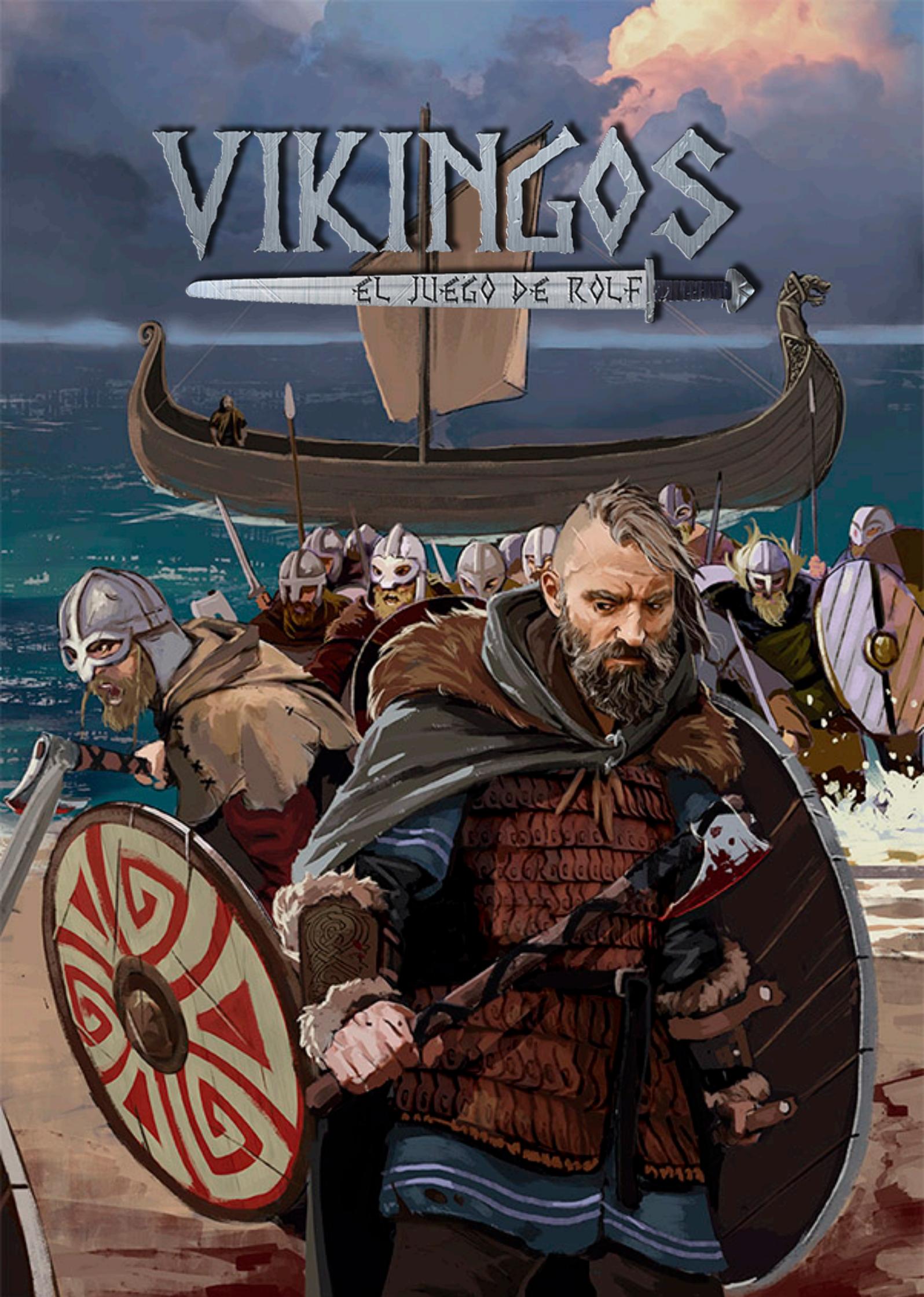


# VIKINGOS

EL JUEGO DE ROLF



# VIKINGOS



## AUTORES

Daniel Bech Montmany  
Marina Fernández Cases  
Víctor Jané Llopis

## ILUSTRADORES

Mimi Guarido Núñez  
Víctor Jané Llopis  
Helena Montmany Madurell  
Andrés Sáez Martínez (Marlock)

## MAQUETACIÓN

Víctor Jané Llopis

## PLAY TESTERS

Jordi Costart  
Marc Enrich  
Didac Enrichson  
Alba Martí  
Martí McAllister  
Arkaitz d'Udala (+3)  
Lluís Vicente  
Ricard Vicente

## ADVERTENCIA

Este es un pdf de muestra del juego de rol vikingos el juego de rolf. Todo su contenido, ya sean los textos como las imágenes de esta muestra están registrados y sometidos a derechos de autor. está prohibida su impresión, venta y reproducción.

Título: Vikingos el juego de Rolf  
© Vikingos 2019  
[www.rolfelvikingo.es](http://www.rolfelvikingo.es)

Impresión: Pixartprinting SpA  
ISBN: 978-84-09-09664-0



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

1 - Introducción: El juego de rol .....	6
2 - La ficha del personaje .....	10
2.1 - Pueblos escandinavos .....	12
2.2 - Atributos .....	14
2.3 - Infancia del Pj .....	16
2.4 - Puntos derivados de los atributos .....	16
2.5 - Posición social .....	17
2.6 - Profesiones .....	17
2.7 - Juventud del Pj .....	42
2.8 - Mitología y magia .....	43
2.9 - Resumen de la creación de la ficha .....	43
2.10 - Ejemplo de la creación de la ficha .....	44
3 - Las habilidades y la experiencia .....	46
3.1 - Las habilidades .....	48
3.2 - La experiencia .....	52
3.3 - Variación social .....	53
4 - El combate, armas y armaduras .....	54
4.1 - Combate y sus reglas .....	56
4.2 - Cuerpo a cuerpo .....	56
4.3 - A distancia .....	56
4.4 - Evasión de ataque .....	57
4.5 - Las armas .....	58
4.6 - El daño .....	60
4.7 - Armaduras y cascos .....	62
4.8 - Localizaciones, tasa de fortaleza y tasa de impacto .....	62
4.9 - Modificadores en el combate .....	64
4.10 - Otros tipos de heridas graves o mortales .....	64
4.11 - Ejemplo de un combate .....	65
5 - Oraciones, seidr y runas escandinavas .....	66
5.1 - Afinidad divina .....	68
5.2 - Oraciones .....	69
5.3 - Seidr .....	70
5.4 - Transmisión del seidr .....	71
5.5 - Runas .....	71
5.6 - Índice y descripción de las ramas del seidr .....	72
5.7 - Ejemplo de seidr y oraciones .....	91



6 - Mitología, Dioses y Jotnar .....	92
6.1 - Cosmología .....	94
6.1.1 - Creación de los mundos .....	94
6.1.2 - Yggdrasil .....	95
6.1.3 - Valhalla .....	96
6.1.4 - Ragnarok .....	97
6.2 - Dioses .....	98
6.2.1 - Aesir .....	98
6.2.2 - Vanir .....	104
6.3 - Jotnar .....	105
6.4 - Alfar y Dvergar .....	107
6.5 - Otros seres mitológicos .....	108
7 - El bestiario de Midgard .....	114
7.1 - Animales terrestres .....	116
7.2 - Animales aéreos .....	121
7.3 - Animales acuáticos .....	123
7.4 - Animales mitológicos .....	125
8 - Forma de vida .....	126
8.1 - ¿Quiénes eran los vikingos? .....	128
8.2 - Estructura de la sociedad vikinga .....	130
8.3 - Tradiciones vikingas .....	136
8.4 - Vida rural .....	140
8.5 - Construcciones .....	142
8.6 - Navegación y barcos vikingos .....	144
8.7 - Juegos y deportes .....	146
8.8 - Intercambio y moneda .....	146
9 - Historia y acontecimientos .....	148
9.1 - Cronología vikinga .....	150
10 - Aventuras y campaña .....	158
10.1 - El asalto a Lindisfarne .....	160
10.2 - Un día cualquiera .....	172
10.3 - Un pleito en el thing .....	184
10.4 - Serendipia .....	196
11 - Mapa, ficha de Vikingos y créditos .....	206



# 1 - INTRODUCCIÓN: EL JUEGO DE ROL



## ¿QUE ES EL ROL?

Los juegos de rol permiten introducirnos en un mundo imaginario, basado en épocas pasadas, presentes, futuras o fantásticas, donde interpretar un personaje frente a diferentes situaciones que puedan surgir en el transcurso de la partida. Para jugar siempre es necesario un director de juego, también llamado máster o Dj, y un grupo variable de jugadores. El rol suele ser un juego de cooperación donde los jugadores se aúnan con el objetivo de resolver la trama expuesta por el director de juego. Una vez planteada, los Pj's podrán tomar sus propias decisiones, eligiendo un rumbo propio en el mundo en que les sumerge el Dj. Las acciones que decidan emprender los Pj's durante la partida y su resultado modificarán el desenlace de la misma. Estas acciones se resuelven lanzando los dados y del resultado de dicha tirada dependerá el éxito o acierto del jugador en cada acción en función de las habilidades de su Pj. El grado de dificultad y el desenlace de la misma lo estipula siempre el máster o director de juego.

El juego se desarrolla en una mesa donde los jugadores y el Dj se sientan lo más cómodos posible. Se necesitan dados, con diferente número de caras, papel en blanco, lápices y goma, las fichas previamente hechas, muchas ganas de pasarlo bien y grandes dosis de imaginación.

Algunas veces pueden producirse enfrentamientos entre los Pj's pero nunca deberían producirse entre jugadores. En el rol no hay ganadores ni perdedores, se trata de divertirse, pasando un rato con los amigos, interpretando un ser o persona en una época remota o fantástica.

## VIKINGOS

Vikingos, como su propio nombre indica, es un juego de rol ambientado en la época de las grandes invasiones de estos héroes de los mares del norte. Este periodo abarca desde el 793 d.C., año del ataque vikingo al monasterio de Lindisfarne en las costas de las islas británicas, hasta el 1066 d.C. con la derrota vikinga en el asedio a Londres en la batalla de Stamford Bridge.

## LA FICHA

El primer paso es construir los personajes. Este se detalla en el capítulo 2 "La ficha del personaje". La ficha es simplemente una hoja de papel donde cada jugador verá definido su Pj: sus características físicas, mentales, el dominio de las diferentes habilidades y las acciones que podrá efectuar el jugador durante el transcurso del juego, sus posesiones y otros aspectos.

En una ficha siempre hay espacio para la personalización del personaje por parte de los jugadores donde pueden anotar una descripción física del Pj, sus objetivos en la vida, sus vicios o manías, sus hobbies u otras predilecciones.

En resumen, la ficha será la definición del personaje que el jugador quiera interpretar en la partida.

## EL DIRECTOR DE JUEGO

El director de juego o máster es el encargado de crear y dirigir las partidas, como también lo es de usar, corregir y manipular las reglas de este libro con tal de conseguir un sistema de juego que guste tanto a él como a sus jugadores. Es así el responsable de la ambientación y la recreación de la partida, como a su vez de los personajes que aparecerán en ella inmersos en la trama y el desenlace del juego.

En el transcurso de la partida los Pj's deberán enfrentarse a múltiples situaciones: batallas navales, grandes expediciones marinas, largas conquistas en tierras lejanas, guerras entre reinos vecinos, asedios a castillos y monasterios, vivir la conversión al cristianismo, enfrentarse a criaturas fantásticas del mundo mitológico escandinavo o sufrir la ira de los dioses vikingos.

El máster es el encargado de recrear el mundo y el entorno donde transcurre la acción a la vez que debe distribuir los tiempos de juego y controlar las reglas del mismo, ejerciendo de juez imparcial. Él protagonizará todos los personajes que intervengan en la partida. Desde un perro callejero lleno de pulgas hasta el rey de los Pj's.



## CONSEJOS PARA EL DJ

### TIEMPO DE JUEGO

Controla el tiempo de la partida, acelera o ralentiza los acontecimientos usando un sistema por turnos cuando las acciones sean simultáneas. En unos minutos una descripción adecuada puede dar la impresión a los jugadores que su Pj ha realizado un largo viaje.

Procura repartir el tiempo equitativamente entre los jugadores.

Dota a tus partidas de ritmo, acción, suspense e intriga. Intenta mantener a los jugadores atentos y motivados. Crea dinamismo en tus partidas y arastra a los Pj's cuando se queden sin iniciativas.

### LOS TURNOS

Distribuye el tiempo de juego en turnos. El turno es un espacio de tiempo relativo, que el máster puede acotar a la duración que crea conveniente, en función de las habilidades que empleen los personajes y equivalente entre estos para que realicen sus acciones simultáneamente.

### UBICACIÓN

Ubica geográficamente tu partida. Describe y detalla el mundo que ven y viven los Pj's en todo momento. Desde una lucha en el acantilado de una cumbre nevada, una cálida cena en la casa larga de un pequeño bondi o la más épica de las batallas navales.

Describe las escenas que lo requieran, como paisajes, casas o la fiesta de un Pnj. Pero tampoco abuses de ello hasta aburrir a los jugadores. Ubícales en la escena lo mejor que puedas y dales variables para que puedan decidir e interactuar con el medio propuesto.

Prepara los combates y batallas previamente. Ayudate con ejes cronológicos de los acontecimientos de la partida.

Ten en cuenta posibles bajas de los Pnj's y las consecuencias del combate.

Dibuja mapas para esclarecer las situaciones que lo requieran: Poblados, bondis, cuevas, monasterios, fortalezas o castillos. Estos dibujos y mapas te ayudarán mucho en los momentos de acción de la partida.

### PNJ'S

Dota a los Pnj's, personajes no jugadores interpretados por el Dj, más relevantes de la partida de rasgos que los personalicen y los conviertan en únicos o genuinos.

Crea su carácter y personalidad, recrea sus voces y sus formas de hablar y expresarse. Define sus manías, hobbies, patologías, defectos, atributos, taras físicas...

Haz las fichas de los Pnj's que tengan importancia o un papel relevante en la partida, ya que te ayudará tenerlas a mano cuando interactuen en la aventura.

### LOS JUGADORES

Anima a los jugadores y ayúdales a crear el trasfondo de sus Pj's de acuerdo con el resultado de la creación de ficha.

Dales libertad dentro de tus partidas para que siempre puedan decidir su camino ya sea con fortuna o desdicha.

Escucha a tus jugadores y mejorad conjuntamente aquello que creáis oportuno para un mejor funcionamiento del juego. Simplificad o profundizad en las reglas para conseguir un equilibrio de juego donde todos se encuentren a gusto.

### LOS DADOS

Los dados son la salsa del juego, el factor de azar que mantiene la atención y curiosidad. Procura que se empleen, eso es síntoma de que los jugadores toman decisiones y emprenden acciones durante la partida.

Usa las tiradas ocultas en momentos clave para asegurarte que los acontecimientos se desarrollan como los has planeado, independientemente del resultado de los dados.



## 2.2 - ATRIBUTOS

**Los Atributos:** Son las características que definen la base inicial y el límite máximo de las acciones que podrán desempeñar los personajes usando sus habilidades (Ver el apartado 2.6 "Profesiones" para una explicación más detallada de base inicial y límite máximo). Existen dos tipos de atributos: Los concretos y los generales.

**Concretos:** Son 3: Constitución, Afinidad divina y Belleza. Aportan información física y mística sobre el personaje pero no tienen un peso tan específico como los atributos generales sobre las habilidades. Durante la creación de la ficha sus valores deben oscilar entre 1 y 10.

- **Constitución:** Define la complexión del Pj. Se lanza 1D10 para determinarla.

TIRADA 1D10	HOMBRES		MUJERES	
Resultado	Altura (m.)	Peso (kg.)	Altura (m.)	Peso (kg.)
1	1,60	65	1,50	50
2	1,65	70	1,55	50
3	1,70	75	1,60	55
4	1,75	80	1,65	55
5	1,80	80	1,65	60
6	1,80	85	1,70	60
7	1,85	85	1,70	65
8	1,85	90	1,75	65
9	1,90	95	1,75	70
10	1,95	99	1,80	80

Una vez realizada la tirada el jugador elige el sexo de su Pj y posteriormente podrá escoger su altura y peso entre el nivel superior e inferior al resultado de su tirada.

- **Belleza:** Refleja lo atractivo que resulta el Pj. Se lanza 1D10 y el resultado se consulta en la siguiente tabla:

1D10	BELLEZA
Menos de 0	Espeluznante
0	Horroroso
1-2	Desfigurado
3-4	Feo
5-6	Guapo
7-8	Atractivo
9-10	Bello
11-12	Sobrehumana
13-14	Divino

- **Afinidad divina (Afi):** El Pj lanza 1D10 que determina su afinidad con los dioses. Sólo si su tirada es igual o superior a 7 puede elegir entre las profesiones místicas: Chamán, seidkona, curandero y enrunador.

1D10	AFINIDAD DIVINA
1	Aplastado por los dioses
2	Terrenal
3-4	Creyente
5-6	Devoto
7-8	Espiritual
9	Místico
10	Tocado por los dioses



**Generales:** El valor de los atributos generales humanos siempre oscila entre 3 y 11. Más adelante, los Pj's podrán subir estos atributos mediante puntos de experiencia, pero nunca por encima de 10.

Para definir estos atributos el jugador tira 7D10 y otorga, a su elección, el resultado de cada dado a cada uno de los atributos generales (Fuerza, Resistencia, Habilidad, Agilidad, 6Sentidos, Conocimientos, Empatía).

