (lo que requiere sacar una tirada de Auxilio en una dificultad genérica de normal).

Puntos del norte

Clase de puntos, exclusivos de los personajes con nombre propio (PJ, PNJ vikingos y PNJ no vikingos pero con fuerte carga dramática), que permiten a los jugadores modificar el azar en las partidas. Los personajes dotados de puntos del norte cuentan con un número de ellos igual a su grado en la característica de SAB dividido entre 3 y redondeado hacia abajo.

Los puntos del norte pueden servir hasta para cinco cosas distintas: rebajar la dificultad de una sola de las acciones que el personaje quiera llevar a cabo en un asalto (lo que cuesta un punto del norte en el caso de disminuir un solo nivel, pero dos a partir del segundo), aumentar en 1D10 los puntos de daño que provoca un golpe concreto del personaje (a cambio de un solo punto del norte, es decir, no acumulable), repetir una tirada propia ignorando la precedente con un coste de cinco puntos del norte, aunque susceptible de ser compartido (o, caso de **TRa**, repetir la tirada de un PNJ, si bien a un coste de ocho puntos), generar recursos dramáticos (a cambio de tres a cinco puntos del norte) y, por último, activar méritos o defectos del PJ con un coste de dos puntos o un premio de uno respectivamente.

PJ (Personaje jugador)

Personaje particular dentro del universo espacio-temporal y argumental que se recrea en un juego de rol, interpretado por cualquier jugador que no ejerce de DJ. En **Walhalla**, los jugadores tienen como alter ego a unos vikingos enteramente caracterizados en sus respectivas fichas de PJ. Los PJ se constituyen ahí de una forma casi corpórea: son seres humanos de carne y hueso, con sus virtudes y sus bajezas, su pasado y sus aspiraciones para el futuro, sus relaciones familiares y de amistad, sus anhelos y alegrías, etc. Cada jugador, en fin, debe representar a su PJ de la manera más creíble posible.

SAB (Saber)

Última de las seis características esenciales que presenta todo personaje humano de **Walhalla**. El SAB es el **atributo de la conducta prudente y experta, así como del conocimiento profundo y sistemático de las ciencias, las letras o las artes humanas**. De la característica de SAB dependen potentes capacidades, como Astucia, Dioses y mitos, Navegar o Perspicacia. También determina, junto a la DES del personaje, sus puntos de maniobras de combate (PMC).

Saga

Recorrido vital íntegro de un PJ desde que es generado hasta que muere o es retirado del juego. Se trata del conjunto de aventuras y campañas que el PJ ha venido desarrollando en el pasado, todo lo cual conforma su saga personal, la epopeya de su existencia y la base de su celebridad.

Superstición

Indicador de la vulnerabilidad del individuo frente a la magia y la sinrazón. Se expresa mediante un número que oscila necesariamente entre 1 y 100 puntos.

El valor de superstición se relaciona con los miedos colectivos de cada uno de los diferentes ámbitos de civilización de la Edad Media, pero también, y muy especialmente, con el grado de fe que se profesa hacia la magia.

Úlf Árnison

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

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

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

ÚLF ÁRNISON, noruego de perfil *hermann* (guerrero)

AGI 27
DES 19
FUE 31
PAL 11
PER 11
SAB 30

18 años

PMC (máx. 4):

MORAL: +10

SUPERSTICIÓN: 43 –

PUNTOS DEL NORTE: 10 –

NIVEL: *Barn* **PÓ**: **Modif. daño**: +1D6

PE obtenidos con críticos y aciertos:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES: Arrojar 44 (+AGI **71**), Astucia 16 (+SAB **46**), Cabalgar 36 (+AGI **63**), Construir 3 (+SAB **33**), Esquivar 39 (+AGI **66**), Idioma nórdico 31 (+PAL **42**), Juegos de azar 19 (+PAL **30**), Lectura de las estrellas y los cielos 5 (+SAB **35**), Nadar 5 (+FUE **36**), Navegar-*knörr* 5 (+SAB **35**), Navegar-*langskip* 5 (+SAB **35**), Orgullo 31 (+PAL **42**), Perspicacia 50 (+SAB **80**), Robar 28 (+DES **47**), Sigilo 2 (+AGI **29**), Sobrevivir 50 (+SAB **80**), Tareas agrarias 15 (+SAB **45**) y Yacer 22 (+FUE **53**).
NOTA: en el listado anterior ya se incluyen las capacidades *sterk* y *mjök sterk*.

ARMAS: Arco 39 (+DES **72**). Arco largo, daño 2D10+3.
Cuchillo 2 (+DES **29**). *Knifr*, daño 2D6.
Escudo de tilo 39 (+DES **58**). Escudo rodela. Daño **TRa** 1D6+1.
Hacha de mano 44 (+AGI **71**). Hacha de corte (ligera), daño 2D10+3.
Martillo 48 (+FUE **79**). Martillo de combate, daño 3D10+1.
Pelea 21 (+DES **40**). Daño 1D6+1.

Arco **TRct** 49 (+AGI **79**). Arco largo, daño 30 puntos.
Cuchillo **TRct** 1 (+DES **31**). *Knifr*, daño 20 puntos.
Hacha de mano **TRct** 39 (+AGI **58**). Hacha de corte (ligera), daño 30 puntos.
Martillo **TRct** 10 (+FUE **45**). Martillo de combate, daño 40 puntos.
Pelea **TRct** 10 (+DES **39**). Daño 10 puntos.

ARMADURA: Casco de cuero. Protección: 5 puntos.
Sayal de lana. Protección: 4 puntos.

Casco de cuero **TRa**. Protección: 5 puntos en la cabeza.
Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco y extremidades.

Casco de hierro **TRct**. Protección: 10 puntos.
Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

HISTORIALES: Rumiando la venganza (asesinato de su padre [13]), Sucio y hediondo (55) y Articulación precaria (tobillo [99]).

Méritos: respetuoso **Defectos:** egocéntrico

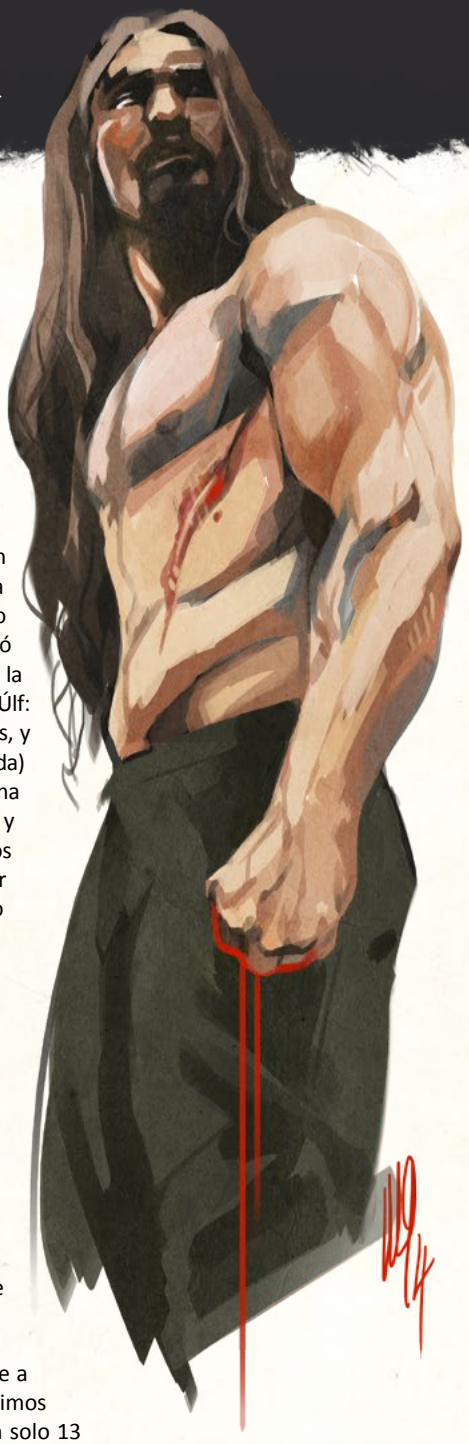
Pertrechos comunes:

Pertrechos de combate:

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



PASADO Y CARÁCTER: Úlf es un individuo que suele inspirar reservas férreas o animadversiones profundas. Las vicisitudes por las que ha pasado a lo largo de su vida lo han querido así, empezando por la ausencia de su madre, fallecida en el propio parto, y la de su padre, que apareció asesinado no mucho después (sin que la identidad de su verdugo haya sido aclarada hasta el momento). Sin hermanos, abuelos o tíos que pudieran hacerse cargo de él, tuvo que ser criado por unos primos maternos, gente mezquina y miserable, que siempre lo ha tratado más como a un siervo que como a un pariente. Estos allegados, pobres como ratas, completaban las magras rentas de su granja adiestrando los caballos de un poderoso *jarl*. A este duro trabajo hubo de emplearse Úlf en los años de su infancia.

Por fortuna, Úlf había sido amamantado por una buena mujer, la madre de Oddi Válisson, a la que su progenitor tuvo que recurrir tras la muerte de su esposa. Esto convirtió a Oddi en hermano de leche de Úlf, y aunque el carácter de ambos nunca ha sido muy compatible, para el segundo es lo más parecido a una familia que pueda existir. Oddi, además, terminó siendo una especie de compañero de infortunio, al menos en lo personal, ya que también perdió prematuramente a sus progenitores, momento en el que hubo de empezar a trabajar en la granja del *hersir* local, Pál Svidisson. Claro que una cosa así nunca ha entrado en los planes de Úlf: siempre ha sido demasiado egocéntrico como para ponerse directamente al servicio de otros, y durante su adolescencia prefirió la humillación doméstica pero cercana (y, sobre todo, privada) de la convivencia con los primos de su madre, al estigma público de verse convertido en una especie de siervo de un clan ajeno, por mucho que este fuese el de un rico *hersir*. Cuando creció y pudo hacerlo, Úlf decidió seguir un camino distinto al de Oddi, de temperamento mucho menos sanguíneo que el suyo, y aguantar en el propio *langhús* hasta que llegase la ocasión de esculpir su propia saga con las letras de oro que, según cree, los dioses le tienen reservadas. Era solo cuestión de una enrabietada paciencia, de crecer, fortalecerse y engrosar, a la espera del día en el que hubiese para él un banco libre en el *dreki* que cada verano conduce al otro lado del mar, a las riquezas con las que forjarse un nombre y ganarse un sitio en el Valhöll.

Las cosas fueron cambiando para Úlf al mismo tiempo que lo hacía su propio cuerpo, pues el paso de los años reveló que los dioses le habían querido agraciar con una imponente constitución. Esto le permitió destacar sobre el resto de jóvenes de su edad, incluso sobre el gigantesco Finn Hálfson, al que era capaz de vencer en casi todos los juegos físicos que se disputaban en la aldea. En las victorias de Úlf tenía mucho que ver su natural tensión competitiva, pero no menos la laxitud y el buen carácter de Finn, con el que era imposible mantener ningún tipo de rivalidad. Ambos congeniaron muy pronto. Con el paso del tiempo, los lazos entre Úlf y Finn se fortalecieron, hasta que ambos terminaron por convertirse en hermanos de sangre poco antes de su primera participación en un *strandhögg* de verano. Ese era el momento por el que Úlf llevaba suspirando toda su vida.

Úlf volvió a nacer y tomó las riendas de su destino en el instante en el que pudo sumarse a las campañas de saqueo organizadas y financiadas por el *hersir* Pál. Sus parientes, los primos maternos con los que vivía, no vieron con buenos ojos que el muchacho embarcase con solo 13 años, pero para entonces la corpulencia y la determinación de Úlf se habían endurecido tanto que parecía mejor no llevarle la contraria. En compañía de su amigo Finn, y armado apenas con un viejo martillo de trabajo y un hacha algo oxidada, demostró a todos los *baendr* de la comarca que tenía auténtica madera de *hermann*, y si por su falta de experiencia (y de picardía) no supo hacerse con todas las riquezas con las que había soñado, sí comenzó a labrar su fama acabando con un gran número de enemigos en diferentes lides. En una ocasión llegó incluso a salvar la vida de Jökull Pálsson, el hijo del *hersir*, al que tres soldados sajones habían herido mientras inspeccionaban un monasterio cristiano recientemente saqueado. Desde entonces, el siempre correcto Jökull se considera en deuda de sangre con Úlf, algo que no termina de agradarle.

Su singular biografía ha dotado a Úlf de una personalidad muy acusada. En su búsqueda casi patológica de honores y riquezas, ha terminado por adoptar ademanes exagerados, como la constante exhibición de su torso desnudo o su desprecio por la higiene corporal, que parece llevar a gala. Mantener ese aspecto descuidado que lo caracteriza funciona como una especie de reto hacia los demás, a los que inconscientemente incita a que lo reconvengan por ello, generándose así estupendas ocasiones para defender su honor y su hombría... y "nada mejor que una buena pelea para poner a cada uno en su sitio", como suele decir. Úlf no tiene verdaderos amigos a excepción de Finn (hoy convertido en *hird* de Pál Svidisson), que fue el único que lo visitó cuando se rompió ese malhadado tobillo que aún le duele. Oddi es su hermano de leche, sí, pero resulta demasiado apocado para su gusto, y de Jökull admira su linaje y su porte, cómo no, aunque le envidia con cierta intensidad: es fácil pensar que los dioses se lo han dado todo al hijo del *hersir* sin que este haya hecho nada por ganarse el mérito. Por último, la perturbadora *seidkona* Bera Eyvinddóttir no le inspira mucha confianza. Da la impresión de ser otra de esas chaladas que viven en el corazón del bosque, como la vieja Gróa, a la que Bera sucedió. Sin embargo, la portentosa perspicacia de Úlf le ha permitido advertir que la hechicera no resulta indiferente a Jökull, hecho que nadie más parece conocer.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



Bera Eyvinddóttir

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

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

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

BERA EYVINDDÓTTIR, noruega de perfil *seidkona* (hechicera nórdica)

AGI 16
DES 26
FUE 16
PAL 18
PER 24
SAB 30

18 años

PMC (máx. 5):

MORAL: +10

SUPERSTICIÓN: 76 –

PUNTOS DEL NORTE: 10 –

NIVEL: *Barn* **PÓ**: **Modif. daño**: -1D3

PE obtenidos con críticos y aciertos:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES: Astucia 33 (+SAB **63**), Buscar 19 (+PER **43**), Cantar 3 (+PAL **21**), Correr 2 (+AGI **18**), Curación 30 (+SAB **60**), Descubrir 13 (+PER **37**), Dioses y mitos 15 (+SAB **45**), Discutir 15 (+PAL **33**), Esconderse 4 (+AGI **20**), Escuchar 19 (+PER **43**), Esquivar 36 (+AGI **52**), Idioma nórdico 38 (+PAL **56**), Lectura de las estrellas y los cielos 17 (+SAB **52**), Leer/Escribir runas 15 (+SAB **45**), Leyendas 15 (+SAB **45**), Maña 24 (+DES **50**), Mentir 18 (+PAL **36**), Música 10 (+DES **36**), Nadar 5 (+FUE **21**), Navegar-*knörr* 5 (+SAB **35**), Navegar-*langskip* 5 (+SAB **35**), Perspicacia 50 (+SAB **80**), Recitar 10 (+PAL **28**), Sigilo 24 (+AGI **40**), Simular 6 (+PAL **24**), Sobrevivir 16 (+SAB **46**) y Tareas agrarias 25 (+SAB **55**).
NOTA: en el listado anterior ya se incluyen las capacidades *sterk* y *mjök sterk*.

ARMAS: Cuchillo 21 (+DES **47**). *Knifr*, daño 2D6.
Espada larga 13 (+DES **39** [capacidad desarrollada por defecto al estar asociada a la de Espadín]).
Espadín 40 (+DES **66**). *Langsaex*, daño 1D10+1D6.

Cuchillo **TRct** 21 (+DES **47**). *Knifr*, daño 20 puntos
Espada larga **TRct** 13 (+DES **39** [capacidad desarrollada por defecto al estar asociada a la de Espadín])
Espadín **TRct** 40 (+DES **66**). *Langsaex*, daño 30 puntos

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.

Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco y extremidades
Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

HISTORIALES: Familia numerosa (21), Herborista (47) y Enfermiza (79).

Méritos: justa **Defectos:** arrogante

Pertrechos comunes:

Pertrechos de combate:

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

PASADO Y CARÁCTER: Bera fue una niña enfermiza durante toda la infancia. Su débil constitución hacía pensar que no llegaría a la edad adulta. Semejante perspectiva ensombreció de alguna forma su carácter y la hizo parecer mayor que el resto de niños de su edad. La chica era una de las muchas hijas de Eyvind Magnússon, granjero que prosperó hasta adquirir tierras propias en una comarca algo alejada. El clan, por tanto, abandonó sus predios de arriendo y se trasladó a una nueva comunidad, aunque no tuvo la suerte de ser bien recibido. Además, la muerte prematura de Eyvind y el hecho de que la jefatura de la familia recayese en Bödvar, su antipático hermano, no ayudó a la integración del clan. En cualquier caso, la pequeña Bera creció en un ambiente bastante severo, en el que pronto empezaron a descollar tanto su inteligencia como su fuerte carácter. A la niña le encantaba dar largos paseos por el bosque, a menudo en compañía de Gróa, la vieja *seidkona* del lugar, que le murmuraba extrañas historias y le introducía en el saber de las diferentes plantas y hongos que los dioses hacen prosperar y ponen a disposición de aquellos que conocen los secretos de sus propiedades.

A los 14 años, era obvio que el futuro de Bera no pasaba por el de sus hermanas. Gróa solicitó formalmente al *thing* que se le permitiera educar a la niña en el conocimiento de la magia antigua, a lo que se accedió de buena gana, pues la vieja hechicera veía próxima la hora de la muerte y por aquel entonces no había mujer alguna que la pudiera reemplazar. Bera pasó los dos años siguientes entre su casa y la choza de Gróa, y cuando esta finalmente se despidió de Midgard, la joven derramó sus últimas lágrimas y comenzó a ejercer como *seidkona* oficial de la comunidad. Ocupó y adecentó la choza de su antigua maestra y muy pronto comenzó a demostrar el inesperado alcance de sus poderes, lo que la dotó de justa fama e incluso un punto de arrogancia. Al año siguiente, después de haber acertado al predecir el éxito de una de las empresas del *hersir* local, Pál Svidisson, este empezó a agasajarla con regalos y a incorporarla en sus expediciones de saqueo, para las que siempre cuenta con sus dictámenes antes de tomar cualquier decisión. Aunque muchos lo piensan, el *hersir* no ha convertido a Bera en su concubina, al menos por el momento. Sin embargo, su hijo Jökull la mira con ojos extraños... y puede que de simple temor.

CAJETÍN-RESUMEN DE HECHIZOS DE BERA EYVINDDÓTTIR

NOMBRE	NATURALEZA	DIFIC.	CLASE	ACTIV.	MOD. TIR.	DURAC.	PERIOD.
Senda de Ásgard	SACRIFICIAL. Aumento de 1D6 puntos del norte	3/*Lög*	DAN	len	MD3	lar	GP1
Fuerza de Týr	SACRIFICIAL. Potenciación colectiva a 1D10 receptores. 2 características (FUE+AGI) +10%	4/Óss	GrSA	len	MD3	lar	GP2
Inspiración de Bragi	SACRIFICIAL. Potenciación individual de una característica (SAB) +20%	3/*Lög*	DAN	len	MD3	bre	GP4
Visión de Skuld	*SEID* ADIVINATORIA. Ver el futuro (con 5PCH)	3/*Lög*	POC	tra	MD3	fug	GP3
Ojo de Ódinn	*SEID* ADIVINATORIA. Averiguar dueño	2/Ár	POC	len	MD4	fug	GP3
Sentidos de Ve	*SEID* ADIVINATORIA. Encontrar indicio	3/*Lög*	POC	len	MD4	fug	GP5
Hermano del cielo	*SEID-FYLGJA* (MANIPULADORA). Ligazón a *fylgja*: cuervos.	3/*Lög*	POC	nor	MD4	est	GP3
Absorción vital	*SEID-LÍKAM* (MANIPULADORA). Reducción de 2D10 puntos de vida	3/*Lög*	AMU	ráp	MD2	fug	GP3
Muerte súbita	*SEID-LÍKAM* (MANIPULADORA). Suspender *líkam*	3/*Lög*	AMU	ráp	MD3	bre	GP3
Guía de Midgard	*SEID-HAMINGJA* (MANIPULADORA). Encontrar camino	3/*Lög*	POC	len	MD4	fug	GP5
Mímesis mística	*SEID-HAM* (MANIPULADORA). Ocultarse	3/*Lög*	AMU	ráp	MD3	bre	GP3
Golpe de Mjölnir	*GALDRARÚNAR*. Destruir objeto	3/*Lög*	GB	ráp	MD3	fug	GP2
Escudo del Bifröst	*GALDRARÚNAR*. Protección personal	4/Óss	GB	ráp	MD3	bre	GP4
Runa buscadora	*GALDRARÚNAR*. Encontrar objeto	3/*Lög*	GB	len	MD3	bre	GP3
Hoja enaltecida	*GALD*. Potenciación individual de dos capacidades (Cuchillo y Espadín) +45%	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP3
Larga esperanza	*GALD*. Aumento de 2D10 puntos de vida	4/Óss	REC	nor	MD2	bre	GP2
Rostro de Jörmundgander	*GALD*. Provocar miedo	4/Óss	REC	ráp	MD2	fug	GP4
Fe en las *nornir*	*GALD*. Inspirar confianza	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP3
Piernas de Thór	*GALD*. Potenciación individual de una característica (AGI) +20%	3/*Lög*	REC	len	MD2	bre	GP2
Ebrio de hidromiel	*GALD*. Atontar -20%	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP1
Soplo de expiración	*GALD*. Reducción de 2D10 puntos de vida	4/Óss	REC	ráp	MD2	fug	GP2
Soplo de las *valkyrjur*	*GALD*. Enaltecer +20%	4/Óss	DAN	tra	MD2	lar	GP4

NOTA: el coste combinado de las características de cada uno de los hechizos del cajetín-resumen es de 15 PCH (los propios de una *seidkona*)

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Finn Hálfson

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

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

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

FINN HÁLFSON, noruego de perfil *hermann* (guerrero). *Hird* de Pál Svidisson

AGI 19
DES 29
FUE 35
PAL 11
PER 15
SAB 18

17 años

PMC (máx. 4):

MORAL: +10

SUPERSTICIÓN: 38 –

PUNTOS DEL NORTE: 6 –

NIVEL: *Barn* **PÓ**: **Modif. daño**: +1D6

PE obtenidos con críticos y aciertos:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES: Arrojar 16 (+AGI **35**), Astucia 9 (+SAB **27**), Auxilio 20 (+DES **49**), Buscar 25 (+PER **40**), Cabalgar 2 (+AGI **21**), Correr 5 (+AGI **24**), Descubrir 45 (+PER **60**), Escalar 3 (+AGI **23**), Escuchar 5 (+PER **20**), Esquivar 39 (+AGI **58**), Idioma nórdico 31 (+PAL **42**), Maña 49 (+DES **78**), Nadar 13 (+FUE **48**), Navegar-*knörr* 10 (+SAB **28**), Navegar-*langskip* 15 (+SAB **33**), Perspicacia 18 (+SAB **36**), Remar 5 (+FUE **40**), Saltar 2 (+AGI **21**), Sobrevivir 19 (+SAB **37**), Tareas agrarias 9 (+SAB **27**) y Torturar 49 (+DES) **78**.
NOTA: en el listado anterior ya se incluyen las capacidades *sterk* y *mjök sterk*.

ARMAS: Cuchillo 31 (+DES **60**). *Knifr*, daño 2D6.
Escudo de tilo 49 (+DES **78**). Escudo rodela. Daño **TRa** 1D6+1.
Hacha de mano 39 (+AGI **58**). Hacha de corte (ligera), daño 2D10+3.
Martillo 10 (+FUE **45**). Martillo de combate, daño 3D10+1.
Pelea 10 (+DES **39**). Daño 1D6+1.
Venablo 18 (+AGI **37**). Lanza corta de aletas, daño 2D6+4 CaC. / 2D10+2 arroj.

Cuchillo **TRct** 31 (+DES **60**). *Knifr*, daño 10 puntos.
Hacha de mano **TRct** 39 (+AGI **58**). Hacha de corte (ligera), daño 30 puntos
Martillo **TRct** 10 (+FUE **45**). Martillo de combate, daño 40 puntos.
Pelea **TRct** 10 (+DES **39**). Daño 10 puntos.
Venablo **TRct** 18 (+AGI **37**). Lanza corta de aletas, daño 30 puntos.

ARMADURA: Casco de hierro (sin nasal). Protección: 9 puntos. -1 a la INI.
Sayal de lana. Protección: 4 puntos.

Casco de hierro (sin nasal) **TRa**. Protección: 9 puntos en la cabeza. -1 a la INI.
Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco y extremidades.

Casco de hierro **TRct**. Protección: 10 puntos.
Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

HISTORIALES: Gordo (06), Ojo de halcón (10) y Hermoso (23). **Méritos:** solidario **Defectos:** tímido

Pertrechos comunes:

Pertrechos de combate:

PESO (kilos): **Mitigadores de peso (-kilos):**

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



PASADO Y CARÁCTER: Finn nació hace casi 18 años en la humilde morada de sus progenitores, Hálf Dagson y Líf Össurdóttir, gentes tan dignas como pobres. A pesar de su parquedad de medios, el clan de Finn siempre ha sido enormemente respetado, y es uno de los pocos de los que se puede aseverar que mantiene su honor intacto, sus hombres son francos y solidarios y sus mujeres modestas y laboriosas, a la par que excelentes anfitrionas. En concreto, las féminas de la familia (como la madre y las varias tías de Finn) disfrutan de la merecida fama de preparar la mejor cerveza en muchos kilómetros a la redonda, así como de ser capaces de ofrecer un buen consejo a toda aquella mujer que se lo solicita, independientemente del asunto y del momento que se trate.

Finn Hálfson fue el segundo hijo varón que alumbró Líf Össurdóttir. Tras su nacimiento, aún hubieron de llegar al mundo dos más. Aquellos primeros tiempos tuvieron algo de heroicos, porque la familia de Finn a duras penas arrancaba de la tierra suficiente producto como para pagar las rentas de la granja (que era propiedad de uno de los clanes más ricos del lugar). Hálf Dagson era por ello un asiduo de los *strandhögg* de verano, que proporcionaban a la familia riquezas extra con las que sufragar gastos y vivir con algo menos de estrechez. Sin embargo, los dioses quisieron que el padre de Finn muriera en una acción de combate cuando este último solo contaba con 6 años, lo que resultó un golpe muy duro en su vida, así como un factor que puso en peligro la propia supervivencia de la familia. Ni la idea de que su padre moraba ahora en el Valhöll, a donde sin duda lo habían conducido las *valkyrjur*, podía consolar al niño. Pero Líf era fuerte: hizo gala de una formidable entereza y fue capaz de sacar adelante a sus cuatro hijos a base de coraje y tesón. Los pequeños, como es lógico, hubieron de crecer muy deprisa; todos colaboraban en las tareas agrarias de la granja, en especial Finn, que ya destacaba como el más robusto y vigoroso de los chiquillos. La continua presencia del hermano del fallecido Hálf, Glúm Dagson, fue clave para conseguir superar aquella etapa crítica. Aunque ya anciano, Glúm se convirtió en el modelo masculino en el que Finn se fijó desde niño, un hombre justo, prudente y silencioso al que siempre honrará y obedecerá. Fue él quien enseñó al muchacho a manejar el hacha y a cazar grandes piezas en el bosque, el que le descubrió lo bien que se le daban las armas y, sobre todo, el que despertó en Finn cierta afición por las artes manuales, la construcción de trampas y la manipulación de cualquier objeto del que se pueda sacar alguna utilidad.

Los años que siguieron fueron moderadamente buenos. A esto contribuyó también la amistad que se creó entre Finn y otro vigoroso muchacho de la localidad, Úlf Árnison, con el que tenía bastantes cosas en común. Ambos eran pobres, sí, pero también los mejores en todos los juegos físicos que se disputaban, en donde cierta falta de tensión competitiva por parte de Finn solía hacer que Úlf, ligeramente menos robusto que su amigo, se alzase con la victoria. Esto les permitió congeniar desde el primer momento. Con el paso de los meses y la participación conjunta en un par de escaramuzas militares, los lazos entre ambos se fortalecieron. El paso siguiente y lógico fue ratificar esa amistad completando un rito de hermanamiento de sangre.

Pero el fantasma de la pobreza siempre estaba ahí, a punto de echarlo todo a perder, amenazando con que algún año la familia de Finn no pudiese pagar el arrendamiento de su pequeña granja, en cuyo caso las consecuencias serían tan terribles que... en fin, era casi mejor no pensar en eso. Resultaba triste constatar que no hubiese manera de traducir en recursos y riquezas el buen nombre del clan, y parecía necesario encontrar una solución definitiva al problema. Esta vino precisamente de la mano de Finn, cuya imponente figura y aptitudes hacía tiempo que venían llamando la atención del rico *hersir* local, Pál Svidisson. En cuanto el joven cumplió los 16 años, el *hersir* habló con su tío Glúm para convertirlo en uno de sus *hird* de confianza, cosa que al anciano le pareció de lo más oportuna. Úlf, aunque siempre celoso de su independencia, era de la misma opinión: la proverbial generosidad de Pál Svidisson hacia los hombres de su séquito personal aseguraba el sostén del clan Dagson, cosa que, en efecto, así ha ocurrido. Por otra parte, entrar al servicio del *hersir* ha permitido a Finn conocer estrechamente a algunos de los jóvenes más reputados de la comarca, como el propio hijo de Pál, Jökull, el hermano de leche de Úlf, Oddi Válisson, y la inquietante "protegida" del *hersir*, la *seidkona* Bera Eyvinddóttir.