Todos los dados de resultado inferior a tres (1 o 2) vuelven a lanzarse.

Si la suma de los siete dados es inferior o igual a 40 el jugador puede volver a tirar todos los dados de nuevo (7D10).

⊗ **Fuerza:** Determina la capacidad de levantar peso, el bonificador de fuerza y el uso de armas pesadas por parte del Pj.

⊗ **Resistencia:** Determina la capacidad de resistir la fatiga, el cansancio y las enfermedades. La resistencia multiplicada por dos más la constitución darán como resultado los puntos de vida del Pj.

⊗ **Habilidad:** Determina la capacidad del Pj en el uso de habilidades manuales inclusive algunas armas.

⊗ **Agilidad:** Determina la capacidad motriz, coordinación corporal y habilidades del Pj relacionadas con sus piernas, tales como correr.

⊗ **6Sentidos:** Determina la capacidad de los cinco sentidos del Pj (vista, gusto, olfato, tacto y oído) más su intuición.

⊗ **Conocimientos:** Determina la capacidad de aprendizaje del Pj. De ellos dependen todas aquellas habilidades relacionadas con el intelecto.

⊗ **Empatía:** Determina la capacidad del Pj para relacionarse y comunicarse con todo tipo de seres vivos. De esta capacidad dependerán las habilidades que use para ello.

### Bonificadores por pueblo

Una vez determinados los atributos generales el jugador anota los modificadores por pueblo, sumando a sus respectivas bases (suma de los dos atributos generales de que depende cada habilidad) los bonificadores recibidos según su origen de procedencia.

TABLA DE LOS BONIFICADORES POR PUEBLO			
Habilidades	Suecos	Noruegos	Daneses
1 Arma	5%	10%	15%
Esquivar	15%	10%	5%
Navegar	5%	15%	10%
Astrología	15%	5%	10%
Const. naval	10%	5%	15%
Regatear	10%	15%	5%



# CURANDERO

## DESCRIPCIÓN

Es conocedor de las plantas y sus propiedades, que aplica en el arte de sanar u con otros fines.

Puede diagnosticar y tratar enfermedades, detener una hemorragia, entablillar una fractura ósea, curar un envenenamiento o elaborar cataplasmas o infusiones para la recuperación de heridas.

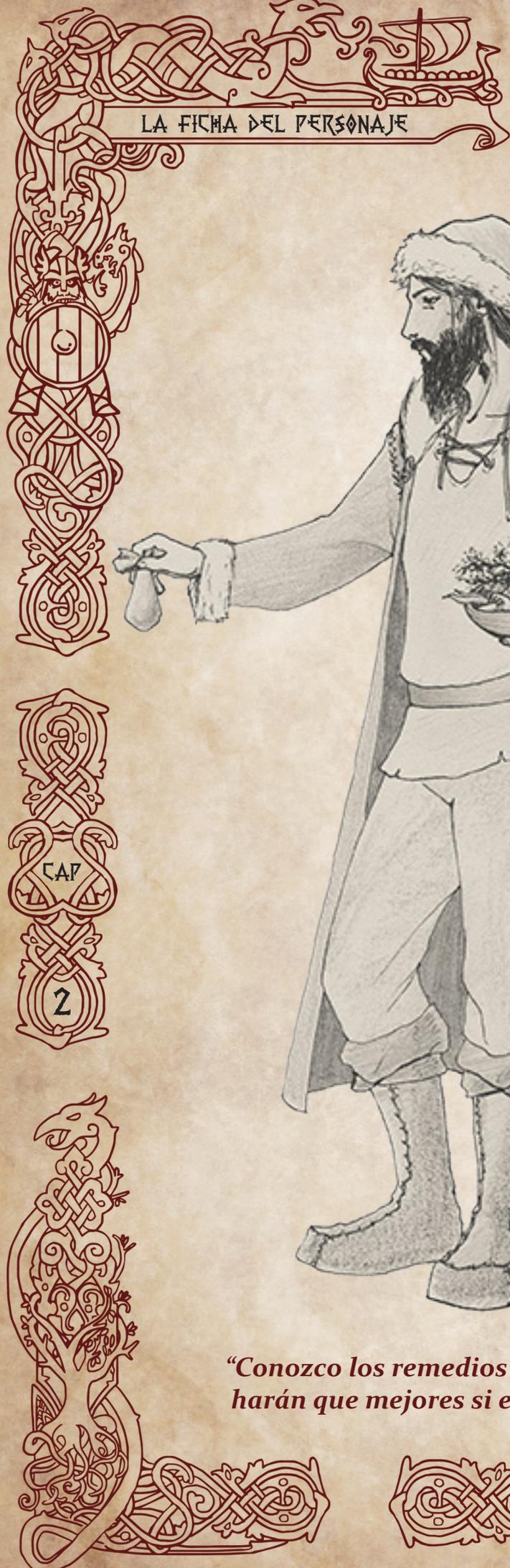
DEIDAD: EIR

## HABILIDADES

- ☀ Con. plantas
- ☀ Medicina
- ☀ Primeros auxilios
- ☀ Psicología
- ☀ Seidr

- ↳ 1 Arma a elegir
- ↳ Buscar
- ↳ Ocultar
- ↳ Astrología
- ↳ 1 Con. a elegir (animal o mineral)
- ↳ Con. mitos
- ↳ Con. rúnico
- ↳ Tacto

*“Conozco los remedios naturales que harán que mejores si enfermas.”*



# ENRUNADOR



## DESCRIPCIÓN

Conoce como modificar algunos objetos, mediante la inscripción de runas, para que sean válidos en la práctica del seidr. Con sus dotes de artesano puede grabar, esculpir, tejer, pintar o teñir las runas en función del material que trabaja.

Puede enrunar los objetos para uso propio o para otros.

DEIDAD: FRIGG

## HABILIDADES

- ☀ 1 Arma a elegir
- ☀ Conocimiento a elegir (vegetal, animal o mineral)
- ☀ 1 Habilidad artesanal a elegir
- ☀ Con. rúnico
- ☀ Buscar
  
- ⬇ 3 Habilidades artesanales a elegir
- ⬇ 1 Con. no elegido anteriormente (vegetal, animal o mineral)
- ⬇ Astrología
- ⬇ Juego
- ⬇ Tacto
- ⬇ Seidr



*“Yo las grabo, yo las pinto, yo las tiño, yo las forjo o las esculpo, yo soy el artesano de las runas.”*



# GUERRERO

## HABILIDADES

- ☀ 3 Armas a elegir
- ☀ Esquivar
- ☀ Correr
  
- ⤴ Intimidar
- ⤴ Remar
- ⤴ Juego
- ⤴ Nadar
- ⤴ Saltar
- ⤴ Mando
- ⤴ Cabalgar
- ⤴ Gusto

## DESCRIPCIÓN

Vive por y para la guerra. Su finalidad en la vida es morir luchando en combate para poder entrar en el Valhalla. Es experto en el uso de las armas y en las artes del combate.

En función de su riqueza puede disponer de un grupo de hombres armados a su servicio, actuar a las órdenes de un superior o vender su espada como mercenario al mejor postor.

DEIDAD: TYR

*“Por Tyr y Odín lucharé en cada batalla hasta morir empuñando mi arma para que las Valquirias me lleven al Valhalla.”*



# SKJALDMÖ



## DESCRIPCIÓN

Profesión desempeñada exclusivamente por mujeres vírgenes que han dedicado su vida al aprendizaje del uso de las armas y la práctica en el combate. Están entrenadas para entrar en batalla como escuderas donde luchan codo con codo junto a los más temibles guerreros.

*“Mi razón de ser es el fragor de la batalla, las vaquirias me guían y Freyja me ilumina.”*

DEIDAD: VIDAR

## HABILIDADES

- ☀ 2 Armas a elegir
- ☀ Escudo
- ☀ Esquivar
- ☀ Primeros auxilios
  
- ⤴ Ocultar
- ⤴ Cantar
- ⤴ Cabalgar
- ⤴ Lanzar
- ⤴ Nadar
- ⤴ Saltar o acrobacias
- ⤴ Trepas
- ⤴ Oído



### 3.1 - LAS HABILIDADES

Entendemos por habilidades las acciones que los Pj's pueden realizar en el juego.

Las habilidades las dividimos en 8 bloques: Artesanales, artísticas, físicas, cognitivas, sensoriales, peculiares, místicas y armas.

Las habilidades en armas definen la capacidad de usar cada una de ellas por el Pj. Su uso se especifica en el capítulo 4.

Las habilidades místicas también tienen un tratamiento especial detallado en el capítulo 5.

Cada habilidad depende de 2 atributos concretos o generales. Por ello, el valor base inicial de cualquier habilidad es la suma de los atributos de los que depende. El límite máximo de puntos que puede alcanzar un Pj en cada una de las habilidades viene determinado por la suma de los dos atributos de que depende multiplicados por 5.

El valor de la habilidad es un número porcentual (comprendido entre 0 y 100). Este indica las posibilidades de éxito del Pj al desempeñar sus habilidades. El dominio de las habilidades dependerá, entre otros factores, del pueblo, la posición social y la profesión de los Pj's.

La resolución de las acciones se efectuará lanzando 1D100. Si la tirada es inferior al valor numérico de la habilidad, el Pj obtiene un éxito en el desempeño de la acción consiguiendo así un resultado satisfactorio para sus propósitos.

#### La iniciativa

Antes de realizar cualquier acción simultánea deben calcularse las iniciativas de cada uno de los Pj's y Pnj's para saber en que orden actuarán.

El personaje con la iniciativa más alta actuará primero.

Para calcular la iniciativa se suma a la iniciativa básica (Habilidad+Agilidad+6Sentidos) el resultado de una tirada de 1D20.

#### Bonus y malus

El Dj podrá otorgar los bonus o malus que crea convenientes en función de la dificultad que conlleve la acción. Como ejemplo podrían servir los de la siguiente tabla.

#### BONUS Y MALUS

Muy fácil	+40%
Fácil	+20%
Normal	+0%
Difícil	-20%
Muy difícil	-40%

#### Críticos y pifias

Entendemos por crítico un resultado igual o menor al 10 % del dominio de la habilidad usada por el Pj.

El crítico y la pifia varían en función del porcentaje que tenga el Pj en el dominio de la habilidad usada, según se detalla en la siguiente tabla:

CRÍTICO	DOMINIO DE LA HABILIDAD	PIFIA
01	01-10%	de 91 a 100
01 y 02	11-20%	de 92 a 100
de 01 a 03	21-30%	de 93 a 100
de 01 a 04	31-40%	de 94 a 100
de 01 a 05	41-50%	de 95 a 100
de 01 a 06	51-60%	de 96 a 100
de 01 a 07	61-70%	de 97 a 100
de 01 a 08	71-80%	de 98 a 100
de 01 a 09	81-99%	99 y 100
de 01 a 10	100%	100

**Ejemplo:** A la temprana edad de 9 años Rolf Gunnarson compite con su primo mayor Orn en una carrera de barcas. Las aguas del fiordo están calmadas desde el amanecer, por ello es fácil remar en ellas y ambos obtienen una bonificación de +20% al dominio de su habilidad remar.

Los dos jóvenes lanzan los dados por su habilidad remar más el bonificador de +20% al dominio de dicha habilidad. Orn, que tiene 30%+20%=50% obtiene un 44 en su tirada, remando así con éxito. Al mismo tiempo Rolf que tiene un 25%+20%=45%, obtiene un 02 pasando así su tirada con un resultado crítico. Esto le permite avanzar más rápido que su primo y lograr la victoria en la carrera.



## ARTESANALES

- **Carpintería (HAB+CON):** Capacidad para trabajar la madera o realizar utensilios con ella.
- **Esculpir (HAB+CON):** Capacidad para moldear, pulir, grabar inscripciones y hacer esculturas en la piedra.
- **Forjar (HAB +CON):** Capacidad para fundir, trabajar y manipular los metales o realizar utensilios con ellos.
- **Tejer (HAB+CON):** Capacidad para elaborar tejidos a partir de fibras vegetales o animales. Como una armadura de cuero, ropa de uso diario o cestos de mimbre.
- **Pintar (HAB+CON):** Capacidad para teñir o colorear objetos desde ropas a velas de barco.
- **Joyería (HAB+CON):** Capacidad para manipular, tallar e incrustar metales, piedras preciosas y gemas.
- **Cocinar (HAB+CON):** Capacidad y conocimiento para elaborar alimentos de todo tipo así como la conservación de los mismos.
- **Construcción terrestre (HAB+CON):** Capacidad para construir todo tipo de edificios. Desde casas hasta fortificaciones militares.
- **Construcción naval (HAB+CON):** Capacidad para construir todo tipo de embarcaciones.

## ARTÍSTICAS

- **Cantar (EMP+CON):** Capacidad para entonar y recordar melodías y canciones.
- **Bailar (EMP+AGI):** Capacidad para expresarse corporalmente siguiendo el ritmo de la música.
- **Música (CON+HAB):** Capacidad para componer e interpretar melodías con un instrumento. El Pj deberá especificar el instrumento que domina. Si quisiera dominar otro instrumento deberá apuntarlo como una nueva habilidad que partirá desde la misma base (Con+Hab).
- **Recitar (CON+EMP):** Capacidad para crear, expresar y memorizar historias, cuentos y poesías.

## FÍSICAS

- **Acrobacias (AGI+HAB):** Capacidad para realizar todo tipo de piruetas. Desde dar volteretas hasta andar con las manos.
- **Cabalar (AGI+EMP):** Capacidad para usar animales como montura. El Dj puede imponer bonus o malus dependiendo del animal que el Pj utilice y su familiaridad con este.
- **Conducir carro/trineo (HAB+6SEN):** Capacidad para desplazarse en carro o trineo.
- **Correr (AGIx2):** Capacidad para desplazarse de forma ágil y veloz.
- **Esquivar (AGI+6SEN):** Capacidad para evitar ataques físicos. No se pueden esquivar proyectiles pero sí armas arrojadas o cualquier objeto lanzado (consultar pág. 57, apartado 4.4. "Evasión de ataque").
- **Esquiar (AGI+RES):** Capacidad para desplazarse por la nieve mediante el uso de esquís.
- **Lanzar (AGI+FUE):** Capacidad para arrojar objetos a distancia (consultar pág. 56, apartado 4.3. "El combate a distancia").
- **Nadar (AGI+HAB):** Capacidad para desplazarse con soltura en el agua. En caso de fallar una tirada en este medio el Pj debe tirar por ahogamiento (consultar pág.64).
- **Rastrear (HAB+6SEN):** Capacidad para seguir y/o eliminar rastros y pistas.
- **Remar (HAB+FUE):** Capacidad para usar los remos de una embarcación y soportar el cansancio que ello conlleva.
- **Saltar (AGI+FUE):** Capacidad para elevarse vertical y horizontalmente en el aire con soltura. En caso de caídas, los personajes pueden resultar heridos (consultar pág.64).
- **Trepar (AGI+FUE):** Capacidad para subir por superficies verticales. Desde un edificio hasta un árbol. Objetos como una cuerda u otros otorgan un bonus a discreción del Dj.



# CAPÍTULO 4

EL COMBATE, ARMAS Y ARMADURAS





## EL COMBATE, ARMAS Y ARMADURAS

- 4.1 - Combate y sus reglas
- 4.2 - Cuerpo a cuerpo
- 4.3 - A distancia
- 4.4 - Evasión de ataque
- 4.5 - Las armas
- 4.6 - El daño
- 4.7 - Armaduras y cascos
- 4.8 - Localizaciones, tasa de fortaleza y tasa de impacto
- 4.9 - Modificadores del combate
- 4.10 - Otros tipos de heridas graves o mortales
- 4.11 - Ejemplo de un combate

**DE LAS ARMAS NO HAY, EN EL CAMPO,  
QUE ALEJARSE UN PASO;  
NUNCA SE SABE POR ESOS CAMINOS  
CUANDO HARÁ FALTA LA LANZA.**

HÁVAMÁL CAPÍTULO I, 38



## 4.5 - LAS ARMAS

### A UNA MANO

⊗ **CUCHILLO** D:1D4 FM:2  
Arma corta de una mano, ocultable entre el ropaje, con hoja metálica de uno o dos filos de entre 10 y 25 cm. de longitud. Hay diferentes tipos entre los que destacan los Knifr y los seax. Daño punzante y cortante.

⊗ **ESPADA CORTA** D:1D5 FM:4  
Arma corta de una mano, con hoja metálica de uno o dos filos de entre 30 y 55 cm. de longitud. Daño punzante y cortante.

⊗ **ESPADA VIKINGA** D:2D4 FM:5  
Arma larga de una mano, con hoja metálica de uno o dos filos de entre 45 y 90 cm. de longitud. Daño punzante y cortante.

⊗ **GARROTE** D:1D4 FM:3  
Arma corta de madera, de una sola mano, más ancha de la punta que del mango. Daño contundente.

⊗ **HACHA DE MANO** D:1D3+1D4 FM:4  
Arma corta de una mano, hecha con un mango de madera de entre 40 y 60 cm. y una hoja de metal de tamaño y forma variable. Daño cortante.

⊗ **HOZ** D:1D4 FM:2  
Usada generalmente como herramienta de labranza, puede emplearse como arma. Se compone de una hoja metálica curvada de 20 a 40 cm. de longitud y un mango de madera. Daño cortante.

⊗ **MARTILLO DE MANO** D:2D3 FM:6  
Arma corta de una mano, con un mango de madera entre 35 y 55 cm. y una cabeza de piedra o metal de tamaño y forma variable. Daño contundente.

⊗ **ESCUDO** D:1D3 FM:4-7  
Los escudos vikingos son considerados un arma defensiva y ofensiva a la vez, ya que también se pueden usar para golpear enemigos. Son redondos y están hechos de madera de tilo, abeto, aliso o álamo. Los hay de diferentes tipos en función de su diámetro y de los materiales adicionales, como el cuero o el metal, usados en su confección.

### A DOS MANOS

⊗ **BASTÓN** D:1D3 (1 mano) FM:2  
D:1D8 (2 manos)  
Arma larga de una o dos manos, hecha de madera, de entre 120 y 180 cm. Daño contundente.

⊗ **HACHA DE COMBATE** D:1D6+1D4 FM:7  
Arma larga de dos manos, hecha con un mango de madera de entre 60 y 100 cm. y una hoja de metal de tamaño y forma variable. Daño cortante y contundente.

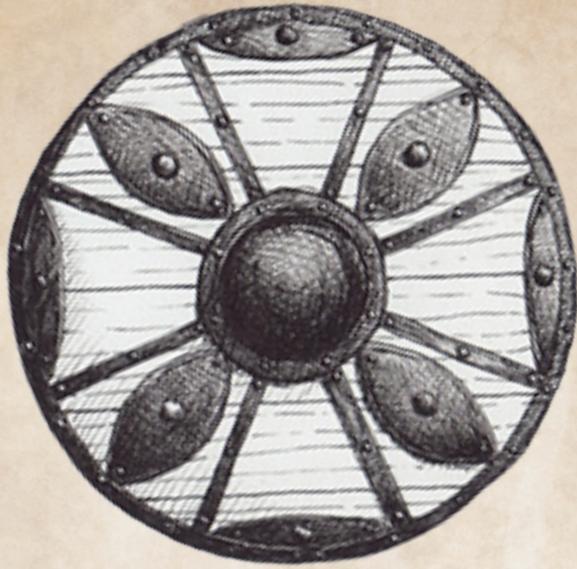
⊗ **MARTILLO DE GUERRA** D:2D6 FM:8  
Arma larga de dos manos, con un mango de madera entre 60 y 100 cm. y una cabeza de piedra o metal de tamaño y forma variable. Solo los más adinerados pueden permitírselo debido a su elevado coste. Daño contundente.

⊗ **LANZA** D:1D4 (1 mano) FM:3  
D:1D8 (2 manos)  
Arma compuesta de una hoja metálica de 15 a 30 cm. y de un mango de madera de tamaño variable acorde con la altura del portador.

Puede usarse de tres formas distintas siempre mediante la habilidad de arma lanza, a una mano (infligirá menor daño), a dos manos (infligirá mayor daño) y arrojándola (su daño será el mismo que el de el uso con una mano pero sin el bonificador de fuerza).

⊗ **HORCA** D:1D3 (1 mano) FM:4  
D:1D6 (2 manos)  
Arma de uso idéntico a la lanza generalmente empleada como herramienta de labranza. Está compuesta por una horquilla de madera de dos, tres, cuatro o cinco puntas de 25 a 40 cm. de longitud y de un mango de madera de tamaño variable acorde con la altura del portador.

⊗ **LUCHA DESARMADO** D:1 punto  
Entendemos por combate desarmado golpear con una parte del cuerpo, como un puñetazo, una patada, un cabezazo, un codazo, un rodillazo o mordisco.



CAP  
4



## 4.9 - MODIFICADORES DEL COMBATE

Diferentes situaciones de combate, según la posición de los combatientes, pueden originar la necesidad de otorgar bonificadores o penalizadores a estos.

### MODIFICADORES DE COMBATE

Atacar desde el suelo	Malus 20%
Atacar con la mano torpe	Malus 35% Los ambidiestros no tienen malus
Atacar a caballo	Bonus 15%
Atacar desde posición elevada	Bonus 10%
Atacar a un enemigo derribado	Bonus 20%
Atacar por la espalda o sorpresa	Bonus 40%
Disparo a distancia por la espalda	No hay opción de parada con escudo.



## 4.10 - OTROS TIPOS DE HERIDAS GRAVES MORTALES

**Ahogamiento:** Como hemos visto en el capítulo de las habilidades los Pjs pueden ahogarse si no son capaces de nadar. Cada tirada de nadar fallada resta 1D3 puntos de vida. Al llegar a 0 el Pj queda inconsciente y se hundirá en el mar, perdiendo un punto de inconsciencia por asalto y muriendo al consumirlos todos. En esta circunstancia solo podrá ser salvado por otro Pj o Pnj. En caso de nadar y sobrevivir, al salir del agua y tras descansar un mínimo de 2 horas habrá recuperado todos los puntos de vida que hubiese perdido en el ahogamiento.

**Frío:** El hábitat natural de los Pj's es muy frío y gran parte del año conviven con la nieve y el hielo. Esto puede ocasionar hipotermias, congelación y enfermedades. El Dj puede aplicar según crea conveniente diferentes malus o daños en función de la exposición de los Pj's.

**Quemaduras:** Un Pj expuesto al fuego recibe un daño variable según la intensidad del mismo que puede abarcar desde 1D3 a 1D8 puntos de vida por asalto. Debe tenerse en cuenta el tipo de ropa y la facilidad de esta para prender en llamas. También debe considerarse que el humo puede provocar asfixia, pudiendo el Pj realizar tiradas de resistencia x 5 con un bonus o malus en función de la cantidad de humo.

Además, el fuego puede derribar un edificio o una construcción encima de un Pj.

**Caídas:** Las caídas pueden ser de diferente naturaleza. Es diferente caer desde una torre sobre el agua de un foso que caer por un acantilado sobre un montón de rocas afiladas. Por eso el Dj debe considerar el daño que puede causar la caída.

Por ejemplo en una caída fuerte el daño podría ser de 1D6 y una leve 1D3 o incluso no infligir daño alguno.

**Venenos:** La ingesta de sustancias en mal estado o envenenadas pueden acarrear enfermedades de diferentes envergaduras e incluso acabar con la vida del intoxicado.

## 4.11 - EJEMPLO DE UN COMBATE

En una de sus épicas batallas, Rolf se encuentra acorralado en la cima de un acantilado por tres rudos adversarios.

Rolf aguanta firme en su posición, armado con su espada vikinga y su escudo. Dos de sus rivales se acercan a él, con una hacha a dos manos y con una espada corta y escudo, respectivamente. El tercer contrincante se mantiene a distancia con un cuchillo arrojadizo en sus manos.

Los combatientes calculan sus iniciativas, suma de la habilidad, la agilidad, los 6 Sentidos y el resultado de una tirada de 1D20.

Rolf tiene una iniciativa básica de  $9+8+7=24$  y debe sumarle el resultado de 1D20. Sus adversarios tienen una iniciativa básica de 23, 18 y 20. Rolf obtiene un 3 en su tirada y su iniciativa final es de  $24+3=27$ . Después de lanzar los dados sus adversarios A, B y C obtienen respectivamente 30, 28, 23.

### TURNO 1

Actúa primero el adversario A con iniciativa 30, que lanza un cuchillo arrojadizo a Rolf desde 9 metros. Por ello obtiene un bonus de 10% por la proximidad. Su dominio de arma arrojadiza es de 55% y su tirada es de 59 por lo que obtiene éxito en la acción gracias al bonus de proximidad. Rolf usa su escudo para evadir el ataque. Con un dominio 34% obtiene un 13 parando el cuchillo que queda clavado en la madera.

Tras calcular los puntos de daño del impacto, 4, el maltrecho escudo de Rolf pierde 4 puntos de su resistencia actual quedando en 11 puntos. A continuación el adversario B usa su hacha con un dominio de 60% pero como obtiene un 73 en su tirada de dados falla su ataque.

Entonces Rolf blande su espada contra el rival C, con un dominio de 65% obtiene un resultado crítico con un 01 en su tirada.

Su rival tira por escudo 30% obteniendo un 47 y no para el golpe de Rolf.

Al ser un crítico el impacto se produce en la cabeza (0) infligiendo máximo daño que en el caso de Rolf es 11 ( $2D4+3$ ). El rival C tiene 15 puntos de vida. Tras consultar la tabla de la tasa de impacto, cae desvanecido 1D4 turnos, obteniendo 4 en su tirada, y restando desmayado durante ese plazo de tiempo.



### TURNO 2

Si se decide mantener las iniciativas no deberá volverse a tirar el 1D20 para recalcularlas, volviendo a actuar en el mismo orden. Si se prefiere se puede lanzar iniciativa al inicio de cada turno.

El adversario A avanza hacia Rolf desenfundando su espada corta. A su vez el rival B repite su ataque sobre Rolf, esta vez obtiene un 36 sobre 60% en hacha dos manos. Rolf saca un 16 y consigue parar el golpe. El daño infligido de 11 puntos hace añicos el escudo de nuestro héroe, quien devuelve el golpe al obtener un 37 en su tirada sobre 65 %.

El rival B intenta parar el ataque con su arma usando su dominio sobre la misma 60% con el penalizador pertinente de 30% para realizar esta acción. Su resultado es 58, al fallar la tirada de evasión de ataque recibe el golpe.

Rolf tira sus  $2D4 +3$  e inflige 9 puntos de daño al adversario B. Este último, que tiene 18 puntos de vida, tras consultar la tabla de la tasa de impacto, recibe un golpe en su brazo derecho que provoca que quede desarmado.

### TURNO 3

Ante las exitosas acciones de Rolf los atacantes A y B huyen de él temerosos. Entonces Rolf aprovecha para recoger el hacha a dos manos.

### TURNO 4

Mientras Rolf ve a sus enemigos alejarse corriendo asesta un golpe mortal al adversario C, que permanece desvanecido en el suelo.

Su dominio sobre esta arma es de 55% tras sumar los modificadores de combate por atacar a un enemigo derribado (20%) y atacar por sorpresa (40%) el porcentaje de éxito de la tirada pasa a ser de 115%. Al ser 79 el resultado de su tirada impacta en el abdomen de su objetivo que permanece indefenso. En la tirada de daño de su ataque ( $1D6+1D4+3$ ) obtiene un 7, dejando a su rival a 0 puntos de vida y restándole 3 puntos de inconsciencia.

Este morirá desangrado 7 turnos después, al perder el último de sus 10 puntos de inconsciencia (Afi x2).



## 5.1 - AFINIDAD DIVINA

La afinidad divina permite al Pj interactuar con los dioses mediante las oraciones y realizar hechizos seidr.

Este atributo concreto influye sobre la base de todas las habilidades místicas (detalladas en el capítulo 3), los puntos de seidr (PS) y los puntos de inconsciencia (PI).

Las habilidades místicas son cuatro: Conocimiento de mitos, oraciones, seidr y conocimiento rúnico. Estas dos últimas conforman la capacidad y habilidad del Pj para realizar hechizos seidr.

Solo los Pj de profesión chamán, seidkona, curandero o enrunador podrán subirse puntos a las habilidades seidr y conocimiento rúnico durante la creación de personaje.

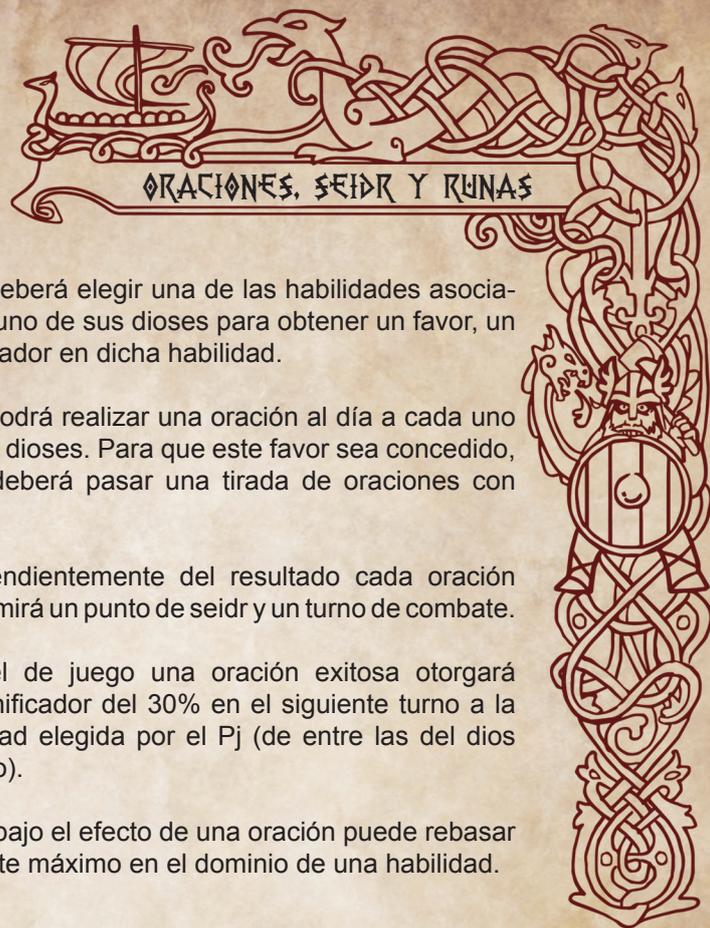
Cualquier Pj que aprenda los 9 hechizos de una rama, ganará un punto de afinidad divina de forma permanente por haberla completado.

**-Puntos de seidr (Afinidad divina x 3):** Todo personaje tiene una cantidad de puntos de seidr que sirven para realizar oraciones y hechizos seidr. Se recuperarán totalmente una vez el Pj descansa durmiendo un mínimo de 7 horas.

**-Puntos de inconsciencia (Afinidad divina x 2):** Son los puntos de aguante que tiene un Pj por debajo de 0 puntos de vida y antes de morir. Se pierden a razón de 1 punto por turno de combate y, al perderlos todos, el jugador muere. Cualquier jugador por debajo de los 0 puntos de vida estará en estado de inconsciencia. Es evidente que en este estado el Pj no puede realizar ninguna acción hasta que, al ser atendido, recupere un punto de vida y recobre el sentido.



*Los dioses Aesir Sól y Mani perseguidos por los lobos Sköll y Hati, respectivamente.*



## 5.2 - ORACIONES

**-Oraciones (AFI+6SEN):** Capacidad del Pj para pedir favores a los dioses.

Como hemos visto en el capítulo 2 La ficha del personaje, cada Pj rinde devoción a 3 dioses, excepto el chamán, la seidkona, el curandero y el enrunador que lo hacen a 4.

Uno viene asociado a su profesión, el otro determinado al azar por su familia y el tercero queda a elección del jugador (el chamán, la seidkona, el curandero y el enrunador elegirán 2 dioses a su elección).

Cada dios tiene unos poderes determinados por su naturaleza o que se le asocian por sus hazañas pero el Pj sólo podrá invocar los favores de los dioses a los que rinda devoción.

El Pj deberá elegir una de las habilidades asociadas a uno de sus dioses para obtener un favor, un bonificador en dicha habilidad.

El Pj podrá realizar una oración al día a cada uno de sus dioses. Para que este favor sea concedido, el Pj deberá pasar una tirada de oraciones con éxito.

Independientemente del resultado cada oración consumirá un punto de seidr y un turno de combate.

A nivel de juego una oración exitosa otorgará un bonificador del 30% en el siguiente turno a la habilidad elegida por el Pj (de entre las del dios elegido).

Un Pj bajo el efecto de una oración puede rebasar su límite máximo en el dominio de una habilidad.



### TABLA DE DIOSES

DIOSES	HABILIDADES	PROFESIÓN
1-Andhrimir	Gusto, olfato, intuición.	Cocinero
2-Baldr	Elocuencia, enseñar, idioma.	Artesano
3-Bragi	Recitar, cantar, musica, bailar.	Skald
4-Buri	Conocimiento de mitos, mando, enseñar.	Constructor
5-Eir	Conocimiento vegetal, medicina, primeros auxilios.	Curandero
6-Forseti	Psicología, tasar, astrología.	Lagman
7-Freyja	Seducción, conocimiento vegetal, seidr.	Chamán/Seidkona
8-Freyr	Conocimiento mineral, cabalgar, navegar.	Colono
9-Frigg	Seducción, psicología, conocimiento rúnico.	Enrunador
10-Heimdallr	Tacto, oído, olfato.	Explorador
11-Hoenir	Cualquier habilidad sensorial.	Pastor
12-Loki	Escondarse, camuflarse, sigilo.	Ladrón
13-Nótt	Sigilo, ocultar, conducir carro.	Siervo
14-Njördr	Navegar, remar, nadar, pescar.	Marinero/Pescador
15-Odín	Memoria, intimidación, lanza y palo.	Berserker
16-Thor	Martillos, esquivar, armas arrojadas.	Campesino
17-Tyr	Arma cuerpo a cuerpo, arma arrojada, arma a distancia.	Guerrero
18-Ullr	Esquiar, arcos, rastrear.	Cazador/Arquero
19-Vidar	Sigilo, arma cuerpo a cuerpo, acrobacias.	Skjaldmö
20-Ve	Elocuencia, idioma, regatear.	Comerciante



# CONTROL TIEMPO (UR)

	CONTROL TIEMPO (UR)	RUNAS	PS	DURACIÓN	ARTESANÍA
N1	Augurios del clima	Ur-Is-Sol	3	Instantánea	Esc./Joy.
	Niebla	Ur-Is	5	1D3 Horas	Tejer
	Lluvia	Ur-Ur	4	1D3 Horas	Tejer
N2	Soplo de Njördr	Ur-Reid	7	1D3 Horas	Carpintería
	Calmar tempestad	Ur-Logr	7	-	Joy./Car.
	Buena cosecha	Ur-Bjarkan	6	Recolección	Carpintería
N3	Tormenta de Skadi	Ur-Is-Hagall	9	1D3 Horas	Tejer
	Furia de Aegir	Ur-Is-Reid	10	1D3 Horas	Tejer
	Rayo de Thor	Ur-Sol	10	-	For./Joy.