Finn es un joven tímido pero solidario, un excelente compañero y alguien en el que se puede confiar ciegamente, en especial a la hora de guardarle a uno las espaldas. El único capricho que se permite es vestir "a la varega", algo de lo que sus amigos hacen frecuentes chanzas (que el bueno de Finn también ríe). Sin embargo, su corpulencia y su habilidad con las armas ofrecen de entrada la imagen de un guerrero fiero e implacable, algo en lo que se puede convertir en ciertas circunstancias, no cabe duda... Mas la realidad, siempre terca, demuestra que se trata de un hombretón callado y prudente, incluso pacífico, buen amigo de todos aquellos que se han tomado el tiempo necesario para conocerlo bien.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Jökull Pálsson

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

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

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

JÖKULL PÁLSSON, noruego de perfil *thjóf* (ladrón)

AGI 27
DES 30
FUE 26
PAL 15
PER 17
SAB 18

21 años

PMC (máx. 4):

MORAL: +10

SUPERSTICIÓN: 49 –

PUNTOS DEL NORTE: 6 –

NIVEL: *Barn* **PÓ**: **Modif. daño**: +1D3

PE obtenidos con críticos y aciertos:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES: Abrir cerraduras 15 (+DES **45**), Arrojar 6 (+AGI **33**), Astucia 37 (+SAB **55**), Buscar 24 (+PER **41**), Cabalgar 1 (+AGI **28**), Carisma 20 (+PAL **35**), Descubrir 30 (+PER **47**), Esconderse 20 (+AGI **47**), Escuchar 3 (+PER **20**), Esquivar 40 (+AGI **67**), Idioma nórdico 35 (+PAL **50**), Idioma extranjero - sajón 25 (+PAL **40**), Lectura de las estrellas y los cielos 5 (+SAB **23**), Maña 4 (+DES **34**), Mentir 2 (+PAL **17**), Nadar 5 (+FUE **31**), Navegar-*knörr* 5 (+SAB **23**), Navegar-*langskip* 5 (+SAB **23**), Perspicacia 41 (+SAB **59**), Remar 2 (+FUE **28**), Robar 20 (+DES **50**), Sigilo 40 (+AGI **67**), Sobrevivir 20 (+SAB **38**), Tareas agrarias 18 (+SAB **36**) y Torturar 3 (+DES **33**).
NOTA: en el listado anterior ya se incluyen las capacidades *sterk* y *mjök sterk*.

ARMAS: Arco 49 (+DES **79**). Arco largo, daño 2D10+3.
Cuchillo 1 (+DES **31**). *Saex*, daño 2D6+2.
Escudo de tilo 50 (+DES **80**). Escudo rodela. Daño **TRa** 1D6+1.
Espada larga 50 (+DES **80**). Espada nórdica, daño 2D10+3.
Arco **TRct** 49 (+DES **79**). Arco largo, daño 30 puntos.
Cuchillo **TRct** 1 (+DES **31**). *Saex*, daño 20 puntos.
Espada larga **TRct** 50 (+DES **80**). Espada nórdica, daño 30 puntos.

ARMADURA: Casco de hierro (sin nasal). Protección: 9 puntos. -1 a la INI.
Sayal de lana. Protección: 4 puntos.
Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones). Prot.: 8 puntos. -2 a la INI.
Casco de hierro (sin nasal) **TRa**. Protección: 9 puntos en la cabeza. -1 a la INI.
Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco y extremidades.
Peto de cuero laminado **TRa**. Prot.: 8 puntos en cuello y tronco. -2 a la INI.
Casco de hierro **TRct**. Protección: 10 puntos.
Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos.
Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) **TRct**. Protección: 10 puntos.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

HISTORIALES: Caminante de Midgard (06), Clan prestigioso (09), En estado de alerta (30), Deudor de sangre (hacia Úlf [68]) y Articulación precaria (99).

Méritos: sincero **Defectos:** rencoroso

Pertrechos comunes:

Pertrechos de combate:

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



PASADO Y CARÁCTER: Jökull es el único hijo del *hersir* Pál Svidisson, mano derecha de un poderoso *jarl* de la Noruega central. Desde que tiene uso razón, ha honrado a su familia obrando de modo íntegro, con sinceridad, aplomo y rectitud. No obstante, hasta los dioses de Ásgard saben que, a pesar de su prudencia, es susceptible y no perdona con facilidad. Puede llegar a ser bastante rencoroso si su honor o el de los suyos están mínimamente en juego. En un par de ocasiones ha tenido problemas de cierta enjundia, habiendo de defender ante el *thing* local determinadas "correcciones" realizadas sobre más de un vecino. Hasta el momento, y en parte gracias al ascendiente de su progenitor, eso solo le ha comportado algunas multas de escasa cuantía.

Jökull creció siendo testigo de los éxitos de su padre en las campañas estivales de saqueo, pues desde que era un niño Pál Svidisson se hizo acompañar por él en sus viajes y aventuras (sobre todo en Inglaterra), desoyendo al mismo tiempo las súplicas de su madre, una concubina llamada Heid. Con solo 14 años participó en primera línea en un *strandhögg* de verano, campaña que resultó especialmente memorable para la banda liderada por el *hersir* Pál. Jökull luchó con sorprendente arrojo y demostró por primera vez su innata habilidad para encontrar objetos de valor allí donde parecía no haber nada útil. También descubrió que no solo disfrutaba con la intensa carga emocional de los combates, sino al hacer algo tan sencillo como examinar un lugar con detenimiento, en busca de escondrijos ingeniosos, aprendiendo rápidamente a forzar cerraduras y acceder a lugares impensables.

Poco después de su "bautismo" como saqueador, Jökull entabló una estrecha amistad con Oddi Válisson, un apagado muchacho que por entonces no tenía más que 12 años pero que ya había visto perecer a sus padres y al resto de los miembros adultos de su pequeño clan. Por aquel entonces, Oddi estaba siendo acogido por el rico y generoso *hersir* Pál Svidisson, en cuya granja había comenzado a trabajar. Jökull lo conoció personalmente en una jornada de caza en la que Oddi fue capaz de abatir un enorme ciervo con solo dos flechas. Despertada la admiración del uno por el otro, muy pronto se hicieron inseparables. En unas fiestas de Júl celebraron su acto de hermandad de sangre, hecho que, sin embargo, no contó con el absoluto beneplácito del *hersir* Pál. A pesar de tratarse de una persona introvertida y algo taciturna, por algún motivo Oddi siempre ha encontrado en Jökull apoyo y alegría, y la idiosincrasia de cada uno es tan diferente que, al cabo, parece que resultan complementarios.

Durante su quinta campaña como saqueador en activo, con 18 años, Jökull fue protagonista de un episodio que le hizo estrechar lazos con la segunda persona más importante de su vida, Úlf Árnisson, a la sazón hermano de leche de Oddi. Habiéndose quedado solo en el refectorio de un monasterio cristiano asaltado hacía varias horas, obcecado por encontrar un acceso secreto a los supuestos tesoros ocultos de los cristianos, Jökull recibió un flechazo que le dejó una de sus rodillas seriamente malherida. Claro que pudo ser peor, pues desde que aprendió a disparar el arco con destreza gracias a Oddi, Jökull se había dado cuenta de que los dioses le habían premiado con un portentoso estado de alerta permanente, no siendo sorprendido bajo ninguna circunstancia, ni siquiera mientras dormía, y en virtud de semejante habilidad probablemente logró salvar la vida en aquel monasterio, pues llegó a evitar que la saeta impactara directamente en su cabeza; en efecto, Jökull creyó escuchar la tensión de la cuerda y el cimbreo de la flecha en el aire e instintivamente saltó a tiempo, alzándose y girándose sobre las baldosas que inspeccionaba en aquel momento, aunque sin impedir que el proyectil se hundiera en su rodilla. El arquero responsable del disparo era solo el primero de los tres soldados sajones de vanguardia que inspeccionaban el desaguisado causado por los vikingos en el monasterio... pero que no se habían dado cuenta de que Jökull no era el único que seguía en las inmediaciones: también andaba por allí Úlf Árnisson, un joven pero imponente *hermann* que acudió al rescate del hijo del *hersir*. Desde entonces, Jökull mantiene una deuda de sangre con él que no dudará en corresponder cuando llegue el momento oportuno.

En los últimos años, Jökull y sus compañeros han formado parte de bastantes expediciones por las tierras del norte y del oeste, y no exclusivamente en época estival. El hijo del *hersir* Pál Svidisson tiene la opinión de que el conocimiento es poder, y siempre está a la espera de nuevos viajes que lo alejen de su tierra. Actualmente, con 21 años recién cumplidos y la total confianza de su clan y de su *jarl*, en el mejor momento de su vida, ha ampliado el círculo de sus amistades íntimas al también *hermann* Finn Hálfson, *hird* de su padre Pál Svidisson e individuo corpulento y aguerrido, muy de fiar, de esos que conviene tener al lado en el fragor de la batalla (y a su vez hermano de sangre de Úlf), así como a la misteriosa e inteligente Bera Eyvinddóttir, la *seidkona* de la que su padre se hace acompañar últimamente en todos los *strandhögg* y a la que se atribuyen grandes y sobrenaturales poderes. La verdad es que, en ocasiones, aunque no se lo diría a nadie (y es que nadie lo debe sospechar, y mucho menos su progenitor), a Jökull la hechicera le causa algo más que simple respeto.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Oddi Válisson

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

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

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

ODDI VÁLISSON, noruego de perfil *veidimann* (cazador)

AGI 30
DES 22
FUE 21
PAL 11
PER 30
SAB 15

17 años

PMC (máx. 3):

MORAL: +10

SUPERSTICIÓN: 29 –

PUNTOS DEL NORTE: 5 –

NIVEL: *Barn* **PÓ**: **Modif. daño**: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES: Arrojar 16 (+AGI **46**), Astucia 2 (+SAB **17**), Auxilio 2 (+DES **24**), Buscar 16 (+PER **46**), Cabalgar 3 (+AGI **33**), Construir 1 (+SAB **16**), Correr 3 (+AGI **33**), Degustar 3 (+PER **33**), Descubrir 50 (+PER **80**), Dioses y mitos 2 (+SAB **17**), Escalar 18 (+AGI **48**), Esconderse 50 (+AGI **80**), Escuchar 4 (+PER **34**), Esquivar 50 (+AGI **80**), Idioma nórdico 26 (+PAL **37**), Lectura de las estrellas y los cielos 5 (+SAB **20**), Maña 1 (+DES **23**), Memoria 6 (+PER **36**), Mentir 23 (+PAL **34**), Oler 6 (+PER **36**), Orientación 20 (+PER **50**), Perspicacia 7 (+SAB **22**), Rastrear 22 (+PER **52**), Saltar 2 (+AGI **32**), Sigilo 50 (+AGI **80**), Sobrevivir 4 (+SAB **19**) y Tareas agrarias 16 (+SAB **31**).
NOTA: en el listado anterior ya se incluyen las capacidades *sterk* y *mjök sterk*.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

ARMAS: Arco 42 (+DES **64**). Arco largo, daño 2D10+3.
Cuchillo 1 (+DES **23**). *Knifr*, daño 2D6.
Escudo de tilo 2 (+DES **24**). Escudo rodela. Daño **TRa** 1D6+1.
Hacha de mano 50 (+DES **80**). Hacha de corte y agarre, daño 2D10+1D6.
Arco **TRct** 42 (+DES **64**). Arco largo, daño 30 puntos.
Cuchillo **TRct** 1 (+DES **23**). *Knifr*, daño 10 puntos.
Hacha de mano **TRct** 50 (+DES **80**). Hacha de corte y agarre, daño 30 puntos.

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.
Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco y extremidades.
Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

HISTORIALES: Montaraz (51) y Desarraigado (73).

Méritos: compasivo **Defectos:** apagado

Pertrechos comunes:

Pertrechos de combate:

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal



PASADO Y CARÁCTER: Oddi no ha tenido demasiada suerte en la vida. Su carácter retraído y algo misántropo tampoco le ha ayudado a demostrar todas sus buenas cualidades, que no son pocas. Sin familia ni amigos íntimos, excepción hecha de Jökull Pálsson, es hoy un individuo solo en el mundo. También es cierto que no necesita mucho más: en la soledad del bosque y en lo alto de las montañas es donde se siente verdaderamente feliz. El bullicio de las aldeas le resulta molesto, y nunca consentiría en entrar en una de esas ciudades de las que a veces se cuentan cosas maravillosas. Ni siquiera el mar, tan estimado por su pueblo, le dice lo más mínimo, y nunca se ha preocupado por aprender a nadar. En general, las masas de agua profunda le inspiran bastante desconfianza.

Oddi nació en el seno de una familia de relativa prosperidad pero poco prestigio. Su padre era un individuo brutal y desconsiderado, que provocaba no pocos pleitos en el seno de la comunidad. De su madre, que murió pronto, apenas recuerda su rostro de cera y una expresión de permanente insatisfacción. Nunca tuvo hermanos, aunque su madre consintió en amamantar a Úlf Árnison al mismo tiempo que a él a cambio de algún dinero. Úlf se convirtió así en la persona más cercana a Oddi, aunque entre ambos nunca se ha fraguado una gran amistad. Con el paso de los años, la excesiva rudeza de Úlf alejó a Oddi de su hermano de leche; aunque se respetan y se ayudan, sus caracteres resultan bastante incompatibles.

De niño, Oddi sufría la ira de su padre constantemente. El muchacho creció odiando a su progenitor, de lo que este se percataba cada vez con mayor claridad. La falta de afinidad de Oddi era interpretada por su padre, ya viudo, como una simple falta de respeto, y las palizas que le propinaba fueron en aumento hasta que tomó la decisión de repudiarlo y echarlo de casa. En aquel tiempo, Oddi solo contaba con 11 años de edad, y su padre se había terminado por convertir en un borracho sin reputación. Por fortuna, la infamia de la que Oddi estaba a punto de ser víctima no se consumó, pues su padre murió ahogado tras caer al agua mientras pescaba, completamente ebrio. Otros adultos de su clan habían ido desapareciendo también en los años anteriores. Sin familia y casi sin clan, el muchacho hubo de ponerse a trabajar al servicio de otros, y pronto halló acomodo en la granja del rico *hersir* de la localidad, Pál Svidisson.

El trabajo en la granja del *hersir* era duro, pero para Oddi supuso una liberación completa. A veces podía salir también a pasear por su querido bosque y a escalar los riscos que se yerguen sobre su aldea, en donde la sensación de libertad y de tener toda la vida por delante palpitaba con especial intensidad. Un día, en una jornada de caza colectiva patrocinada por el *hersir* Pál, Oddi fue capaz de abatir un enorme ciervo con solo dos flechas. Esto despertó la admiración del hijo del potentado, Jökull Pálsson, que no dudó en abordar a Oddi, en quien venía observando notables aptitudes y gran profundidad de espíritu. Muy pronto ambos se hicieron inseparables. En las siguientes fiestas de Júl celebraron su acto de hermandad de sangre, hecho que, sin embargo, no contó con la total aquiescencia del padre de Jökull. Mas a pesar de su propio carácter, introvertido y algo taciturno, por algún motivo Oddi ha encontrado en el hijo del *hersir* apoyo y alegría. Como siempre dice el propio Oddi:

"*El buen hijo protege el honor de la familia; el buen bastardo enaltece su sangre.*
Yo solo tengo hermanos de sangre, y batallaré por su sangre y por su honor".

Desde los 15 años, y en parte gracias a la intermediación de Jökull, Oddi ha participado regularmente en los *strandhögg* de verano. Bien es cierto que embarcarse nunca ha sido de su agrado, pero el deseo de Jökull de verse acompañado por él, así como la certeza de que buscar fortuna lejos de la aldea es lo único que puede hacerle prosperar, ha empujado a Oddi a sumarse a los muchos hombres que cada estío abandonan sus granjas y prueban suerte al otro lado del mar. En una de estas campañas de verano, en las que también participa el fiero Úlf, su hermano de leche salvó la vida a su hermano de sangre, de modo que, desde ese momento, el siempre correcto Jökull se ha considerado deudor de Úlf, lo que ha contribuido a fortalecer los lazos del pequeño grupo de jóvenes intrépidos de la comarca. A estos se debe sin duda añadir el *hermann* Finn Hálfson, el gigantesco *hird* de Pál Svidisson, a su vez hermano de sangre de Úlf. A pesar de su amenazador aspecto, Finn resulta muy simpático a Oddi, quien lo juzga como un guerrero muy de fiar y una buena persona. Por último, también habría de englobarse en el grupo a la misteriosa e inteligente Bera Eyvinddóttir, la *seidkona* de la que se hace acompañar el *hersir* Pál. Todo el mundo atribuye a esta menuda mujer grandes y sobrenaturales poderes, aunque para Oddi parece más bien una charlatana y, sobre todo, una arribista. Está seguro de que Pál Svidisson hace tiempo que la convirtió en su concubina.

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

El aullido más profundo

por Ignacio Sánchez Aranda

Aventura introductoria 1

NIVEL PJ: *barn / sveinn*.	**NÚMERO DE PJ**: nunca menos de 4.

CARACTERÍSTICAS: Aventura de trama bastante abierta pero escasa complejidad, idónea para familiarizarse con la mecánica de **Walhalla** e incluso para jugar al rol por primera vez. Funciona como una excelente introducción para conocer variados aspectos de la sociedad y las comunidades vikingas. Se recomienda jugarla con cierta pausa (suele requerir al menos dos sesiones de juego).

REQUISITOS: El grupo de PJ ha de estar formado por noruegos y residir en algún punto intermedio del Nordfjörd (fiordo de la Noruega media occidental). Uno de ellos debe pertenecer a un clan distinguido, *hersir* o superior, y su madre ser una exigente matrona que responda al nombre de Áslaug. El DJ habrá de especificar los lazos concretos que existan entre todos los PJ, ya sean de parentesco, clientela o fraternidad.
Es muy importante que el DJ lea la aventura con detenimiento, de modo que las motivaciones de los PNJ le resulten claras y pueda improvisar adecuadamente su interacción con el grupo de PJ.

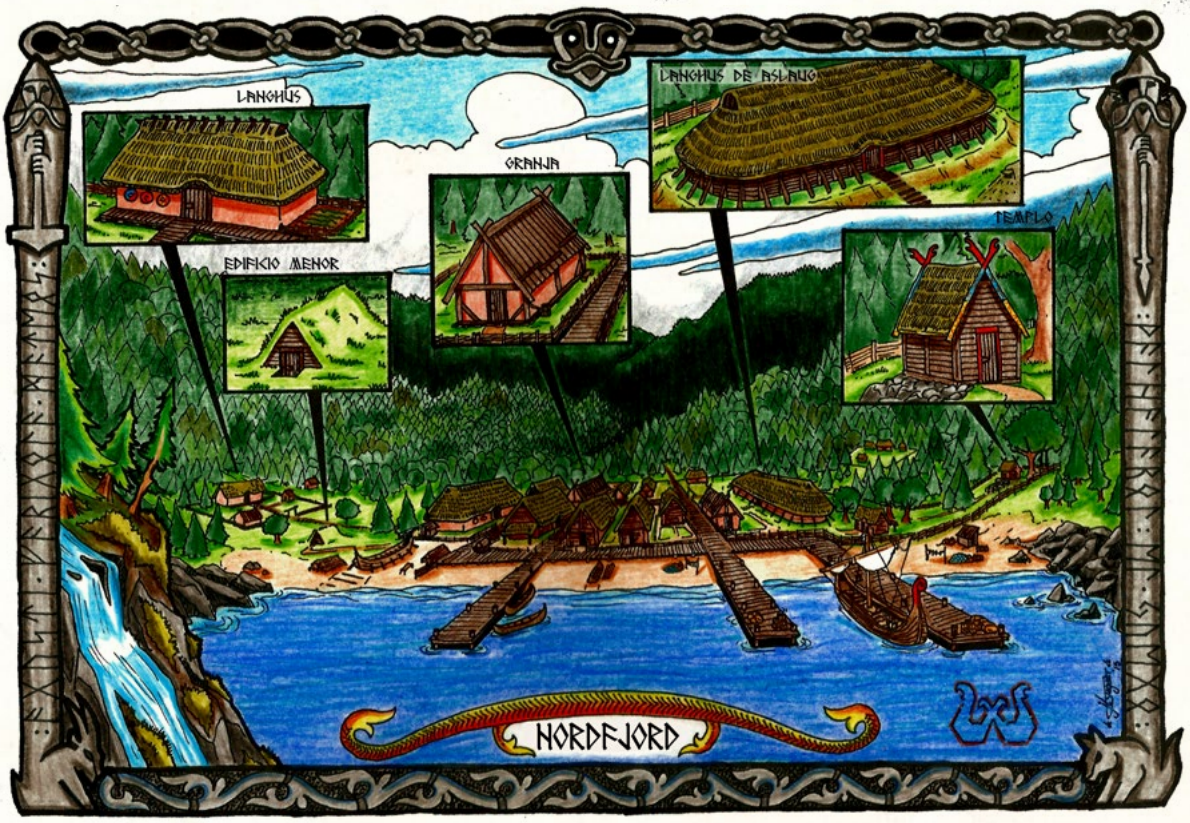
SINOPSIS: Es verano del año 856. Hace semanas que los hombres partieron a la campaña estival de *strandhögg*. Solo unos pocos jóvenes se han tenido que resignar a permanecer en tierra. El grupo de PJ forma el grueso de esos que, por causas diversas, se aburren y lamentan tener que esperar otro año para participar en saqueos y pillajes. Sin embargo, pronto surge un inesperado pasatiempo y el grupo es enviado a un valle más o menos próximo que al parecer se encuentra infestado de lobos.
Lo que se presumía que iba a ser una entretenida batida de bestias pronto se convierte en algo bastante más inquietante cuando los PJ descubren que detrás de esos supuestos lobos hay en realidad tres salvajes hermanos *úlfhédnar* y un resentido *thraell* que está aprovechando la ausencia de los *baendr* para dar satisfacción a sus oscuros propósitos.

1. Introducción

El verano puede resultar sofocante en ciertas jornadas incluso en Noruega. Hace muchas semanas que los hombres abandonaron el valle y las velas de sus *langskips* se perdieron en la lejanía del fiordo. La temporada de *strandhögg* no admitía demoras. En las granjas y en los campos se han quedado duras mujeres sin lágrimas que derramar, atareados *thraelar* afanándose en las tareas agrícolas del estío, ancianos que se sonrojan de su propia senectud... y un pequeño grupo de varones jóvenes —los PJ— que por una u otra razón no han podido acompañar al resto de hombres libres. Puede que aquel que pertenece a un linaje superior haya tenido que terminar de soldar un hueso roto y que el resto, muchachos de clanes clientes o simplemente buenos amigos, haya querido o haya sido forzado a acompañarlo en su recuperación. Tal vez el grupo de PJ fuera castigado por sus familias por alguna causa y les hayan negado su participación en los *strandhögg* de este año. O quizás los *langskips* estaban completos y no había sitio para ellos, o bien habían discutido con el *jarl* y este terminó expulsándolos de la expedición aun antes de que partiera, o puede que... Claro que da igual, porque sea cual sea la razón que explica su permanencia en el hogar, el resultado para los PJ es el mismo: una sensación entre la vergüenza, la rabia, el hastío y la impotencia de ver cómo pasan los días y se aproxima el invierno. Otro más. Y sin salir de casa.

2. Una vela en el horizonte

Es mediodía y los personajes se divierten en un arroyo algo alejado de la aldea. Deberían estar recorriendo los predios para determinar el inicio de la siega del heno, pero el día es tan caluroso y radiante que han desatendido sus obligaciones. La corriente baja alegre y ruidosa desde las más altas cumbres. Un par de PJ charlan tranquilamente en la orilla y contraponen las virtudes de dos bonitas muchachas a las que pretenden; un tercero descansa un poco más arriba, tumbado y desnudo sobre una roca caliente y lisa; otro afila su cuchillo mientras deja que el agua fresca tonifique los músculos de sus pier-



La aldea de Nordfjörd, hogar de los PJ

nas... La mañana discurre plácida hasta que un hombrecillo sofocado aparece de repente. Se trata de uno de los *thraelar* del clan del PJ de mayor categoría. El esclavo llega a la carrera y dice haber sido enviado por la madre del personaje, Áslaug, que reclama su presencia inmediata. Si el *thrall* es interrogado sobre el asunto dirá que antes del mediodía se divisó una vela en el horizonte; pronto se comprobó que la embarcación se dirigía directamente a la aldea de los PJ. El hombre no sabe nada más ni puede ofrecer ningún detalle sobre la nave.

Tal vez la inquietud se apodere de los personajes y esto les lleve a bajar a toda prisa desde la montaña. En realidad no hay motivo de alarma. Cuando desciendan a la orilla del fiordo observarán que el barco está bien amarrado al embarcadero y que no hay tripulantes a bordo. Una **tirada de Memoria en fácil** permite recordar la embarcación (el personaje en cuestión ya la ha visto antes), que por cierto es muy elegante aunque bastante pequeña. **Un crítico** informa de su procedencia exacta, que no es otra que un poblado en Innvíkfjörd, valle que se sitúa a menos de dos días de trayecto. No hay nadie en las inmediaciones del embarcadero. Las dos cabañas más cercanas están vacías, cosa que los PJ pueden comprobar al primer vistazo, pero es obvio que no han sufrido ningún tipo de violencia.

Es probable que los PJ se dirijan entonces al *langhús* de aquel cuya madre ha solicitado su presencia. Allí encontrarán a buena parte de los habitantes de las granjas adyacentes, muchos de ellos dispuestos a curiosear un rato mientras realizan una pequeña pausa en su labor. Los *thraelar* del clan del PJ reparten zanahorias peladas entre la concurrencia. Unos y otros estiran el cuello para atisbar algo en el oscuro interior de la casa. Dentro se encuentra Áslaug, por supuesto. La hallarán sentada en el gran banco de madera elevado sobre el podio del fondo de la estancia. Una **tirada de Astucia en difícil (fácil para su hijo)** llama la atención sobre el gran número de abalorios, broches y joyas que lleva puestos, algunos con evidente precipitación. La acompañan a uno y otro lado el resto de las mujeres del clan y algunos de los ancianos. Los niños observan la escena pegados a la pared. Frente a la gran matrona se yergue una mujer no menos imponente. Es ligeramente mayor que Áslaug pero aún atractiva y bastante menos gruesa. Sus ropas están teñidas de verde y de un amarillo capaz de deslumbrar incluso en la semioscuridad del *langhús*. Una pequeña melena de un rubio prácticamente blanco se recoge alrededor de su cabeza pero cae como una cascada de hielo por su espalda, más suelta quizás de lo que exige el decoro de su posición.

Cuando los PJ entran en la casa resulta evidente que lo sustancial de la conversación entre las dos mujeres ya ha concluido o está a punto de hacerlo; de hecho, los vecinos comienzan a regresar poco a poco a sus campos y a sus granjas. Entonces Áslaug reprocha a su hijo su tardanza (con gran acritud, según su estilo) y pasa a explicar el motivo de la presencia de la desconocida visitante:

"*Disculpa a mi vástago, Frigg Hjálmardóttir, hija de Hjálmar Úlfsson* —comienza a decir sin dejar de mirar a la mujer, que sigue en pie—. *Perdona sus modales; me temo que todavía no ha adquirido la prudencia de los hombres que saben estar en el sitio indicado en el momento oportuno. De haberse encontrado trabajando, como era su obligación, habría sido fácil localizarlo y un hombre te hubiese recibido en esta casa, como bien mereces. Pero ellos no están hechos de nuestra pasta. En fin, la diosa Freyja es muy juiciosa exceptuando a ciertas mujeres de los dolores del parto y los pesares de la crianza de unos seres tan ingratos y pendencieros como son los hijos.*

Jóvenes indolentes —continuará ahora Áslaug dirigiéndose al grupo de PJ—, *la dama Frigg Hjálmardóttir de Innvíkfjörd ha tenido a bien emplearos en algo provechoso. Me temo que este verano el ruido de vuestros bostezos ha debido de llegar hasta aquellas tierras, aunque no así la noticia de vuestra holgazanería. La dama Hjálmardóttir considera que le podéis prestar un muy buen servicio. Yo creo que vuestra pereza no es tan grande como para incapacitaros del todo para la labor que os propone. Y ningún hombre joven debería malgastar el verano aquí, en Nordfjörd... Ni siquiera vosotros*".

En ese momento toma la palabra la dama Hjálmardóttir, que se dirige específicamente al hijo de su anfitriona. Al hablar revelará un tono de voz cálido y rico en matices pero algo metálico:

"*La dama Áslaug es muy generosa,* [nombre del PJ]*, el verdadero baluarte de vuestra estirpe. No todas en su lugar tolerarían prescindir de los pocos hombres disponibles en verano. Pero ya que ella me ha dado su consentimiento para hablarte, te confieso que hemos remado hasta vuestra orilla en busca de ayuda. El exagerado afán de botín ha dejado nuestro valle sin un solo* bóndi*. No queda nadie capaz de empuñar un arma. Ni uno solo. La campaña de* strandhögg *se ha llevado incluso a los muchachos imberbes y también a algunos viejos que hacía bastantes años que no bregaban en el* langskip*. Si Ódinn sonríe a los nuestros, cuando todos regresen seremos más ricos que nunca. Solo entonces estaremos en condiciones de demostrar el alcance de nuestra propia generosidad. Mientras tanto los rebaños andan descuidados y las bestias salvajes causan verdaderos estragos. Los* thraelar *no dan abasto y la mayoría son tan estúpidos y torpes como temerosos. Una manada de lobos extrañamente sanguinarios ha caído sobre nuestras tierras. Las reses perdidas en las últimas semanas se cuentan por decenas. Dirigí a varios de mis* thraelar *en una batida y dos de ellos desaparecieron en lo más profundo del follaje. No hay ni rastro de sus cuerpos. El resto está enloquecido. Ni las amenazas surten efecto en estos momentos. Lo más horrible ha sido el ataque a la granja de la joven Ásfríd, la hija mayor de Bera Sigvatdóttir. Sucedió hace solo tres jornadas. Un* thrall *de confianza llegó a ver cómo un inmenso lobo gris arrastraba a la muchacha hasta el interior del bosque. Ásfríd se había casado este invierno con el hijo de Gunnkell Blígsson... ¡Qué espantosa desgracia! Nuestra situación es desesperada. Os ruego que limpiéis de bestias las inmediaciones de nuestra aldea. En cuanto me enteré de la tragedia de Ásfríd supe que ya no se podía esperar más. Confiaba en encontrar auxilio en el hogar de mi vieja amiga la dama Áslaug, y veo que no me he equivocado. Ahora solo espero vuestra decisión y, por supuesto, también la de vuestros valientes compañeros*".