## NIVEL 1

### AUGURIOS DEL CLIMA

**PS:3 Duración: Instantánea**

**Realización:** El lanzador inscribe cada una de las runas del futhark en pequeñas piedras circulares y planas o bien en huesos de forma similar. Para activar el hechizo el lanzador debe arrojar las runas y según su posición determina el tiempo meteorológico que hará en la zona.

**Efecto:** El lanzador adivina el clima que se producirá, de forma natural, en una zona concreta durante las próximas dos semanas.

### NIEBLA

**PS:5 Duración: 1D3 Horas**

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en un brazalete de cuero que deberá llevar puesto en su antebrazo izquierdo mientras dure el hechizo.

**Efecto:** El lanzador crea una neblina densa y estática, pudiendo ocultar una pequeña embarcación, un grupo de hombres o una cabaña.

### LLUVIA

**PS:4 Duración: 1D3 Horas**

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en un brazalete de cuero que deberá llevar puesto en su antebrazo derecho mientras dure el hechizo.

**Efecto:** El lanzador crea un pequeño cúmulo de nubes medias o altas, en una zona determinada, pudiendo hacerlas precipitar a su criterio.



## UR

Lluvia, tenacidad, libertad, sabiduría, brutalidad, ignorancia, potencia masculina.



## NIVEL 2

### SOPLO DE NJÖRD

**PS:7** Duración: 1D3 Horas

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en un amuleto de madera de abeto, al que sujetará, mediante barro, dos plumas de águila de 10 cm. de longitud mínima. Debe llevar encima el amuleto mientras dure el hechizo.

**Efecto:** El lanzador crea una ráfaga de aire en movimiento pudiendo mover objetos, ayudar en la navegación a vela o dificultar el avance de personas. El viento se propaga desde el punto de origen y en la dirección elegidos por el lanzador, hasta un máximo de 100 metros y en forma de cono con un ángulo de 30 grados.

### CALMAR TEMPESTAD

**PS:7** Duración: -

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en un pendiente en forma de aro, de madera o metal. Deberá llevarlo puesto durante el transcurso del hechizo.

**Efecto:** El lanzador consigue apaciguar una tormenta o tifón ya sean de origen natural o bien generados mediante el seidr.

### BUENA COSECHA

**PS:6** Duración: Hasta la recolección

**Realización:** El lanzador debe inscribir las runas en una tablilla de madera de abedul y enterrarla, durante la noche de luna llena posterior a la siembra del campo que quiera hechizar. Pasada con éxito la tirada de seidr, la tablilla irá deshaciéndose en la tierra hasta fundirse totalmente con ella el día de la recolección. Si alguien encuentra y retira la tablilla antes del día de cosecha, esta pierde sus poderes para siempre y la cosecha deja de estar bajo el influjo del hechizo.

**Efecto:** Durante la noche indicada, el lanzador hechiza el cultivo haciendo que este fructifique y sea próspero. Garantiza una buena cosecha durante su recolección. El campo producirá al cien por cien de su rendimiento sin sufrir inclemencias meteorológicas ni plagas.

## NIVEL 3

### TORMENTA DE SKADI

**PS:9** Duración: 1D3 Horas

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en una espinillera de cuero, que cubre desde el tobillo hasta debajo de la rodilla y que deberá llevar puesta en su pierna derecha mientras dure el hechizo.

**Efecto:** El lanzador desata las fuerzas de la naturaleza creando una tempestad de nubes, viento, nieve e incluso granizo. Esta afectará a todo lo que se encuentre a su alrededor en un radio de 30 metros desde su origen. El lanzador debe elegir el punto de origen dentro de su rango de visión.

### FURIA DE AEGIR

**PS:10** Duración: 1D3 Horas

**Realización:** El lanzador inscribe las runas en una espinillera de cuero, que cubre desde el tobillo hasta debajo de la rodilla y que deberá llevar puesta en su pierna izquierda mientras dure el hechizo.

**Efecto:** El lanzador crea un pequeño tifón estático en el mar que afectará a todo lo que se encuentre a su alrededor en un radio de 30 metros desde su origen. El lanzador debe elegir el punto de origen dentro de su rango de visión.

### RAYO DE THOR

**PS:10** Duración: -

**Realización:** El lanzador debe inscribir las runas en un amuleto de plata con la forma de Mjólnir, el martillo de Thor. Las runas deben ser inscritas al mediodía de un jueves, día de Thor. El lanzador deberá llevar puesto este amuleto durante el transcurso del hechizo.

**Efecto:** El lanzador provoca una descarga eléctrica en forma de rayo caído del cielo. Esta causa 3D20 puntos de daño en su objetivo, ignorando cualquier tipo de armadura y no pudiendo ser eludida sin el uso de seidr. Para lanzar este hechizo es necesaria la existencia de una tormenta ya sea natural o bien provocada mágicamente.



## 6.2 - DIOSSES

Los dioses se dividen en dos grandes familias, los Aesir y los Vanir.

Los Aesir son de personalidad espiritual y etérea, pero de carácter guerrero y belicista.

Los Vanir se dedican a menesteres más terrenales tales como la siembra, las cosechas y el clima. Son de carácter más pacífico.

Mantuvieron una guerra entre ambos de la que los Aesir salieron victoriosos. Al final de esta sellaron un acuerdo de paz efectuándose un intercambio de rehenes y varias bodas entre ellos. Hoenir, de los Aesir, fue a Vanaheim y lo convirtió en su nuevo hogar. Njördr, de los Vanir, se trasladó con sus hijos Freyr y Freyja a vivir a Asgard.

### 6.2.1 - AESIR

Son los principales dioses de la mitología nórdica. Pertenecen a la familia de Odín y la mayoría viven en Asgard. De carácter más bélico y unitario que los Vanir.

#### DIOSSES AESIR

**1. Andhrimnir:** Es el chef de los Aesir. Todos los días mata el jabalí cósmico Saehrimnir y lo cocina en su caldero mágico para los demás dioses. Cada noche el jabalí renace para poder ser comido otra vez al día siguiente. Andhrimnir también prepara el hidromiel sagrado, Mjöd, que beben tanto los dioses como los héroes caídos que moran en el Valhalla, los Einherjar.

**2. Baldr:** Hijo de Odín y de Frigg, personificación del bien, la luz y la belleza. Dios de la elocuencia y la sabiduría. Nada falso puede entrar en su palacio Breidablik, cuyo techo es de oro y sus columnas de plata. Por medio de un sueño, Odín descubre que Baldr va a morir joven. Este le pide a su esposa, Frigg, que haga jurar a todos los seres vivos, fuerzas de la naturaleza y entes del universo que no le hagan daño jamás. Este juramento convierte a Baldr en invulnerable. Por ello, los demás dioses, se divierten lanzándole objetos como parte de un juego ideado por él mismo.

Frigg se olvidó de un pequeño brote de muérdago que no hizo el juramento y Loki, disfrazado de anciana, irá en busca del brote, resentido por el rapto de sus tres hijos por parte de los dioses,



*Hodr mata Baldr instigado por Loki.*

para que no dañen a Baldr. Loki fabricará una flecha con el muérdago y se la entregará a Hodr, el dios ciego, quien engañado por este, disparará la flecha, acabando con la vida de Baldr. Entonces, los dioses pedirán a la reina del Hel que acceda a devolverlo al mundo de los vivos y ella, a cambio, les exigirá que todo el universo lllore la muerte de Baldr.

Todos llorarán al dios fallecido menos una anciana bruja, Thokk, que en realidad será Loki disfrazado otra vez. Se dice que Baldr restará en el inframundo hasta después del Ragnarok y que una vez reconciliados Baldr y Hodr, reinarán juntos en el mundo. La muerte de Baldr precipitará el Ragnarok.

**3. Bragi:** Hijo de Odín y la gigante Gunlod, es el marido de Idunn. Es el dios de la poesía, la música y los bardos. También se encarga de entregar la copa de bienvenida a los recién llegados al Valhalla y de amenizar las noches con su poesía y su arpa mágica, regalo de los enanos.

**4. Buri:** Es el primer dios, y de él descienden todos los demás. Fue creado por los lametazos de la vaca gigante Audumbla.

**5. Dagr:** Hijo de Delling y Nótt. Se le conoce como el dios del día desde que Odín le encargó que iluminase el mundo. Para esta tarea le regaló el caballo Skinfaxi, con el que da la vuelta al mundo cada 24 horas.



**6. Delling:** Padre de Dagr, al que tuvo con su tercera esposa, Nótt. Es el dios del crepúsculo.

**7. Forseti:** Hijo de Baldr y Nanna. Es el dios de la justicia, la paz y la verdad. Mora en el palacio de Glitnir. Es considerado el más sabio y elocuente de los dioses de Asgard. Por ello, Forseti media en las disputas resolviéndolas con su ecuánime juicio, al revés que su hermano Tyr.

**8. Heimdallr:** Dios guardián y de la luz. Hijo de Odín y de las nueve gigantas, las doncellas de las olas, que lo nutrieron con sangre de jabalí. A pesar de ser mudo posee de una vista aguda y un oído tan fino que se dice que puede oír como crece la hierba. Puede estar sin dormir varios días y por ello se le designó guardián del puente Bifrost, un arcoiris que llega hasta Asgard, y que vigila desde su fortaleza, Himingbjorg.

Heimdallr descendió un día a Midgard en representación de los dioses donde, bajo el nombre de Rig, originó la aparición de los tres estratos sociales. Según cuenta la leyenda, entonará el cántico anunciando el Ragnarok con su cuerno, llamado Giallarnhorn. Heimdallr intervendrá en la lucha siendo el último dios en caer, a manos de Loki.

**9. Hermod:** Hijo de Odín y de Frigg, dotado de una gran velocidad se le conoce como el dios veloz o ágil y por su atributo realizaba la tarea de mensajero moviéndose por todo el mundo y como emblema de ello poseía un bastón llamado Gambantein



*Heimdallr anunciando el Ragnarok.*

que siempre le acompañaba. Su padre le regaló un corselete y un casco y algunas veces le entregaba su propia lanza, Gungnir, para que la custodiase o utilizase. También se le conocía como “el valiente en batalla” por su deleite hacia esta.

**10. Hodr:** Dios ciego. Es el causante involuntario de la muerte de su hermano Baldr al ser engañado por Loki. Como consecuencia Odín y la giganta Rindr concebirán a Vali, que llegará a la madurez en un día para matar a Hodr. Una vez se hayan reconciliado Baldr y Hodr, gobernarán juntos el mundo después del Ragnarok.

**11. Hoenir:** Dios indeciso. Fue parte del intercambio entre los Aesir y los Vanir para acabar con la guerra que tenían entre ellos. Fue aceptado entre los Vanir pero, por ser tan indeciso, le dejaba tomar todas las decisiones a Mímir, gigante tío de Odín. En la creación de los dos primeros hombres fue encargado de darles los sentidos. Uno de los pocos dioses que sobrevive al Ragnarok.

**12. Loki:** Hijo de los gigantes Farbauti y Laufey y casado con Sigyn. Es el dios del engaño, el caos y el fuego. Se mezcló con los dioses libremente llegando a ser considerado un hermano más de Odín.

Tras instigar la muerte de Baldr será castigado siendo atado a una roca con las vísceras de uno de sus hijos, Narfi, mientras una serpiente venenosa irá dejando caer el veneno encima de su cabeza.

Su esposa Sigyn recogerá en un cuenco el veneno, pero mientras lo vacía no podrá evitar que caigan algunas gotas en el cuerpo de Loki, produciéndole horribles dolores. Sus gritos harán retumbar la tierra desencadenando terremotos por todo Midgard. Se liberará de sus ataduras y, junto a sus hijos, irán a la batalla para destruir a los dioses en el Ragnarok.

A la vez que molesta y engaña a los dioses también los saca de más de un apuro. Algunos ejemplos son el rapto de Idunn y sus manzanas, a quien llevó de regreso a Asgard sana y salva. Cortó los cabellos de Sif, que más tarde él mismo reemplazó por una cabellera de oro. Loki es un experto cambiando de forma, aspecto y sexo. Una vez, los dioses decidieron construir un muro alrededor de Asgard y un gigante se ofreció a construirlo a cambio de que le entregasen a Freyja, junto con el sol y la luna. Los dioses aceptaron a condición de que acabase la tarea antes de seis meses. El gigante aceptó ya que los dioses le dejaron emplear su caballo, Svadiflare.





*Loki, el jotun que viven entre los Aesir.*

El muro avanzó muy rápido y como los dioses no querían perder a Freyja, le pidieron a Loki que lo solucionase. Este, disfrazado de yegua, entretuvo al caballo. El gigante no pudo, a consecuencia de esto, cumplir el plazo. De esta unión Loki dio a luz a un caballo de ocho patas y se lo regaló a Odín, quien le puso el nombre de Sleipnir.

Con la giganta Angrboda, Loki tuvo tres hijos monstruosos, los más terroríficos del universo: el lobo Fenrir, Jörmungandr, la serpiente gigante y Hela, la reina de Niflheim. Loki desencadenará el Ragnarok pero también proveerá a los dioses de los mejores medios para superarlo como Mjólnir, el martillo de Thor, Skidblandir, el barco de Freyr, o Sleipnir, el caballo de Odín.

**13. Mani:** Hijo de Mundilfari y Glaur y hermano de Sól. Este dios es la personificación de la luna y recorre cada día los cielos con su carro, perseguido por el lobo Hati. Este lo atraparà y devorará durante el Ragnarok.

**14. Odín:** Hijo de Bor y la giganta Bestla. Hermano de Vili y Ve. Esposo de Frigg y padre de múltiples dioses como Thor o Baldr. Es el más importante de todos los dioses. Dios de la guerra y la muerte. Pero también es considerado el dios de la poesía, la profecía, la victoria, la magia y la caza.

Reside en Asgard, donde erigió su castillo, Valaskjálf. En él, se encuentra su trono, Hlidskjálf, desde donde se puede ver todo lo que sucede en el mundo. También posee el palacio de Gladsheim donde se encuentra el salón de la asamblea de los dioses. En él se reúnen para tomar las decisiones que les ocupan. Su tercer palacio y quizás el más bello, es el Valhalla, donde Odín recibe y habitan los Einherjar.

En la batalla blandirá su lanza infalible Gungnir e irá montado encima de su corcel Sleipnir. También posee un anillo de oro, el Draupnir, que cada nueve noches produce nueve anillos más. Los tres objetos son regalos de Loki a Odín.

En el Ragnarok liderará el bando de los dioses y será devorado por Fenrir, el lobo gigante, que a su vez será asesinado por Vidar, hijo del propio Odín. Está relacionado con la furia, la locura, las trampas y es un muy buen transformista.

Es el encargado de enviar a las Valquirias a recoger a los muertos en combate e influir en las batallas.

A veces aparece en Midgard como hombre portando dos cuervos en los hombros llamados Hugin y Munin, pensamiento y memoria, y dos lobos, Geri y Freki.

En el manantial de Mímir, el pozo de la sabiduría, Odín intercambiò su ojo izquierdo por todos los conocimientos que este le reveló.



*Odín a lomos de Sleipnir.*

Además es el primer sabio de las runas. De hecho, para aprender su arte y el de la adivinación, se colgó del Yggdrasil atravesado por su lanza durante nueve días y nueve noches, en un sacrificio en el que se entregó a sí mismo.

Es el dios de la magia, aunque la aprendió de Freyja, que le enseñó los misterios del seidr. Una vez Loki acusó a Odín de usar el seidr que según este solo lo practicaban mujeres y hombres débiles.

Su extraordinaria lanza, Gungnir, fue creada por los Dverggar y en la guerra tiene el poder de cegar, ensordecer, provocar el pánico y transformar objetos sencillos como ramas en armas mortales.

Los berserkers son guerreros, fervientes seguidores de Odín, que aclaman, con sus gritos, a su dios a la vez que entran, gracias a sustancias estimulantes y/o alucinógenas, en un éxtasis que les hace rugir, morder escudos y luchar hasta caer exhaustos al final de la batalla. Odín también rescata del campo de batalla a mujeres guerreras elegidas para convertirlas en sus hijas, las Valquirias.

**15. Thor:** Hijo de Odín y Jörd. Casado con Sif, con quien tiene una hija llamada Prúdr, una de las Valquirias. Junto a la gigante Jamsaxa engendró dos hijos llamados Magni y Modi.

Es el dios del trueno y también influye sobre el clima, las cosechas, la protección, la consagración,



*Thor con su martillo Mjolnir.*

la justicia, los viajes y las batallas.

Cumple el papel de protector del hombre en Midgard y sus mayores seguidores son los campesinos, los artesanos, los esclavos y los valerosos no muertos en batalla, a los que recibe y cobija en su gigantesco castillo en Asgard, Bilskirnir. Thor se asocia también con la estrategia en batalla, pero no por su rudeza en ella. Su arma es el martillo de guerra arrojadizo de mango corto Mjolnir, que nunca erra su objetivo y puede encogerse para ser ocultado en los ropajes. Fue fabricado por los enanos y para sostenerlo Thor lleva un cinturón, Megingjord, que aumenta su fuerza, ya de por sí sobrehumana.

Thor viaja en un carro tirado por dos machos cabríos mágicos, Tanngrisnir y Tanngrjóstr. Thor puede cocinarlos y luego, si debe continuar el viaje, pone los huesos y las vísceras dentro de la piel del animal y los resucita con el poder regenerador de su martillo.

**16. Tyr:** Hijo de Odín y Frigg. Dios de la guerra y la batalla. Mostrando su valor, Tyr se prestó voluntario para atar a Fenrir y perdió su mano derecha mordido por el lobo. Por ello es conocido como "el dios de una sola mano".



*Odín con sus cuervos, Hugin y Munin.*



## PERRO

### Atributos

Fuerza: 5-10  
Resistencia: 10-20  
Agilidad: 15-20  
6Sentidos: 15-25

### Ataque y esquiv

- Mordisco: 55% D:1D4
- Esquivar: 55%

### Habilidades

- Correr: 60%
- Intuición: 55%
- Nadar: 30%
- Oído: 45%
- Olfato: 60%

**Rasgos:** Se puede domesticar y pueden usarse para tirar de trineos.



## RENO

### Atributos

Fuerza: 10-20  
Resistencia: 20-40  
Agilidad: 10-20  
6Sentidos: 10-15

### Ataque y esquiv

- Cuernos: 60% D:1D4
- Embestida: 40% D:1
- Mordisco: 35% D:1D4
- Esquivar: 60%

### Habilidades

- Correr: 65%
- Intuición: 50%
- Nadar: 30%
- Oído: 55%
- Olfato: 55%
- Saltar: 40%
- Vista: 45%



## SERPIENTE

### Atributos

Fuerza: 1-5  
Resistencia: 2-7  
Agilidad: 5-10  
6Sentidos: 10-15

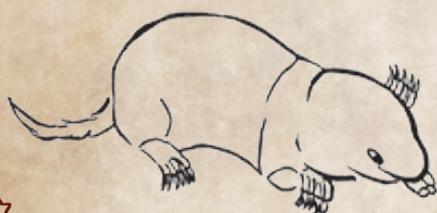
### Ataque y esquiv

- Mordisco: 40% D:1D4
- Esquivar: 40%

### Habilidades

- Camuflarse: 60%
- Correr: 35%
- Escondese: 55%
- Intuición: 45%
- Oído: 30%
- Olfato: 30%

**Rasgos:** Su mordisco puede contener veneno. Bajo el hechizo de metamorfosis nunca es venenosa.



## TOPO

### Atributos

Fuerza: 2-5  
Resistencia: 3-8  
Agilidad: 3-5  
6Sentidos: 3-5

### Ataque y esquiv

- Garras: 30% D:1D4
- Mordisco: 40% D:1D4
- Esquivar: 35%

### Habilidades

- Correr: 35%
- Intuición: 55%
- Oído: 60%
- Olfato: 60%



## VACA/TORO

### Atributos

Fuerza: 10-20  
Resistencia: 20-35  
Agilidad: 5-20  
6Sentidos: 3-10

### Ataque y esquiv

- Cuernos: 50% D:1D4
- Embestida: 30% D:1
- Mordisco: 30% D:1D4
- Esquivar: 55%

### Habilidades

- Correr: 50%
- Intuición: 40%
- Nadar: 30%
- Oído: 40%
- Olfato: 40%
- Saltar: 25%
- Vista: 55%



## ZORRO

### ÁRTICO

#### Atributos

Fuerza: 5-8  
Resistencia: 8-15  
Agilidad: 10-25  
6Sentidos: 10-25

#### Ataque y esquiva

- Mordisco: 40% D:1D4
- Esquivar: 70%

#### Habilidades

- Camuflarse: 50%
- Correr: 60%
- Escondarse: 60%
- Intuición: 50%
- Oído: 55%
- Olfato: 55%
- Vista: 55%

## 7.2 - ANIMALES AÉREOS



## ÁGUILA

### Atributos

Fuerza: 5-10  
Resistencia: 8-12  
Agilidad: 10-20  
6Sentidos: 15-30

#### Ataque y esquiva

- Garras: 60% D:1D4
- Picotazo: 60% D:2
- Esquivar: 30%

#### Habilidades

- Buscar: 80%
- Vista: 95%
- Volar: 80%



## CIGÜEÑA

### Atributos

Fuerza: 5-8  
Resistencia: 8-12  
Agilidad: 8-15  
6Sentidos: 10-20

#### Ataque y esquiva

- Picotazo: 60% D:2
- Esquivar: 30%

#### Habilidades

- Buscar: 50%
- Vista: 50%
- Volar: 65%

**Rasgos:** Puede recorrer largas distancias y volver al lugar de origen.



## CUERVO

### Atributos

Fuerza: 2-5  
Resistencia: 5-10  
Agilidad: 8-15  
6Sentidos: 10-20

#### Ataque y esquiva

- Garras: 35% D:1D4
- Picotazo: 50% D:2
- Esquivar: 50%

#### Habilidades

- Buscar: 70%
- Vista: 65%
- Volar: 60%

**Rasgos:** Le atraen los objetos brillantes.



## FRAILECILLO

### Atributos

Fuerza: 1-4  
Resistencia: 3-8  
Agilidad: 8-15  
6Sentidos: 10-20

#### Ataque y esquiva

- Picotazo: 30% D:2
- Esquivar: 25%

#### Habilidades

- Buscar: 30%
- Nadar: 55%
- Vista: 50%
- Volar: 55%

**Rasgos:** Puede bucear en profundidades superiores a 10 metros.

# CAPÍTULO 8

FORMA DE VIDA





## FORMA DE VIDA

- 8.1 - ¿Quiénes eran los vikingos?
- 8.2 - La sociedad vikinga
- 8.3 - Las tradiciones vikingas
- 8.4 - Vida rural
- 8.5 - Construcciones
- 8.6 - Navegación y barcos vikingos
- 8.7 - Juegos y deportes
- 8.8 - Intercambio y moneda

CON VIENTO EL ÁRBOL SE TALE;  
EN BONANZA SE SALGA A PESCAR;  
CON MOZA LO OSCURO SE DIGA:  
SON MUCHOS LOS OJOS DEL DÍA;  
NAVEGAR DEBE EL BARCO, GUARDAR EL ESCUDO;  
HERIR LA ESPADA Y BESAR LA MUCHACHA.

HÁVAMÁL CAPÍTULO I, 82



## 8.1 - ¿QUIENES ERAN LOS VIKINGOS?

### El mundo vikingo

Los vikingos eran un conjunto de pueblos agrícolas, cazadores y comerciantes que durante los siglos VIII a XI d.C. vivieron en los territorios de la península de Jutlandia y de la península escandinava, que actualmente ocupan Dinamarca, Noruega y Suecia.

No había entre ellos una sólida estructura ni urbana ni de poder centralizado. Aunque eso varió con el tiempo, inicialmente eran un conjunto de pequeñas aldeas con diferentes relaciones de vasallaje con el señor dominante de cada zona, que vivía en una aldea un poco mayor y al que llamaban jarl. Estas aldeas autoorganizadas, en familias e independientes, eran llamadas bondis. Había bondis de diferentes niveles sociales según el poder económico que poseían sus propietarios.

En cambio, todo este conjunto de pueblos sí que tenían una unidad social, cultural, lingüística y mitológica común entre todos ellos, así como un tejido de relaciones jerárquicas alcanzados por pactos, matrimonios o conquistas. En el primer tercio de la era vikinga este sistema jerárquico se limitaba a la relación entre el jarl de la zona, sus aliados y las rencillas con otros jarls de la región. A partir de entonces las guerras internas ya fueron más generalizadas, se unificaron estados como Noruega o Dinamarca y aparecieron los primeros reyes.

Su sistema social siempre permitía variar la posición social según los méritos, posesiones, riquezas, enfrentamientos o votaciones. Un ejemplo de esto es que muchos de los reyes de diferentes zonas fueron jarls que anteriormente habían poseído pequeños bondis. No hubo derecho de sucesión real hasta aproximadamente la mitad de la era de los vikingos, cuando el papel de rey empezó a cobrar relevancia por la acumulación del poder, tanto económico como territorial.

Los habitantes de la zona que nos ocupa vivían en estos bondis y se alimentaban de la pesca, la caza, la ganadería y los cultivos que sembraban en sus tierras.

Hacían asambleas entre los representantes de cada bondi, los llamadas "thing", para decidir sobre problemáticas comunes, dirimir pleitos o acordar negocios o matrimonios. Pero cuando las malas cosechas, la escasez de caza, un invierno demasiado largo o la ira de Freyja mermaban sus almacenes, debieron salir más allá de sus fronteras a buscar posibilidades de subsistencia, en misiones comerciales o de saqueo. Es lo que ellos llamaban, "ir de vikingo" o "salir de vikingo", nombre por el cual se los ha conocido hasta hoy. Y cuando así lo hacían eran los más inteligentes, efectivos, feroces y sorprendentes saqueadores de sus tiempos, temidos por todos quienes los conocieron.

### Vida en el bondi

La vida en el bondi era apacible. El núcleo central de cada uno de ellos era la familia que le daba nombre. El heredero era el hijo primogénito, y señor del bondi, donde sus hermanos menores permanecían incrementando y fortaleciendo el núcleo familiar. También solían haber otras familias leales a los suyos y juntos formaban una unidad sólida.

Los bondis o granjas eran totalmente autosuficientes y contaban con todos los edificios necesarios para el desarrollo de sus actividades agrícolas y ganaderas. Viviendas, granero, forja, herrería, carpintería, taller, establos, telar, cervecería y almacén eran los más frecuentes. En ellos producían por sí mismos todos los utensilios necesarios para su vida cotidiana, desde herramientas y armas a utensilios de labranza y cacharros de cocina.

El tamaño del bondi y la cantidad de habitantes era variable pero podemos tomar de promedio de cinco a siete familias por hacienda. Esto supondría entre 40 y 60 personas y de 5 a 35 edificios según sus recursos, poder y economía.

Las casas eran alargadas, de planta rectangular, ligeramente más anchas en el centro y normalmente cimentadas sobre piedra. En las paredes, hechas con tablones de madera, se usaba barro o tepe para sellar las juntas, aislando así el interior del frío. No tenían ventanas y para la iluminación de la estancia se usaban antorchas y la propia luz de la hoguera. En casas de familias adineradas podían emplearse luces de aceite de ballena o velas de cera. En el interior el suelo era de tierra batida.



La decoración se extendía a lo largo de las paredes donde colgaban armas, escudos y tapices. Unos largos listones de madera frecuentemente pegados a la parte inferior de las paredes ejercían de bancos y camas, pudiendo ser recubiertos de pieles en algunos casos. Cada miembro tenía asignado un lugar concreto donde sentarse y dormir, con un arcón debajo en el que guardar sus pertenencias, ropas, objetos valiosos y demás útiles.

El trabajo estaba repartido según una jerarquía bien organizada, todos ayudaban y resultaban productivos para la comunidad. El patriarca del bondi era la cabeza visible del mismo, responsable de las relaciones externas, líder de las expediciones militares y referente para todos los que allí vivían. Los niños ayudaban a los adultos en las tareas cotidianas menos árduas y en las labores del hogar. Las mujeres eran una parte esencial de la sociedad, pues eran las responsables reales de la administración del bondi, y aparte de derechos como el de divorcio, tenían atribuciones exclusivas como poseer y guardar todas las llaves del bondi. Incluso los ancianos ayudaban en los trabajos menos duros a la vez que participaban de la educación de los niños y de la transmisión de conocimientos mediante la narración de sagas y poesías.

Otro aspecto de la vida y los pueblos vikingos eran las relaciones con sus dioses. Creadores de una mitología única que influyó en todo el norte de Europa, ofrecían a sus deidades sacrificios, ceremonias y festividades según las atribuciones de cada dios, ya fuera a la cosecha, al viaje, al combate o a la victoria.

Había chamanes y adivinos que hacían de intermediarios con los dioses mediante las runas y la adivinación.

Fruto de su cosmología, por la que debía sobrevenir la batalla final entre dioses y gigantes, el Ragnarok, creían que nadie desaparecía definitivamente tras la muerte en este mundo, puesto que debían participar aún en esta última batalla. Es por esto que sus costumbres ahondaban en conceptos como el respeto por sus ancestros, antiguos miembros de su linaje, la gente mayor o por los fallecidos. Y también en comportarse siguiendo unas firmes tradiciones de hospitalidad y respeto,

y a enterrar con sus mejores joyas, armas y ropas a los caídos, sobre todo a los que lo habían hecho en batalla, pues estos enseres debían acompañarlos en su último viaje.

## Los vikingos en el mundo

Algunos hombres escandinavos más ambiciosos establecieron colonias comerciales en diferentes puntos de Europa (desde Rusia hasta Bretaña) que se dedicaban a exportar las riquezas de la zona, desde las pieles de vadmal (pelaje curtido del carnero autóctono) hasta las famosas hojas vikingas para espadas. También importaban riquezas de los confines del mundo como piedras preciosas, juegos, objetos de cristal, tejidos finos y especias (como demuestran las estatuas budistas encontradas en algún barco funerario). Viajaron por todos los mares de la vieja Europa y el Mediterráneo y llegaron más lejos que nadie en su tiempo yendo hacia occidente, pues descubrieron Islandia, Groenlandia y Vinland, al nordeste del actual Canadá.

Otras veces, estas expediciones no tenían la misma visión comercial y obtenían la riqueza por una vía más directa. Era entonces cuando, saliendo de vikingo, realizaron proezas como remontar 30 km entre dos ríos en Ucrania, empujando el barco sobre troncos. Esto les permitió establecer una ruta comercial entre escandinavia y Constantinopla, pasando por el Dvina, el Dniéper y el mar Negro. También remontaron cientos de kilómetros de ríos para saquear ciudades como París desde la desembocadura del Sena, Sevilla por el Guadalquivir o Pamplona desde el delta del Ebro. Y cuando no saquearon las ciudades cobraron inmensas fortunas por dejar de hacerlo. Hasta lucharon contra los turcos en Constantinopla, bajo el nombre de varegos, como mercenarios contratados por el emperador Teófilo.

Fueron conocidos por su coraje, valentía y terríficas incursiones, rasgos espléndidamente iconizados en el berserker. Pero nunca dejaron de ser unos brillantes e inteligentes guerreros, organizados, muy cohesionados, minimizadores al máximo de sus bajas, pues usaron hábilmente, como nadie en su época, el miedo en la batalla, saqueando imprevisiblemente puntos débiles ayudados por sus espléndidas cualidades como navegantes.



## El thing

Estas asambleas, celebradas a intervalos regulares de tiempo, eran reuniones de los hombres libres, señores, jarls y hasta reyes de cada zona donde se resolvían disputas, por medio de pleitos o sin ellos, se dictaban leyes y se tomaban decisiones que afectaban a los diferentes bondis de cada asamblea.

El lugar de celebración de la asamblea era el thing, un espacio al aire libre, en un prado o montículo de carácter sagrado, siempre el mismo y donde también se celebraban ceremonias religiosas, se pactaban acuerdos comerciales o concertaban matrimonios entre diferentes familias o bondis.

El thing era un espacio de ocupación periódica, por lo que algunos tenían paredes construidas permanentemente que se cubrían con lonas durante el tiempo que durase la asamblea. Las lonas servían para dar cobijo, aunque nunca se cubría el thing en sí, sino las diferentes casetas de cada



uno de los bondis, cuyos sitios eran fijos en el thing de un año a otro.

Había things locales, donde se trataban los asuntos de la zona, que eran representados a su vez en los things de la región, donde los asuntos tratados afectaban a mayor población y territorio, y estos en el thing general donde intervenía el propio rey, cuando lo hubo.

Estaban bien jerarquizados para responder a la representatividad territorial pero no por esto fueron impermeables y los hombres libres podían subir escalafones sociales en función de méritos en batalla, riqueza y posesiones.

Dentro de esta jerarquización se regían por un funcionamiento asambleario. Un ejemplo de ello es que el legislador del thing era elegido entre los hombres libres, y destituido si no cumplía sus promesas y expectativas.

Pero no ostentaba un papel con poder absoluto pues quien regulaba el thing era el juez o lagman, un hombre sabio y usualmente viejo, que se aprendía las leyes y los cambios en estas de memoria, ocupando un papel muy relevante en la sociedad como guardián del conocimiento legislativo.

Los things eran considerados un espacio sagrado, por lo que estaba prohibido llevar armas. La pena era el exilio, de tres años o indefinido, convirtiendo al individuo en forajido, por lo que no se podía acoger a ninguna ley, sus bienes podían ser confiscados por quien quisiera y podía ser asesinado en su zona natal, en el caso del destierro indefinido, sin ningún castigo.

A nivel legal, como no había un poder ejecutivo claro, habiendo uno judicial, se producían diferentes particularidades. Para resolver un pleito se podía utilizar legalmente un duelo, que se dirimía fuera del perímetro del thing. Cada duelista llevaba consigo un buey, que era sacrificado por el ganador para compensar a los dioses por la muerte de uno de los contendientes.

En el caso de cometer un homicidio, era delito el asesinato pero también el hecho de no tapar el cadáver o de no revelar haberlo cometido. De hecho, mantenerlo en secreto era un delito aún mayor.