Es de suponer que los PJ accedan a la petición de ayuda de la dama Hjálmardóttir, aunque en realidad Áslaug ya lo ha hecho por ellos. Pero además, justo a continuación de las dos intervenciones de las mujeres, pueden realizar algunas tiradas de interés:

una tirada de **Perspicacia en difícil (fácil para el hijo de Áslaug)** permite percatarse de que no es oro todo lo que reluce entre las dos mujeres. El comentario de Áslaug acerca de que "*la diosa Freyja es muy juiciosa exceptuando a ciertas mujeres de los dolores del parto y los pesares de la crianza de unos seres tan ingratos y pendencieros como son los hijos*" es una indirecta sobre la esterilidad de Frigg. Asimismo resulta evidente que el interés de Áslaug en auxiliar a Frigg no es otro que el de demostrar que su clan está por encima del de la forastera.

una segunda tirada de **Perspicacia, aunque esta vez en normal**, siembra ciertas dudas acerca del relato de la dama Hjálmardóttir. No es nada que tenga que ver con su veracidad, sino con el excesivo hincapié (que fue acompañado por la entonación) con el que señaló que no quedaba un solo hombre disponible en su aldea.

una tirada de **Tareas agrarias en normal** informa de que el modo de proceder de esos lobos sanguinarios es bastante extraño. Resulta habitual que se lancen sobre rebaños desatendidos, por supuesto, pero es infrecuente que planten cara a varios hombres juntos, caso de los dos *thraelar* desaparecidos, y no digamos ya que ataquen una granja y arrastren a su ocupante al interior del bosque. Si un lobo está tan hambriento que se atreve a saltar sobre un humano, no parece lógico que después realice el enorme esfuerzo de arrastrarlo a su madriguera en lugar de devorarlo *in situ*.

una tirada de **Descubrir en dificultad heroica (se puede repetir cada día en que los PJ tengan contacto con Frigg)** permite advertir que entre los muchos anillos de oro y plata de la dama Hjálmardóttir se cuenta uno muy peculiar, hecho de madera sin barnizar y con la superficie completamente lisa.

Cualquier pregunta que los PJ quieran realizar a la dama Hjálmardóttir habrá de esperar al trayecto hasta

Innvíkfjörd: en sus dominios, Áslaug capitaliza completamente la atención de su "amiga" mediante un fastuoso despliegue de esplendidez. Si al hijo de Áslaug se le ocurre preguntar por la razón de tanta exhibición (por ejemplo, a alguno de los ancianos del clan), se enterará sin problemas de que su propio padre quiso casarse con Frigg cuando era un muchacho, y, aunque al final se decidió que el matrimonio con Áslaug resultaba más provechoso para el clan, su madre nunca lo ha olvidado.

El deseo de Frigg es regresar cuanto antes a Innvíkfjörd. Pasará la noche en el *langhús* de Áslaug para partir al alba en compañía de los PJ y los cinco *thraelar* que han tripulado su embarcación de recreo hasta Nordfjörd. Estos hombres aún no han sido vistos por los PJ. Descansan y toman un pequeño refrigerio en uno de los bancos del exterior del *langhús*, a resguardo del sol. Los PJ pueden echarles un vistazo ahora si tienen interés (sobre todo si han preguntado antes por Knút), pero el DJ no debería animarles expresamente. Cuatro de los cinco *thraelar* son celtas capturados hace un par de años en las islas del Oeste. Dos de ellos apenas chapurrean el nórdico. Los otros dos se expresan bastante mejor y son capaces de recibir órdenes complejas. Todos tienen la cabeza afeitada como símbolo de su condición. El quinto hombre es muy distinto: se llama Knút Hrútrsson, luce una hermosa cabellera de pelo castaño y viste ropas teñidas de amarillo y malva. Perdió su libertad cuando solo era un niño en pago de las muchas deudas contraídas por su padre, un hombre perezoso y borracho que se ahogó poco después. No hace falta ninguna tirada para darse cuenta de que Knút goza de la confianza absoluta de la dama Hjálmardóttir. Dirige a los demás *thraelar* con resolución y se muestra solícito y eficaz en el desempeño de sus funciones. Si algún PJ cae en la cuenta de que se tiene que tratar de aquel *thrall* al que aludió Frigg en su discurso, podrá inquirir acerca de la tragedia de Ásfríd, de la que al parecer fue testigo. Knút confirmará los hechos punto por punto: él vio cómo un lobo gris arrastraba a la muchacha dentro del bosque. Aunque estaba lejos de la granja pudo apreciar sin ningún problema el gigantesco tamaño de la bestia. Puede dar detalles incluso de su panza blanca y de su mirada asesina.

Knút resulta extraordinariamente convincente cuando habla. Solo una **tirada de Perspicacia en heroico (realizada en secreto por el DJ)** puede revelar a un interlocutor la falsedad de su versión respecto a la tragedia de Ásfríd.

3. El verdadero tono del verdadero aullido

La realidad difiere bastante de lo que la dama Hjálmardóttir pueda contar a los PJ. En primer lugar porque mantiene una relación ilícita con Knút, lo que siempre les tratará de ocultar. Frigg se encuentra parcialmente bajo el influjo del *thrall*. Este le ha entregado un sencillo anillo de madera como prueba de su amor. La dama Hjálmardóttir sufre desde hace años las mezquindades de su marido, Bödvar Gunnkellsson. Varias de las concubinas de Bödvar le han dado hijos vigorosos, a diferencia de Frigg, que jamás ha podido engendrar uno. Ni el verano es capaz de paliar su tristeza, cuando casi todos los hombres de Innvíkfjörd parten de *strandhögg*, incluido su grosero y feo esposo. Entonces constata que le faltan fuerzas para imponerse a unas concubinas cada año más jactanciosas. En tales circunstancias resulta lógico que Frigg haya caído en los brazos de aquel que ha sabido adularla y satisfacerla.

La segunda razón de que la verdad esté alejada del discurso de la dama Hjálmardóttir queda completamente fuera de su alcance, pues el detonante de los siniestros acontecimientos de Innvíkfjörd resulta ser el propio Knút. Frigg misma se encuentra en peligro. Knút es un individuo taimado e inteligente, capaz de planear durante años su venganza sobre la estirpe de Hjálmar Úlfsson (aquel que lo adquirió como esclavo a manos de su propio padre). El ajuste de cuentas incluye en parte a Frigg, pero sobre todo a su viejo y testarudo progenitor, Hjálmar, que reside asimismo en el *langhús* de Bödvar. En verdad el *thrall* es propiedad del padre de Frigg. Este es un individuo de compleja personalidad: antiguo guerrero de proverbial vigor, buen amigo de sus amigos y cruel amo para sus siervos, sus numerosos achaques le han impedido este verano participar en la campaña de *strandhögg* al lado a su yerno, con el que se entiende bastante bien. Su esclavo Knút, que padece especialmente la inquina de Hjálmar desde hace muchos años, lo ha odiado siempre con todas sus fuerzas. Saberse propiedad de un hombre que lo denigra constantemente pero que al tiempo es respetado y estimado por sus iguales ha sido una vergüenza añadida. Pero ahora, por fin, cree que ha llegado el momento de la venganza.



La oportunidad para ejecutar dicha venganza se la brindaron a Knút dos hechos no del todo fortuitos. En primer lugar, la ausencia de los *baendr* durante este verano con la excepción de la de Hjálmar, que no ha tenido más remedio que abandonar los saqueos de una vez por todas (aun muy a regañadientes). En segundo lugar, la fatal indiscreción de otro anciano de la aldea, antiguo rival del padre de Frigg. Esto último aconteció en una charla informal a los pocos días de que los últimos hombres hubiesen partido de *strandhögg*. Knút hacía tiempo que se había ganado la simpatía de un viejo llamado Gunnar Ívarsson, personaje que siempre ha envidiado el buen crédito y los pasados éxitos de Hjálmar. El tal Gunnar, pastor cascarrabias y vanidoso, reveló a Knút la presencia de tres hermanos *úlfhédnar* en unas montañas no demasiado lejanas. Las indicaciones que le ofreció fueron suficientes para que se hiciese una idea de cómo llegar hasta allí, y de inmediato un detallado plan se fraguó en su mente.

Knút logró ausentarse de la aldea toda una semana con la excusa de que tenía que controlar el ganado de alta montaña. Aprovechó entonces para buscar a los *úlfhédnar*. Los encontró con una facilidad sorprendente después de casi tres días de viaje. Gracias a su desparpajo y a su capacidad de manipulación se los ganó para su causa: les prometió varias reses y una mujer (la desdichada Ásfríd, que tiene la mala suerte de vivir sola en la última granja antes del bosque) a cambio de que despellejasen vivo a Hjálmar Úlfsson. Los *úlfhédnar* se harían pasar por lobos y Knút extendería la idea de que una manada salvaje era la responsable de las desapariciones de ganado. Sabía que entonces un aburrido Hjálmar saltaría encantado para hacer frente a la "amenaza" de los lobos. El anciano llevaba todo el verano suspirando por un poco de diversión. En la previsible batida de caza los *úlfhédnar* serían realmente los que capturasen al viejo para llevárselo a su choza de las montañas. Allí lo torturarían hasta la muerte, espectáculo al que a Knút le hubiera encantado asistir. Luego los tres brutales hermanos se cobrarían su última presa en especie, y el *thrall* declararía ser testigo de cómo un enorme lobo gris se había llevado a Ásfríd, la hija de Bera Sigvatdóttir. Y todo esto sin temor a las represalias por parte de los hombres de la comunidad una vez declinara el verano y retornaran con sus *langskips* a Innvíkfjörd. Por último, antes del invierno Knút revelaría a Bödvar sus relaciones son Frigg, argumentando que fue ella la que lo obligó una y otra vez a satisfacer sus apetitos, y suplicaría piedad y el deseo de ser vendido a un nuevo amo para escapar de la "obsesión que la señora" tiene por él. Knút conoce bien a Bödvar y sabe que es impul-



Frigg Hjálmardóttir, la gran señora de Innvíkfjörd

FRIGG HJÁLMARDÓTTIR, esposa de Bödvar Gunnkellsson (*hersir* de Innvíkfjörd)

AGI 23
DES 25
FUE 16
PAL 42
PER 16
SAB 39
PMC 0
43 años

MORAL: - 5%

SUPERSTICIÓN: 57

PUNTOS DEL NORTE: 13 –

PUNTOS DE VIDA: 35 –

NIVEL: *Eigandi* **TRct**: FIGURANTE **Modif. daño**: -1D3

CAPACIDADES: Abrir cerraduras 17 (+DES **42**), Auxilio 21 (+DES **46**), Cantar 1 (+PAL **43**), Carisma 33 (+PAL **75**), Curación 16 (+SAB **55**) , Idioma nórdico 42 (+PAL **84**), Idioma extranjero-Celta 18 (+PAL **60**), Leer/Escribir runas 11 (+SAB **50**), Mando 16 (+PAL **58**), Maña 26 (+DES **51**), Mentir 2 (+PAL **44**), Orgullo 7 (+PAL **49**), Tareas agrarias 20 (+SAB **59**).

HISTORIAL: Mujer sabia e imponente aunque algo ingenua, fue obligada a casarse muy joven con un hombre feo y grosero que no ha dejado de reprocharle la esterilidad de su vientre. Vive entre el cariño y la veneración que siente por su padre, Hjálmar, y la pasión que en los últimos tiempos Knút ha sabido despertar en ella. Su esposo Bödvar Gunnkellsson y casi todos sus hijastros varones participan actualmente en la campaña estival de *strandhögg*.

ARMAS: No.

ARMADURA: Ninguna.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO:

Cabeza ____ Brazo d. ____
Cuello ____ Brazo iz. ____
Hombros ____ Costados ____
Pecho ____ Vientre ____
Pierna d. ____
Pierna iz. ____

Secuelas:

sivo y fácil de engañar. Con esto terminaría de hundir el matrimonio de Frigg y su venganza sobre la estirpe de Hjálmar Úlfsson sería completa. Este era el plan.

Pero las cosas no han sucedido exactamente de ese modo. Knút había seducido a Frigg de forma que ella lo reclamara a su padre para disfrutar así de mayor libertad de movimientos (lo que, por ejemplo, le permitió ir en busca de los *úlfhédnar*). La jugada, sin embargo, no le ha salido bien. En cuanto se propagó el bulo de los lobos el viejo Hjálmar saltó encantado en busca de las bestias, tal y como Knút había previsto, pero con tan mala suerte que aún antes de internarse en el bosque sufrió una caída y se rompió un tobillo. Fue llevado de inmediato a una *yfirsetukona* de la aldea (que le entablilló la extremidad), pero a partir de ese momento el anciano, más malhumorado que nunca, dejó de poder salir del *langhús*. Knút comprobó entonces que era la propia dama Hjálmardóttir la que tomaba la iniciativa. Haciendo una demostración de temperamento fue ella misma la que comandó una cuadrilla de *thraelar* en una batida en el bosque. Dos de los esclavos no regresaron y en la aldea se comenzó a extender un gran desasosiego. Al día siguiente Knút se dio una vuelta por la granja de Ásfríd y comprobó que los *úlfhédnar* ya habían raptado a la muchacha. Era demasiado pronto: debían habérsela llevado después de acabar con Hjálmar, no antes. Knút volvió corriendo a la aldea y se vio obligado a interpretar la pantomima del gran lobo gris que había arrastrado a la joven. Entonces se desató el pánico y Frigg tomó la decisión de pedir ayuda a las gentes del Nordfjörd. Eso no entraba en los cálculos de Knút. Peor aún: como amante de Frigg se veía forzado a acompañarla a Nordfjörd. Negarse a algo así habría hecho sospechar a la dama.

Ahora Knút está nervioso pero no pierde el control sobre sí mismo. Desconfía de los PJ e intentará enemistarlos con Frigg en la medida de lo posible. Tratará de magnificar ante ella los errores que puedan cometer. Piensa que esa es la única manera de que la dama Hjálmardóttir se arrepienta de su iniciativa y solicite a los jóvenes de Nordfjörd que regresen a su casa. El director de juego deberá adaptar la interacción de Frigg y los PJ en este sentido: cuantos más errores se puedan atribuir a los PJ, más distante se mostrará Frigg con ellos. **Por cada metedura de pata, pista falsa o segmento de tiempo perdido por los PJ aumentarán en un 15% las posibilidades de que la dama Hjálmardóttir se vea defraudada y expulse a los PJ de Innvíkfjörd**. Hay que tener en cuenta que Knút es muy convincente y tiene acceso privilegiado al oído de Frigg. Por su parte, los *úlfhédnar* no tienen ninguna intención de cumplir lo pactado. Acumulan carne para una buena parte del año; ¿para qué bajar entonces a por Hjálmar Úlfsson? Parece bastante peligroso: no desean exponerse más y que alguien pueda descubrir en ellos a los verdaderos causantes de tanto estrago. Además, ya tienen en sus manos a esa mujer por la que tanto suspiraban, una esclava a la que someter a terribles vejaciones y que les calentará en las largas noches de invierno...

4. Innvíkfjörd

El grupo de PJ partirá con Frigg, Knút y los cuatro celtas al amanecer del día siguiente al de la llegada de la dama Hjálmardóttir. El trayecto hasta la aldea de Innvíkfjörd dura menos de dos días. Pueden viajar todos juntos en el barco de Frigg o hacerlo por separado. La embarcación de recreo de Áslaug está disponible y los PJ

KNÚT HRÚTRSSON, *thrall* de Björn Hjálmarsson, amante de Frigg Hjálmardóttir

AGI 32
DES 26
FUE 26
PAL 48
PER 30
SAB 21
PMC 5
32 años

MORAL: + 15%

SUPERSTICIÓN: 28

PUNTOS DEL NORTE: 7 –

PUNTOS DE VIDA: 46 –

NIVEL: *Mann* | **TRct**: OPONENTE | **Modif. daño**: +1D3

CAPACIDADES: Astucia 27 (+SAB **48**), Carisma 35 (+PAL **83**), Esconder 19 (+DES **45**), Idioma nórdico 38 (+PAL **86**), Mando 13 (+PAL **61**), Mentir 37 (+PAL **85**), Nadar 12 (+FUE **38**), Orgullo 6 (+PAL **54**), Orientación 19 (+PER **49**), Perspicacia 20 (+SAB **41**), Robar 25 (+DES **51**), Sigilo 11 (+AGI **43**), Simular 19 (+PAL **67**), Tareas agrarias 9 (+SAB **30**), Yacer 8 (+FUE **34**).

HISTORIAL: Fue sometido a la esclavitud casi en la infancia, lo que sirvió para pagar buena parte de las deudas de su padre. Creció con el oprobio de verse convertido en un *thrall* pero muy pronto aprendió a ocultar sus sentimientos. Su propietario, Hjálmar Úlfsson, ha desconfiado de él desde siempre. La benevolencia de Frigg, hija de Hjálmar, le ha hecho más tolerable la existencia. Este verano ha aprovechado para consumar la seducción de Frigg y culminar sus planes de venganza respecto a su amo.

ARMAS: Cuchillo 26 (+DES **52**). *Knifr*, daño 2D6.

Cuchillo **TRct** 26 (+DES **52**). *Knifr*, daño 10 puntos

ARMADURA: Ninguna.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO:

Cabeza ____ Brazo d. ____
Cuello ____ Brazo iz. ____
Hombros ____ Costados ____
Pecho ____ Vientre ____
Pierna d. ____
Pierna iz. ____

Secuelas:

la pueden usar si al menos uno de ellos cuenta con **algún grado en cualquiera de las dos capacidades de Navegar**. La navegación es apacible y no presenta dificultades. Al caer la noche pueden decidir pernoctar a bordo o en algún claro de hierba junto a la orilla, tal vez recibiendo la hospitalidad de una granja aislada cuyos hombres también hayan partido de *strandhögg* este verano.

Si los PJ viajan en el mismo barco que Frigg estarán algo más apretados pero tendrán ocasión de observar de cerca la relación que existe entre la dama y su *thrall* de confianza. Una **tirada de Perspicacia en normal** permitirá entrever algo parecido a una amistad entre ambos. Un crítico informará del grado exacto de intimidad que los une. Por lo demás, una y otro se comportan con total normalidad y Frigg en concreto con cortesía y frecuentes muestras de agradecimiento. Los esclavos celtas se limitan a cumplir las órdenes que reciben.

El grupo llega a Innvíkfjörd al atardecer del segundo día de viaje. La aldea de Frigg ocupa una hermosa y estrecha planicie de tierra desnuda y grama y algunas laderas adyacentes por las que se diseminan unas cuantas granjas. El poblamiento es aún más disperso que en Nordfjörd.

Los PJ son recibidos en la aldea por varias matronas, algunas mujeres jóvenes, un puñado de ancianos y una cantidad apreciable de chiquillos. Muchos bajan hasta el embarcadero para interesarse por ellos. En sus rostros se refleja el alivio por verlos llegar. Un grupito formado por media docena de niños mayores, de entre diez y doce años, rondará al grupo de PJ a partir de ese momento. Son críos irónicos y un poco malévolos, que gustan de reírse de los forasteros. Su particular mascota es Starkad, un gigantesco y retrasado muchachote al que utilizarán para retar a una buena pelea al **PJ que tenga la FUE más alta**. Los niños solo provocarán la contienda de su campeón cuando la dama Hjálmardóttir y el resto de mujeres de la aldea no estén a la vista. Starkad peleará hasta perder un tercio de sus puntos de vida, nunca más allá. Sea cual sea el resultado de la lucha (y esperemos que los PJ no acaben con la vida del pobre Starkad, cosa que Knút sabría utilizar en su contra), la madre del muchacho echará la culpa de lo que haya pasado al grupo de niños, cuya malicia conoce perfectamente.

Frigg conduce a los PJ a su hermoso *langhús* inmediatamente. Es muy tarde para salir al bosque o iniciar las pesquisas. La casa de Frigg no tiene nada que envidiar a la de Áslaug. Allí los personajes tienen la posibilidad de conocer de Hjálmar Úlfsson, del que seguramente no saben nada. El viejo tiene una pierna inmovilizada y saluda a los PJ con una cordialidad forzada y no exenta de ironía. Tras una breve conversación, una **tirada de Perspicacia en difícil** sirve para darse cuenta de la rabia que siente ante el hecho de no poder hacerse cargo personalmente del problema de los lobos. En cualquier caso, los PJ disfrutarán de la ruda hospitalidad del anciano y de la más atenta de la dama Hjálmardóttir y las dos concubinas de su marido, el *hersir* Bödvar Gunnkellsson. Las hijas de estas mujeres ayudan a acomodar a los PJ. Pronto empiezan a ser atosigados por la verborrea altanera de Hjálmar, que aprovecha la cena para narrarles todo tipo de batallitas de sus años mozos. Los *thraelar* (incluido Knút), celtas en su mayoría, se afanan de un lado para otro. El ambiente está algo tenso, cosa que los PJ comprenderán mejor si se interesan por los siguientes asuntos:

- si preguntan por los lobos, la mayoría de los interlocutores expresa su mayor o menor ansiedad salvo Hjálmar Úlfsson. Presuntuoso y con ganas de llevar la contraria, cree recordar historias de cuando él era joven y las bestias mucho más terroríficas (el viejo no desperdiciará la ocasión de endosar una nueva batallita al respecto);

- si preguntan a fondo por el incidente de Ásfríd, se enterarán de que fue Knút quien presenció la terrible escena. Todos creen que las cosas pasaron efectivamente así, de modo que los PJ no tienen por qué sospechar lo contrario;

STARKAD, el vigoroso tonto del pueblo de Innvíkfjörd

AGI 13
DES 19
FUE 39
PAL 8
PER 12
SAB 5
PMC 3
14 años

MORAL: + 20%
SUPERSTICIÓN: 3
PUNTOS DEL NORTE: 1 –
PUNTOS DE VIDA: 59 –

NIVEL: *Barn* **TRct**: OPONENTE **Modif. daño**: +1D10

CAPACIDADES: Construir 12 (+SAB **17**), Idioma nórdico 3 (+PAL **11**), Rastrear 11 (+PER **23**).

ARMAS: Pelea 21 (+DES **40**). Daño 1D6+1.
Pelea **TRct** 21 (+DES **40**). Daño 10 puntos

ARMADURA: Ninguna.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

si preguntan a Hjálmar por su tobillo, este torcerá el gesto y mencionará la tonta caída con la que se lo rompió... justo en el momento en el que se dirigía a realizar una primera batida de lobos en el bosque. Si algún PJ desconfía de Hjálmar tal vez quiera inspeccionar su pierna con disimulo; sacando una **tirada de Auxilio o Curación en normal** comprobará que el tobillo del anciano está efectivamente muy hinchado, y que lo más probable es que la fractura haya sido importante. En fin, que no está fingiendo.

A no ser que los PJ tengan otros planes, la noche discurre sin sobresaltos y pueden descansar del viaje en unos jergones preparados expresamente para ellos. En el *langhús* se les trata a cuerpo de rey. Fuera cae una tenue llovizna y, por si alguno lo pregunta, pues no, no se escucha ningún aullido en la lejanía.

5. Pesquisas y hallazgos

La primera mañana en Innvíkfjörd descubre un cielo más o menos despejado. Hjálmar y Frigg dan por sentado que los PJ van a organizar la batida de lobos inmediatamente (ver el punto 6). Estos quizás tengan ya otros planes y prefieran realizar algunas averiguaciones antes de aventurarse en el bosque. Los jugadores pueden tomar varias direcciones distintas y el DJ hará bien en estar preparado para esas eventualidades. A continuación se desglosan los principales movimientos que los PJ pueden llevar a cabo:

El *langhús* de Bödvar Gunnkellsson y la dama Hjálmardóttir

El *langhús* de Gunnkellsson es una casa de enormes proporciones. La construcción es hermosa, rica y está decorada con gusto. En ella se alojan Hjálmar Úlfsson, Frigg y su esposo el *hersir* Bödvar (ausente todo el verano), las dos concubinas del marido (llamadas Frakokk y Sígrid), sus cuatro hijos varones (tres de los cuales acompañan ahora al padre; el cuarto es un mocoso de cinco años), las tres hijas de Frakokk (que responden a los nombres de Jóra, Rjúpa y Thórbjörg, esta última la más despierta y simpática), la madre inválida de Frakokk y una hermana soltera de Sígrid. Los *thraelar* de la casa habitan en los barracones que rodean el *langhús* y la mayoría son de origen celta, como ya dijimos. Ninguno de ellos sabe nada interesante y alguno ni siquiera se expresa bien en nórdico. Están asustados por los lobos y se niegan a entrar en el bosque. Los dos *thraelar* desaparecidos eran familiares suyos.

El hogar de Frigg y de su anciano padre no tiene una relevancia especial para la aventura. Los PJ encontrarán en él acomodo y alimento cuando lo necesiten. Serán bien tratados en todo momento, aunque la dama Hjálmardóttir puede mostrarse progresivamente más fría y suspicaz según sea víctima de las tretas de Knút. Respecto al equipamiento, si un PJ requiere algún arma y expresa esta necesidad, el viejo Hjálmar puede poner a su disposición hasta dos arcos largos, tres cuchillos tipo *knifr*, un cuchillo tipo *saex*, un par de escudos de tilo, seis hachas de mano y cinco arpones de correa. Hjálmar no aceptará la devolución de lo que se tome de este pequeño arsenal si la aventura concluye con éxito y los PJ acaban con los *úlfhédnar*.

Aunque parezca increíble, la aventura entre Frigg y Knút es desconocida para el resto de los habitantes del *langhús*. Los amantes han extremado las precauciones. Sus furtivos encuentros suelen tener lugar en un pequeño cobertizo que hay en el bosque, no lejos de la propiedad de Bödvar Gunnkellsson, aunque dadas las circunstancias actuales los PJ no tendrán ocasión de descubrirlos o sorprenderlos (a no ser que el DJ estime lo contrario). La única que sospecha algo del asunto es Sígrid, la tercera y más joven esposa del *hersir*. Se trata de una campesina de manos bastas y cara bonita, única hija de uno de los clientes más pobres de Bödvar. Los PJ solo podrán sonsacarle algo si hablan con ella en privado, preguntan específicamente por el tema y además tienen éxito en una **tirada de Discutir o Carisma en difícil** (a elegir). Sígrid no se lleva especialmente bien con Frigg, pero tampoco con Frakokk, que tiene mal carácter y se atreve a dictarle órdenes como si se tratara de una sirvienta más. Esa es la razón de que hasta el momento se haya callado sus sospechas respecto a Frigg y Knút. Revelar el asunto rompería el equilibrio de poder existente entre la dama Hjálmardóttir y Frakokk, elevando a esta a la categoría de una primera esposa intolerante y severa, algo que Sígrid no desea en absoluto.

Respecto al propio Hjálmar Úlfsson, ofrecerá información siempre y cuando se le trate con sumo respeto. No tiene sospechas acerca del asunto de los lobos, aunque si le preguntan por Knút puede contar su historial completo. Inquirido específicamente por el carácter del *thrall*, reconocerá que es ventajista además de taimado y adulador. Como ya hemos dicho, no está al tanto de la relación entre Frigg y Knút. Si los PJ se la revelan se quedará visiblemente preocupado, aunque por el momento no hará nada; en los siguientes días se lo verá especialmente grosero con su hija, cruel con sus siervos, indiferente hacia Knút (evitará siquiera mirarlo, pues le resulta difícil contener su mano y no matarlo de inmediato) y, sobre todo, muy meditabundo. La explicación a tanta contención, extraña en un hombre de su carácter, es que duda acerca de la conducta más apropiada al caso. Sabe que actuar contra Knút es actuar automáticamente contra su hija, y aunque le une una buena amistad con su ausente yerno, no es tanta como para que no se pregunte si no existe alguna otra opción de arreglar el entuerto sin romper el matrimonio de Frigg y Bödvar. Pasadas dos semanas dejará de poder contenerse y estrangulará a Knút en un arrebato,

aunque para entonces las cosas pueden haber cambiado mucho y los PJ seguramente hayan regresado a su valle.

Por último, y solo si le preguntan por ello, Frigg describirá a su padre como a un viejo enfermo al que es mejor no molestar; en realidad le aprecia a pesar de su complicado carácter, su alianza con su marido (a menudo en contra de ella) y del constante temor a que descubra su aventura con Knút. Del *thrall* jamás creerá que se trate del responsable de los sucesos de Innvíkfjörd, a no ser que se lo corrobore su propio padre o se le presenten pruebas irrefutables de ello. En ese caso se derrumbará temporalmente para recobrar la serenidad en la siguiente jornada y aceptar el destino que las *nornir* tengan reservado para ella. Es seguro que cuando su esposo regrese la vida se le hará terriblemente complicada.

La granja de Ásfríd

Una pequeña senda que está a punto de perderse varias veces conduce hasta este lugar. Se trata de una granja muy modesta, pobre incluso, cuya estructura está por concluir. Junto a un barracón sin techumbre se apilan troncos de madera desbastados destinados a continuar una construcción interrumpida por la campaña estival de *strandhögg*. La granja se sitúa en un entorno agreste a bastante distancia de la aldea en sí, fuera de la vista de cualquier otra. El bosque cerrado se halla apenas a unos pasos. Se ha desbrozado un área considerable de terreno frente al edificio principal, pero aún queda un ingente trabajo por hacer. Es (o era) el hogar de un matrimonio joven y humilde en un entorno hostil.

Una **tirada de Astucia en normal seguida de una de Tareas agrarias en fácil (hay que sacar ambas)** permite deducir que no hay un solo rastro o prueba de que los lobos hayan efectuado algún ataque por aquí. Si los PJ husmean con interés, una **tirada de Buscar en difícil** les permitirá encontrar un tosco medallón de madera con una tosca runa *týr* grabada en el centro (se trata de un falso amuleto que Ásfríd arrancó a uno de los *úlfhédnar* cuando luchaba por impedir que se la llevaran).