La venganza o hefnd también era totalmente legal como única forma de ajusticiar un delito probado. Corría a cuenta de la familia perjudicada aunque se podía aplicar a cualquier miembro de la familia culpable y, a veces, un simple pago a modo de compensación bastaba para terminar con ella.



## La Familia

La familia era la base de la estructura social. Estaba bastante jerarquizada, pues el padre era el cabeza de familia y el hijo primogénito era su heredero, pero todos los miembros trabajaban y resultaban productivos para el grupo. Los otros hermanos se quedaban en el mismo bondi familiar para seguir haciendo crecer su nombre.

En el salón principal del bondi, cada miembro de la familia tenía asignado su lugar en el banco y debajo del mismo disponían de arcones, donde guardar sus pertenencias, ropas, objetos valiosos y otros enseres.

Existía un tercer tipo de parentesco reconocido a parte del de sangre y el matrimonio, el adoptivo. Las adopciones se realizaban mediante rituales en los que la familia aceptaba al nuevo miembro otorgándole un nombre y presentándolo a la comunidad. El vínculo que se establecía entre los hermanos, padres e hijos adoptivos era tan fuerte como el de sangre y conllevaba idénticas obligaciones.

En la cúspide de la jerarquía, el señor del bondi tenía pequeños lujos que remarcaban su posición social. Entre ellos destacaban su cama, de mayor tamaño, de forma rectangular y el trono donde se sentaba que era un signo de poder. Su detalle y ornamentación aumentaban en función de sus riquezas y solían ubicarlo en un extremo de la sala de la casa sobre una plataforma elevada. Este asiento pasaba de generación en generación ganando con el tiempo aun más importancia. Por eso era común en caso de abandonar o trasladar el bondi llevar el trono consigo. También era un gran símbolo de estatus del señor, y por tanto del bondi, el poder ofrecer banquetes opulentos a sus huéspedes, es decir, en los que hubiera más comida y bebida de la que se pudiese consumir.

La higiene era un factor importante en la sociedad vikinga. Todos los miembros del bondi se peinaban cada día, tanto hombres como mujeres, y se bañaban y lavaban sus ropas cada sábado. Entre ellos, cortar la barba de un hombre libre se consideraba un insulto denigrante.

El señor era la cara visible del bondi y el responsable de todas las relaciones externas. Además, dentro del mismo bondi, era el ejemplo a seguir en el cumplimiento de las tradiciones, las normas de conducta y la hospitalidad.





## HISTORIA Y ACONTECIMIENTOS

a Pamplona donde saquean la ciudad y raptan al rey, García I Íñiguez, hijo y sucesor de Íñigo Arista. Este último paga el equivalente a 70.000 dinares por su liberación. Exhaustos y con sus diezmadas tropas llegan finalmente a la Bretaña.

**859-860:** Riurik y sus dos hermanos Sineus y Truvor protagonizan la primera incursión sueca al otro lado del mar Báltico.

Se establecen en las cercanías del lago Ladoga repartiéndose la tierra entre los tres. Al llevar con ellos a sus mujeres se mezclan rápidamente con la población autóctona.

**860:** El 18 de junio los varegos suecos con 200 naves atacan Constantinopla. Queman casas y monasterios, saqueando y robando a su paso. Cerca de allí, en el mar de Mármara, saquean las islas Príncipe. Finalizan la incursión el 4 de agosto. Alrededor de este año Naddodd navega desde las islas Feroe hacia Noruega. Desorientado, pierde el rumbo y descubre la costa de Islandia donde desembarca. Viendo que la isla estaba deshabitada, la abandona y prosigue su camino.

Poco después, tras perder el rumbo por una tormenta, Gardar Svavarsson llega a la costa islandesa. Costea la isla rodeándola en su totalidad y se establece en Húsavík con su tripulación durante un invierno. Tras este, regresa a Suecia.

**861:** Tercer ataque a París.

**862:** Los varegos suecos liderados por Riurik, conocidos como Rus, toman posesión de la población eslava que renombran como Nóvgorod.

**863:** Xantén, en Alemania, es destruida por los vikingos. Askold y Dir, varegos a las ordenes de Riurik, conquistan Kiev en Ucrania.

**864:** El rey de la Francia occidental, Carlos "el calvo", promulga el Edicto de Pistres con el objetivo de proteger a su reino de los ataques vikingos. En él se prohíbe el comercio de armas con los vikingos y se castiga con la pena de muerte aquellos que vendan caballos a los vikingos. También ordena la formación de un gran ejército de caballería que pueda movilizar en todo momento. Todo civil tiene la obligación de alistarse en él. Por último, obliga a todas sus ciudades con río a construir puentes fortificados con la intención de detener los ataques fluviales vikingos.

**865:** Ragnar Lodbrok desembarca en Northumbria donde es capturado por el rey local, Aella, y arrojado a un pozo lleno de serpientes venenosas. Antes de morir vaticina la venganza de su muerte a manos de sus "cachorros", en referencia a sus hijos.

En otoño, Ivar "el deshuesado" con sus hermanos Halfdan y Ubbe, hijos de Ragnar Lodbrok, mandan el "gran ejército pagano" e invaden la costa de East Anglia devastándola a su paso.

El noruego Hrafna-Flóki Vilgerdason parte desde las islas Feroe y con la ayuda de sus cuervos encuentra, con intención de establecerse, Islandia, bautizándola con el nombre de Iceland, la tierra del hielo. Tras el invierno decide regresar por la infertilidad de las tierras.

En el mar Negro, Askold y Dir intentan atacar Constantinopla con doscientas embarcaciones. Una gran tormenta les obliga a desistir. Al regresar de su incursión fallida, Askold se separa del tutelaje de Riurik.

**866:** Los varegos suecos sitian la ciudad de Constantinopla hasta que consiguen permiso para negociar libremente.

La expedición de los hijos de Ragnar Lodbrok toma forma de invasión con un contingente de más de tres mil quinientos hombres. Exigen un pago de oro en East Anglia y se dirigen a Northumbria, para matar al rey Aella, en venganza de su padre. Con su ejército, Ivar conquista Eboracum, actual York, y renombra la ciudad como Jórdvik. Esta se convertirá en el centro del reino vikingo en el nordeste de Inglaterra llamado Danelaw.

El vikingo Hastein y su aliado Salomon I de Bretaña aunan sus ejércitos y saquean las ciudades de Anjou, Maine, Touraine y Le Mans.

Después de las incursiones, son interceptados por los francos antes de llegar al río Loira. En esa batalla perecen muchos nobles francos y sus tropas se batieron en retirada.

**867:** Hastein saquea Bourges en el valle del Loira en Francia.

Ivar "el deshuesado" ejecuta brutalmente a Aella, cumpliendo así la venganza que vaticinó su padre, Ragnar Lodbrok.

Harald I, en su intento por unificar Noruega, se enfrenta en la batalla de Sloskel a Hunthiof, rey del distrito de More, se proclama vencedor y añade estas tierras a su reino.

**868:** Hastein sigue sembrando el terror en el valle del Loira saqueando esta vez la ciudad de Orléans.

**870:** Halfdan, hijo de Ragnar Lodbrok, al mando del "gran ejército pagano" conquista y somete East Anglia. Ese mismo verano, viendo reforzado su ejército por las tropas del "gran ejército de verano", parte hacia Wessex.



**871:** Halfdan y su “gran ejército pagano” obtienen una abrumadora victoria en la batalla de Reading sobre el rey de Wessex, Aethelred.

Tras esta se suceden numerosas batallas entre ellos. Herido en una de ellas, Aethelred muere. Su hijo, Alfred “el grande”, le sucede y reunifica el reino expulsando los vikingos.

**872:** En la última incursión de Hastein al valle del Loira saquea la ciudad de Angers.

El rey Harald I consigue una victoria definitiva en la batalla de Hafrsfjord que le permite unificar Noruega bajo su mando como rey. El resto de vikingos derrotados deben reconocerlo como tal o exiliarse del país. Muchos de ellos se dirigen a las islas Órcadas y Hébridas.

**873:** Muere Ivar “el deshuesado”, hijo de Ragnar Lodbrok.

**874:** El vikingo Rolf “el caminante” es exiliado por el rey Harald I de Noruega durante un thing.

El noruego Ingolfur Arnarson funda el primer asentamiento permanente en Islandia, iniciando la colonización de la isla.

El “gran ejército pagano” deja Wessex a su espalda. Ataca y saquea la región de Mercia, en el corazón de Inglaterra.

**874-878:** Los vikingos que permanecen en Essex, Kent y Sussex, bajo el liderazgo de Guthrum se enfrentan repetidas veces al rey Alfred “el grande” de Wessex.

**877:** Muere Halfdan Ragnarson hermano de Ivar “el deshuesado”.

**878:** En la batalla de Ethandun Alfred “el grande”, tras una contundente victoria, somete a Guthrum. Este, un año más tarde, se ve obligado a ceder sus dominios y convertirse al cristianismo siendo adoptado como hijo por Alfred “el grande”. A consecuencia de todo esto el Danelaw vikingo queda reducido a los territorios de Northumbria, East Anglia y la parte oriental de Mercia.

**879:** Los vikingos rechazados por Alfred “el grande” en Inglaterra atacan y someten el área entre Boulogne y Calais durante trece años.

Tras la muerte del rus Riurik, su pariente y sucesor, Oleg, se dirige a Kiev y arrebató la ciudad de las manos de Askold y Dir, a quienes asesina. Funda en este territorio el reino del Rus de Kiev.

**885-887:** Hambruna en toda Europa occidental, parte de los vikingos se refugian en Francia. El 25 de noviembre, 665 navíos liderados por Sigfrid y Rolf “el caminante” remontan el Sena hasta París. Empieza el sitio a la ciudad, que durará un año. Durante este tiempo cometerán actos de pillaje sobre Le Mans y Chartres. El sitio

termina, tras duros enfrentamientos, con el apoyo del conde de Sajonia a los resistentes de París. Tras esto, el ejército vikingo pacta retirarse hacia la Borgoña, que dejan arrasada. La siguiente primavera se retiran de Francia tras cobrar setecientas libras de plata de manos de los sajones.

**886:** Alfred “el grande” conquista Londres.

**890:** Alain I de Bretaña y su ejército expulsan de esta región a los vikingos que se habían establecido allí.

**891:** Los vikingos establecidos en la isla de Noirmoutier son expulsados.

**893:** Los vikingos que abandonan el continente europeo regresan progresivamente a las islas británicas durante los tres años siguientes, produciendo ataques continuados en Kent.

**896:** Eduardo “el viejo”, siguiendo las órdenes de su padre el rey Alfred “el grande”, conduce a su ejército a la victoria contra los vikingos en la batalla de Benfleet en Essex.

El vikingo noruego Rolf “el caminante” invade el Sena con 250 barcos con la intención de encontrar un lugar donde establecerse.

**899:** Muere el rey Alfred “el grande” y su hijo Eduardo “el viejo” lo sucede en el trono.

## SIGLO X:

**902:** Los vikingos son expulsados de Dublín por los irlandeses autóctonos, que recuperan el control de la ciudad.

**907:** Los rus intentan sitiar otra vez Constantinopla. Oleg, junto con 200 barcos y 8000 guerreros ataca de nuevo la capital bizantina. El emperador de Bizancio decide ceder y comienza a pagarles un tributo.

**911:** Rolf “el caminante” asedia Chartres y es derrotado por Carlos III “el simple”. Tras la batalla firman el tratado de Saint-Claire-sûr-Epte por el que Rolf es convertido al cristianismo y casado con Gisela, hija de Carlos III, y recibe a cambio del condado de Rouen que será conocido como Normandía. Además, Rolf deberá proteger todo el reino de Carlos III de posibles ataques vikingos. Se crea un acuerdo comercial entre los rus y el Imperio Bizantino.



# 10.1 – “EL ASALTO A LINDISFARNE”

Todo lo que a continuación se relata es para lectura y conocimiento exclusivo del Dj, pues cualquier jugador que lo leyera puede descubrir secretos que malograrían las aventuras.

Esta campaña puede servir como inicio de una serie de partidas de Vikingos, ya que relata el asalto al priorato de Lindisfarne el 8 de junio de 793 d.C., fecha que usualmente se toma como inicio de la era vikinga.

Pueden jugar de uno a los jugadores que el Dj crea conveniente. Los Pj's pueden o no conocerse entre ellos antes de la partida y, en principio, serán externos a los bondis donde sucede la acción. Aunque si el Dj y el jugador lo desean pueden ser encarnados algunos Pnj's como el hijo de Olaf o un tripulante de un snekke de otro bondi.

## INTRODUCCIÓN A LA PARTIDA

Los Pj's se encuentran en el bondi de Olaf “el oso” Steinsen, en la costa occidental de Dinamarca. Son los invitados de Olaf desde hace unas semanas, cuando llegaron al bondi en primavera.

Este está situado a la orilla del mar, muy cerca de un pequeño río que baja de las colinas del fondo del valle donde se encuentra. Son una veintena de edificios cercados por una pequeña valla de madera donde viven unas cincuenta personas.



● CIUDAD  
⊙ TRELLEBORG



Hace exactamente diez días que Olaf Steinsen, con Harald, su hijo primogénito, y un par de hombres de confianza, partió hacia el thing de su región. Los Pj's se quedaron en el bondi, ayudando en la caza, la tala de madera y en la construcción de un nuevo edificio, el veinteavo del bondi, que va a ser un nuevo almacén.

El bullicio es constante y las jornadas se alargan poco a poco, huyendo del invierno. Este ha sido particularmente duro y largo, con fuertes tormentas que han destruido parte del antiguo almacén y de una de las cuadras. Muchos animales perecieron y las reservas de comida son cada vez más escasas, pues ya son cinco los años en que las cosechas han sido muy malas, ya sea por las plagas, el granizo o el frío inclemente. Por esto se esfuerzan nuestros héroes en ayudar al mermado bondi con su trabajo.

Con unas tiradas de **Intuición**, **Vista** o **6Sentidos** pueden detectar dos cosas: el ambiente preocupado de la gente por la escasez de comida, de hecho creen que hay que hacer algo ya, y el inusual número de personas que están entrando, saliendo y trabajando en la herrería, un ajetreo muy superior al habitual. [Sí, como habrá supuesto el azeado lector, están fabricando muchas armas.]

## PERSONAJES

- ⊗ **Olaf "el oso" Steinsen:** Anfitrión de los Pj's y jefe de bondi.
- ⊗ **Harald Steinsen:** Hijo primogénito de Olaf.
- ⊗ **Erik "ochodedos" Larsen:** Jefe de bondi y líder de la expedición.
- ⊗ **Bard Vadalsen:** Jefe del tercer bondi que participa en la expedición.
- ⊗ **Guifredo Baumann:** Exiliado sajón de Bremen.
- ⊗ **Piotr:** Enorme amigo inseparable de Guifredo Baumann.
- ⊗ **Higbald:** Obispo de Lindisfarne desde el 780 d.C. hasta el 803 d.C.
- ⊗ **McMahon:** Prelado, discípulo de Alcuino de York.

## EL PLAN DE ATAQUE

**E**

l día en que Olaf vuelve del thing, el 1 de junio del 793 d.C. empieza la acción. Es un mediodía caluroso y cuatro figuras se acercan a caballo por el camino que baja del valle siguiendo el curso del río. Nada más llegar, Olaf convoca una reunión y se dirige a la casa larga con todo su séquito. Sentado en su trono, con sus pieles, sus barbas pardas anudadas y su bigote, ligeramente encorvado hacia adelante, es cuando su apodo le hace mayor honor. Después de una breve oración a Thor, el jefe del bondi expone la situación:

*"Como sabéis, las últimas cosechas han sido tan malas que casi nada queda ya en el almacén. Pero no solamente aquí estamos en gran escasez, en otros bondis de la región la situación es igual o peor. Hace tiempo que se discuten posibles soluciones en el thing, y finalmente se ha llegado a un acuerdo. Se va a hacer una expedición por mar con gente de otros dos bondis hacia las costas de Northumbria (en la actual isla de Gran Bretaña). Va a ser una expedición rápida, unos tres días enteros en snekke costeano desde Ribe (enclave comercial en el centro de la costa occidental de la península de Jutlandia), donde nos encontraremos con los demás en el plazo acordado de tres lunas. En concreto nos dirigiremos hacia un monasterio desprotegido en una pequeña isla que queda aislada de la costa por las mareas altas, el priorato de Lindisfarne. Sabemos por los comerciantes y otras expediciones anteriores que en la isla solamente hay civiles y monjes, y que la iglesia, que tiene ya casi 200 años, está llena de riquezas y comida."*

*"El trabajo será fácil así que debe ser rápido. Quiero que todos los que irán en mi snekke, es decir todos los aquí presentes, me sigan sin vacilación. No quiero a nadie perdiéndose por los pasillos del priorato. Hemos conseguido un plano del mismo y toda la información necesaria sobre donde están los almacenes y el oro. Cogemos bienes fácilmente transportables: oro, joyas y reliquias valiosas, comida y agua. El jefe del bondi que liderará la expedición es Erik "ochodedos" Larsen, y se ha empecinado en secuestrar al obispo Higbald, máximo mandatario del priorato. El tercer bondi, que también aportará su snekke, es el de Bard Vadalsen, a quien conocéis porque estuvo aquí de visita por la boda de mi hija. Levaremos anclas dentro de tres lunas con el primer rayo de sol, y queda bastante trabajo aún. Todo el mundo sabe lo que tiene que hacer. Manos a la obra y que Njördr guíe nuestro snekke!"*



## TRAMA SECUNDARIA

### Alf Finnson

Durante el festín de celebración en el bondi de "el oso", este decide confiar una nueva tarea a los Pj's. Deberán escoltar a Alf Finnson hasta el bondi de Thorvald "el sabio" Ulfsson en Noruega y entregarle al sabio un misterioso fardo. Enlaza con la partida "Un día cualquiera", capítulo 10.2.