Los aldeanos de Innvíkfjörd

Los PJ pueden interactuar básicamente con mujeres de diferentes edades, niños y algunos ancianos. Nadie tendrá ningún problema en ayudar a los PJ a localizar la granja de Ásfríd o corroborar que Knút es en realidad propiedad del padre de Frigg (siempre que los PJ lo pregunten, claro). En general temen a los lobos, creen a pies juntillas la "versión oficial" de Hjálmar y la dama Hjálmardóttir (que no es sino la de Knút) y se muestran ávidos de noticias de Nordfjörd. Interpelar a las gentes de Innvíkfjörd puede llevar la mayor parte de una mañana o una tarde.

Sobre algunos temas los aldeanos no se muestran tan habladores o no cuentan con información importante. Por cada uno de los siguientes ítems por los que los PJ pregunten habrá de sacarse una **tirada de Carisma en fácil y acto seguido lanzar 1D6** para averiguar la información que de verdad se recibe:

Frigg Hjálmardóttir. **1**: "*Frakokk y Sígrid, las concubinas de Bödvar, sufren en silencio su menosprecio y su infinita arrogancia. No hay quien viva con una mujer así*" (rotundamente falso). **2 y 3**: "*Es una gran señora. Su esposo la adora y casi todos en la aldea le piden consejo*" (cierto, salvo en lo que respecta al marido). **4 y 5**: "*Es una gran mujer, valerosa y digna, pero su sexo debería ser el de su*

HJÁLMAR ÚLFSSON, padre de Frigg, propietario del *thrall* Knút, antiguo guerrero

AGI 19
DES 25
FUE 25
PAL 41
PER 16
SAB 38
PMC 6
64 años

MORAL: - 10%

SUPERSTICIÓN: 39

PUNTOS DEL NORTE: 12 –

PUNTOS DE VIDA: 35 en circunstancias normales. 31 desde su reciente accidente, que lo ha dejado inmovilizado).

NIVEL: *Bóndi* **TRct**: OPONENTE **Modif. daño**: +1D3

CAPACIDADES: Carisma 22 (+PAL **63**), Conducir carros 17 (+DES **42**), Enseñar 8 (+PAL **49**), Esquivar 13 (+AGI **32**), Idioma nórdico 42 (+PAL **83**), Leer/Escribir runas 20 (+SAB **58**), Mando 31 (+PAL **72**), Memoria 16 (+PER **32**), Navegar-*knörr* 18 (+SAB **56**), Navegar-*langskip* 24 (+SAB **62**), Regatear 47 (+PAL **88**), Sobornar 11 (+PAL **52**).

HISTORIAL: Hijo de Úlf Vatnarsson, antiguo *hersir* de Innvíkfjörd, su vida siempre se ha visto marcada por su duro temperamento y sus excepcionales cualidades guerreras. Hombre vigoroso, apuesto y estimado entre sus iguales, la vejez le ha llegado más tarde que a otros, pero actualmente sus fuerzas le abandonan con rapidez. Teme morir en el lecho y que sus méritos no se vean recompensados con la entrada en el Valhöll. Es dueño de Knút, aunque hace varios meses que este se encuentra al servicio de su hija Frigg.

ARMAS: Actualmente ninguna.

ARMADURA: Actualmente ninguna.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO:

Cabeza ____ Brazo d. ____ Pierna d. ____
Cuello ____ Brazo iz. ____ Pierna iz. ____
Hombros ____ Costados ____
Pecho ____ Vientre ____

Secuelas:

hermano, y el de su hermano el suyo" (muy ajustado a la verdad, pues Frigg tiene un hermanastro llamado Björn Hjálmarsson, actualmente de *strandhögg*, del que se rumorea que es bastante cobarde). **6**: "*La señora ha encontrado consuelo en Knút. Su relación es una indecencia y no le traerá nada bueno, pero se comprende con el marido que tiene y esa terrible Frakokk en casa*" (cierto del todo).

Hjálmar Úlfsson. **1 y 2**: "*Hjálmar es un hombre mayor y enfermo al que no se debe molestar*" (exagerado; es la visión de Frigg y su clientela). **3 y 4**: "*Hjálmar siempre ha sido duro y fiero. Costó un mundo que por fin renunciase este año a participar en la campaña de* strandhögg*, pero la verdad, hace ya bastantes veranos que tenía que haber dejado de ir. Un anciano como él solo ralentiza y entorpece a los más jóvenes. Es una carga*" (cierto, aunque nadie se atreva a decírselo a Hjálmar a la cara). **5 y 6** (A lo anterior, el interlocutor añade): "*Hjálmar debe estar subiéndose por las paredes. Cuando iba a tener un poco de diversión con los lobos va y se rompe el tobillo. Mala suerte para el viejo*" (muy cierto).

Knút. **1 a 4**: "*Es un* thrall *con buenas ideas. Dirige al resto de esclavos de la casa con mano de hierro, pero con sus señores resulta de lo más solícito. Su padre lo vendió de niño para pagar unas deudas a Hjálmar Úlfsson*" (todo cierto). **5 y 6** (A lo anterior, el interlocutor añade): "*Inteligente, sí, pero también un poco zalamero. Nunca me ha gustado el tonillo de su voz. Hjálmar me dijo una vez que no se podía confiar en él. A lo mejor por eso hace meses que se lo cedió a su hija... y la verdad, parece que Knút no ha perdido el tiempo desde entonces... ¿entiendes lo que quiero decir?*".

Relación de Knút con la dama Hjálmardóttir (en caso de realizar una pregunta directa sobre el asunto). **1 a 4**: el interlocutor se muestra indignado con los PJ y corta de inmediato la conversación. **5**: sonrisita cómplice. **6**: silencio revelador, pero el aldeano va con el cuento a la propia Frigg.

Aullidos en el bosque: **1**: el interlocutor dice haber escuchado aullidos terribles en plena noche (falso). **2 a 6**: el interlocutor no ha oído nada (normal, no hay lobos).

IMPORTANTE: Si a algún PJ se le ocurre preguntar si fue Knút el primero en difundir la noticia de que el ganado estaba desapareciendo debido a los ataques de los lobos, o incluso si pasó un tiempo fuera de la aldea (casi una semana) justo antes de que comenzasen dichos ataques, el DJ recompensará al jugador con un interlocutor capaz de recordar el asunto y dar una respuesta afirmativa tanto en un caso como en el otro.

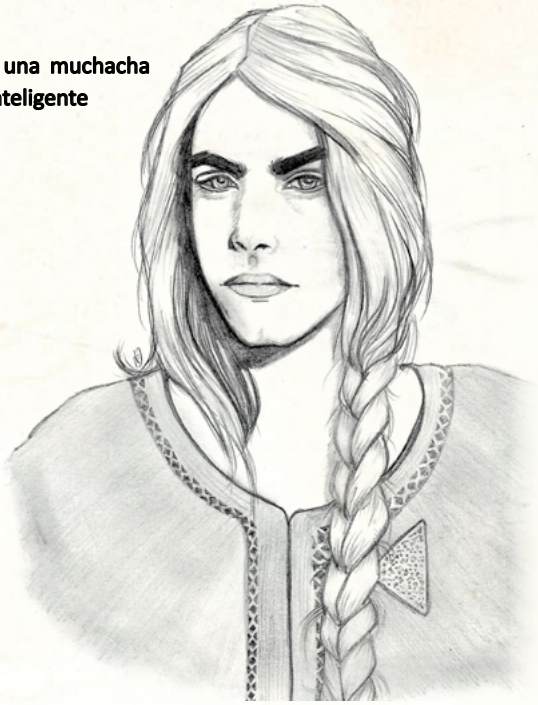
Knút

En los dos primeros días tras la llegada de los PJ a Innvíkfjörd, Knút se esfuerza por no llamar la atención. Está sin embargo muy atento a lo que haga el grupo de forasteros, listo para desprestigiarlo ante la dama Hjálmardóttir. Se pondrá nervioso si observa que los PJ comienzan a realizar averiguaciones, y en tal caso intentará huir rumbo a las montañas (a la cabaña de los *úlfhédnar*) a lo largo de la tercera noche. Se habrá llevado consigo algunas joyas de las mujeres de la casa, también las de Frigg. Los PJ solo pueden sorprenderlo si realizan guardias nocturnas en el exterior del *langhús*. En tal caso una **tirada de Descubrir o Escuchar en dificultad normal** (el mismo PJ de guardia puede intentar ambas acciones) revela el intento de huida del *thrall*, que correrá hacia el bosque iniciándose consecuentemente una persecución a distancia normal.

Si los PJ sospechan de Knút y lo quieren interrogar antes de la tercera noche, lo encontrarán dando órdenes en los barracones de los esclavos del *langhús*. Knút es muy convincente y tratará de desviar la atención de los PJ de todas las formas posibles. Solo hablará de los *úlfhédnar* mediante el **uso de la capacidad de Tortura**. Ningún otro método o amenaza surte efecto con él: lo negará todo y en todo momento, salvo quizás su relación con la dama Hjálmardóttir, algo que podría reconocer bajo cierta presión. Los PJ no podrán torturarlo si Frigg está en las inmediaciones (ella lo impediría), aunque el viejo Hjálmar sí que les dará permiso para maltratarlo en cuanto le comuniquen sus sospechas sobre el esclavo.

Una vez forzado a hablar, revelará sus planes para acabar con Hjálmar utilizando a los tres hermanos *úlfhédnar* para ello. Un vecino libre, Gunnar Ívarsson, le habló de estos hombres y le dio indicaciones de cómo llegar hasta su cabaña. Las desapariciones de ganado no son obra de los lobos, evidentemente, sino de los *úlfhédnar*. Hjálmar Úlfsson tenía que haber dirigido la batida de caza, pero se partió el tobillo y fue su hija la que lo hizo en su lugar. Las desapariciones de los dos *thraelar* y de Ásfríd también son atribuibles a los *úlfhédnar*, aunque aquí Knút tratará de mentir para desvincularse del suceso (**tirada de Perspicacia en normal** para advertir la treta). Nuevamente presionado, reconocerá que fue él quien propuso a los *úlfhédnar* el rapto de la muchacha, que vivía lejos y sola, a cambio del asesinato de Hjálmar, aunque el secuestro debía haber tenido lugar después de acabar con su amo y no antes. Por último, Knút ya ha empezado a sospechar que los *úlfhédnar* van a incumplir su parte del trato.

Si se logra que Knút confiese y se lo descubre ante las gentes de la aldea, las mujeres y los ancianos de los clanes presentes le reprocharán a gritos su mezquindad, cosa que harán con una virulencia creciente hasta que



Járngerd es una muchacha decidida e inteligente

todo concluya en un brutal linchamiento. Se supone que los PJ no tienen ningún interés específico por evitarlo. Frigg tampoco defenderá a su amante una vez reveladas sus fechorías; incluso podría llegar a participar en el linchamiento si al DJ le parece oportuno. Su anciano padre disfrutará como un chiquillo con el espectáculo.

Gunnar Ívarsson y su hija Járngerd Gunnardóttir

Puede que los PJ quieran realizar una visita a ese vecino que se fue de la lengua con Knút. Gunnar Ívarsson es otro viejo cascarrabias venido a menos. Sus manos reumáticas parecen más bien una especie de garras retorcidas. Pasa las mañanas sentado en un banco de madera al sol o dando largos paseos por el bosque mientras su hija Járngerd se ocupa de la casa y del poco ganado del que disponen. Gunnar es un individuo resentido y envidioso al que no se tiene mucho en cuenta. Tal vez porque él no es un ejemplo de valor viril ni de éxito en la vida, odia a Hjálmar Úlfsson con todas sus fuerzas. No obstante, no es el responsable del malvado plan de Knút, aunque su información sí que le sirviera a este para pergeñarlo.

Al anciano le gusta la charla y que le den coba, pero es precavido y no dirá una sola palabra que tenga que ver con Knút, Hjálmar o incluso con Frigg. Si los PJ le amenazan interviene Járngerd, que revelará lo que sea a cambio de que no maltraten a su padre. Este apretará los dientes e invocará a todos los dioses de Asgard, pero al final dejará hacer a su hija. Járngerd es una muchacha en la flor de la vida, decidida y trabajadora. Sería un excelente partido de no ser por su pobreza. Su mayor virtud reside en su inteligencia despierta: a diferencia de su progenitor, ha deducido que son los *úlfhédnar* los que andan detrás de los supuestos ataques de los lobos, aunque aún no lo ha compartido con nadie. Conoce más o menos la historia de los tres hermanos (consultar el apartado 7) y sabe que su padre divisó una columna de humo en la zona en la que se encuentra su cabaña, de lo que extrajo que habían vuelto a establecerse allí. Luego le contó la historia a Knút, que últimamente se había ganado a Gunnar a base de escuchar pacientemente sus chascarrillos, adularlo y criticar al viejo Hjálmar. Járngerd puede dibujar un mapa sobre la arena para indicar a los PJ el lugar aproximado de la cabaña de los *úlfhédnar*, pero nunca les acompañará hasta allí.

6. La batida de caza

Es posible que los PJ no realicen pesquisa alguna en Invíkfjörd y se lancen en busca de los lobos ya en la mañana del primer día. Esto sucederá si los jugadores no tienen razones para sospechar del *thrall* Knút, si han solicitado instrucciones a Frigg o a Hjálmar sobre lo que deben hacer o si no han atado los cabos que deberían haber atado. También puede suceder que se dividan y que mientras unos realizan las batidas de caza otros se dediquen a investigar qué es lo que pasa realmente en el pueblo.

Realizar una batida de caza consume en cada ocasión un día completo, es decir, del amanecer al atardecer (cuando los PJ, exhaustos, regresan al *langhús* de Bödvar Gunnkellsson). El bosque es formidable, oscuro y bastante cerrado, con unos árboles de troncos rectos y magníficos. Se supone que se persigue cualquier rastro de lobos y que se buscan especialmente las madrigueras. Para abarcar más terreno los PJ deben separarse hasta quedar fuera del alcance visual y comunicarse después mediante silbidos e imitaciones de sonidos de pájaros. Sobra decir que los PJ no van a encontrar nada que no exista, pero aún así se recomienda **hacer tiradas de distracción a los jugadores por capacidades como Rastrear, Escuchar y Tareas agrarias**. Además se tirará **1D10 por cada PJ y día y se consultará la siguiente tabla de encuentros aleatorios** (recordemos que los PJ están separados unos de otros):

- **1 a 5**: nada.
- **6**: una **tirada de Escuchar a dificultad normal** revela el ruido de unas pisadas amortiguadas por detrás y a cierta distancia del PJ. Con una **tirada de Esconderse en fácil** se puede emboscar al misterioso perseguidor, que no es otro que el pequeño Ingimund, un chiquillo de la aldea con muchas agallas y más curiosidad de la cuenta.
- **7**: unos crujidos que provienen de un denso matorral cercano alertan al PJ. Falsa alarma: es un enorme urogallo en busca de alimento.
- **8**: una **tirada de Descubrir en difícil** permite detectar unas runas grabadas con trazo limpio en el tronco de un árbol cercano. **Tirada de Leer/Escribir**

runas en fácil para descifrarlas: "*Jarli hijo de Snorri ama a Gyríd*" (o cualquier mensaje similar, en todo caso intrascendente para el desarrollo de la aventura).

9: tras ascender a una roca que se yergue junto a un espumoso arroyo, una **tirada de Descubrir en difícil** hace que se hallen dos pequeños oseznos retozando a unos veinte o veinticinco metros de distancia. La brisa da de cara y el PJ puede darse la vuelta sin que se detecte su presencia. Si avanza (o falla la tirada de Descubrir) se las tendrá que ver con la madre de las crías, cuyo territorio acaba de invadir. La osa tiene una AGI de 35, una FUE de 53, una protección natural por pelaje de 6 puntos, 73 puntos de vida, 2D10 de bonificación al daño y en cada asalto puede atacar con ambas garras (Garra 22 [+AGI **57**]. Daño 1D10) o con un mordisco (Mordisco 17 [+AGI **52**]. Daño 2D6+2). Sus ataques solo se pueden parar con escudos o intentar esquivar.

10: una **tirada de Descubrir en difícil y otra de Astucia en fácil (hay que sacar las dos)** permite hallar los cuerpos de los dos *thraelar* que desaparecieron en la primera batida. Están bien escondidos entre unos helechos especialmente altos y densos. Alguien se ha ensañado con los dos esclavos. La cabeza de uno está literalmente reventada. Los cuerpos presentan varias heridas por arma blanca y por aplastamiento. Si alguien aún lo duda, una **tirada de Tareas agrarias en fácil** permite darse cuenta de que ningún lobo ha sido el causante de este desastre.

Mientras los días transcurran uno tras otro y los PJ realicen batidas por el bosque sin encontrar ni rastro de los lobos, Knút carecerá de motivos para abandonar la aldea. Esto solo lo hará si los PJ empiezan a indagar, y nunca antes de la tercera noche. De lo contrario aprovechará la aparente inutilidad de los PJ para desprestigiarlos ante Frigg y para convencerla a ella y a todos los demás de que es posible que las bestias ya hayan abandonado la zona. Aceptará progresivamente que sus planes le han salido mal y que los *úlfhédnar* no van a cumplir su parte del trato, pero intentará salvar la coyuntura para él y aguardar a otra ocasión en la que llevar a cabo su venganza sobre Hjálmar. Por supuesto, no tiene ningún remordimiento por los dos *thraelar* que asesinaron los *úlfhédnar* ni por la suerte que pueda correr Ásfríd.

7. Tras las pieles de lobo

Hay bastantes probabilidades de que antes o después los PJ traten de encontrar a los verdaderos responsables de los sucesos de Innvíkfjörd. Entre otras cosas, pueden deducir que los *úlfhédnar* tienen en su poder a Ásfríd, y si en la aldea hay alguien más que lo sospecha (empezando por Járngerd) no les será fácil desentenderse del asunto sin que caiga sobre ellos el estigma de la cobardía.

Los *úlfhédnar* son tres hermanos que responden a los nombres de Randvér, Thegn y Steindór Mordsson. Son gentes embrutecidas por muchos años de privaciones y violencias sin cuento. El padre de los tres, oriundo precisamente de Innvíkfjörd, se llamaba Mord Hauksson y había sido un individuo marrullero y agresivo ya antes que ellos. En contra de la opinión del resto de *baendr* se hacía acompañar por sus hijos en las campañas estivales de *strandhögg* cuando aún eran unos críos. Los Mordsson crecieron y se desarrollaron como buenos guerreros, pero en el invierno resultaban ingobernables y eran causa de disputas y violencias en la aldea, exactamente igual que su padre. Un año, hace ya mucho tiempo, Randvér trató de forzar a la hija de un vecino; el hombre resultó además asesinado poco después, cuando trataba de vengar la afrenta, y tras aquellos sucesos el *thing* de Innvíkfjörd decidió expulsar a los tres hermanos para siempre.

En sus dos primeros años de exilio, los Mordsson se construyeron una cabaña en un lugar situado entre los Riscos Negros y las Muelas de Ódinn. De vez en cuando recibían la visita de su padre, que les llevaba algunas viandas especiales y les mantenía en ligero contacto con la vida de la comunidad. Pero luego el viejo enfermó y murió con bastante rapidez y nadie se interesó nunca más por los tres muchachos. Estos abandonaron la zona durante algunos años, cruzaron las montañas y trampearon en los fiordos del norte, en donde volvieron a meterse en problemas. Así que después de mucho tiempo han regresado a su antigua cabaña, que han acondicionado como han podido, y se han visto envueltos en una extraña venganza que además de divertirlos les ha permitido hacerse con abundante carne y una joven mujer. Ahora planean salir de nuevo de la región para no volver jamás. Temen que con el regreso de los hombres a Innvíkfjörd al final del verano haya más posibilidades de que alguien descubra sus fechorías.

La cabaña de los *úlfhédnar* se encuentra en un paraje muy agreste al que se tarda en llegar casi tres días de marcha continua. Esto significa que si los PJ emprenden el camino al amanecer, llegarán allí en la puesta de sol de la tercera jornada. Estos cálculos presuponen que todo les ha salido bien y que no se han desorientado lo más mínimo.

IMPORTANTE: Si los PJ alcanzan la cabaña de los *úlfhédnar* a partir del sexto día de su llegada a Innvíkfjörd, se la encontrarán abierta y desocupada. Los tres hermanos ya se habrán marchado (con Ásfríd a cuestas), aunque un DJ magnánimo puede ofrecer a los jugadores la oportunidad de seguir al grupo y encontrarlo camino del Norte con las habituales **tiradas de Rastrear**, **Buscar**, **etc**. La dificultad exigible en estas tiradas será mayor cuanta más distancia exista entre un grupo y otro.



La dolina de los *úlfhédnar*

Encontrar la cabaña de los *úlfhédnar* exige sacar **tres tiradas de Orientación, una por cada día de marcha**. Pueden lanzar sus dados tantos jugadores como deseen, pero por cada fallo simple se anula un acierto, y por cada fracaso dos aciertos (o un crítico). En el caso de **TRa**, los mínimos anulan los precarios, pero no los aciertos (ni tampoco los críticos, evidentemente). **La dificultad de estas tiradas será de difícil si los PJ cuentan nada más que con las indicaciones de Knút y de fácil si Járngerd les dibujó el mapa en el suelo**. No conseguir al menos una calidad de éxito positiva supone perder media jornada, transcurrida la cual se pueden volver a tirar los dados.

La ruta hasta la cabaña de los Mordsson atraviesa el impresionante bosque que llega hasta Innvíkfjörd y a partir de la segunda jornada se encrespa y avanza hacia unas montañas de piedra desnuda denominadas Riscos Negros. Detrás de estas montañas se extiende una amplia dolina de forma ovalada, también boscosa, que está cerrada por nuevas cumbres. Estas montañas son aún más altas que las anteriores y se las conoce como Muelas de Ódinn. La cabaña de los tres hermanos se ubica en la parte central de la dolina (ver mapa general). Cuando los PJ tengan que cruzar los Riscos Negros, al comienzo de la tercera jornada, se les exigirá una **tirada de Escalar en fácil**. La tirada ha de repetirse hasta que se saque. Solo aquellos que obtengan un fracaso sufrirán una caída de casi 3 metros, lo que supone 1D6 de daño en cada ocasión. Desde lo alto de los Riscos Negros una **tirada de Buscar en normal** permite advertir el humo de la cabaña siempre y cuando los tres hermanos sigan todavía allí.

8. Mordiscos y desgarros

Los *úlfhédnar* no son especialmente precavidos. No esperan visitas ni están al tanto de la llegada de forasteros armados de Nordfjörd, de manera que se los puede coger por sorpresa. Ultiman los preparativos para abandonar la región y se muestran confiados y satisfechos con lo conseguido. Tienen a Ásfríd atada en el interior de la cabaña principal. La muchacha está en muy mal estado. Ha sido forzada en repetidas ocasiones y golpeada con brutalidad y, como consecuencia de ello, ha perdido varios dientes. Es una mujer joven y recia, pero el ánimo ya ha empezado a abandonarla y la cordura comenzará a hacerlo poco después (a no ser que los PJ la rescaten, claro está).

Hay una pequeña senda que conduce hasta la cabaña de los Mordsson (ver mapa de la dolina). Unos 200 metros antes de llegar a la choza se ha situado un poste *nídstóng* con una cabeza de caballo clavada en su parte superior. Está completamente a la vista; los PJ solo pueden evitar toparse con ella si realizan un amplio rodeo e ignoran la senda. El poste está marcado con una runa *naud* de gran tamaño. La sangre que ha resbalado por la madera no impide que se pueda apreciar el símbolo sin ninguna dificultad. Esta visión se asocia con el mal de ojo y es capaz de acongojar a algunos de los PJ. Cada uno tendrá que **lanzar los dados por su valor de superstición dividido entre dos, tirada que si se falla no comporta resultados negativos**. Sin embargo, el PJ que la saque no se atreverá a seguir avanzando hacia la cabaña y considerará que la dolina está maldita. Podrá continuar el camino solo si obtiene alguna calidad de éxito en una **tirada de Orgullo en normal**. De fallarse esta segunda tirada el PJ se dará media vuelta, abandonando a sus compañeros si es necesario.

En el supuesto de que Knút se haya escapado de la aldea con anterioridad, los PJ encontrarán su cadáver a escasos metros de la cabaña. Los *úlfhédnar* lo habrían torturado brutalmente en cuanto les realizara el primer reproche por no cumplir el acuerdo que habían alcanzado (es decir, por no acabar con Hjálmar Úlfsson). Un examen superficial del cuerpo revela que le han sacado los ojos y le han cortado la lengua.

La choza de los Mordsson está flanqueada por dos pequeños cobertizos. Uno de ellos funciona como un establo improvisado y en él cocean intranquilos un par de caballos robustos y asustados. En el otro se guarda algo de leña y toda la carne que se ha venido ahumando en los últimos días. Detrás de la cabaña hay un claro con una zanja en la que se acumula una enorme cantidad de despojos de todas las reses robadas. De día habrá siempre al menos dos *úlfhédnar* realizando diversas tareas en el exterior, preferentemente los dos más jóvenes. Los PJ habrán de sacar una **tirada de Esconderse en fácil** para tratar de que no los descubran. Una **tirada de Escuchar en difícil** permite oír unos sollozos apagados que salen del interior de la cabaña.

Para atacar a los Mordsson con total garantía lo más inteligente es aguardar hasta la noche. Los *úlfhédnar* no realizan guardias nocturnas y llegar hasta su cabaña sin que se den cuenta requiere nada más que una **tirada de Sigilo en fácil**. Ahora bien, Steindór tiene un oído excepcional, así que aun estando dormido puede **tirar por Escuchar con las siguientes dificultades**: heroico frente a precarios en Sigilo (**TRa**), muy difícil frente a mínimos (**TRa**), difícil frente a fallos simples y fácil frente a fracasos. Recordemos que es una tirada de Escuchar por cada una de Sigilo de los PJ que se aproximen a la choza, que por cierto no tiene puerta (bueno, la tiene, pero está echada a perder) y mucho menos cerradura. Si Steindór da la voz de alarma los PJ no podrán sorprender a los *úlfhédnar*, pero estos combatirán sin protecciones. Al ser de noche todos contarán con un **penalizador de –25% en sus acciones**.



El *nídstóng* maldito

9. Desenlace y recompensas

Los PJ recibirán los puntos de experiencia y de Ódinn que les correspondan al culminar esta aventura de acuerdo con sus tablas de ganancia respectivas. Sin embargo, podrán sumar algunos PO adicionales en función de los siguientes logros:

- No haber herido de gravedad al tontorrón Starkad ni haberse ensañado con él (lo cual sería bastante deshonroso para ellos): +1 punto.

- Capturar y hacer hablar a Knút hasta enterarse de toda la trama o al menos de sus aspectos esenciales: + 1 punto.

- Llegar a conocer a Járngerd Gunnardóttir y recibir de ella la información sobre los *úlfhédnar* y el mejor modo de llegar hasta su cabaña: + 1 punto.

- Dejar en buen lugar el nombre de Nordfjörd entre las vecinas gentes de Innvíkfjörd: + 1 punto.

De manera independiente al destino de Knút, Hjálmar Úlfsson agradecerá a los PJ su trabajo en caso de acabar con los Mordsson y rescatar a Ásfríd regalándoles todas las armas que hayan podido pedir prestadas, así como una pequeña bolsa de piel que contiene monedas de plata árabes. Hay 23 piezas en total, que los PJ habrán de repartirse equitativamente (aunque Hjálmar se las habrá entregado al hijo de Áslaug).

TRa

Recomendación de modificadores por moral durante la aventura (al margen de los generales o habituales)

1: Reproche de Áslaug en presencia de la dama Hjálmardóttir: **-5%** (**-10%** para el hijo de Áslaug).

2: Descubrimiento del anillo de madera de Frigg: **+5%** (solo para el que lo realiza).

3: Llegada a Innvíkfjörd y recibimiento por los aldeanos: **+5%**.

4: Pelea a puñetazos con Starkad causando pérdida de puntos de vida al muchacho: **-5%** (**-10%** para el que ha peleado).

5: Día completo de batida de caza en el bosque sin encontrar ni rastro de los supuestos lobos: **-5%**.

6: Knút es forzado a hablar por los PJ y revela al menos la parte sustancial de la trama: **+5%**.

7. Descubrimiento de la cabeza de caballo clavada en el *nídstóng*: **-5%**.

8. Superación de la cabeza de caballo solo gracias a una tirada de Orgullo: **-10%**.

9. La aventura concluye con éxito y los PJ reciben el agradecimiento de las gentes de Innvíkfjörd: **+15%**.

RANDVÉR MORDSSON, *úlfhedinn* (hermano mayor)

AGI 30
DES 28
FUE 36
PAL 17
PER 16
SAB 12
PMC 5
29 años

MORAL: + 20%

SUPERSTICIÓN: 67

PUNTOS DEL NORTE: 4 –

PUNTOS DE VIDA: 56 –

NIVEL: *Mann* | **TRct**: OPONENTE | **Modif. daño**: +1D10

CAPACIDADES: Auxilio 15 (+DES **43**), Esconderse 21 (+AGI **51**), Esquivar 23 (+AGI **53**), Idioma nórdico 17 (+PAL **34**), Rastrear 25 (+PER **41**), Sobrevivir 32 (+SAB **44**), Tareas agrarias 17 (+SAB **29**).

ARMAS: Espada larga 37 (+DES **65**). Espada nórdica, daño 2D10+3.
Escudo de tilo 42 (+DES **70**). Daño **TRa** 1D6+1
Cuchillo 30 (+DES **58**). *Knifr*, daño 2D6.

Espada larga **TRct** 37 (+DES **65**). Espada nórdica, daño 30 puntos
Cuchillo **TRct** 30 (+DES **58**). *Knifr*, daño 10 puntos

ARMADURA: Peto de cuero. Protección: 8 puntos.
Casco de hierro. Protección: 9 puntos

Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) **TRa**. Protección: 8 puntos en el cuello y en el tronco
Casco de hierro (sin nasal) **TRa**. Protección: 9 puntos en la cabeza

Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) **TRct**. Protección: 10 puntos
Casco de hierro (sin nasal) **TRct**. Protección: 10 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

THEGN Y STEINDÓR MORDSSON, *úlfhédnar* (hermanos menores)

AGI 26
DES 24
FUE 31
PAL 15
PER 15
SAB 9
PMC 5
26 y 25 años

MORAL: + 10%

SUPERSTICIÓN: 62

PUNTOS DEL NORTE: 3 –

PUNTOS DE VIDA THEGN: 51 –

PUNTOS DE VIDA STEINDÓR: 51 –

NIVEL: *Sveinn* | **TRct**: OPONENTE | **Modif. daño**: +1D6

CAPACIDADES: Esconderse 12 (+AGI **38**), Escuchar 35 (+PER **50**), Esquivar 21 (+AGI **47**), Idioma nórdico 15 (+PAL **30**), Orientación 10 (+PER **25**), Rastrear 18 (+PER **33**), Sobrevivir 25 (+SAB **34**).

ARMAS. ***THEGN***: Hacha de mano 34 (+AGI **60**). De trabajo, daño 2D10+2.
Escudo de tilo 40 (+DES **64**). Daño **TRa** 1D6+1
Cuchillo 23 (+DES **47**). *Knifr*, daño 2D6.

Hacha de mano **TRct** 34 (+AGI **60**). De trabajo, daño 30 puntos
Cuchillo **TRct** 23 (+DES **47**). *Knifr*, daño 10 puntos

STEINDÓR: Martillo de combate 35 (+FUE **66**). Daño 2D10+1.

Martillo de combate **TRct** 35 (+FUE **66**). Daño 40 puntos

ARMADURA. AMBOS *ÚLFHÉDNAR*: Chaqueta de cuero. Protección: 7 puntos.
Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

Chaqueta de cuero **TRa**. Protección: 7 puntos en el tronco y en los brazos
Casco de cuero **TRa**. Protección: 5 puntos en la cabeza

Chaqueta de cuero **TRct**. Protección: 10 puntos
Casco de cuero **TRct**. Protección: 5 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

Los *úlfhédnar* pelearán hasta la muerte. En el improbable caso de que los PJ sean tan ineptos como para hacerse notar con suficiente antelación, los Mordsson ingerirán hongos alucinógenos y entrarán en estado de *berserkgang* (véase capítulo 5).

La sutil voz de Loki

por Luis F. García (Tadevs)

Aventura introductoria 2

NIVEL PJ: *barn / sveinn*.	**NÚMERO DE PJ**: nunca menos de 4.

CARACTERÍSTICAS: Aventura de tipo lineal, extensa y trepidante, que funciona como una mini-campaña. Resulta ideal para jugadores que disfrutan con secuencias de combate plenas de emoción e incertidumbre.

REQUISITOS: Los PJ deben ser unos individuos bastante aguerridos, de los que no se amilanan con facilidad. Se recomienda que cuenten con porcentajes moderadamente altos en varias capacidades de combate y también en la de Sigilo. Es preferible (pero no necesario) que entre ellos no exista ningún practicante de magia nórdica. IMPORTANTE: con muy pocas modificaciones, los PJ que protagonicen esta aventura pueden ser exactamente los mismos que resolvieron la anterior, "El aullido más profundo".

SINOPSIS: **Walhalla** es un juego de rol histórico que trata de poner a los jugadores en la piel de los vikingos de una forma rigurosa desde un punto de vista social y cultural. El juego se aleja deliberadamente de géneros como la "fantasía épica" o la "espada y brujería", lo que no le impide sacar partido de muchos aspectos de la mitología nórdica. De hecho, esta larga aventura es el mejor ejemplo de ello, aunque a algunos veteranos del rol les puede llevar a confusiones innecesarias. "La sutil voz de Loki" presenta una doble visión de los hechos que describe: está la del mundo real del siglo IX, evidentemente, pero superpuesta a ella descansa una recreación próxima y casi tangible de varios elementos de la mitología escandinava (que a menudo han sido maltratados, reutilizados o reinterpretados con originalidad por una legión de autores de literatura fantástica y, posteriormente, de juegos de rol). Este doble espíritu que anima la aventura, y que viene a ser una especie de "realismo mágico" a la nórdica, llega a través del filtro trastornado que suponen los ojos de la *völva* Urd, el personaje que vehicula la trama. Urd es una vidente que acompaña a los PJ en sus peripecias, las cuales dan comienzo con un tremendo naufragio frente a las costas orientales de Escocia tras el que se encadenan aventuras y combates contra pictos y celtas, siempre en busca de un tesoro que los PJ habían de proteger y que, por desgracia, han perdido. La cuestión es que Urd, al igual que el Don Quijote cervantino, ve gigantes donde solo hay riscos de piedra, *dvergar* donde actúan salvajes *prydyn*, y grandes gestas donde lo único que existe es una lucha despiadada por la supervivencia. Partiendo de la base de que los vikingos consideran que sus mitos son algo real (con sus dioses caminando entre ellos), este juego de dobles visiones pondrá en serios aprietos tanto a jugadores como a PJ. Esa es la auténtica clave de la aventura. El resultado dependerá del nivel de compromiso e interpretación de cada jugador y de cuán supersticiosos o crédulos sean sus PJ para que consideren real o no la "existencia" de aquello que están viviendo.

¿Recuerdas Ódinn*, los viejos tiempos,*
cuando mezclamos nuestra sangre?
Entonces prometiste
que no te servirían cerveza
si no había para ambos.

Edda poética o mayor - Lokasenna, quinta estrofa

1. Regreso y partida

Corren los primeros días del otoño de 857. Aún hay flores en Eikundarsund, la región costera situada al suroeste de los condados de Noruega, famosa por sus barcos, su pescado y sus excelentes quesos. Los PJ pertenecen a uno de los grupos que más ha tardado en volver de los *strandhögg* veraniegos, y hoy es un día especial, dedicado a festejar los éxitos de las campañas estivales en el gran salón del *jarl* Óláf "el Manco". Su regreso ha sido acogido con alegría, pero a lo largo de la noche, y aunque ninguno se ha dado cuenta, han sido observados desde las sombras, más allá de las risas y del fuego, por una mujer de aspecto insólito y rictus severo: Urd, la excéntrica *völva* de la comarca.

Urd es una mujer de vestiduras pobres que vive casi como una eremita. Gusta de ir y venir de aquí para allá cuando se le antoja. Se rumorea que su magia le

permite disfrutar de una edad imprecisa, pues no parece vieja ni joven, y lo mismo sucede con su aspecto: no es fea ni hermosa. También dicen de ella que la voz de los dioses resuena en su cabeza, los gritos de Thór, los consejos de Ódinn, las sentencias de Heimdall... incluso los susurros de Loki. En cualquier caso, la vidente intercepta a los PJ cuando estos salen del salón, una vez caída la noche. Llama en voz alta a cada uno por su nombre en mitad de un callejón desierto y les dice que la sigan, pues "*la Necesidad y el Destino*" llaman a su puerta. Esta debe ser una escena digna de impresionar a unos PJ medio borrachos, que pueden tener la sensación de encontrarse en mitad de un sueño. Una **tirada de Leyendas en fácil o de Dioses y mitos en normal** informa de que la mujer alude ni más ni menos que las *nornir* de la mitología escandinava.

Mucho antes de que lleguen a su altura, Urd se cuela por la puerta de una casucha cercana que deja entreabierta tras su paso. Es de esperar que los PJ vayan tras ella. Una vez en el interior de la choza, la encuentran sentada frente al fuego, serena pero con una inquietante mirada en los ojos. De inmediato les ordena que se sienten en el suelo "*como los niños que se disponen a escuchar una historia*", salvo porque este cuento, advertirá muy seria, les tiene a ellos "*como protagonistas*". En ese momento, con los rasgos de su rostro marcados y endurecidos por las sombras, la *völva* les relata cómo entró ayer en su cabeza una "*Lengua de Plata*" para cantarle entre sueños las hazañas de unos héroes que respondían a los nombres de los PJ, relatos que narraban una travesía hasta los confines del mundo y aún más allá, hasta las tierras de Niflheim, donde los maestros *dvergar* trabajan los metales preciosos. Y entonces, reconoce con cierta angustia, "*la canción se volvió confusa: guerras, oro y joyas dignas de los más altos caudillos, el poder sobre la vida y la muerte, la herencia de todo un reino, la petición de un gran jefe, el favor de un inseparable amigo… Cuando llegue el momento* —continuará al fin— *debéis recordar que solo yo podré guiaros hasta los tesoros que los* dvergar *custodian en sus casas bajo la roca. Llevarme con vosotros es el precio de la riqueza y la puerta para entrar en la leyenda*". Después de decirles esto, se levanta para abandonar la casa (en efecto, no es la suya), no sin antes despedirse con un seco *"recordad bien mis palabras; nos volveremos a ver muy pronto*". Por cierto, que una **tirada por Dioses y mitos en difícil** permite recordar que "Lengua de Plata" es un *kenning* referido al dios Loki.

Estén donde estén, incluso aunque hayan dormido en la casucha en la que hablaron con Urd (pertenece a un pastor que lleva días en la montaña reuniendo a sus animales), a la mañana siguiente unos hombres se presentan en busca de los PJ. El *jarl*, al que los clanes de los PJ profesan una lealtad incondicional, quiere mantener una reunión en privado con ellos. Cuando llegan a las estancias de Óláf «el Manco», este les acoge amistosamente y les ofrece comida y bebida. El *jarl* considera que los PJ son unos jóvenes fuertes, animosos y dignos de confianza, y por eso, aunque acaban de llegar, ha pensado en ellos para embarcar de nuevo y llevar a cabo una misión de vital importancia.



Urd debe ser un continuo enigma para los PJ

Óláf «el Manco» se expresa con sinceridad, sin ambages de ningún tipo: está muy preocupado por la situación actual en las comarcas adyacentes. Con regularidad le llegan noticias que hablan de un caudillo fiero y podero-

so que responde al nombre de Hálfdan "el Negro"[1]. Este aristócrata, señor de Vestfold y rey de Agder, Raumaríki y Vilgumork, cuenta con un grupo de seguidores cada vez más numeroso. Su intención declarada es unificar los territorios de Noruega, lo que ha provocado disputas entre clanes vecinos y una situación que se va aproximando a la de una guerra general. En un principio, Óláf no prestó demasiada atención al asunto, pues sus predios están protegidos por las montañas y quedan lejos del núcleo territorial de Hálfdan, pero ahora, pasado el verano, comienza a temer por la seguridad de su familia. Él nunca se someterá voluntariamente a la autoridad de ningún advenedizo, pero como cuenta con pocas fuerzas que oponer al ambicioso arribista, ha llegado a una resolución dramática: poner tierra y mar de por medio en cuanto llegue la primavera y navegar hacia poniente, trasladándose junto a sus parientes y demás miembros de su clientela, hasta los asentamientos que se yerguen más allá de Nordreyjar, en el reino de Dál Riata. Pero antes de que el viaje tenga lugar, para el que, como es lógico, aún deben realizarse un sinfín de preparativos, Óláf pretende que los PJ vayan como avanzadilla, se encarguen de anunciar su llegada a Hákon "el Viejo", rey de Cailleach[2], y le lleven de su parte un cofre con su tesoro personal y algunos elementos del ajuar familiar. Óláf hace hincapié en la necesidad de alejar estas riquezas de las costas de Noruega cuanto antes, evitando así que caigan en manos de Hálfdan, quien sin duda las usaría para comprar voluntades y sufragar sus mezquinas ambiciones. Aunque navegarán junto a otras 11 personas, ellos (los PJ) serán los únicos que conocerán el auténtico contenido del arcón más decorado de la embarcación, que irá cerrado y protegido.

Según el plan que a continuación les detalla Óláf, los PJ deben circunnavegar la costa norte del "*reino de la Gran Isla*" hasta llegar a las tierras de Cailleach, donde vive Hákon. Este *jarl* se hace llamar "rey" entre los suyos y es primo hermano de Óláf. Los PJ deben hacerle entrega del arcón con el tesoro y anunciar la pronta llegada de su señor, antes de que Hálfdan "el Negro" y los suyos caigan sobre Eikundarsund a sangre y fuego.

2. Trepar por las ramas de Yggdrasil

Dos días después de su conversación con Óláf "el Manco", los PJ están listos para zarpar. La tripulación, compuesta efectivamente por 11 personas más (nueve hombres y dos *skjaldmeyjar* pertenecientes al clan del *jarl*), se afanan en el embarcadero. Aún no ha amanecido. Cuando los PJ acceden al *dreki*, les sorprende de inmediato la presencia de Urd a bordo. La vidente se encuentra sentada, medio oculta en la proa de la embarcación, remendando una red de pesca. Nadie se dirige a ella ni parece objetar nada. Si los PJ preguntan por el asunto, ningún miembro de la tripulación revela nada interesante salvo vaguedades del tipo de "*olvídala, no molesta a nadie*", "*nunca se sabe si una* völva *podrá echarnos una mano en algún momento*", "*no andamos demasiado estrechos, podemos llevárnosla, si eso es lo que quiere*", y cosas por el estilo. Hay que recordar que se trata de un personaje muy respetado por la comunidad. La *völva* se limita a canturrear en voz baja y permanece ausente, sin hacer caso de lo que nadie (incluidos los PJ) le puedan decir.

Poco antes de la partida, Óláf hace acto de presencia acompañado por cuatro hombres de su casa. Dos de ellos acarrean un pesado arcón que, tras subir a bordo, entregan a los PJ. Por su parte, el *jarl* les ofrece la correspondiente llave de hierro. "*Esto es cosa vuestra, mis bravos muchachos* —dice entonces, de manera que todos lo oyen—. *En adelante, nadie podrá tocar esta pieza salvo vosotros. Sé que queda en buenas manos. Y también sé que no me vais a defraudar*". En ese momento, una **tirada de Perspicacia en normal** puede revelar a algún PJ miradas de reojo o curiosidad por parte de ciertos miembros de la tripulación. El DJ está en su derecho de sembrar algo de paranoia entre los jugadores. La verdad es que nadie estaba al tanto de la llegada del misterioso arcón. Es normal que la situación ponga a la defensiva a los PJ.

La partida coincide casi con las primeras luces del alba. El cielo está nublado pero el mar parece propicio. Sin embargo, tras once horas de navegación en dirección suroeste, Thór golpea con fuerza desde su morada en Asgard y la nave se topa con una tormenta que parece salida de la nada. El DJ debe ser tan impreciso como sucinto en la narración del trayecto, ya que en realidad este viaje, sin llegar a ser un fundido en negro, funciona como una elipsis. Aunque los PJ no lo saben, la tormenta les desvía de su rumbo muchas millas en dirección sur, cambiando drásticamente el curso de sus aventuras. En algún momento crítico, la embarcación se va a pique víctima del salvaje oleaje y todo se vuelve oscuro y terrible. Se le puede dar toda la carga dramática que se quiera a la escena, pero los PJ no pueden hacer nada por revertir la situación.

Lo siguiente es un amanecer gris plomizo, con los PJ vomitando agua salada, medio incorporados o aún tumbados en la pedregosa orilla de un abrigo natural, en un extremo apartado de una playa bañada por el Mar del Norte. Una espesa niebla se alza desde las

1. Padre del futuro Harald I "el de los Hermosos Cabellos", el primer rey de Noruega (que completó la labor unificadora iniciada por su progenitor a principios del siglo X).

2. Ubicación actual de Caliach Point, en la isla de Mull (archipiélago de las Hébridas Interiores), en la costa occidental de Escocia (Reino Unido).



Último vistazo a Eikundarsund antes de marchar

aguas y penetra tierra adentro. A su espalda se eleva un acantilado y, justo por encima de este, un espeso bosque que despunta verde y gris entre las brumas. Parece que sobre el lugar pesa un poderoso hechizo que sume la escena en un antinatural silencio, solo interrumpido por el chapoteo de la marea baja. El DJ debería transmitir a los jugadores la sensación de que sus PJ han llegado a "otro mundo", un lugar sobrecogedor gobernado por el frío, la niebla y el miedo. Se puede recordar que la *völva* Urd había predicho que les llevaría a Niflheim, y lo que tienen delante, la verdad, se parece bastante a lo que les han contado desde niños. Si se considera oportuno, una **tirada de Memoria en fácil o de Leyendas en normal** los puede inducir a estos pensamientos. El DJ puede exigir asimismo una **tirada por Superstición**: todos aquellos que la saquen sospecharán que, efectivamente, se encuentran en Niflheim (lo que se convertirá en una certeza absoluta en caso de obtener **un crítico**). Como consecuencia, perderán algo de moral (en caso de emplear este nivel de reglamento **TRa**) y ganarán 2 puntos en el propio valor de Superstición.

Los dioses, no obstante, deben haberse apiadado de los PJ, porque no han sufrido ningún daño salvo por alguna magulladura sin importancia. Una vez en pie y ya reunidos, salen de su pequeño abrigo costero y observan una inmensa playa repleta de cantos rodados en la que se distinguen bultos mucho más infortunados que ellos: los restos del naufragio traídos por la marea. Conforme se acercan a estos despojos, reconocen fácilmente varias partes destrozadas del *dreki* en el que viajaban. Tampoco tardan en descubrir los cadáveres de tres o cuatro de sus compañeros, aunque lo verdaderamente terrible del espectáculo es que los cuerpos parecen haber sido arrastrados unos metros fuera del agua y decapitados rudamente. Sus cabezas no aparecen por ningún lado. A poco que los PJ inspeccionen el resto de la playa hallarán los otros cadáveres, todos en idénticas condiciones, aunque falta el de Urd (**tirada de Astucia en normal** para percatarse de ello si no lo han preguntado antes). Las dos *skjaldmeyjar* también han sido decapitadas. Si de verdad piensan que se encuentran en Niflheim, es fácil que recuerden que la *völva* se ofreció a ser su guía por este extraño mundo, por lo que su ausencia puede hacer que se sientan muy desamparados.

Entre lo que conservan encima y lo que consiguen saquear de los cadáveres de sus compañeros, los PJ pueden recomponer más o menos su equipo inicial, aunque no por completo (esto queda a discreción del DJ, aunque se aconseja encarecidamente dejar al menos un arma en perfecto estado a cada PJ). Por otro lado, por más que se esfuercen en buscar, tampoco consiguen hallar ni rastro del arcón que contiene el tesoro del *jarl* Óláf (ni la llave que lo abre). Es muy probable que los PJ crean que el baúl descansa ahora en el fondo del mar, aunque la realidad es que unos *prydyn* se lo han llevado consigo. También han capturado a Urd, la vidente, que por el momento sigue viva.

¿Pero qué está ocurriendo realmente?

Los PJ son los afortunados supervivientes de un naufragio y, aunque no tienen forma de saberlo, se encuentran en un punto indeterminado de la costa norte del reino de Uerturio[3] (conocido también como "Fortrenn"), una región al este de Prydein, tierra de los *prydyn* y los *cruithni*: clanes de salvajes guerreros pintados con glasto añil, así como feroces cazadores de cabezas.

3. Núcleo fundamental del reino prydyn o picto, conocido popularmente como "Pictland". La región se corresponde aproximadamente con la actual Moray, al noreste de Escocia (Reino Unido).

3. A través del bosque caledonio

Resulta muy complicado que los PJ se orienten en este momento, en parte porque, debido a sus creencias, pueden pensar que se hallan en un mundo paralelo. Sin embargo, la mayor dificultad reside en encontrarse rodeados por una espesa niebla que casi les oculta el sol. Aun así, siempre cabe la posibilidad de que lo logren: si obtienen **al menos un acierto en una tirada de Orientación en muy difícil** descubrirán que, en realidad, siguen en Midgard, en concreto en la costa occidental de la tierra conocida como "Prydein". **Un crítico** informa de mucho más: los PJ tienen que abrirse paso en dirección oeste a través del bosque para, con mucha suerte y varios días de camino, llegar hasta Cailleach, hogar del *jarl* Hákon "el Viejo".

El espeso bosque que se abre ante los PJ está formado en su mayor parte por pinos que dejan poco espacio para caminar. Los árboles crecen sobre un lecho de musgo y matorral de cardo espinoso, lo que les dificulta el avance arañando sus piernas y desgarrándoles la ropa. Una **tirada de Rastrear en fácil** permite descubrir una gran cantidad de pisadas hechas por pies descalzos. Se trata de un rastro reciente y extremadamente claro. Es obvio que aquellos que lo han dejado no han hecho ningún esfuerzo por ocultarlo. Una **nueva tirada de Rastrear, esta vez en normal**, permite hallar un par de huellas diferente: aunque avanza en la misma dirección, corresponde a unos pies calzados. Si algún jugador lo pregunta, se le puede revelar que los pies son más bien pequeños. **Un crítico en la tirada** informa de que las huellas han sido producidas por el calzado de una mujer. Aunque los PJ no lo puedan saber con seguridad, se trata de los pies de Urd. Más allá de la playa, por cierto, no parece haber signos de lucha ni violencia de ninguna clase.

La atmósfera de la floresta tiene que resultar muy inquietante. El DJ debe exigir a los jugadores **tiradas por capacidades de PER cada cierto tiempo, del tipo Descubrir o Escuchar**, sin informar de la dificultad que en teoría se les impone ni de los modificadores que eventualmente puedan sufrir (las tiradas ocultas tras la pantalla funcionan muy bien en estas ocasiones). El objetivo es transmitir que hay "un algo" extraño en el silencio del bosque. Quizás una presencia que los vigila desde los rincones más oscuros, que se mueve rápido entre la niebla y se mantiene a una insalvable distancia, una sustancia inconcreta y apenas entrevista, por lo que no es posible determinar si no se trata tan solo del fruto de una imaginación alterada por el reciente naufragio y la visión de los cadáveres descabezados.

Tras una corta marcha, los PJ llegan a un pequeño claro en el bosque. En su centro descubren una extraña figura que les da la espalda. Parece un hombre, aunque se encuentra en una postura rara, medio agachado, medio en cuclillas, inclinado hacia delante como si buscara algo en la tierra o estuviera comiendo directamente del suelo. Los PJ pueden hacer **tiradas de Sigilo en normal** para acercarse a él sin ser oídos, pero en cuanto penetran en el claro (el rastro de las pisadas parece cruzarlo) el hombre se gira hacia ellos de repente. Es un viejo de cabellos ralos y descuidados, barba sucia y rostro de un terrible color añil, con los ojos llenos de una ira incomprensible, el torso desnudo, la piel muy blanca y cubierta de chocantes dibujos punteados y una especie de taparrabos por toda indumentaria. Se yergue ante los PJ, aunque se mantiene siempre encorvado, en una postura casi animal, y parece esperar alguna reacción por parte de ellos. En cuanto los PJ se aproximan, huye con inesperada agilidad, moviéndose en completo silencio y de una manera que recuerda al comportamiento de las ardillas: corre veloz un corto trecho, improvisa un escondite en el que ocultarse (detrás de un árbol o una roca, por ejemplo) y entonces observa brevemente a los PJ. Acto seguido corre otro trecho hasta esconderse y espiar de nuevo, y así en cada ocasión. En sus ademanes hay algo de pueril y algo de enloquecido. Una **tirada de Perspicacia en muy difícil**, no obstante, revela el brillo de aguda inteligencia que emite su mirada.

Aunque los PJ no lo saben, están cayendo en una pequeña trampa. Desde que se adentraron en el bosque han sido observados por una pequeña retaguardia de *prydyn* que se quedó atrás para rondar la costa. Estos guerreros pertenecen al "clan del Águila" y sus intenciones son muy simples: acabar con los PJ y llevarse sus cabezas como trofeo. No son muchos, pero sí valientes, y no les gustan nada los extraños, por lo que han preparado una emboscada que va a tener lugar en el mismo claro del bosque. En el momento que le parezca más oportuno al DJ, los *prydyn* surgen de entre los árboles y atacan sin mayor preámbulo. Su número es el mismo que el de los PJ menos uno (no se cuenta aquí al viejo, que observa el combate animando a los suyos pero sin participar en él). La descripción de los guerreros debe confundir lo suficiente a los PJ como para creer que se trata de los *dvergar*[4] de los que hablan las viejas historias, sobre todo si siguen convencidos de hallarse en Niflheim. Una **tirada de Leyendas en normal** puede reafirmar esa idea y ofrecer información sobre ellos.

Los supuestos *dvergar* entran en combate gritando consignas en una lengua gutural y con palabras repletas de consonantes. Van armados con lanzas y pequeños escudos, y luchan hasta la muerte (salvo el anciano, que desaparecerá si las cosas se ponen muy feas, resultando imposible seguir su rastro). Solo uno de los guerreros lleva la cabeza protegida por un casco, una especie de capacete dorado de peculiar contorno. Tatuajes formados por grafos complejos y dibujos entrelazados ocupan hasta el último centímetro de la piel que llevan al descubierto. Los PJ pueden llegar a pensar que estas marcas son alguna clase de símbolos que acrecientan su poder en la batalla, sobre todo si sacan una **tirada por Superstición / 2**, lo que les debería proporcionar algún penalizador o un descenso de moral (caso de **TRa**). Es de esperar que los PJ venzan a sus oponentes, aunque no sin dificultad. Después del encuentro pueden continuar con el rastreo de las huellas que venían siguiendo, aunque estas se pierden al caer la noche, cuando llegan a la orilla de un río junto al que se distingue un poblado rodeado por una tosca muralla de piedra.

4. En la mitología nórdica, los *dvergar* son aquellos seres legendarios a los que se considera los artesanos más capaces, expertos en la forja y la joyería, y que residen en el interior de la tierra y las rocas. No hay que confundirlos con los "enanos" que forman parte de la cultura popular actual. El *dvergr* del mito vikingo tiene un carácter mezquino y ruin, pero posee la misma altura que un ser humano y un aspecto muy similar, aunque va semidesnudo. Vive en la montaña porque nace de ella, y se mueve en la oscuridad porque la luz del sol lo mata convirtiéndolo en piedra. El mito degenera a partir del siglo XIII, cuando la influencia de la cultura celta gaélica asimila a los *dvergar* y los incorpora a la tradición feérica conocida como "El Pequeño Pueblo" o "La Gente Pequeña", momento en que se transforman en secundarios cómicos dentro de los relatos y sagas.

4. El pueblo fantasma

Hace rato que se ha puesto el sol. Los PJ pueden cruzar el río y avanzar hacia la aldea fortificada casi sin luz o aguardar hasta el siguiente amanecer. Una **tirada de Descubrir en normal** sirve para darse cuenta de la inexistencia de columnas de humo sobre el emplazamiento. **Una de Escuchar, también en normal**, informa del anormal silencio que reina en las cercanías, como si el lugar no estuviese habitado (eso es justamente lo que ocurre).

Tomen la decisión de avanzar de noche o con las primeras luces del día, los PJ se encuentran el mismo panorama. Según se aproximan a la población, comprueban que las granjas que rodean el asentamiento han sido abandonadas hace poco tiempo. Los aperos de labranza descansan en medio del barrizal, las puertas se baten perezosas movidas por el viento y los escasos muebles están rotos y tirados por el suelo. Entrar en el núcleo de la aldea es tan sencillo como rodear la muralla y encontrarse, en su cara sur, con unas puertas abiertas de par en par. En el interior se levantan más casas, pero igualmente desiertas y en un estado similar al de las granjas del exterior. Aquí, no obstante, hay importantes novedades: rastros de lucha por doquier, sangre reseca en suelos y muros y un apreciable número de cadáveres decapitados semidevorados por los cuervos. El edificio principal de la población, que a los ojos de los PJ podría hacer las veces del salón del jefe local, ha sido destruido y quemado prácticamente hasta sus cimientos.

De repente, un ruido alerta a los PJ (**tirada de Escuchar en fácil**, si se quiere), una especie de murmullo ahogado que proviene de una de las casuchas más próximas. Si se acercan a echar un vistazo, se reencontrarán en su interior ni más ni menos que con Urd. La mujer está de espaldas, cerca del muro situado en el otro extremo de la estancia. Debido a lo extraño de la situación, es deseable que los PJ no reconozcan a la vidente a la primera. En su lugar, el DJ puede jugar un rato con el suspense de la escena, sobre todo si los jugadores aún tienen presente la última emboscada. La *völva* parece decir algo entre dientes, como un cántico de ritmo atonal que en ocasiones le hace alzar la voz. Sostiene una especie de carbón en la mano derecha, con el que escribe extrañas runas sobre la pared. Los garabatos que allí se muestran son borrones confusos, sin ningún sentido. Si los PJ le gritan o la llaman por su nombre (la reconozcan o no), Urd no contesta. Da la impresión de estar completamente ausente, sumida en una especie de trance alucinatorio. Cuando al fin llegan a su altura y la giran o se ponen delante de ella, los PJ descubren que le han apuñalado los ojos.

Si se presta atención a su extraño balbuceo y al tiempo se sacan varias **tiradas de Idioma nórdico en difícil**, se pueden conocer algunos datos interesantes (hay que realizar **una tirada por cada uno de los siguientes** ítems):

La mujer dice ser "*Urd, una viajera que viene de muy lejos, de las comarcas gobernadas por el* jarl *Óláf*". La *völva* se presenta como si no conociese a los PJ de nada. La región en la que ahora se encuentran, afirma, se llama "*Farr*".

Según ella, fue "*el odioso rey de los* dvergar" quien mandó que le sacasen los ojos. Sus cuencas oculares presentan ahora unas brutales cicatrices ensangrentadas, todavía frescas, por cierto. La vidente sigue hablando, para añadir que "*los maestros de piedra y oro*[5] *son llamados* "cruithni" *en estas tierras. Estos* cruithni *caminan ligeramente encorvados por andar habitualmente en el interior de la tierra, semidesnudos porque jamás sienten frío y con la piel extremadamente blanca porque nunca les toca el sol. Se cubren de pinturas azules todo el cuerpo, pues eso les dota de fuerza para atravesar las nieblas de Niflheim, y se llevan las cabezas de los caídos con el propósito de decorar sus casas de roca, colgarlas en las bridas de sus caballos y darles otros usos aún más siniestros. Siempre llegan de noche, ocultándose entre las sombras, con su cabello negro como el plumaje de Huginn y Muninn, y para la guerra se adornan con brazaletes y anillos de oro forjados con magia antigua. Los más importantes de entre los suyos cabalgan sobre pequeños caballos robados a la prole de Sleipnir, de paso tan ligero como el viento. El rey de todos ellos es Eóganan mac Óengusa, de ojos ennegrecidos y barba de oro, un poderoso* dverg *capaz de sobrevivir a la propia muerte*". Estas nuevas revelaciones de Urd obligan a **tirar otra vez por Superstición, haciéndolo del mismo modo que al comienzo de la aventura** (es decir, que aquellos que sacan la tirada sospechan que, efectivamente, se hallan en Niflheim, lo que se convierte en una certeza en caso de obtener un crítico. El resultado es que pierden algo de moral y ganan 2 puntos extra en el propio valor de Superstición). Por descontado, y aunque nadie se lo dice a los PJ, los tales *cruithni* son, al igual que los que les emboscaron en el bosque, guerreros del clan del Águila, una tribu *prydyn* de cazadores de cabezas.