"El Oso" Steinsen

### OLAF "EL OSO" STEINSEN

Pueblo: Danés

Posición social: Jarl

Edad: 35

Profesión: Guerrero

#### Atributos Concretos

Cons: 8  
Afi: 5  
Bell: 9 Bello

#### Atributos Generales

FUE: 10  
RES: 9  
HAB: 8  
AGI: 7 **PV : 26**  
6SEN: 6 **PI : 10**  
CON: 4 **PS : -**  
EMP: 7 **BF : 3**

Iniciativa básica: 21

#### Habilidades

Mando: 65%  
Cabalgar: 45%  
Intimidar: 36%  
Gusto: 31%  
Correr: 30%  
Saltar: 28%  
Enseñar: 25%  
Lanzar: 45%  
Nadar: 35%  
Navegar: 25%  
Const. naval: 33%  
Elocuencia: 42%  
Forjar: 36%  
Astrología: 22%  
Regatear: 20%  
Esquiar: 40%  
Seducción: 47%  
Esquivar: 60%

#### Armas:

Espada vikinga: 70% D:2D4+3  
Martillo de guerra: 80% D:2D6+3  
Cuchillo: 45% D:1D4+3  
Escudo: 55% (Res: 75) D:1D3+3

Armadura cota malla: Def: 5 Res: 200  
Casco de metal: Def: 5 Res: 50

TF: 1/4:7 1/3:9 1/2:13 2/3:18 3/4:21

Infancia: Labia de Ve +1 Empatía

Juventud: Líder nato: +15 mando  
Puntería: +15 lanzar  
Halagador: + 15 seducción

Dioses: Oraciones +30%  
Tyr: Ar. c/c, Ar. arroj., Ar. distancia  
Andhrimir: Gusto, Olfato, Intuición  
Forseti: Psicología, tasar, astrología.



## GUIFREDO BAUMANN

Pueblo: Sajón

Edad: 25

Posición social: -

Profesión: Cazador

### Atributos Concretos

Cons: 6

Afi: 5

Bell: 6 Guapo

### Atributos Generales

FUE: 6

RES: 7

HAB: 6

AGI: 8

6SEN: 6

CON: 10

EMP: 5

PV: 20 PI: 10

PS: - BF: 1

Iniciativa básica: 20

### Armas:

Arco largo: 75%

D:1D5+1

Espada: 60%

D:1D6

Armadura de cuero: Def:1 Res:20

Casco de cuero: Def:1 Res:15

TF: 1/4:5 1/3:7 1/2:10 2/3:14 3/4:15

## PIOTR

Pueblo: Sueco

Edad: 28

Posición social: Karl

Profesión: Pastor

### Atributos Concretos

Cons: 10

Afi: 3

Bell: 4 Feo

### Atributos Generales

FUE: 10

RES: 9

HAB: 9

AGI: 6

6SEN: 4

CON: 3

EMP: 3

PV: 28 PI: 6

PS: - BF: 3

Iniciativa básica: 19

### Armas:

Hacha de combate: 80%

D:1D6+1D4+3

Hacha arrojadiza: 55%

D:1D5

Armadura de pieles: Def:2 Res:40

Casco de cuero: Def:1 Res:15

TF: 1/4:7 1/3:9 1/2:14 2/3:18 3/4:21



## LLEGADA AL BONDI

Los Pj's llegan al bondi de Thorvald tras 10 días de agotador viaje. [Debes hacerles notar a los jugadores que el viaje ha sido insoportable ya que han tenido que aguantar impertinencias y sarcasmos de Finnson. De esta forma, al llegar al bondi valorarán doblemente la cordialidad y alegría con la que son recibidos].

Los preparativos para el jól o solsticio de invierno están en marcha, los habitantes del bondi corren de un lado a otro colocando ornamentos y preparando alimentos y bebidas de las que disfrutarán los invitados que irán llegando en las próximas horas. Las chimeneas humean, los niños cantan canciones infantiles en honor a los dioses, la alegre vida en el bondi inunda de paz a los Pj's.

Los habitantes del bondi les reciben con cuernos llenos de jalaol, una cerveza especiada típica de esta fiesta.

Deben primeramente, dirigirse a la casa larga principal para presentarse ante Thorvald. Al llegar a esta, Ari Helgadottir, la primera esposa de Thorvald, sale a recibirlos. Es una mujer regordeta y pelirroja, hogareña y dedicada a su familia. Con una gran sonrisa les da la bienvenida, les invita a entrar y les acompaña hasta un banal al lado de la crepitante lar. Les sirve queso, pan casero y una buena cantidad de mjörd, un delicioso hidromiel. También les comunica que su marido aparecerá en breve.

Thorvald llega unos minutos más tarde y tras saludar primero a Alf Finnson, da una efusiva bienvenida a los Pj's, dándoles las gracias por traer sano y salvo a Alf. Les comunica que pueden moverse libremente por todo el bondi hasta que caiga la noche, cuando dará inicio la fiesta.

Finalmente, cuando los Pj's den el fardo a Thorvald, este, en una gran carcajada les dice:

*“¡El bueno de Olaf! Al final de la boda os daré otro paquete para que se lo deis a él, estará muy contento de recibirlo (vuelve a reírse a mandíbula abierta). ¡Ahora, id a disfrutar!”.*



## LOS PREPARATIVOS Y LA FIESTA

**D**urante lo que queda de día podrán encontrarse con varios Pnj's que viven allí, aunque estarán muy atareados con los preparativos. Estaría bien que se conozcan para que más tarde en la fiesta ya se tengan suficiente confianza y surtan los rumores con mas facilidad. [Las descripciones puedes encontrarlas al principio de la aventura]. Los Pnj's son:

**Bera:** Está muy alicaída aunque es amable con los Pj's. Si hablan con ella les contará que esta fiesta es el inicio de las fiestas de su boda con Orn. Se nota claramente que no ama a su futuro marido, aunque no se lo cuente directamente.

**Ivar:** Es una persona agradable y alegre y aunque está destrozado por dentro por la próxima boda de su amada hará todo lo posible para no demostrárselo. Bondadoso y despierto, encontrará en los Pj's aire nuevo en su triste y rutinaria vida en el bondi.

**Svend Sigurdson:** Conoce a todos en el bondi ya que ha vivido en él hasta su juventud. Es amigo de infancia de Thorvald. Juntos, de niños, iban al bosque en busca de aventuras, por lo que conoce cada palmo de la zona.

**Dalla:** Alegre y bella muchacha. Es muy perspicaz y a su vez enamoradiza. [Si te apetece darle un punto más de trasfondo a la aventura puedes hacer que se enamore de algún Pj y si este le corresponde quien sabe todo lo que puede llegar a pasar. La gran habilidad en seducción de Dalla le permitirá conquistar a quien quiera]. Sabe todo lo que Bera está sufriendo ya que, a parte de hermanas, son confidentes. Ella solo desea la felicidad de su hermana y en el fondo tiene mucho aprecio a Ivar pero no es capaz de plantar cara a su padre poniéndose en contra de la boda, aunque su hermana se lo ha pedido ya varias veces.

**Thorvald y Ari Helgadottir:** Los Pj's no podrán hablar con ellos hasta el inicio de la fiesta porque están muy atareados con los preparativos.

**Otros trabajadores:** Hay varias personas que viven en el bondi, entre ellos, artesanos, pastores, agricultores... También pueden encontrarse con los padres de Ivar aunque no les hablarán de nada muy interesante. [Dejo a tu imaginación crear algunos rumores divertidos típicos de la convivencia entre personas, le dará encanto y realismo a la partida].

## LLEGAN LOS INVITADOS

A última hora de la tarde, llega al bondi una comitiva con tres carruajes, son la familia del prometido de Bera que viene con regalos para todos los habitantes del bondi. Todo el mundo sale a recibirlos y por el camino a la casa larga les proporcionan bebidas y alimentos en señal de bienvenida.

Cuando llegan bajan de los carros y entran a la casa larga para saludar a Thorvald y a su familia. Aunque los Pj's no se enteren ahora porque están fuera de la casa, las dos familias presentan por primera vez a los "novios" que pronto se unirán en matrimonio. Bera lo recibe con una helada educación y él queda prendado de la belleza de esta.

## EL JÓL Y EL AUSA VATNI

Cuando cae la noche se inicia la fiesta y todos se reúnen frente a la casa larga de Thorvald. Allí se ha colocado una gran mesa repleta de manjares exquisitos y bebidas dispuestas a hacer pasar un buen rato a los asistentes. Hay unas 50 personas entre los invitados y los habitantes del bondi.

Al comienzo de la fiesta se sacrifican a varios jabalíes en honor a Freyr y a los demás dioses y mientras los otros animales se cocinan en los espetones los asistentes bailan, cantan y se cuentan historias de los antepasados de Thorvald. Ari Helgadottir y Thorvald tuvieron a su primer hijo varón hace nueve días y esta noche debe recibir su nombre. Llegado el momento, Thorvald coge a su hijo en brazos y procede a examinarlo concienzudamente con el fin de afirmar que el niño no tiene deformidades. Con alegría, Thorvald se gira hacia los asistentes y dice:

*"Os presento a mi hijo, llamado Anir Thorvaldsson, en honor a mi padre que falleció la primavera pasada luchando contra los monstruos cristianos, que la gloria este con él en el Valhalla."*

En ese momento los asistentes a la fiesta explotan en júbilo celebrando el AUSA VATNI.

Durante la noche podrán enterarse de dos historias principales:

Una vez que los Pj's se han conocido y bajo los efectos del alcohol, la confianza entre Ivar y los Pj's se afianza y les cuenta la historia de amor entre Bera y él. también les dirá que llevan amándose desde que eran niños y que está desesperado por la boda que está a punto de acaecer. [Debes explicárselo a los Pj's de manera que se puedan sentir solidarizados con Ivar, puede que algún Pj tenga también algún amor lejano al que tuvo que abandonar].



UN DÍA CUALQUIERA

Ivar no sabe que hacer y pide consejo a sus nuevos amigos [los Pj's, claro], aunque todo queda un poco en el aire debido a la música y las interrupciones de algunos invitados un tanto ebrios.

Si alguno de los Pj's se ha interesado por Dalla, esta le ofrecerá beber juntos de su cuerno.

Se enterarán también por boca de Dalla que esta debe acompañar a Finnson al thing que se hará en la primavera próxima. Irán allí en nombre de Thorvald, que no puede asistir porque debe salir de vikingo.

En el thing deben, con la ayuda de Finnson, definir los límites del bondi porque ha tenido problemas con el propietario del bondi colindante. Alf Finnson irá en defensa de Thorvald.

La fiesta durará toda la noche, hasta que los participantes caigan por el cansancio y el alcohol consumido. [Eres libre para añadir juegos, rumores y otras diversiones para hacer la fiesta más amena. Juegos como lanzamiento de piedra (a ver quien llega más lejos), tirar de la cuerda por grupos, o concursos de puntería con armas arrojadizas... Esto hará que los jugadores tengan un tiempo para pasárselo bien y sus personajes podrán integrarse más con los Pnj's].

## LA HUIDA

Cuando, a la mañana siguiente, los Pj's se despiertan son interrumpidos por un siervo de Thorvald. Este los lleva con urgencia a la casa larga. Thorvald está allí con cara de estar muy enfadado. En la sala se encuentran también con la madre de Bera, el padre de Orn y el padre de Ivar. Thorvald les pregunta si han visto a Bera y Ivar y con la negación de los Pj's les pide que vayan a buscar a Svend Sigurdson, él les guiará por el bosque, por donde creen que han huido. Deben encontrar a los dos chicos cueste lo que cueste. Thorvald les promete sumar dinero a la recompensa por haber acompañado a Finnson.

Al ir a buscar a Svend, los Pj's se encuentran a Dalla llorando desconsolada. Le ha plantado cara a su padre y le ha dicho todo lo que pensaba y este la ha echado a gritos, aunque quiere a sus hijas por encima de todo. Dalla, al enterarse que van a buscar a su hermana insistirá en acompañarlos.





## LA CUEVA MISTERIOSA



**H**ay claros rastros, y más con Svend a su lado, del camino que han tomado los amantes. [Hazles hacer algunas tiradas de **Rastrear** tanto a Svend como a los Pj's pero dales algunos bonus por la facilidad de la acción].

Llegan a un claro frente a una cueva donde encuentran tierra removida por lo que parece ser una pelea, pero no hay sangre por lo que todos respiran tranquilos. Ven que el rastro de tierra indica que han arrastrado un cuerpo. La pista se pierde en la maleza. Si los Pj's pasan con éxito una tirada de **Rastrear** encontrarán tras los arbustos el lazo de Bera. Junto a este descubrirán una abertura en la roca que es la entrada a una cueva.

Tras recorrer los pasadizos de la cueva llegan a una estancia iluminada por el fuego. Sobre él hay un caldero hirviendo a donde irán a parar Bera e Ivar si los Pj's no lo impiden. Los capturadores son una familia de trolls, dos adultos y dos crías. Cuando lleguen a la sala donde viven los trolls, los dos adultos atacaran al grupo para defender a sus hijos, cueste lo que cueste.

Las crías huirán en la oscuridad por una entrada secreta, tapada por vegetación, y se esconderán allí. Los Pj's podrán realizar tiradas de **Vista** o **Rastrear** para encontrar la sala secreta.

Cuando los Pj's entren en ella automáticamente las crías huirán por un pequeño agujero escondido en un rincón. En esta sala secreta, pasando con éxito una tirada **Muy fácil (+40%)** de **Buscar**, los Pj's pueden encontrar varias gemas y monedas que los trolls han atesorado con el paso de los años.

La cueva es bastante grande pero a parte de los trolls no hay más seres vivos a destacar en ella. Podrán encontrar un lago subterráneo, un camino cortado y una cajita cerrada, no podrán abrirla de ninguna manera y tiene unas inscripciones. Si hay algún chamán o hechicero entre el grupo de Pj's deducirán que está envuelta de un halo de seidr. Quizás más adelante en otras aventuras podrán abrirla y ver lo que esconde dentro.

### RETORNO DE LOS AMANTES

Ivar y Bera, una vez rescatados, y aún con el susto en el cuerpo por haber podido acabar como cena troll, deciden plantar cara a su destino y presentarse juntos ante el bondi.

Cuando llegan, Thorvald encierra a su hija en su casa e Ivar deberá defenderse de las acusaciones por faltas de honor a las dos familias agraviadas. Pero antes de que se planteen las acusaciones, el pretendiente de Bera peca de orgullo y prepotencia y reta a un duelo a muerte a Ivar, el cual acepta ya que no ve otra solución para poder estar con su amada.

Quien gane el duelo se casará con Bera. Todos deben acatar las decisiones de los jóvenes. Lo que no sabe Orn es que Ivar ha jugado y practicado el arte de la lucha desde niño.

### EL DUELO

El duelo se lleva a cabo a las afueras del bondi, se hacen unas marcas en el suelo y se da la salida. [Dale emoción al duelo, Ivar puede recibir alguna herida o caer al suelo y estar a punto de morir y salvarse en el último momento].

El duelo lo gana Ivar, ya que sus dotes superan con creces a las de su contrincante pero perdona la vida a este. Cuando Ivar da la espalda a Orn, en un ataque de rabia deshonrosa, este intenta matar a Ivar a traición. Justo antes de herirlo una flecha, lanzada por Svend, impacta en el brazo de Orn desarmándolo.

La familia de Orn, una vez acabado el duelo, se marcha airada lanzando insultos y mostrando su falta de respeto con la familia de "el sabio" Ulfson.

Thorvald, al darse cuenta de que Ivar ha arriesgado su vida por estar junto a su hija, entiende el amor que los une y habla con Ivar, dándole su permiso para casarse con Bera a cambio de que se queden a vivir en el bondi. Les concede una casa junto a la suya donde podrán vivir felizmente y promete a Ivar ayudarlo a prosperar para que pueda dar a su hija la vida que se merece.



## 10.3 - "UN PLEITO EN EL THING"

Los Pj's se han quedado en el bondi de Thorvald "el sabio" Ulfson a pasar el invierno. Con la llegada del deshielo llega al bondi un mensajero de Svend Sigurdson que les informa que han robado parte de su ganado. Svend contrata a los Pj's para que le ayuden a investigar el robo y lo acompañen hasta su bondi. Deberán desplazarse hasta allí con Svend para esclarecer el caso.

### INTRODUCCIÓN A LA TRAMA

**E**l viaje dura una semana a pie, que transcurre sin mayores incidencias. La luz de la primavera embellece los verdes colores de los árboles y los prados. Las

montañas se elevan majestuosas y los ríos bajan llenos por el agua del deshielo. En este viaje puede producirse algún encuentro con animales, un oso, un jabalí o una manada de lobos hambrientos.

#### EL DESTINO

La mañana del séptimo día, al llegar a la cumbre de una montaña, ven un bonito bondi situado en la ladera al otro lado del valle.

Al llegar allí las gentes del bondi salen a su encuentro recibiendo cálidamente a su jarl. La comitiva se dirige a la casa larga donde Svend abraza a su mujer y sus hijos más pequeños saltan encima de ellos como cachorros jugando. La esperanza y optimismo han vuelto al bondi y los forasteros son presagio de buena fortuna.