Sin previo aviso, Urd se incorpora y grita a los PJ que "*por fin os he encontrado*" y que "*caerá sobre vosotros la venganza de Loki*". A continuación suelta una retahíla de palabras guturales que a los PJ más avispados les suenan extraordinariamente parecidas a las que usaban los guerreros con los que lucharon en el bosque (**tirada por la característica de PAL en porcentaje a dificultad normal** para percatarse de ello).

Por último, Urd se tranquiliza del todo y parece que vuelve a ser la *völva* más o menos cabal que los PJ conocieron antes del viaje. Mucho más serena, la mujer relata el modo en que fue capturada y mantenida con vida en la playa (no sabe por qué) mientras los *cruithni* cazaban al resto de supervivientes del naufragio y les medio cortaban, medio arrancaban la cabeza. Luego la hicieron correr con ellos durante algún tiempo a través del bosque, hasta que consiguió darles esquinazo y escapar y, "*gracias a la voz de los árboles y a los susurros de la hierba*", llegar hasta este poblado. La gente de aquí era amable pero triste, y unos pocos se mostraban reacios a que traspasara la muralla. Al final la acogieron entre los suyos, pero los *cruithni* lograron seguir su rastro y atacaron la aldea. "*Nunca se ve ni oye a esos demonios, y siempre retiran a sus muertos de modo que nadie pueda descubrir cómo son en realidad*", pero ella dice saber "*que están ahí*". Según la vidente, "*gracias a su antinatural sigilo, los* cruithni *han estado yendo y viniendo las siete últimas noches*" sin dejar que les toque la luz del sol, que les mataría transformándolos de roca. "*Han estado llevándose a estas buenas gentes* —añade finalmente Urd, sollozando sin lágrimas—*, cabalgando las gélidas nieblas hasta su reino de roca y aguas negras*". Por si algún jugador lo pregunta (o **tirada de Memoria en fácil** mediante), es del todo imposible que la *völva* lleve siete o más noches en la aldea, pues los PJ han pasado como mucho un par de días lejos de la playa. En resumen, que la mujer se halla claramente desorientada.

El DJ debe buscar el momento adecuado para concluir la conversación con Urd dando la impresión de que es interrumpida por la llegada de un nuevo grupo de salvajes *cruithni*. Si los PJ se han mantenido en el interior de la casa hablando con la vidente, es casi imposible que oigan llegar a estos guerreros (**tirada de Escuchar en heroico**). Los *cruithni* se mueven avanzando a trechos y ocultándose después, tal y como se describió con anterioridad, siempre entre las sombras y en completo silencio. Aunque los PJ no pueden conocer sus intenciones, están de paso y han decidido echar un último vistazo a la población, por si pudiesen capturar a algún habitante que se hubiera escondido durante el asalto original a la aldea o en las horas posteriores. Mediante la obtención de las tiradas pertinentes (**una nueva de Escuchar en heroico y otra de Descubrir en muy difícil, ambas por jugador**), existe la oportunidad de que los PJ los descubran justo antes de sufrir su ataque. Por tanto, la escena se puede resolver como mínimo de dos formas diferentes: si los PJ detectan a los *cruithni*, pueden plantarles cara antes de llegar a la conclusión de que les superan en número; por el contrario, si no tienen la suerte de descubrirlos (lo

5. "Maestros de piedra y oro" es un *kenning* que hace referencia al pueblo *dverg*. Los PJ lo pueden saber con una **tirada de Leyendas en normal o una nueva de Idioma nórdico en difícil**.

que resulta más que probable), se ven repentinamente rodeados por los guerreros, que les instan a rendirse mediante gestos de fácil interpretación. En caso de que se establezca el combate, el número de hostigadores *cruithni* superará en dos al número de PJ, y cada asalto entrarán dos más. Su objetivo no es matar a los PJ, sino herirlos y cansarlos lo suficiente para que en algún momento, cuando levanten la vista, se vean rodeados por decenas de enemigos que les observan con gravedad. Una **tirada de Astucia en fácil cada asalto, aunque con un penalizador del -25% por hallarse en pleno combate**, permite darse cuenta de la abrumadora superioridad de los supuestos *dvergar*, que parecen esperar a que los PJ se percaten de ello y se rindan. En ese momento hace su entrada el rey Eóganan mac Óengusa, que, tras observar el panorama, se dirige a los PJ en su extraña lengua. Primero se presenta utilizando el plural mayestático y luego pasa a alabar el valor de los vikingos, ordenándoles que depongan sus armas. Aunque los PJ no entienden una palabra de lo que dice, Urd los sorprenderá traduciendo simultáneamente su breve discurso, mientras dirige el rostro al cielo sumida en un nuevo trance.

Tanto si los PJ llegan a luchar como si son atrapados desde el principio, después del primer grupo de supuestos *dvergar* llega otro, y luego otro más, y así sucesivamente. Parecen moverse de ese modo, en pequeñas bandas; es fácil darse cuenta de que, en efecto, están de paso por la región (**tirada de Astucia** para captarlo). Una vez han apresado a los PJ, los *cruithni* los atan bien fuerte, así como a la *völva*, y aguardan hasta que se haga de noche (si es que aún no lo es). Cuando la oscuridad ya es total, cruzan el pueblo y toman una dirección concreta: van hacia el río.

5. Aguas negras

El curso de agua que los PJ cruzaron en su momento es ancho pero no demasiado profundo. Cuando lo vuelven a ver, está coronado por una espesa y tétrica niebla que parece animar a los supuestos *dvergar*. Estos se disponen a conducir unas toscas embarcaciones río abajo. Las balsas parecen estables sobre las tranquilas aguas. Varias de ellas contienen un macabro cargamento: pequeñas e irregulares pirámides de cabezas cortadas que los guerreros están terminando de amontonar. El hedor es bastante intenso. A juzgar por la reverencia con la que manipulan sus trofeos, da la sensación de que los consideran objetos sagrados que transportan a alguna parte con la intención de realizar una siniestra ofrenda (el DJ puede exigir una **tirada de Perspicacia en difícil** para advertirlo o utilizar a Urd como recurso, haciéndole murmurar esa información. No hay que olvidar que a partir de ahora la *völva* forma parte del grupo de PJ, los cuales se encuentran con la dificultad añadida de tener que cargar con una vidente ciega y perturbada, que cree estar en contacto con el mundo sobrenatural. Puede ser interesante aprovechar su misticismo como excusa para informar o confundir a los jugadores acerca de los elementos que rodean a sus PJ).

En cuanto el grupo de PJ es empujado hacia una de las barcas, Urd les alerta, en medio de un repentino ataque de histeria, de que "*bajo ningún concepto*" deben tocar las aguas. Si los PJ la tranquilizan, por medio de una **tirada de Carisma o de Mentir en normal o una de Discutir en difícil, a elegir**, deja de gritar y les susurra temblando que en las negras profundidades se esconde "*Jörmundgander[6], un monstruo del Mundo Antiguo al que los* dvergar *llaman "Ech-Ushkya" y al que rinden tributo motivados por el miedo*". Pero a ella no la engañan, afirma con orgullo, puesto que "*el tal Ech-Ushkya es en realidad la titánica Serpiente de Midgard,* Jörmund*gander, hijo del propio Loki. Al igual que nosotros, Jörmundgander se ha abierto paso a través de los mares para seguirnos en nuestro viaje, ayudado también por la voz de su padre*". Esta nueva supuesta revelación de Urd solo afectará a los PJ que en algún momento de la aventura hayan pensado encontrarse en Niflheim, resultando que de nuevo se lo creerán (**+1 a la Superstición**).

Los *cruithni* suben al grupo de PJ a una de las balsas que no está destinada al transporte de cabezas. Les acompañan varios guerreros del clan, que como es natural no les quitan el ojo de encima. Los dos hombres que

6. Este Jörmundgander que aparece en la aventura no es otro que "Nessie", y, como es fácil de suponer, el río de "aguas negras" es en realidad el alargado lago Ness (*Loch Ness* = "Lago Negro"), ubicado en el condado de Inverness (Escocia, Reino Unido).



manejan la primitiva embarcación se preocupan de mantenerla lo más cerca posible a la orilla (**tirada por cualquiera de las capacidades de Navegar en normal** para darse cuenta del sentido de sus maniobras). Empujan la balsa con un par de pértigas que clavan en el fondo del río, avanzando así por unas aguas panzudas e inquietantemente tranquilas. Urd tiene la certeza de que es a Jörmundgander a quien los "*dvergar*" llevan las cabezas cortadas, y solo ahora, a bordo de la balsa, cuenta por qué lo sabe: "*cuando me capturaron tras arrasar la aldea de las buenas gentes, me llevaron a la Gran Casa de Piedra, donde me arrodillé ante la serpiente que rodea el mundo. Estaba dispuesta a ser tragada por el monstruo, pero Jörmundgander se mostró magnánimo y me perdonó la vida, Loki sabrá por qué. Sin embargo, mientras los* dvergar *se encontraban postrados ante la magnificencia de la criatura, me pudo la curiosidad y alcé la vista para admirarla en toda su extensión. Fue lo último que vi: al terrible y gigantesco ser introduciéndose en el interior de las aguas. Por seguir viva, el rey Eóganan no me mató, pero por haber contemplado al hijo de Loki ordenó a los suyos que me apuñalaran los ojos y me abandonasen donde me habían hallado*". Dicho esto, Urd vuelve a sumirse en uno de sus habituales trances, dejando a los PJ más que preocupados. Una **tirada de Leyendas en normal** puede ofrecer información acerca de Jörmundgander, mientras que sacar una **nueva tirada de Superstición (esta es obligatoria)** incrementa en 2 puntos el valor de este atributo.

Tras un buen rato de navegación, el río que remontan los *cruithni* se convierte en algo mucho más vasto en el momento en que sus orillas se alejan con rapidez la una de la otra. El DJ ha de describir la escena que viene a continuación utilizando más o menos los siguientes elementos: la inmensidad de las calmosas aguas negras, cubiertas por una densa bruma, surcadas en silencio, en las últimas horas de la noche, por una espectral fila compuesta por una docena de balsas cargadas de gente y unos macabros trofeos; el frío casi tangible que lo rodea todo; los *cruithni*, de espaldas al agua, echando miradas furtivas por encima del hombro, cargadas de temor y de algo más; la tensión latente, la certeza de que algo horrible y grandioso está a punto de suceder; las cabezas cortadas de las que gotea la sangre por entre los troncos de las embarcaciones; las fuertes ataduras maltratando las muñecas de los cautivos... Si en algún momento los PJ declaran su deseo de echar un vistazo por la borda y sacan una **tirada de Descubrir en difícil**, entrevén por el rabillo del ojo una inmensa sombra bajo las aguas, a la que sigue un extraño movimiento ondulante en la superficie cercana a la balsa, mientras los supuestos *dvergar* son presa de un terror a duras penas contenido. Los PJ que saquen una **tirada de Superstición (con un bonificador de +20% para aquellos que sigan pensando que se pasean por Niflheim)** estarán tan sugestionados que creerán ver cómo se aproxima hacia ellos un grueso cuello de serpiente que emerge de las aguas con la clara intención de atacarlos... para darse cuenta, apenas unos segundos después, de que en realidad se trata de un jirón de niebla o un simple tronco a la deriva. En estos casos, los PJ que no superen una **tirada de Orgullo en difícil** no podrán evitar lanzar algún grito de pánico antes de percatarse de su error, lo cual constituye un signo de cobardía que les debería avergonzar de inmediato.

La peculiar comitiva sigue navegando por el lago cuando, de repente, el silencio se rompe con unos alaridos salvajes seguidos de unos crujidos estruendosos y un violento y bestial chapoteo que proviene de las balsas del principio de la fila. El pavor cunde entre los *cruithni* que rodean a los PJ, aunque la niebla impide ver lo que está sucediendo ahí adelante. Entonces los gritos se multiplican, ahora con un tinte si cabe más agónico, hasta que se eleva por encima de todo la poderosa voz del rey Eóganan. Sus palabras se imponen dictando algún tipo de orden hasta conseguir que sus guerreros guarden la compostura. Urd no abre la boca en esta ocasión, ni siquiera si se le pregunta por lo que sucede. La *völva* llora otra vez, sin lágrimas, pero también sin compasión. Al avanzar en su balsa, que es la quinta de la hilera, los PJ observan un buen número de troncos desmadejados y astillados flotando aquí y allá. Varios cadáveres de los supuestos *dvergar* y algunas de las terribles ofrendas que transportaban flotan sobre la superficie del lago. Las cabezas cortadas observan a los PJ desde sus ojos vacíos y sin vida. Es un momento de extrema tensión; ni los guerreros del clan del Águila saben lo que va a pasar. Sin embargo, ya no se escucha nada, y las balsas se deslizan entre los despojos sin mayor novedad. Al alejarse del lugar, **el PJ con el grado más alto en la característica de PER** es capaz de intuir la presencia de un algo masivo que arrastra varios de los cuerpos hacia el fondo. Los *cruithni*, resignados, vuelven la espalda y guardan silencio.

6. El imperio de los *dvergar*

Empapados por una fina llovizna y con el frío amanecer en el horizonte, los PJ recalan en una orilla del lago demarcada por un extraño monolito vertical cubierto de grabados policromos, grafos y dibujos de incomprensible significado. Tras verse obligados a desembarcar, marchan el resto del día a través de un paraje rocoso hasta que llegan a un estanque, ya bien entrada la tarde, sobre el que se esconde una oquedad circular. Es la entrada al hogar sagrado de los *cruithni*, un complejo cavernario cuyo acceso queda parcialmente oculto por una hermosa cascada[7]. Durante el largo trayecto a pie, los PJ habrán tenido

7. Grupo de cuevas naturales en las cercanías de la cascada de Kilfinnan (Escocia, Reino Unido).

que ayudar a Urd, que tropieza constantemente con las piedras y las raíces del camino; de lo contrario, la vidente retrasa tanto la marcha que los *cruithni*, exasperados, deciden ejecutarla en un momento dado. Si esto sucede, y solo puede ocurrir tras la negativa de los PJ a auxiliar a la *völva*, los jugadores tendrán serias dificultades para concluir la aventura con éxito, pues habrán perdido a la única persona capaz de traducir las palabras del rey Eóganan (ver más adelante). Por cierto, que los *cruithni* que portaban las cabezas cortadas (las que no cayeron en el lago, se entiende) se adelantaron al resto del grupo, del que se separaron ya por la mañana.

Con la cascada a la vista, es el momento de chequear el estado físico de los PJ, que al menos llevan un día sin comer (y puede que sin beber). No en vano, están en poder de unos *prydyn* que no cuentan precisamente entre sus costumbres con la de alimentar a sus cautivos. Por si fuese poco, el frío es intenso y las ropas de los PJ están mojadas y en lamentable estado. Como consecuencia, cada uno **pierde 1 punto de vida por hambre, otro por el efecto combinado de la sed y las ataduras que les queman la piel de las muñecas, y un tercero a causa del frío si no sacan una tirada de FUE x 2 en porcentaje** (esta tirada solo puede evitar la pérdida del punto por frío; la de los otros dos es automática). Asimismo, cada jugador tiene que sacar una **tirada por Correr o Sobrevivir en normal, a elegir, si no quiere que su PJ sufra 1D3+1 puntos de daño adicional** como resultado de los empellones que recibe durante el largo día de marcha. **ATENCIÓN: todo PJ que haya decidido ayudar a Urd en el trayecto (orientándola, ofreciéndole indicaciones o contacto físico para que no caiga ni tropiece, etc.) sufrirá un penalizador del -15% en la citada tirada por Correr o Sobrevivir**, ya que auxiliar a la vidente lo retrasa a él también.

Concluidos estos chequeos, es el momento de prestar atención al lugar en el que se encuentran los PJ: en los alrededores de la cascada se ha desarrollado un importante asentamiento *cruithni*, así que hay un buen número de casas bajas de piedra en las inmediaciones, todas de planta circular y cubiertas de paja. Un murete de piedra pizarra que no sobrepasa el metro de altura rodea cada una de ellas. La mayor parte de los habitantes que están a la vista son mujeres y niños que terminan ahora sus tareas habituales de la jornada. Observan a los PJ con curiosidad y algo de desprecio. No hay nada en la aldea que parezca extraño o sobrenatural: los chiquillos recogen el ganado, un rebaño de pequeños caballos pasta en un corralón, los fuegos del hogar elevan al cielo modestas columnas de humo, unos bastidores de madera dotados de precarias techumbres exhiben pieles trabajadas con escaso arte, algunas mujeres llevan cestillos repletos de setas, otras cardan la lana de las ovejas, dos de más allá regañan a sus hijos con acento cansado… En otras palabras: todo recuerda bastante a la vida ordinaria que los propios PJ tenían en Eikundarsund. Todo resulta tan prosaico que el DJ debería dar oportunidad de **reducir en 2 puntos el valor de Superstición a aquel jugador que lo desee** (es voluntario). En resumen: es difícil pensar que estas tierras sean las de Niflheim.

Los guerreros del clan del Águila dirigen a sus prisioneros hacia el pueblo. Tras cruzarlo por en medio, conectan con una vereda que rápidamente asciende por el lado izquierdo de la cascada, la cual baja saltando por encima de una impresionante pared de roca. A media subida, abandonan la senda para caminar sobre un estrecho risco. El peñasco está separado de la pared de roca, a más de un metro de distancia, por una oscura grieta por la que rezuma agua. Ahora cada jugador debe realizar una **tirada por Escalar en fácil, cuyo resultado se ignora del todo salvo si se trata de un fracaso**, en cuyo caso determina la caída al vacío (y la muerte irremediable) del PJ correspondiente. Finalmente, el espolón se pega de nuevo a la pared y conduce a una oquedad circular bajo la cascada, enmarcada por dibujos y grabados, en la que los *cruithni* se introducen junto a sus cautivos. Ya en el vientre de la montaña, el interior se revela oscuro y extremadamente sucio. Toda la iluminación se reduce a dos antorchas que acaban de encender sendos guerreros *prydyn*.

La estructura en el interior de la caverna es la siguiente (véase el plano adjunto):

1. **ENTRADA.** Se trata de un corredor abrupto de unos 10 metros de largo. Las paredes son estrechas solo en algunos tramos. En los márgenes del pasillo crece una sorprendente cantidad de hongos y champiñones, que poseen un color pálido y enfermizo pero que, si se prueban, tienen buen sabor. El corredor presenta un ensanchamiento en su parte central que lleva a la Sala de los vigilantes. Hay un hedor indefinido aunque intenso en el ambiente, lo cual es extensible al conjunto del complejo subterráneo.

2. **SALA DE LOS VIGILANTES.** Es una oquedad natural de forma irregular, abrupta y llena de salientes, que mide unos cuatro metros en su parte mayor. Dentro suele haber dos o tres confiados guerreros *cruithni*, raramente más. Acostumbran a quedarse dormidos porque en su guardia nunca pasa nada, y de vez en cuando sustraen algo de la comida (y de la cerveza de brezo) que se trae expresamente para el rey Eóganan.

3. **LAGUNA SUBTERRÁNEA.** Esta acumulación de agua dulce tiene cinco metros y medio de largo y cuatro de ancho. Aunque parece un pequeño estanque, en realidad es tan profunda que no tiene fondo conocido (se trata de una sima inundada


7
8
4
CUEVAS
DVERGAR
3
6
9
2
5
1

que conecta con una vastísima red de grutas submarinas que llegan hasta el río negro del que vienen los PJ). Es justamente por aquí por donde se presenta el monstruoso Ech-Ushkya (o Jörmundgander, según Urd) cuando desea visitar a sus acólitos *prydyn*. Según el propio Eóganan, las mejores truchas de todo el reino se pescan en esta laguna.

4. **ACUMULACIÓN DE OFRENDAS.** En un rincón de la pared posterior de la cámara en que se halla la laguna subterránea, se yergue una pirámide de cráneos humanos que prácticamente alcanza a las estalactitas que cuelgan del techo. Los *cruithni* consideran las cabezas sus trofeos más sagrados. Hasta los pies del siniestro montón han rodado aquellas, más frescas, que acompañaron a los PJ en su travesía por el río negro.

5. **PRISIÓN DE LOS PJ.** En realidad no se trata de una prisión o un calabozo al uso, sino de una caverna bastante normal a la que los *cruithni* llevan a sus víctimas. La zona, eso sí, está delimitada por el inquietante abismo subterráneo que le precede. Un estrecho y peligroso paso aéreo separa este lugar de la gran cámara de la laguna subterránea.

6. **ABISMO SUBTERRÁNEO.** No es otra cosa que una gigantesca grieta natural de más de seis metros de largo por casi tres de ancho en su parte mayor. Los *cruithni* ignoran la razón de que no se encuentre inundado, como sucede con la sima de la laguna próxima, así como su profundidad real. Una caída por este tajo implica la muerte automática para cualquier PJ o PNJ.

7. **TALLER DE FORJA.** Esta sala alberga una fragua sorprendentemente bien equipada. El horno, de grandes dimensiones, está excavado en la propia piedra de la caverna. Hay montones de pepitas de hierro listas para ser fundidas, dos enormes fuelles de piel de cabra, apilamientos de madera y turba, manoplas de cuero blando, dos martillos de piedra, un tronco chato y robusto en el que descansa un yunque, un primitivo y ennegrecido crisol y varios moldes de piedra con diferentes formas de punta. En la bóveda de la caverna (**tirada de Descubrir en muy difícil** para verlo) se abren dos grietas que, cuando se trabaja en la forja, permiten la extracción del humo; visto desde el exterior, elevándose por una zona pedregosa al noreste de la cascada, el humo da la impresión de ser una fumarola doble. Por último, frente al horno, en el muro norte, hay una antigua salida del complejo que da a un prado situado por encima de la aldea *cruithni*. Esta galería fue sellada en su momento por medio de una tosca obra de mampostería compuesta por piedras irregulares unidas con argamasa no caliza.

8. **CUARTEL DE LOS GUERREROS.** Antigua sala de vigilancia del complejo, en la actualidad solo se emplea para celebrar combates entre los mejores guerreros de cada familia (en parte como forma de entrenamiento, en parte por dar diversión al rey Eóganan). Los enfrentamientos, sin armas, próximos a la lucha libre, se organizan en ocasiones muy señaladas.

9. **SALÓN DEL REY EÓGANAN.** A pesar de su denominación, se trata de otra cavidad similar al resto. No está más limpia ni mejor iluminada; incluso aquí se pueden observar restos humanos en los rincones y otras lindezas por el estilo. La estancia suele estar ocupada por el rey de los *cruithni*, Eóganan Mac Óengusa, acompañado de vez en cuando por alguna o varias de sus mujeres. El caudillo *prydyn* se sienta en un amplio trono de madera situado en la parte posterior de la sala, donde se hallan los cráneos de los jefes de los clanes enemigos a los que ha podido dar muerte, así como otros tesoros más reales, al tiempo que degusta la extraña cerveza de brezo de los *cruithni*, muy popular entre su gente. IMPORTANTE: a los pies del trono se encuentra el arcón del *jarl* Óláf "el Manco", abierto de par en par pero con su contenido intacto. También están por allí las armas de los PJ y cualquier objeto de valor que pudiese transportar el *dreki* siniestrado al comienzo de la aventura. La llave del arcón de Óláf se puede encontrar igualmente, aunque requiere una **tirada adicional (y previa) de Buscar en fácil**.

Es obvio que los PJ tienen que intentar huir del complejo subterráneo *prydyn* en el que se hallan. Hay tantas formas de hacerlo como jugadores diferentes puedan disfrutar de la aventura. El DJ debe permitir que la situación se resuelva como mejor consideren sus jugadores, aunque lo más recomendable es hacer un **uso inteligente de las capacidades de Sigilo y Orientación y de los puntos del norte (sobre todo a través de la creación de efectos dramáticos e incluso de la activación de méritos)**. Escapar de las garras de los *cruithni* no tiene por qué resultar complicado una vez se capture al rey Eóganan (ver más adelante).

Las reglas genéricas para dirigir esta secuencia de mazmorreo son las siguientes:

Los PJ comienzan su periplo bajo tierra en la sala **5** ("Prisión de los PJ"), lugar en el que son abandonados por los *cruithni*. Los guerreros se marchan entre risas y al parecer nadie se preocupa en vigilarlos. La caverna está repleta de inmundicias de toda clase, aunque apenas hay luz. Hasta llegar ahí, los PJ han podido atravesar (y entrever, en caso de estar conscientes) los espacios **1**, **3**, **4** y **6**. Ahora están atados los unos a los otros de dos en dos (con uno solo en caso de que sean número impar, incluyendo a

Un nuevo enemigo, un viejo tesoro

El rey Eóganan Mac Óengusa es un hombre inteligente. Desde que se hizo con el tesoro del *jarl* Óláf, admira en secreto a los PJ (cuya propiedad les atribuye), aunque nunca se lo dirá abiertamente. Piensa que los PJ forman parte de algún clan vikingo fabulosamente rico, y le gusta creer que existen otros tesoros parecidos esperándole. Eóganan sabe que Urd puede hablar su lengua, y si en algún momento de la partida los PJ logran llegar hasta él con ansias asesinas, tratará de calmarlos ofreciéndoles una tregua a cambio de que le perdonen la vida. En sus conversaciones con los PJ se presenta como Eóganan "*el que puede vencer a la muerte*", cosa que de verdad parece creer (**tirada de Perspicacia en difícil** para darse cuenta de que es así), y por eso no teme ningún plan que los PJ puedan tramar, ni siquiera que lo conviertan en rehén para escapar con vida del poblado *cruithni*. En realidad, le está dando vueltas a la idea de liberar a los PJ y mandarlos directamente a la matanza que se está preparando en torno a Cailleach (ver más abajo): piensa que los hombres del norte que viven allí tienen todas las de perder, y a él lo que le interesa es que la lucha se encone y se transforme en la mayor carnicería posible (para entender bien las motivaciones de Eóganan, ver más adelante).

El rey de los *cruithni* está al tanto de que los PJ son vikingos. Lo sabe porque no han sido los primeros en llegar. Otros han arribado antes que ellos, corriendo igual o peor suerte, aunque algunos han prosperado de forma peligrosa. Por otro lado, no lejos de las tierras de Eóganan gobierna un poderoso monarca celta, uno que se hace llamar "*Señor de Cruitintuait*"[8] y "*Caudillo de reyes Cruithne tuath*", cuyo auténtico nombre es Cináed mac Ailpín[9], soberano de Dál Riata. Este Cináed ha jurado destruir a todos los hombres del norte radicados en sus tierras, y de hecho se encuentra reuniendo sus fuerzas en torno al *crannóc*[10] de Cailleach, a casi a tres días de distancia a caballo al suroeste del poblado *cruithni*. Eóganan es el único que puede revelar esta información a los PJ; ninguno de sus guerreros conoce todos esos datos juntos. Con una **tirada de Memoria en fácil**, los PJ recordarán que era al reino de Cailleach adonde se dirigían en un principio, justo antes de sufrir el naufragio. Si confían en las palabras de Eóganan, llegarán a la conclusión de que el asentamiento vikingo del rey Hákon "el Viejo" se encuentra en serio peligro y que Urd estaba en lo cierto: eran "*la Necesidad y el Destino*" quienes los llamaban. Ha llegado la hora, por tanto, de responder a esa llamada.

8. Literalmente "toda la tierra de los cruithni", es decir, de parte de los prydyn o pictos.

9. Convertido al inglés en "Kenneth MacAlpin" o "Kenneth I de Escocia", y en parte personaje histórico y mítico, se lo considera el primer rey de una Escocia pronto unificada, así como el padre fundador de una larga estirpe de soberanos de este país. En realidad, no coincidió exactamente en el tiempo con Eóganan mac Óengusa.

10. Especie de fortaleza, típica de Escocia (Reino Unido), construida de espaldas al mar o a un lago o incluso sobre una isla creada artificialmente.

Urd). Los *prydyn*, por supuesto, les han quitado cualquier arma y cosa de valor que llevasen encima. Si se comportaron dócilmente con sus captores durante el trayecto en barca y luego a pie, les habrán dejado en el centro de la estancia sin mayor historia. Si, por el contrario, intentaron escapar en algún momento o se mostraron especialmente desafiantes, el DJ puede iniciar la escena en el punto **5** directamente, comentando que antes de entrar en el complejo subterráneo los *cruithni* los dejaron inconscientes (**-1D10 puntos de vida**); los PJ despiertan entonces maniatados, varias horas después, sin tener la más mínima idea del lugar en el que se encuentran. Por cierto, que para los PJ librarse de las ataduras debería ser lo primero.

Se debe hacer constante hincapié en la oscuridad que reina en el interior del complejo. Una sola antorcha colgada en la pared ilumina las salas **7**, **8** y **9**. El resto de antorchas y fuegos están apagados. Si los PJ no consiguen iluminación propia, en el resto de estancias tendrán que ir a oscuras, pudiendo caer por el abismo o en la laguna sin darse cuenta (**tiradas de Descubrir e incluso Escuchar** para evitarlo). La situación debe resultar psicológicamente opresiva y claustrofóbica. IMPORTANTE: si a algún jugador se le ocurre, se puede rogar a la vidente que utilice sus poderes sobrenaturales para guiar al grupo en medio de la negrura. Urd accede a la petición con una triste sonrisa. Cada vez que vayan a entrar en una nueva sala, la *völva* tiene un **55% de posibilidades de acertar con lo que se van a encontrar allí** (esto incluye eventuales guerreros *cruithni*, así como su estado y ubicación concretos).

El DJ es libre de ubicar los *cruithni* que considere oportunos en las diferentes salas, pero debe tener en cuenta que, al menos al principio, los PJ van desarmados y a ciegas, que es recomendable darles un **70% de posibilidades de encontrar a todos o algunos de los guerreros durmiendo** (cuando regresan "a casa" suelen celebrarlo emborrachándose con su fuerte cerveza de brezo), y que el número de *prydyn* que se hallen en cada sala debería ser igual al de los PJ menos uno (esto como máximo). Los lugares ideales para un enfrentamiento son los puntos **2**, **7**, **8** y puede que el **9**.

En caso de que lo intenten, debe resultar obvio para los PJ que no se puede salir del complejo subterráneo sin un rehén de la talla del rey Eóganan. Si se asoman al exterior a través de la oquedad circular que comunica con la pared de roca sobre la que desciende la cascada, verán a una docena de guerreros *cruithni* apostados en el camino que baja al pueblo. Es imposible salir de ahí sin ser visto. Tampoco se puede escapar por la galería tapiada de la fragua (la obra es tosca pero sólida, como todo lo que hacen los *prydyn*).

Si los PJ capturan al rey Eóganan, contarán con un auténtico seguro de vida. El caudillo *cruithni* está sereno, habla con lucidez y deja hacer a los vikingos. Lo que no permitirá bajo ningún concepto será que se lleven el arcón del *jarl* Óláf; antes prefiere morir. Su propuesta está meridianamente clara: se ofrece de buena gana para marchar con los PJ hasta "*la ciudad de los hombres del norte, en Cailleach*", pero únicamente dejando el arcón donde está. Una **tirada de Perspicacia en normal** sirve para darse cuenta de que no aceptará ningún otro acuerdo. Si los PJ se entienden finalmente con él, tranquilizará a sus guerreros cuando estos lo vean en manos de los PJ, y les ordenará quedarse en el poblado sin seguir su rastro. Urd puede traducir todas sus palabras a los PJ. Quizás sorprenda a los jugadores tanta honestidad por parte de Eóganan. En realidad, el caudillo *cruithni* ya había tomado la decisión de guiarlos hasta Cailleach. Lo crean o no, Eóganan se mantendrá fiel a su promesa y no intentará ardides de ningún tipo. Facilitará a los PJ algunos de esos caballos de escasa talla que vieron al llegar al pueblo, y cabalgará junto a ellos hasta que considere su deuda saldada.

7. El campamento dalriata

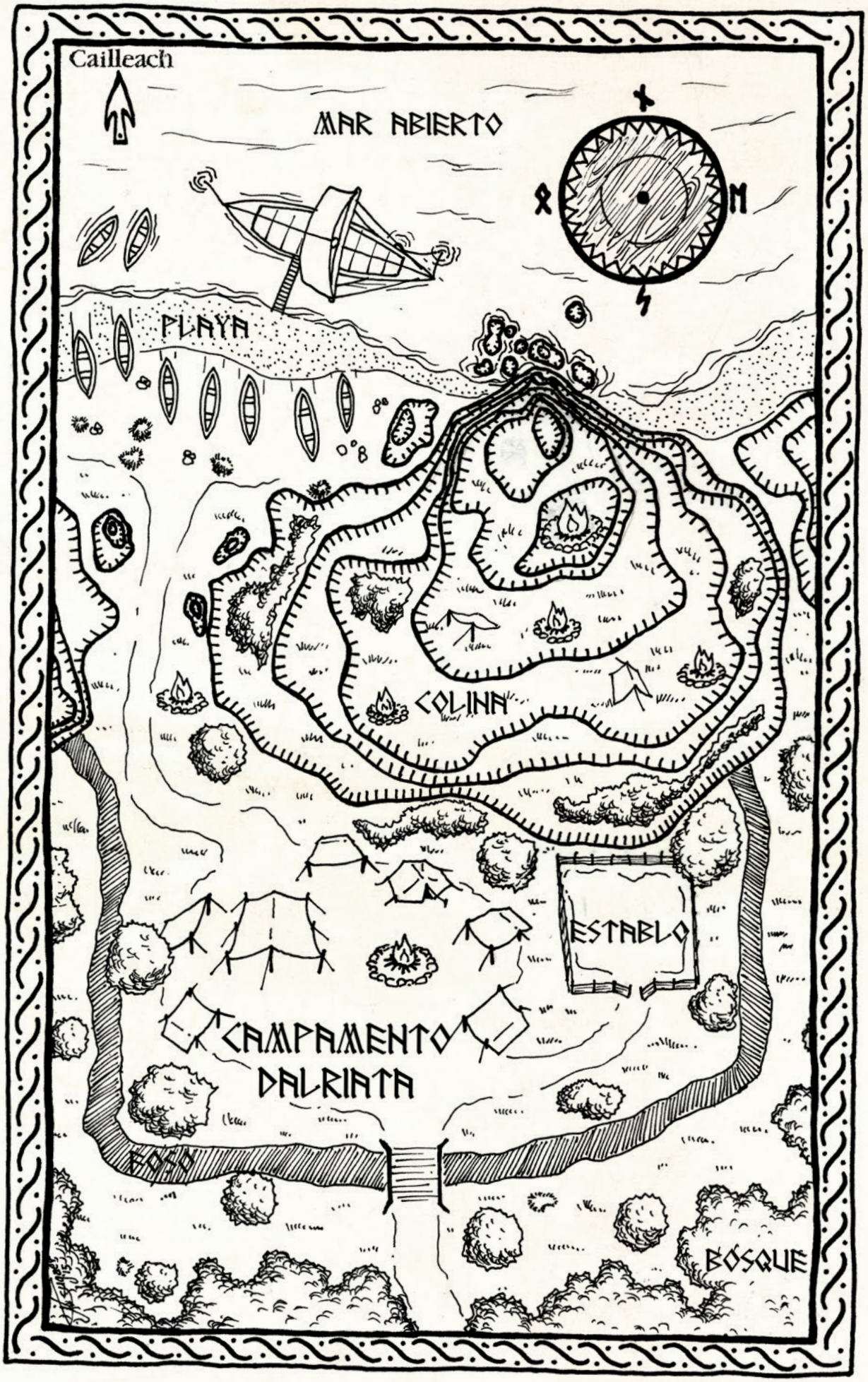
Tras viajar dos días y medio en dirección suroeste, los PJ han tenido tiempo para desarrollar una curiosa relación de "cordialidad" con el rey Eóganan (siempre que Urd siga viva para traducir sus conversaciones, claro está). Al final, el grupo alcanza al extremo interior de un gran fiordo que delimita lo que los *cruithni* llaman *"Tierra de los lagos"*. Llega entonces el momento de la despedida, y Eóganan pide a los PJ que le devuelvan los caballos. Accedan a esto los vikingos o no, se dará media vuelta con una sonrisa más que socarrona, no sin antes extender el brazo para indicar el lugar en el que un par de columnas de humo se elevan en el horizonte. "*En ese montículo frente a la costa* —dirá— *está el campamento del autodenominado "Señor de Cruitintuait". Justo detrás se encuentran las tierras de Cailleach, en una pequeña isla que avanza sobre el mar. Allí viven los de vuestra estirpe, aunque pronto dejarán de hacerlo. Suerte, extranjeros, y que vuestros dioses os acojan como merecéis*". Si antes de que se marche se le pregunta por las razones de que haya ayudado a los PJ, el jefe de los *cruithni* reconocerá que los hombres del norte le parecen "*tan malos como los de Dál Riata, extraños en una tierra extraña*". Desde su punto de vista, "*está bien que los forasteros se maten entre sí, y que de paso acaben con toda la escoria de nuestra nación que ha decidido colaborar con ellos. La tierra, siempre sedienta, agradecerá la sangre*".

Los PJ tienen ahora, a menos de un kilómetro de distancia, una especie de campamento militar improvisado frente a la costa. Decenas de hombres parecen estar preparándose para una batalla. Acercarse al campamento por su retaguardia no debe resultar complicado, aunque el DJ puede exigir **tiradas de Sigilo e incluso Esconderse**. Si los PJ se mueven con precaución y espían los movimientos del contingente armado, observan sin dificultad que hay dos tipos de guerreros. Unos van con los pies descalzos y el torso desnudo, pintado con los mismos símbolos que vieron en los *cruithni* (son *prydyn* de varios clanes, aunque ninguno, como es obvio, del clan del Águila). Los otros guerreros van mejor equipados, cubiertos por pesadas cotas de anillas y portando espadas largas y escudos ovalados (estos son los dalriatas). En total, deben superar el centenar.

En un momento concreto, mientras los PJ observan la escena desde algún escondite, la llegada de una imponente figura a caballo provoca un gran revuelo en el campamento dalriata. Se trata de un hombre robusto, de mandíbula ancha, largos bigotes rubios y porte regio. Su casco brilla bajo el sol, al igual que sus hermosas vestiduras, aunque ahora estén algo manchadas de barro. Porta un enorme martillo de batalla, el cual hace girar y eleva al cielo mientras grita consignas a sus hombres. Estos le responden con vítores y otras exclamaciones de júbilo. Como cualquier jugador avispado puede imaginar, el personaje no es otro que Cináed mac Ailpín, el rey de Dál Riata.

En este punto, los PJ deben tomar una decisión. Dependiendo de su valentía, su sensatez y su estado de salud, pueden rodear las fuerzas de Cináed hasta alcanzar la costa sin ser vistos, robar allí una barca y llegar hasta el islote de Cailleach. Este conjunto de maniobras exigen necesariamente **una o varias tiradas por las capacidades de Sigilo y Esconderse, y probablemente también por las de Buscar, Correr, Escuchar e incluso Remar**. Otra opción es esperar hasta la noche para colarse en el campamento e intentar sabotearlo matando a algunos soldados mientras duermen o prendiéndole fuego a sus defensas. Para lograr una cosa así, tendrán que hacer uso de algunas de las **capacidades antes mencionadas, y quizás también de las de Maña, Simular y hasta puede que Sobornar**. Si los jugadores son lo suficientemente osados, pueden incluso tratar de hacer las dos cosas. Hay que recordar, eso sí, que los PJ se tienen que hacer cargo de la *völva* ciega. Urd también les puede ayudar en sus propósitos, sean los que sean, pero no siempre acierta en sus predicciones, lo que los PJ ya deberían saber; eso puede llegar a resultar peligroso en según qué circunstancias.

No es necesario que el DJ entre en demasiados detalles respecto al campamento dalriata, cuya estructura es bastante simple. El lugar, ubicado sobre una leve colina, está rodeado por un pequeño foso sin empalizada. Hay numerosas hogueras y un área delimitada


Cailleach
MAR ABIERTO
PLAYA
COLINA
ESTABLO
CAMPAMENTO
DALRIATA
FOSO
BOSQUE

con claridad para los caballos, en un extremo del emplazamiento. No hay tiendas de campaña ni edificaciones para la soldadesca del estilo de un *castrum* romano, sino unos cuantos sombrajos levantados con ramas, telas y palos, sin mucho orden ni concierto. En la orilla del mar, tras la elevación que supone la colina, descansan nueve barcazas. Algo más lejos, un par de soldados dalriatas vigilan una embarcación de vela de mayor tamaño. En general, los dalriatas que montan guardia en el campamento están a la vista, de pie sobre cualquier roca o punto elevado desde el que poder otear; en cambio, los *prydyn* suelen hacerlo subiéndose a los grandes árboles que se alzan a los pies de la colina, en una posición privilegiada que les mantiene semiocultos (**tirada de Descubrir en difícil** para advertir su presencia). En resumen, mientras sea de día introducirse entre los dalriatas sin ser visto resulta poco menos que imposible. Por la noche, no obstante, la vigilancia se relaja considerablemente. El rey Cináed mac Ailpín lleva una temporada cosechando victoria tras victoria frente a los hombres del norte, y eso ha hecho que sus huestes se confíen bastante. Ironías del destino, no hace tanto Cináed se encontraba en guerra abierta con los *prydyn*, pero no hay nada mejor que un enemigo en común para unir (bajo su oportuno mando, eso sí) a dos pueblos históricamente enfrentados.

Como se indicó en la escena de las cavernas *cruithni*, los jugadores tienen diferentes vías para resolver la situación con la que ahora se enfrentan. El DJ debe improvisar, permitiendo que los PJ traten de encontrar la solución que les parezca más oportuna. Esta puede pasar por esperar a la noche (o no), sembrar el caos en el campamento, rodear la zona y robar una barca, o cualquier otra que se les ocurra.

8. La última defensa de Cailleach

Hagan lo que hagan, los PJ deberían llegar a Cailleach esa misma noche o, si se han entretenido en el campamento dalriata, al despuntar el alba del día siguiente. Si se demoran más, corren el riesgo de que la batalla comience sin ellos (ver más adelante) y pierdan cualquier opción de unirse a sus paisanos. Una **tirada de Astucia en normal** puede revelar que los preparativos que se llevan a cabo en el campamento dalriata indican que el ataque a Cailleach es cuestión de horas.

Cailleach es una pequeña isla rodeada casi del todo por impresionantes acantilados. Su única playa mira al mar, al oeste, donde se encuentran dos viejos *drekar*. Allí montan guardia ocho guerreros nórdicos. Tienen la misión de dar la voz de alarma en el momento en el que rey Cináed se aproxime junto a su pequeño ejército. Los PJ y Urd no son precisamente lo que esperan ver, y además no es fácil que los confundan con sus enemigos. Lo más lógico es que los PJ se presenten a gritos, aun bastante antes de tocar tierra, y revelen que vienen desde Eikundarsund enviados por el *jarl* Óláf, pariente de Hákon "el Viejo", o algo por el estilo.

Tras las oportunas aclaraciones, los PJ y la vidente son conducidos hasta la población de Cailleach. El asentamiento no se parece demasiado a los pueblos de Noruega, lo que llama la atención de los PJ: las casas han sido construidas enteramente en piedra (en lugar de madera) y son de planta circular, nada que ver con la alargada silueta de cualquier *langhús*. Hasta tres fosos defensivos de casi dos metros de profundidad cada uno rodean el perímetro de la población, delimitado este por un viejo muro que necesita una reparación a ojos vista (**tirada de Construir en normal** para darse cuenta de que difícilmente servirá para resistir un ataque como el que prepara el rey Cináed).

Los PJ son introducidos en una de las casas más grandes del asentamiento (curiosamente, en una de las pocas rectangulares) y presentados de inmediato ante el rey Hákon "el Viejo". El jefe vikingo se ha ganado a pulso su sobrenombre: si algo puede decirse de él, es que se trata de un anciano caudillo. Aun así, cierta ale-



En Cailleach, la población se ha hibridado un poco con los celtas

gría juvenil sobrevive en su tono de voz, en el que los PJ escuchan una cálida bienvenida. Es obvio que le agrada la perspectiva de recibir noticias de su tierra, aunque sea en unas condiciones como las actuales, con los dalriatas a las puertas de Cailleach. En ese instante, uno de los guerreros nórdicos que acompañan a los PJ desde que arribaran a la costa se dirige al rey con gran respeto para indicarle que *"los forasteros provienen de la misma dirección donde se encuentra la colina de Cináed*", a lo que añade, si es que los PJ han saboteado el campamento dalriata, que *"allí se han visto señales de un gran incendio la pasada noche*". En cualquier caso, y quede más o menos gratamente sorprendido por el desempeño de los PJ, Hákon termina pronto con las escasas formalidades e invita a los recién llegados a su mesa, no sin antes concederles algún tiempo para que se aseen y se cambien de ropa. Es de suponer que ya en esta primera conversación los PJ transmitirán al señor de Cailleach las intenciones del *jarl* Óláf relativas al traslado de su clan a esta región. También es esperable que realicen un primer resumen de las muchas aventuras que han vivido desde que abandonaran Eikundarsund.

Durante las tres horas siguientes, los PJ se lavan, descansan, toman un pequeño refrigerio y reciben ropas bastas pero limpias. En ese tiempo, los PJ más observadores (**tirada de Astucia en normal o Descubrir en difícil, a elegir**) pueden darse cuenta de las sutiles diferencias que existen entre Cailleach y las aldeas de Noruega de las que ellos proceden: los motivos que decoran los vestidos de las mujeres son distintos, los broches de los varones tienen formas extrañas, algunas de las palabras que se oyen no se comprenden, algunos de los rostros con los que se cruzan resultan particularmente rubicundos... incluso el propio Hákon se comporta de forma peculiar con sus guerreros, sin la camaradería que tanto se prodiga y se pondera entre los hombres del norte. Por otro lado, **una tirada de Mando en normal** permite llegar a la rápida conclusión de que la gente no parece estar preparándose para una batalla inminente.

Una vez están presentables, Hákon "el Viejo" recibe a los PJ en su mesa, donde comen en privado con la única compañía de dos guardias de su séquito. El rey es un hombre apagado, paciente y moderadamente sabio, aunque puede llegar a exasperar a sus interlocutores. Permite que los PJ digan lo que les parezca y expresen las opiniones que deseen, y luego trata de quitarle hierro a todos los asuntos. Hákon no le da gran importancia a la cercanía de las huestes de Cináed. Según él, "*en otras ocasiones han estado ahí mismo y al final se han dado media vuelta*". Cree sinceramente en el poder disuasorio de sus fuerzas, es decir, que al final los dalriatas no se atreverán a cruzar el estrecho que separa Cailleach de tierra firme. En el fondo, considera que el tiempo de morir espada en mano es cosa del pasado; él solo desea la paz (que "*siempre se puede alcanzar mediante la negociación*") y atribuye a Cináed sus mismos puntos de vista. Al principio, nada de lo que le digan los PJ puede convencerle de que sus planteamientos resultan, amén de poco realistas, terriblemente peligrosos.

Lo más normal es que los PJ traten de convencer al rey Hákon de lo inminente del ataque de sus enemigos.

La vieja Cailleach

En el momento que el DJ considere adecuado, Hákon resumirá a los PJ la historia de Cailleach, un tema del que le encanta hablar (**tirada de Perspicacia en normal** para percatarse de ello). Narra esa historia del siguiente modo:

"*Cuando yo y los míos llegamos a estas costas, 25 años atrás, el asentamiento de Cailleach ya existía. Los habitantes del lugar eran granjeros dalriatas que terminaron huyendo o murieron en combate. Sus mujeres se quedaron solas y mi tripulación acabó uniéndose a muchas de ellas. Y así sucedió... nos mezclamos con el pueblo, tuvimos hijos e incluso nietos, y creamos dinastías respetando las antiguas costumbres. Gracias a nuestro comercio y al esfuerzo de nuestros labradores, las tierras de Cailleach han prosperado más de lo que nunca lo habían hecho, y los míos se han sentido dichosos en esta tierra áspera pero justa. La distancia, unida a la falta de noticias de nuestros parientes, ha hecho que fuéramos olvidando nuestros hogares en Noruega, y yo mismo he acabado nombrándome soberano de mi propia tierra. Ni pretendo ni necesito justificarme, pero aquí a los* jarlar *se los llama "reyes", como habréis podido comprobar, y mis súbditos no hubiesen obedecido de la misma forma si yo no hubiese tomado esa decisión. Las gentes de Cailleach son en gran parte de sangre dalriata, no lo olvidéis. Y son un buen pueblo. Siempre han sido alegres y trabajadores. ¿Sabéis qué? En su lengua materna, "Cailleach" significa "anciana". La ciudad se llama así a causa de una antigua y sencilla leyenda.* ¿Os gustan las leyendas? Pues dejadme que os cuente esta*:*

"Una vieja mujer vivía no lejos de aquí. Una mañana, mientras recogía ostras bajo los riscos que hay al este de la isla, se distrajo canturreando una tonta canción de amor. La pobre anciana no se dio cuenta de que la marea subía con rapidez, y para cuando lo hizo, descubrió horrorizada que su vida estaba en peligro. Como no tenía otra opción, decidió trepar por la escarpada pared del acantilado que la separaba de su salvación. Según dicen, logró llegar a la cima y allí, exhausta y medio muerta, miró al mar y gritó a pleno pulmón maldiciendo al dios Lír, al que acusaba de jugar con la marea con intención de matarla. La vieja debió haber medido más sus palabras, pues acto seguido fue convertida mágicamente en piedra, y allí se conserva todavía, petrificada y mirando a las aguas".

En fin, y esta es la leyenda. Sencilla y creíble. Estoy seguro de que ese al que los dalriatas llaman "Lír" no es otro que nuestro "Cambia formas"... Loki. Los hombres del norte conocemos perfectamente a nuestro pillo ásgardiano cuando lo vemos o cuando escuchamos sus historias, ¿verdad?".

Dependiendo del destrozo que puedan haber hecho en el campamento dalriata (por ejemplo, haberles quemado las barcas la noche anterior), tardarán más o menos días en desembarcar en Cailleach; esto queda a discreción del DJ. Si los PJ han estado lo suficientemente atentos y han superado las tiradas pertinentes, es probable que durante la comida saquen el tema del estado del muro exterior, cuyas piedras están desgastadas y sueltas en varios sitios y cuenta con muchos huecos y desperfectos, en resumen, que no es capaz de detener ningún asalto. Otro de los temas de conversación puede ser el propio rey Cináed mac Ailpín: la clase de hombre que es, el aspecto que tiene, la manera en la que comanda a sus tropas, el armamento que usan sus milicias, etc. Hablar de estos asuntos y de los señalados más arriba debe permitir a los jugadores, siempre que su objetivo sea sacar a Hákon de su extraña apatía, una o más **tiradas por Carisma, Discutir u Orgullo (cuya dificultad establecerá el DJ a partir de lo que digan o lo bien que argumenten)**. El ánimo del anciano rey es melancólico la mayor parte del tiempo, pero puede ir cambiando hasta adoptar una actitud más belicosa y decidida si los PJ le incitan adecuadamente a ello. Aun así, se ve demasiado viejo y cansado como para vestir una armadura y empuñar su antigua espada. Si los PJ logran su propósito (encorajinarle, se entiende), el rey les propondrá que sean ellos mismos quienes dirijan las obras de reparación del muro exterior y el resto de preparativos para la batalla. Por último, al término de la comida con Hákon, justo cuando los PJ abandonan la estancia camino del exterior, se topan de frente con Urd, que, guiada por un niño, entra para hablar con el rey a solas.

Los PJ deben organizar ahora a la gente disponible y ponerse a reparar las defensas. Las **tiradas por Mando y por Construir** son imprescindibles en esta ocasión (no tanto para que les hagan caso, sino para dirigir eficazmente los esfuerzos colectivos y lograr que las cosas se lleven a cabo exactamente como ellos quieren). Por otra parte, el DJ debe retrasar o adelantar la llegada de los dalriatas de modo que resulte verdaderamente dramática en relación a los hechos y a las acciones de los PJ en Cailleach.

Llegado el momento que el DJ considere más oportuno (por ejemplo, la noche del segundo o del tercer día), los guerreros que vigilan la playa hacen acto de presencia en Cailleach para dar la noticia que tanto se temía recibir: los dalriatas están a punto de desembarcar. Es obvio que van a aprovechar la densa bruma que cubre toda la costa para aproximarse al asentamiento (**tirada de Astucia en fácil** para darse cuenta de la maniobra, que impedirá utilizar eficazmente a los arqueros en la defensa hasta que los asaltantes no estén prácticamente sobre la empalizada). No mucho después, tras una espera tan breve como tensa, los propios PJ pueden apreciar el avance del enemigo: primero, el bramido de un cuerno lejano que llama a la batalla rasgando el silencio de la noche y, justo a continuación, entre gritos desatados y entrechocar de metales, los dalriatas de Cináed mac Ailpín avanzando a



La hora de la gran batalla

Con el propósito de que los jugadores disfruten de un enfrentamiento masivo lo más dinámico posible, se recomienda gestionar los combates con TRb a partir de ahora (si es que no se venía haciendo antes). También parece mejor no aplicar penalizadores a causa de la oscuridad (se entiende que Cailleach está aceptablemente iluminada), así como quitar a Urd de en medio: nadie la ha visto desde hace un buen rato, y ya no hay margen para ponerse a buscarla. Por último, el DJ debería tratar que se sucedieran los hitos de la batalla tal y como vienen a continuación, lo que hará de la defensa de la ciudad una experiencia memorable. Esta es la apoteósica secuencia final de la aventura, así que administrar bien el tempo y permitir que los PJ se luzcan un poco es importante.

Los hitos de la batalla de Cailleach son:

LA DEFENSA DE LA EMPALIZADA. En esta escena, los jugadores pueden organizarse como mejor les parezca, utilizando el mapa de la población como referencia si así lo desean. La primera etapa del combate se basa en arrojar lanzas al enemigo y disparar flechas desde los puntos más elevados. Cuando la secuencia ya no dé más de sí, el DJ informará a los jugadores de que los dalriatas han logrado entrar en la población.

EL MURO EXTERIOR CAE. Por el motivo que sea (los asaltantes han tirado un sector del muro y han prendido fuego a las primeras casas, o sencillamente han logrado escalar y saltar dentro), las defensas se vienen abajo y la lucha se traslada al interior de la ciudad. El combate pasa a ser cuerpo a cuerpo y se desarrolla en callejones bastante angostos, aunque el uso de espadas o hachas resulta adecuado.

CHOQUE DE REYES. Se trata del clásico encuentro entre líderes de facciones enfrentadas. Si entre los PJ hay alguno especialmente duro, el evento está más que diseñado para él. Se puede plantear de dos formas diferentes:

a. Sin previo aviso, el PJ se encuentra frente a Cináed Mac Ailpín y su gran martillo de guerra, iniciándose una lucha entre ambos. En caso de que el PJ lleve las de perder, se produce la entrada épica del rey Hákon, que, con inesperada fuerza e increíble arrojo, ha vuelto a vestir su armadura y a empuñar su vetusta espada. El caudillo vikingo lucha con valor hasta que el PJ se encuentra fuera de peligro, momento en el que Cináed descarga sobre su pecho un espeluznante golpe que lo deja agonizando. Nada se puede hacer ya por él (ver más abajo); es su destino.

b. El PJ observa desde la distancia la espectacular llegada del rey Hákon "el Viejo", que entra en un combate cerrado con el rey Cináed. Aunque ambos luchan con bravura, el anciano vikingo acaba cayendo tarde o temprano de la forma antes descrita. La agonía de Hákon da pie entonces a que el PJ recoja el testigo en el enfrentamiento personal contra Cináed.

Por desgracia, Cailleach está perdida y Cináed no puede morir (no en esta ocasión, al menos). El DJ puede hacer lo que le apetezca, pero la Historia ofrece al rey de los dalriatas lo que en otros ámbitos se conoce como "inmunidad de guion". Si se agotan los puntos de vida de Cináed, es más apropiado dejarlo malherido que muerto, e incluso puede ser útil que los PJ lo den por finado sin llegar a estarlo. De esta forma, el DJ tiene la oportunidad de sacar a este PNJ más adelante, hasta convertirlo en un enemigo recurrente en futuras peripecias de los PJ en Escocia. Por otro lado, Hákon "el Viejo" ha de sufrir una breve pero intensa agonía durante la cual, en una escena plena de dramatismo, tendrá oportunidad de comunicarse con alguno de los PJ. A este llegará a decirle que sabía que iba a morir porque así se lo había predicho la völva, pero que no hay nada que le haga más feliz que estar a punto de sentarse en el banquete de Ódinn, en el Valhöll. Su último deseo, eso sí, es que le prometan que su cuerpo será trasladado a la tierra de sus antepasados para que reciba un entierro regio. El PJ interpelado es libre de decidir si lleva a cabo esa promesa o no.

LA HUIDA. La moral de los defensores se viene abajo tras la muerte de Hákon. Toda la ciudad de Cailleach empieza a ser pasto de las llamas. La desbandada se convierte en masacre, algunas mujeres empiezan a ser víctimas de terribles ultrajes y los niños corren de un lado para otro en busca de sus padres desaparecidos o muertos. El espectáculo es estremecedor. Prydyn y dalriatas no paran de entrar en la ciudad, y antes o después los PJ llegan a la conclusión de que les superan claramente en número (tirada de Astucia en difícil en cada turno para darse cuenta de ello; si lo desea, el DJ puede hacer que la posterior huida de los PJ resulte más complicada con cada turno extra que los jugadores necesiten para obtener un resultado positivo con los dados). En resumen: solo queda escapar y salvar la vida para luchar en otra ocasión, y hacerlo posiblemente con el cadáver del rey Hákon a cuestas. El último recurso es abrirse paso hasta la playa (primero por la fuerza hasta salir de Cailleach, y después mediante tiradas de Sigilo o Esconderse y buenas dosis de sangre fría) y coger allí alguna de las embarcaciones atracadas en la orilla. Las barcas de los dalriatas están algo más lejos, vigiladas por media docena de hombres pintados de azul, pero los dos viejos drekar del rey Hákon quedan a tiro de piedra. El último escollo es llegar hasta ellos sin que los prydyn de más allá les descubran, y luego hacerse a la mar lo más rápido posible, lo que requiere sacar una tirada combinada de Remar en muy difícil y otra de Navegar-knörr en normal (o de Navegar-langskip en difícil, a elegir), debiendo sacarse las dos.

Una última sorpresa aguarda a los PJ a bordo: Urd "la Ciega" tararea una triste canción sentada en la proa del barco mientras se entretiene remendando una vieja red de pesca. Los PJ se alejan de la costa sacando fuerzas de flaqueza para impulsar la embarcación con los remos, mientras la silueta de Cailleach se recorta contra las llamas en mitad de la noche. Derrotados, reman hacia el norte buscando poner a salvo sus vidas y abandonar esa tierra maldita para no regresar... ¿jamás?

pie, bien pertrechados, mientras los hostigadores *prydyn* pintados de azul corren ante ellos atravesando los jirones de niebla y ululando en su extraña lengua. Es una visión terrible para el corazón del hombre, pero los dioses, sin duda, están complacidos.

9. Desenlace y recompensas

Los PJ recibirán los puntos de experiencia y de Ódinn que les correspondan de acuerdo con sus tablas de ganancia respectivas. El DJ debe tener en cuenta que se trata de una aventura exigente y que se habrá desarrollado en un mínimo de tres sesiones de juego, por lo que se recomienda repartir dichos puntos con generosidad. Además, los PJ pueden sumar algunos PO adicionales en función de los siguientes objetivos:

- Lograr que la *völva* termine la aventura sana y salva: +1 punto.
- Capturar al rey Eóganan mac Óengusa en el interior del complejo cavernario *cruithni*, convirtiéndolo en rehén y obligándole después a servir de guía hasta la región de Cailleach: + 1 punto.
- Sabotear de forma más o menos eficaz el campamento o las barcazas de los dalriatas: de +1 a +2 puntos.
- Convencer al rey Hákon de la necesidad de reparar el muro exterior de Cailleach y movilizar a su gente de inmediato: + 1 punto.
- Imponerse a Cináed mac Ailpín en combate personal: + 1 punto (solo para el PJ que haya luchado).
- Escapar con vida de Cailleach, a bordo de alguno de los *drekar* del rey Hákon "el Viejo": + 1 punto.

TRa

Recomendación de modificadores por moral durante la aventura (al margen de los generales o habituales)

1: Conversación privada con el *jarl* Óláf, en la que este transmite a los PJ la gran confianza que le inspiran y les encomienda la misión de viajar a Escocia con el arcón en el que guarda sus tesoros: **+10%**.

2: Naufragio y posterior descubrimiento de los cuerpos descabezados del resto de la tripulación: **-15%**.

3: Cada ocasión en la que cualquier PJ sospeche de verdad que se encuentra en Niflheim en lugar de Escocia: **-5%** (el DJ puede permitir que estas pérdidas se recuperen más tarde, en cuanto se descubra que la realidad es mucho más prosaica).

4: Entrada en el pueblo fantasma arrasado por los *cruithni*: **-5%**.

5: Encuentro con Urd, que a pesar de sus graves heridas sigue viva: **+5%**.

6: Captura de los PJ a manos de los *cruithni*: **-5%**.

7. Trayecto en las balsas del rey Eóganan mac Óengusa, en donde los PJ ven, escuchan o intuyen la presencia de Ech-Ushkya / Jörmundgander: **-5%**.

8. Huida del complejo cavernario *cruithni*: **+10%**. Se le añade un **+10%** adicional si los PJ van acompañados por el rey Eóganan y este les guía hacia Cailleach.

9. Llegada a Cailleach: **+10%**.

10. Se constata la debilidad de las defensas de Cailleach: **-10%**.

11. El rey Hákon "el Viejo" encomienda a los PJ la reparación del muro exterior e incluso la dirección de la defensa de la ciudad: **+10%**.

12. Muerte del rey Hákon: **-5%**.

13. Huida de Cailleach a bordo de uno de los viejos *drekar*: **+10%**. Se le añade un **+5%** adicional si Urd está con los PJ.

La sutil voz de Loki: galería de PNJ

GUERREROS PICTOS (*cruithni* cazadores de cabezas, "*dvergar*", o *prydyn*)

AGI 25
DES 23
FUE 20
PAL 15
PER 25
SAB 18
PMC 4
16-35 años

MORAL: + 10%

SUPERSTICIÓN: 34

PUNTOS DEL NORTE: Ninguno

PUNTOS DE VIDA: 40 –

NIVEL: Maduro **TRct**: OPONENTE **Modif. daño**: -1D3

CAPACIDADES: Arrojar 20 (+AGI **45**), Buscar 20 (+PER **45**), Correr 25 (+AGI **50**), Descubrir 10 (+PER **35**), Escalar 15 (+AGI **40**), Esconderse 35 (+PER **60**), Lectura de las estrellas y los cielos 10 (+SAB **28**), Oler 10 (+PER **35**), Orientación 30 (+PER **55**), Rastrear 30 (+PER **55**), Remar 10 (+FUE **30**), Saltar 20 (+AGI **45**), Sigilo 40 (+AGI **65**), Sobrevivir 10 (+SAB **28**), Tareas agrarias 15 (+SAB **33**).

ARMAS: Hacha de mano 18 (+AGI **43**). Hacha de trabajo, daño 2D10+2.
Espadín 28 (+DES **51**). Espada corta picta, daño 1D10+1D6+1.
Escudo de tilo 16 (+DES **39**). Escudo de roble. Daño **TRa** 1D6+1
Venablo 45 (+AGI **70**). 2 lanzas cortas, daño 2D6+4 CaC. / 2D10+2 arrojado.

Hacha de mano **TRct** 18 (+AGI **43**). Hacha de trabajo, daño 30 puntos
Espadín **TRct** 28 (+DES **51**). Espada corta picta, daño 30 puntos
Venablo **TRct** 45 (+AGI **70**). 2 lanzas cortas, daño 30 puntos CaC. o arrojado

ARMADURA: Casco de bronce. **Solo lo lleva uno de cada cinco guerreros**. Protección: 8 puntos.

Casco de bronce (sin nasal) **TRa**. Protección: 8 puntos en la cabeza

Casco de bronce **TRct**. Protección: 5 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

REY EÓGANAN MAC ÓENGUSA, jefe de los *cruithni* del clan del Águila

AGI 9
DES 30
FUE 35
PAL 10
PER 12
SAB 35
PMC 6
42 años

MORAL: + 20%

SUPERSTICIÓN: 20

PUNTOS DEL NORTE: 11 –

PUNTOS DE VIDA: 55 –

NIVEL: Maduro **TRct**: OPONENTE **Modif. daño**: +1D6

CAPACIDADES: Arrojar 34 (+AGI **43**), Astucia 12 (+SAB **47**), Cabalgar 22 (+AGI **31**), Carisma 29 (+PAL **39**), Correr 11 (+AGI **20**), Dioses y mitos 33 (+SAB **68**), Esconderse 20 (+PER **32**), Lectura de las estrellas y los cielos 24 (+SAB **59**), Orgullo 15 (+PAL **25**), Orientación 29 (+PER **41**), Rastrear 32 (+PER **44**), Saltar 22 (+AGI **31**), Sigilo10 (+AGI **19**), Sobrevivir 34 (+SAB **69**).

ARMAS: Hacha de mano 49 (+AGI **58**). De corte y agarre, daño 2D10+1D6.
Escudo de tilo 18 (+DES **48**). Escudo de roble. Daño **TRa** 1D6+1
Venablo 43 (+AGI **52**). 2 lanzas cortas, daño 2D6+4 CaC. / 2D10+2 arrojado.

Hacha de mano **TRct** 49 (+AGI **58**). De corte y agarre, daño 30 puntos
Venablo **TRct** 43 (+AGI **52**). 2 lanzas cortas, daño 30 puntos CaC. o arrojado

ARMADURA: Casco de hierro. Protección: 9 puntos.
Jaco de piel de vaca. Protección: 6 puntos.

Casco de hierro (sin nasal) **TRa**. Protección: 9 puntos en la cabeza
Jaco de piel de vaca. Protección: 6 puntos en el tronco

Casco de hierro **TRct**. Protección: 10 puntos
Jaco de piel de vaca **TRct**. Protección: 10 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

TROPAS DE DÁL RIATA, huestes celtas

NIVEL: Joven | **TRct**: OPONENTE | **Modif. daño**: +1D6

AGI 10
DES 30
FUE 30
PAL 10
PER 22
SAB 24
PMC 5
18-40 años

MORAL: + 15%

SUPERSTICIÓN: 38

PUNTOS DEL NORTE: Ninguno

PUNTOS DE VIDA: 50 –

CAPACIDADES: Auxilio 20 (+DES **50**), Esquivar 30 (+AGI **40**), Mando 18 (+PAL **28**), Nadar 15 (+FUE **45**), Navegar 19 (+SAB **43**), Orgullo 48 (+PAL **58**), Sobrevivir 46 (+SAB **70**), Torturar 16 (+DES **46**).

ARMAS: Espada larga 40 (+DES **70**). Espada dalriata, daño 2D10+1.
Escudo de tilo 17 (+DES **47**). Escudo ovalado. Daño **TRa** 1D6+1
Pelea 30 (+DES **60**), daño 1D6+1.
Venablo 39 (+AGI **49**). Lanza corta, daño 2D6+4 CaC. / 2D10+2 arrojado.

Espada larga **TRct** 40 (+DES **70**). Espada dalriata, daño 30 puntos
Pelea **TRct** 30 (+DES **60**), daño 10 puntos
Venablo **TRct** 39 (+AGI **49**). Lanza corta, daño 30 puntos CaC. o arrojado

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.
Cota de anilla gruesa. Protección: 12 puntos. - 5 INI.
Casco de hierro (sin nasal). Protección: 9 puntos. -1 INI.

Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco, brazos y piernas
Cota de anilla gruesa **TRa**. Protección: 10 ptos. cuello, 12 tronco y brazos. -5 INI.
Casco de hierro (sin nasal) **TRa**. Protección: 9 puntos en cabeza. -1 INI

Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos
Cota de anilla gruesa **TRct**. Protección: 30 puntos
Casco de hierro **TRct**. Protección: 10 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

REY CINÁED MAC AILPÍN, caudillo de Dál Riata, primer rey de la historia de Escocia

NIVEL: Curtido | **TRct**: OPONENTE | **Modif. daño**: +1D6

AGI 16
DES 20
FUE 35
PAL 15
PER 15
SAB 30
PMC 5
45 años

MORAL: + 20%

SUPERSTICIÓN: 47

PUNTOS DEL NORTE: 10 –

PUNTOS DE VIDA: 55 –

CAPACIDADES: Astucia 36 (+SAB **66**), Cabalgar 23 (+AGI **39**), Carisma 30 (+PAL **45**), Esquivar 31 (+AGI **47**), Leyendas 15 (+SAB **45**), Mando 40 (+PAL **55**), Orgullo 20 (+PAL **35**), Orientación 15 (+PER **30**), Perspicacia 20 (+SAB **50**), Rastrear 16 (+PER **31**), Recitar 10 (+PAL **25**), Sobornar 27 (+PAL **42**), Torturar 10 (+DES **30**).

ARMAS: Martillo de combate 36 (+FUE **71**), daño 3D10+1.
Espada larga 46 (+DES **66**). Espada dalriata, daño 2D10+1
Escudo de tilo 30 (+DES **50**). Escudo ovalado. Daño **TRa** 1D6+1

Martillo de combate **TRct** 36 (+FUE **71**), daño 40 puntos
Espada larga **TRct** 46 (+DES **66**). Espada dalriata, daño 30 puntos

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.
Cota de anilla fina. Protección: 14 puntos. -7 INI.
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello. Protección: 14 puntos. -3 INI.

Sayal de lana **TRa**. Protección: 4 puntos en cuello, tronco, brazos y piernas
Cota de anilla fina **TRa**. Prot.: 10 puntos en cuello; 14 en tronco y brazos. -8 INI.
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello. **TRa**. Protección: 12 puntos en cabeza y cuello. -3 INI.

Sayal de lana **TRct**. Protección: 5 puntos
Cota de anilla fina **TRct**. Protección: 30 puntos
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello **TRct**. Protección: 20 puntos

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. ____ Pierna iz. ____ Cabeza ____ Cuello ____ Hombros ____
Pecho ____ Brazo d. ____ Brazo iz. ____ Costados ____ Vientre ____ **Secuelas**:

Walhalla Ficha de Personaje

Nombre del jugador: _____ Fecha: _____
Nombre del personaje: _____ Edad: _____
Clan: _____ *Bóndi*: _____ Procedencia: _____
Prestigio y conexiones del clan y situación familiar: _____

Apariencia: _____

Peculiaridades: _____

AGI	DES	FUE	PAL	PER	SAB
○	○	○	○	○	○

Perfil: _____

Moral

Puntos del norte

Superstición ○

Capacidades

Abrir cerraduras (DES) ___ ___ ☐	** Escuchar (PER) ___ ___ ☐	* Oler (PER) ___ ___ ☐
* Arrojar (AGI) ___ ___ ☐	** Esquivar (AGI) ___ ___ ☐	** Orgullo (PAL) ___ ___ ☐
** Astucia (SAB) ___ ___ ☐	* Idioma nórdico (PAL) ___ ___ ☐	* **Orientación** (PER) ___ ___ ☐
Auxilio (DES) ___ ___ ☐	Idioma extranjero (PAL)	** Perspicacia (SAB) ___ ___ ☐
** Buscar (PER) ___ ___ ☐	_____ ___ ___ ☐	**Rastrear** (PER) ___ ___ ☐
* Cabalgar (AGI) ___ ___ ☐	_____ ___ ___ ☐	* Recitar (PAL) ___ ___ ☐
* **Cantar** (PAL) ___ ___ ☐	* Juegos de azar (PER) ___ ___ ☐	**Regatear** (PAL) ___ ___ ☐
** Carisma (PAL) ___ ___ ☐	**Lectura de las estrellas**	* **Remar** (FUE) ___ ___ ☐
* Conducir carros (DES) ___ ___ ☐	**y los cielos** (SAB) ___ ___ ☐	** Robar (DES) ___ ___ ☐
Construir (SAB) ___ ___ ☐	Leer/Escribir runas (SAB) ___ ___ ☐	** Saltar (AGI) ___ ___ ☐
** Correr (AGI) ___ ___ ☐	Leer/Escribir idioma (SAB) ___ ___ ☐	** Sigilo (AGI) ___ ___ ☐
Curación (SAB) ___ ___ ☐	**Leyendas** (SAB) ___ ___ ☐	* Simular (PAL) ___ ___ ☐
* Degustar (PER) ___ ___ ☐	** Mando (PAL) ___ ___ ☐	Sobornar (PAL) ___ ___ ☐
** Descubrir (PER) ___ ___ ☐	**Maña** (DES) ___ ___ ☐	** Sobrevivir (SAB) ___ ___ ☐
Dioses y mitos (SAB) ___ ___ ☐	** Memoria (PER) ___ ___ ☐	** **Tareas agrarias** (SAB) ___ ___ ☐
** Discutir (PAL) ___ ___ ☐	** Mentir (PAL) ___ ___ ☐	** **Torturar** (DES) ___ ___ ☐
Enseñar (PAL) ___ ___ ☐	Música (DES) ___ ___ ☐	* Yacer (FUE) ___ ___ ☐
** Escalar (AGI) ___ ___ ☐	Nadar (FUE) ___ ___ ☐	_____ ___ ___ ☐
** Esconder (DES) ___ ___ ☐	**Navegar-*knörr*** (SAB) ___ ___ ☐	_____ ___ ___ ☐
** Esconderse (AGI) ___ ___ ☐	**Navegar-*langskip*** (SAB) ___ ___ ☐	_____ ___ ___ ☐

Nivel ○

Puntos de experiencia ○

Puntos de Ódinn ○

Hechizos conocidos

PE obtenidos con críticos y aciertos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Historiales

Méritos y defectos

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Modificación al daño

PMC

Tope máximo de PMC

PMC adquiridos (a partir del 2º asalto de combate)

Maniobras de estilo

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

Armas

Ataque	Grados	Daño	Estado
Arco (DES)	___ ___ ☐		
** Cuchillo (DES)	___ ___ ☐		
** Espada larga (DES)	___ ___ ☐		
** Espadín (DES)	___ ___ ☐		
** Hacha de mano (AGI)	___ ___ ☐		
* Hacha danesa (FUE)	___ ___ ☐		
* Lanza de combate (DES)	___ ___ ☐		
** Martillo (FUE)	___ ___ ☐		
** Maza ligera (DES)	___ ___ ☐		
** Pelea (DES)	___ ___ ☐		
** Venablo (AGI)	___ ___ ☐		
Defensa			
** Escudo de tilo (DES)	___ ___ ☐		
* Escudo lágrima (DES)	___ ___ ☐		
Armas foráneas			
Boleadoras (DES)	___ ___ ☐		
Ballesta (DES)	___ ___ ☐		
** Cimitarra (DES)	___ ___ ☐		
Honda (DES)	___ ___ ☐		
* Mayal (DES)	___ ___ ☐		

Localización de daño

1 Cabeza ____	5 Brazo d. ____	9 Pierna d. ____
2 Cuello ____	6 Brazo iz. ____	10 Pierna iz. ____
3 Hombros ____	7 Costados ____	
4 Pecho ____	8 Vientre ____	

Secuelas y daños permanentes

Armaduras y protecciones

Localización	Tipo - Protección - Penalización	Estado
Cabeza		
Cuello		
Tronco		
Brazo d.		
Brazo iz.		
Pierna d.		
Pierna iz.		

Posesiones

Pertrechos comunes

Pertrechos de combate

Peso

1/2							
1			25				
	10					50	
				35			
		20					60
5					45		
			30				
	15					55	
				40			64

Mitigadores de peso

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Objeto ____
Mitiga kilos ____

Puedes reproducir o fotocopiar esta página para uso personal

Walhalla

CAJETÍN DE HECHIZOS

(MARCAR CON COLOR O RODEAR CON UN CÍRCULO DONDE CORRESPONDA)

HECHIZO DE MAGIA _____

NOMBRE					
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)					
DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

HECHIZO DE MAGIA _____

NOMBRE					
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)					
DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

CAJETÍN DE HECHIZOS

(MARCAR CON COLOR O RODEAR CON UN CÍRCULO DONDE CORRESPONDA)

HECHIZO DE MAGIA _____

NOMBRE					
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)					
DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

HECHIZO DE MAGIA _____

NOMBRE					
NATURALEZA (DESCRIPCIÓN)					
DIFICULTAD	6/*Týr*	5/*Úr*	4/*Óss*	3/*Lög*	2/*Ár*
CLASE	POC	AMU UNG	DAN	GB SA	GrSA REC
ACTIVACIÓN	tra	len	nor	ráp	inst
MOD. TIRADA SUPERSTICIÓN	MD1	MD2	MD3	MD4	MD5
DURACIÓN	fug	bre	est	lar	mlar
PERIODICIDAD	GP1	GP2	GP3	GP4	GP5

Lista de mecenas

Jarl

Francisco José De la Torre Sánchez “Ódinn”, Judit Lobato Baílez “Iðunn”, Juanma Lozano Lubián “Thór”

Jomsvíking-Pálnatóki

Dracotienda, Generación X, Kaburi

Jomsvíking-huskárl

El Desván del Leprechaun, Tesoros de la Marca

Jomsvíking-hird

Akira Comics, Ateneo Comics S.L., Atlántica Juegos, Avalon Burgos, Check! Aribau, Cinco Reinos, FrikiCompras.com, Gotham Comics, Hobbyton, Juegos de la Mesa Redonda, La Quintaesencia, Landròmina, Mathom Store, Mazinger Oviedo, Minas de Moria, Nivel 13, Orion

Úlfhedinn

Jorge Bonache López, David y Marta, Diacrítica (Angela y Pablo), Michel Foisy, Keljdra, Eaven D.R. Redondo, Jorge Río Gago, Justo Sabadell, Alberto “Oni” Sáez González, Valhalla Hidromiel, Fco. Javier Valverde

Huskárl

Diodoro Alegre Ontavilla, Abel Amigo Benavent, Alain Atxa González, Mario Ciberio Martínez, Héctor “corvvs” R. A., Antonio Jesús Cubero Gómez, Daemon, Jesús de Andrés Bayón, Ignacio de Orueta Lacalle, Antonio Díaz Chicharro, Samuel Fernández Gálvez, Alfonso Ferreiro Pazos, Jaime Foces Reglero, Íñigo Garduño Cuevas, Albert Giralt, Álvaro Gómez Cubeiro, Javier González de Bodas, José Joaquín Guardia Ortiz, Carlos Huertos, Fernando Leiva Covarrubias, Israel López Campos, Alberto “Noctis” Marcos Fernández, David Maroto Gómez, Francisco José Medina Gómez, Justo Molina Ramírez, Santiago Montes Costa, Daniel Moreno de la Cruz, Javier Muñoz García, José Andrés Murga García, Miquel Plana Murciano, Javier Sánchez Prieto, Juan Tîlmöst & Yälassûl, Víctor Ventura Sánchez

Hersir

Rubén Agudo Torres, Karlos Álvarez Peña, Juan Andújar Molina, Arturo "Vwolfplayer", Ramón Ayala Sánchez, Jose Manuel Bachiller López, Juan Cruz Balda Berrotarán, Sergio Barrio Rodenas, Luis Ernesto Cáceres Ruiz, José Calvo Muñoz, Rubén Campo, Iván Canedo Trincado, Axel Castilla, Santiago Castro Donado, Natalia Cervera González, José Javier Chavero Pozo, Ana María-Tomé Crespo "Sylvana", Tatiana Alejandra de Castro Pérez, Daniel de la Viuda Pérez, Francisco Javier Domínguez López, Ricardo Dorda Laforet, Gonzalo Durán Martínez, Miquel Echevarría March, Klara Eðvarsdóttir, Elo y Óscar, Patrick Fernández «Ulfrik Ulfsson", Andrea África Fernández Ausín, María Fernández Ornia, Francisco José Fernández Rodríguez, Daniel García Domínguez, Luis Miguel García Suárez, Íñigo González Mateo, Pilar González Navarrete, Jose Luis González Rámila, Marta González, Marc Gonzalvo Vigo, Daniel Hernández Garrido, Javier Iglesias González, JakuZK y Luna, Patricio Jiménez Guerrero, Helena Juliá Sánchez, Manuel Jesús Jurado Orellana, Guillermo Lacalle, Manuel Llano Baltar, Pau Llopis Sayas, Daniela López, Philippe López, Antonio Martín, Román Martínez-Pertierra Rey, Jesús Matheo Labeaga, Meladius, Mikel Montero Matellanes, Pedro Luis Mozo Holgado, Darío Muñoz Alonso, Neria y Darkos, Jonatan Oliva Saborido, Harald Orikson, Alejandro Ortega García, Einar Pazos Ares, Pablo Pazos Paz, Carlos Antonio Pérez Rízquez, Ignacio Poblador Ferrer, Jordi Rabionet Hernández, Roberto A. "Sati", Elena Rojas González, Javier Romay Fernández, Rodrigo Rubio, José Miguel Saldaña Lozano "Traso de Sagasta", Pedro A. Sánchez & Alba Sánchez Pérez, Domingo Serrano Domínguez, Josep Maria Serres Borràs, Luis Silla Ceballos, Jorge Suárez Llano, Adrián Teso Fernández de Betoño, Antonio Urpi Tallada, Javier Vázquez, Enrique J. Vila

Óðal

Luis Carlos Abajo Contreras, Daniel Acal Martín de Loeches, Aefe (J.M.D.C.), Víctor Aguilera Delgado, Maite Antolín Ayuso, Gabriel Arias Arrebola, Álvaro Aspas Tarrazón, Miquel Batalla, Francisco Manuel Bejarano Álvarez, Rafael Bernabé Pérez, Antonio Carlos Borreguero Capitán, Tony Caballero, David Carreras Pascual, Jorge Carrero Roig, José Manuel Carrillo García, Gerard Cartes Balart, Jesús Casanova, Jorge Cases Mateo, Miguel Antonio Castilla Cañestro, Sonia Chaves Pérez, Crom Cuentalasbirra, Francisco Martínez de Lizarduy Zabalo, Rafa de Matos "Yorik", Hugo del Corral Manero, Luis David del Olmo López, Mario Delfa, Fernando Díaz García, Jesús Duréndez Rubio y Patricia Gómez Ortega, Germán Esteban Vázquez, Óscar Estévez Soler, Óscar Fernández Pérez, Fito García, Eduard García Plaza, Carmen Garrido García-Moreno, Rodrigo Gómez Álvarez, David González, Ignacio Granados Jiménez, Fco. Javier Herrero Vidaurreta, Adolfo Gregorio Ingelmo Moyano, Juanmi - Asoc. AlterEgo (Ceuta), La Liga Ruina, Juan León Hernández, Javier Lizcano Valdeolivas, Pau López Maranges, Eduardo Lora Rioja "Hrothgar", Jose Lupiáñez López, Manuel, Jordi Martín Caballero, Manuel Martínez Serrano, Pablo Martínez, José Manuel Mato López, Xavier Mauri, Jorge "Noeko" Mir Bel, Carlos Daniel Muñoz Díaz, Julián Navarro Rivas, Óscar Otero Huerta, Marcos Pastor Calvet, José Penedo Fernández, Adrián Pérez Díaz, Antonio Pérez Martínez, Ignacio Raya Bravo, Inmaculada Rico Muñoz, Alberto Robles Delgado, Jorge Rodrigálvarez Caballero "Chino", Ignacio Rodríguez Chaves, Ignacio Rodríguez Domínguez, Eduardo Rodríguez Herrera, Juan Francisco Rubio García, Sergio Salazar Hernández, Rubén Saldaña, Jesús Sánchez Sanvicente, Albert Tarrés i Figueras, Salvador Tintoré Fernández, Joaquín Torrecilla García, Daniel Vicente Muñoz, Miguel Ángel Villén Jurado

Bóndi

A. C. Dado de Dragón, Xavier Alarcón Simón, Oriol Arenas García, Jorge Ares Ortolá, Francisco Javier Aroca Muñoz, David Arkerion, El Artesano del Rey, Asick (Rafael Miranda), Patricia Ayala Sánchez, Javier Bacar, Alfonso Javier Barceló Force "Funs Athal", Miguel Ángel Barragán González, Cristian M. Bazalo Porras, Antonio Borrás Socias, Roberto Bravo Sánchez, Ángeles "Thalion" Broullón, David Bueno Minguillón, Ana Cabezas Pérez, Francisco J. Cabrero, Miguel Ángel Calvo Torres, Manuel Candeas César, Rubén Caparrós, José Antonio Carmona Gallardo, César Carranza Merino, Alejandro Castillo Chaves, Francisco Castillo Segura, Matías Antón Catalá LEA, Carles Català Senent, Adrián Cebollada, Aitor Cecilia Fernández, Eloy Chacón Juan "Wertero", Jesús Chacón Rodríguez, David Chamorro Mata, Domingo Cuenca Osuna, Juan Carlos Cunchillos Ruiz-Toledo, Gonzalo Dafonte García, Juan Manuel de la Fuente Díaz, Kees Dedeu van den Berg, Pablo "Hersho" Domínguez, Luis Javier Doval Doallo "Lacozix", Antonio Eloy Pazos Vega, Lorena Estrada Álvarez, Javier Fernández González "Viejo", José Javier Fernández Martínez, Raúl Fernández Rielves, Irene Fernández, Abraham Ferro Sanz, David Fluhr, Daniel Fraile Martínez, Adrián Francés, Rodrigo García Carmona, Raúl García González, Isaac García Olivares, Pablo García Sánchez, Javier García Ureña, Gabriel García-Redondo Gómez, Sergio Jesús Gómez de Francisco, Rafael Gómez Gómez, Daniel Gómez Roldán, Jorge González Caminos, Adolfo González Hernández, Raúl Gorbea, José Luis Guardiola Ricord, Benito Guerrero, Carlos Guzmán Cabrera, Daniel Guzmán, Eduardo Jiménez , Miguel Jiménez Mas-Guindal, Jordi Jurado Rodríguez, Javier "Saur" Laredo, Juan Carlos Liñán España, Ramón López Martínez, Mikel López, LordBarba, Los Carpantas, Jesús Magaña Terrón, Manuel Ángel González López, Gaizka "Akerraren Adarrak" Márquez, Antonio Martín Yuste, Julio Martínez "Albinusdwarf", Iván Mata Portugués, Ignacio Maté Puig, Angust McKlow, Martín Mele Olivera, Luis Montoya Martín, Javier Mora Ferrer, Juanjo Munárriz, Óscar Muñoz, Antonio Musco García, Antonio Nolasco León, Pablo Ocaña Escolar, Ángel Ochando, Ojo al Dado, Alejandro Ortega Freire, Paula y Aarön, Miguel Ángel Pedrajas Torres, Raúl Peña Fernández, Raúl Pérez Almunia, Romano Piccio-Marchetti Prado, Sergi Planas, Antonio Polo, Iván Portela López, Lucas Portela Rojas, Alejandro Prats Mazuecos, José María Quinto, Rakel y Rubito, Pablo Ramírez Puertas, Pedro J. Ramos, Rubén Reyter García, Jesús Ríos Garrucho, Nacho Rodríguez Díaz, Ibrahim Rodríguez García, Carlos Rodríguez Mateos, José David Rodríguez Mesa, Israel Rodríguez, Rolero, Eliseo Romero Carbelo, Pol Rovira Martí, Enrique Sabariego García, Piero Sagi, J. David Sánchez López-Trejo, José Mª Sánchez Val, Manuel Alejandro Santos Otero, Ali Abdellah Si Boukrin, Gerardo Tejedor Nieto, Gabriel Trujillo Hernández, Irene Urbano Benito, Urruela, Iñaki Usobiaga Ferrer, Mónica Vila, www.laguaridadeltrasgo.es, Mª Victoria Yagüe Kuzminska, Alejandro Yáñez Jiménez

Thraell

Daniel Bayarri Martínez, Julia Becerra Ramírez y Marcelo Domínguez Cantero, Víctor Cazorla, Clara, Fernando Coronado, Óscar Cosme Martínez, Ramón Domingo, Óscar M. Dóniz Hernández, Edanna, Enólogo, Francisco García Ruano "Ragzan", Pedro Gil "Steinkel", Carlos Gómez Barbero, Mariela González Álvarez, José Manuel González Salado, Sergio Gutiérrez Santos "Sergut", David Gutiérrez, Vanesa Hernández, Javier Jaraba García, Roberto López Montero, Maravillas Serrano, Mª Ángeles Miralles Colomina, Juan Nitensan, Annamaría Pandza , Eloy Pazos Vega, Manuel Pinta, Víctor Primo, Jordi Romà Vega, Manuel José Ruiz Mesa, Miguel Ángel Saorin Camacho, JC Sierra

Ódinn

Instant Dungeon Vorpalia

Este proyecto se financió mediante una campaña de micromecenazgo realizada en la web de Verkami entre el 14-XI-2014 y el 24-XII-2014. El *crowdfunding* recibió 452 aportaciones y recaudó 24.623 euros. ¡Muchas gracias a todos los mecenas por su inestimable apoyo!

¡Siéntete un verdadero vikingo con este juego de rol rigurosamente histórico!

Ponte en la piel de un auténtico hombre del norte con un realismo nunca antes visto. Crea personajes memorables hasta lograr que se canten sus gestas y se escriban sus sagas. Configura hechizos personalizados basándolos en la superstición del individuo. Adapta a tu gusto el nivel de dificultad del reglamento gracias al sistema de juego TOTUM REVOLUTUM.

Y por supuesto, disfruta de las extraordinarias fotografías e ilustraciones que contienen las páginas a todo color de este completo manual. Para viajar a la auténtica Era Vikinga solo necesitas el volumen que tienes entre las manos, unos cuantos dados y tu estupenda imaginación.

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



PVP 40 €

9 788460 670049

Síguenos en www.walhallarol.com y también en