Tras los saludos iniciales y la cálida acogida Svend dice: *"Esta noche haremos una fiesta en honor a nuestros invitados y mañana saldremos con ellos en busca del ganado"*.

El griterío aumenta en la casa larga y Svend prosigue: *"Preparad el fuego y la comida y abrid un barril de cerveza"*.

Se desata la alegría y todos se ponen manos a la obra. Svend se dirige a uno de sus hijos y concluye: *"Finn, hijo, procura alojamiento a nuestros invitados mientras nosotros iniciamos los preparativos de la fiesta"*.

#### INVESTIGANDO EL BONDI

Finn Svendson guía los Pj's hasta una casa no muy grande con base de piedra y paredes de madera. De camino, y mientras cruzan el bondi, diferentes edificios quedan a los lados de su ruta. Finn les cuenta que antiguamente esta era la casa larga, y que actualmente él se aloja en ella con su mujer e hijos, pero que mientras ellos permanezcan aquí la conviertan en su vivienda ya que él y su familia se alojarán en la nueva casa larga. Acaba diciéndoles que se acomoden y reposen o paseen por el bondi, y que ya serán avisados para el inicio de la fiesta.

#### AKI NJALSON

El penúltimo día del viaje, tras girar un recodo en el camino, se encuentran con un comerciante que está siendo asaltado por cuatro hombres.

Como mínimo uno de los asaltantes escapará con vida y los demás pueden plantar cara o huir tras el robo.

Cuando los Pj's estén a solas con el mercader, un hombre orondo de edad avanzada y poco pelo en su cabeza, verán que el buey que tira de su carreta está herido y que aún quedan algunas mercancías revueltas por el suelo.

El hombre, que se presenta como Aki Njalson, les agradece haber llegado en el momento justo para salvarle la vida y les cuenta que es un mercader errante de la zona.

Unas tiradas con éxito de *Conocimiento animal* y *Medicina* ayudarán notablemente al pobre buey pero también denotan que el animal tiene los días contados.

## LA FIESTA

Por la noche se produce la fiesta en honor a los recién llegados. Svend cuenta a los presentes lo acontecido durante la boda de Bera y el papel de los Pj's en el desenlace. La historia es escuchada ávidamente por todos los presentes y una vez finalizada empieza el banquete. Durante este la comida se sirve en abundancia, no falta nunca la cerveza y los Pj's pueden conversar con las gentes del bondi. La velada prosigue agradable y distendida. Se cantan canciones y sagas e incluso los que se animan pueden bailar con las hermosas mujeres del bondi.

## EL ROBO

Al amanecer, tras un vigoroso almuerzo, el jefe del bondi, con un grupo de sus hombres, pide a los Pj's que les acompañen a unos cerros cercanos donde tenían el ganado pastando en libertad. Por más que rastreen parece que los animales se hayan desvanecido e irán de cima en cima sin encontrar pista alguna. Tras una breve parada para comer, el humor del líder varía y su gesto toma aires de preocupación.

Tras la comida si los Pj's pasan tiradas de **Vista** pueden seguir las huellas de lo que parece el rastro de un rebaño. Tras realizar unas tiradas de **Rastrear** con éxito se darán cuenta que el rebaño es guiado por humanos y se dirige al norte. El rastro es relativamente fresco, en ciertos momentos puede provocar penalizadores y en otros bonificadores a las tiradas de **Rastrear**. Al anoecer deben acampar para descansar. Es decisión de los Pj's organizar turnos de guardia o dormir a pierna suelta.

Después de seguir la pista durante uno o dos días, el grupo llegará al límite de los dominios de otro bondi con el que la familia de Svend está enemistada desde tiempos remotos. Svend decide acampar allí para pasar la noche antes de adentrarse en territorio hostil. Por la noche, ante el fuego, compartiendo el escaso alimento que les queda, Svend explica algunas de las disputas que han mantenido estas dos familias.



Svend Sigurdson



## LA ACUSACIÓN

Tras adentrarse en el nuevo territorio el rastro se pierde al cruzar un río de poco calado. Los Pj's, con unas tiradas exitosas de **Rastrear**, encuentran las huellas de unos pocos animales que se adentran en el bosque. En un claro cercano encuentran un viejo cobertizo y cuatro cabezas de ganado pastando entorno a él. Uno de los hombres de Svend las reconoce como parte de su rebaño. El grupo se dirige hacia el cobertizo de donde salen tres pastores. Svend les acusa de robo y estos recurren a la fuerza.

Tras la reyerta Svend dirige el grupo hacia el bondi de Audun dado que el cobertizo está dentro de sus tierras. Su vecino lo recibe de mala gana y con evasivas. Delante de la casa larga, uno frente al otro, con los Pj's y los habitantes del bondi alrededor, la conversación sube de tono y se vierten amenazas mutuas. Los presentes observan atentos, con los dientes prietos y la mano en el pomo de sus espadas. Svend citará a Audun al thing donde jura exponer los hechos en busca de justicia. Audun le contesta que si prosigue con su intención de citarlo en un pleito deberá vigilar por su vida.

Svend y su comitiva regresa a su bondi. Por el camino el jarl contrata a los Pj's en calidad de guardaespaldas hasta esclarecer el asunto en el thing que dará inicio al cabo de una semana. Una vez en el bondi los Pj's pueden moverse libremente y hacer lo que más les plazca durante una semana. Durante este tiempo Svend se encierra en la casa larga a meditar. Los Pj's pueden ayudar en las tareas del bondi, salir de cacería o simplemente esperar de brazos cruzados a que llegue el momento de partir. [Como Dj puedes hacer que esta transcurra de forma rápida o crear alguna aventura que cree nuevos vínculos con los Pnj's.]



El duelo será a muerte así que más le vale al Pj ganar. El que quede vivo debe sacrificar un buey a los dioses y se quedará con las pertenencias del muerto.



Thorir "el berserker" Jonson

## ☀ DÍA 9

### El hechizo de Olvir Ragneson

Olvir Ragneson, el secuaz de Audun, realiza el hechizo de "Auxilio", para ganar el pleito, la noche anterior al día del juicio. [Puedes consultar la página 83 para ver los detalles del hechizo].

De producirse con éxito, los Pj's deberán reconocer que alguien está usando el seidr mediante "Detección de seidr".

Para deshacer el hechizo y evitar que Svend pierda el pleito deben remover las piedras enrunadas escondidas en el montículo. Puesto que no se puede usar el seidr en el thing la actitud de Olvir será prueba suficiente para que Svend gane el juicio y él sea desterrado.

## ☀ DÍA 10

### Juicio de Svend y Audun

Empieza finalmente el pleito donde Svend y Audun exponen sus alegatos.

El lagman, dirigiéndose a las partes implicadas en el juicio, ordena al acusador, Svend, que exponga sus argumentos.

**Svend:** "Vengo aquí porque he sido víctima de un robo. Doce de mis reses han sido hurtadas de mi propiedad. Después de seguir el rastro que habían dejado el rebaño robado y sus captores, llegamos a un cobertizo donde encontramos cuatro animales de mi propiedad custodiados por tres hombres de Audun, que se enfrentaron a nosotros con sus armas".

"Entonces fuimos al bondi a pedir explicaciones a Audun de porqué sus hombres tenían cuatro reses de mi ganado y, negando el robo, nos amenazaron".

**Audun:** "Yo estaba en mi bondi con mi mujer disfrutando de un excelso hidromiel, cuando de repente, Svend y esa tropa de secuaces que lo acompaña invadieron mi propiedad y me acusaron, en mi propia casa, de haberles robado el ganado. No acepté sus acusaciones puesto que soy inocente".

**Svend:** "Viendo que Audun no asumía el delito, le advertí que buscaría justicia en el thing, tras lo cual él me amenazó de muerte si lo hacía. Mis acompañantes son testigos de mis palabras. Haciendo caso omiso a sus vacuas amenazas decidí venir a formalizar mi acusación".

**Audun:** "Cuando Svend se fue yo me dirigí con algunos de mis hombres al antiguo cobertizo que hace tiempo dejamos abandonado. Allí no encontramos ni reses ni hombre alguno".

Dado que los alegatos se prolongan hasta el anochecer, el lagman decide aplazar el pleito hasta la mañana siguiente, momento en el que dictará sentencia.

## ☀ DÍA 11

### Llegada Olaf “el oso” Steinsen

Al alba del onceavo día del thing un gran grupo de hombres llega al montículo entre gran alboroto. Son Olaf “el oso” y su guardia.

En el transcurso de la jornada los Pj’s pueden visitar a Olaf donde su gente esta montando el campamento para entregarle el fardo de Thorvald “el sabio”. Este, delante de los Pj’s, abre el fardo, abre el cofre y mientras extrae una galleta, exclama entre risas: “¡Vaya con el viejo de Thorvald, aún encaja mis indirectas!” [Quizás tus Pj’s nunca sepan el contenido que motiva realmente el intercambio entre Thorvald y Olaf].

Probablemente los Pj’s informen a “el oso” de su situación en el pleito y por ello les ofrecerá su ayuda. [Su chamán puede ser clave en la resolución del pleito puesto que tiene el hechizo detección de seidr].

### La sentencia del juicio de Svend

Por la tarde se reanuda la sesión y Olaf “el oso” estará presente con sus hombres. Su chamán detecta el uso de seidr en el thing. Se descubre el hechizo al encontrar las piedras escondidas. Al llevarlas a Lambi “el viejo” Kolskeggsen para que las examine este determinará que alguien había realizado el hechizo “Auxilio” para ganar el juicio.

Tras enterarse que se ha usado el seidr el lagman deduce que el envenenamiento de su maestro ha sido provocado por la misma persona que a posteriori ha activado el hechizo.

Por ello decide que sus hombres de confianza lleven a cabo una inspección rigurosa en las tiendas de todas las personas del thing que han estado involucradas en alguno de los pleitos vistos hasta el momento.

Tras el registro encuentran el extracto de veneno y los utensilios usados por Olvir para preparar el hechizo en la tienda de Audun.

Esa misma tarde Sturla Kettleleson sentencia Audun como culpable del delito y obligará a este a restablecer las doce reses y a efectuar un pago en compensación por los daños originados. A su vez, Olvir Ragneson será exiliado del país por usar las artes seidr durante el thing y será considerado proscrito bajo pena de muerte si vuelve a su tierra.



Svend, su hijo, los Pj’s y todos sus amigos, alegres por el resultado de la sentencia, deciden celebrar una fiesta durante la noche del mismo día.

## ☀ DÍA 12

### De vikingo con Olaf

Olaf, tras recibir el permiso de Sturla Kettleleson, se dirige a todos los presentes en el thing:

*“Hemos preparado tres drakkars para realizar otra expedición de vikingo este verano. Todos los hombres que quieran apuntarse serán bien recibidos entre la tripulación. En unos días partiremos hacia mi bondi donde nos encargaremos de todos los preparativos. Tenemos mucho por hacer y todos los que vengáis seréis bien acogidos.”*

[Quizás quieras continuar la campaña desde este punto haciendo que los Pj’s se embarquen en esta nueva expedición].

### Despedida del thing

Tras la resolución del pleito solo queda que Audun vaya a buscar la compensación y regrese para entregársela a Svend ante Sturla Kettleleson y todos los demás asistentes al thing. Tres días más tarde regresa Audun, siempre escoltado por los hombres del lagman, que hará efectiva la compensación.

Los Pj’s parten con Svend y su hijo, hacia el bondi de este. Allí concluye su misión como guardaespaldas y reciben el pago acordado por su trabajo.

Lo mismo sucederá si deciden ir al bondi de “el Oso” para unirse a la próxima expedición para ir de vikingos a las costas irlandesas.

También pueden quedarse unos días más en el thing aunque no tengan mucho más que hacer.

Finalmente antes de marchar pueden realizar una cena de despedida con sus amigos y conocidos.

## LA VENGANZA

Sea cual sea la opción elegida por los Pj’s, Audun, colérico tras el desenlace del pleito, enviará un numeroso grupo de hombres para tender una emboscada a los Pj’s en el camino tras abandonar el thing, probablemente en dirección al bondi de Svend. La consigna es no dejar nadie con vida y robar todo lo que transporten.



# VIKINGOS

NOMBRE DEL JUGADOR	
NOMBRE VIKINGO Y APODOS	
PUEBLO	POSICIÓN SOCIAL
PROFESIÓN	EDAD

ATRIBUTOS	
CONCRETOS	GENERALES
CONSTITUCIÓN: _____	FUERZA: _____
AFINIDAD DIVINA: _____	RESISTENCIA: _____
BELLEZA: _____	HABILIDAD: _____
ALTURA: _____ PESO: _____	AGILIDAD: _____
BONIFICADOR DE FUERZA: _____	6 SENTIDOS: _____
INICIATIVA BÁSICA: (HAB + AGI + 6 SEN)	CONOCIMIENTOS: _____
	EMPATÍA: _____

DIBUJO/DESCRIPCIÓN

**INFANCIA JUVENTUD**

---

**DIOSSES**

---

**PS**  
Puntos de Seidr  
(Afi x 3)

---

**PE**  
Puntos de Experiencia

HABILIDADES	
<p><b>ARTESANALES</b></p> <p>Carpintería (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Cocinar (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Const. naval (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Const. terrestre (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Esculpir (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Forjar (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Joyería (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Pintar (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Tejer (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p><b>ARTÍSTICAS</b></p> <p>Bailar (EMP+AGI): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Cantar (EMP+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Música (CON+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Recitar (CON+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p><b>PECULIARES</b></p> <p>Buscar (6SEN+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Camuflaje (EMP+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Elocuencia (EMP+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Esconderse (AGI+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Forzar meca. (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Intimidar (EMP+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Juego (HAB+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Juego de manos (EMP+AGI): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Mando (EMP+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Ocultar (HAB+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Psicología (EMP+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Robar (EMP+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Seducción (EMP+BELL): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Sigilo (AGI+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p><b>SENSORIALES</b></p> <p>Gusto (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Intuición (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Oído (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Olfato (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Tacto (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Vista (6Sentidos x2): _____ <input type="checkbox"/></p>	<p><b>COGNITIVAS</b></p> <p>Astrología (CON+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Con. animal (CON+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Con. vegetal (CON x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Con. mineral (CON x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Cultura vikinga (CON+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Enseñar (CON+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Idioma (CON x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Leer/esc. (CON x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Medicina (CON+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Memoria (CON+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Navegar (CON+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Pescar (CON+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Primeros auxilios (HAB+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Regatear (CON+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Tasar (CON+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p><b>FÍSICAS</b></p> <p>Acrobacias (AGI+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Cabalgar (AGI+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Cond. carro/trineo (HAB+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Correr (AGI x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Esquiar (AGI+RES): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Esquivar (AGI+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Lanzar (AGI+FUE): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Nadar (AGI+HAB): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Rastrear (HAB+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Remar (HAB+FUE): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Saltar (AGI+FUE): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Trepar (AGI+FUE): _____ <input type="checkbox"/></p> <p><b>MÍSTICAS</b></p> <p>Con. Mitos (AFI+EMP): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Con. Rúnico (AFI+CON): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Oraciones (AFI+6SEN): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>Seidr (AFI x2): _____ <input type="checkbox"/></p> <p>( + ): _____ <input type="checkbox"/></p>

**TASA DE FORTALEZA**

1/4: \_\_\_\_\_

1/3: \_\_\_\_\_

1/2: \_\_\_\_\_

2/3: \_\_\_\_\_

3/4: \_\_\_\_\_

---

**ARMADURA**

Res Def

---

**CASCO**

Res Def

---

**PV**

Puntos de Vida  
(Res x2 + Cons)

---

**PI**

Puntos de Inconsciencia  
(Afi x2)

%=Ataque FM= Fuerza mínima necesaria D= Daño BF= Bonificador de fuerza					<b>ARMAS</b>					1 mano = (Hab+AgI) 2 manos = (Hab+Fue)				
ARMA	%	FM	DAÑO	BF	ARMA	%	FM	DAÑO	BF					

**AUTORES DEL LIBRO** (orden alfabético): Daniel Bech Montmany, Marina Fernández Cases, Víctor Jané Llopis  
**ILUSTRADORES:** Mimi Guarido Núñez, Víctor Jané Llopis, Elena Montmany Madurell, Andrés Sáez Martínez (Marlock)  
**MAQUETACIÓN:** Víctor Jané Llopis

#### **ILUSTRACIONES:**

**Portada y contraportada:** Andrés Sáez Martínez (Marlock) (C)

**Cenefa decorativa:** Andrés Sáez Martínez (Marlock) (C)

#### **Capítulo 1: Introducción: El juego de rol**

Grabado: Gerhard Munthe-Illustration for Harald Hårfagres saga. Snorre 1899-edition. (PD)

#### **Capítulo 2: La ficha del personaje**

Portada: Georg von Rosen-Odin, the Wanderer 1886-1893 Swedish translation of the Poetic Edda (PD)

Mapa de los pueblos escandinavos por Víctor Jané Llopis (C)

Ilustraciones de las 24 profesiones de vikingos por Mimi Guarido Núñez (C)

#### **Capítulo 3: Las habilidades y la experiencia**

Portada: Nils Jakob Olsson Blommér - Heimdallr returns the necklace Bryfing to Freyja 1846 - (MAM) (PD)

#### **Capítulo 4: El combate, armas y armadura**

Portada: Johann Heinrich Füssli (Henry Fuseli) - Der Kampf des Thor mit der Schlange des Midgard 1788 (PD)

Ilustraciones de las armas y el casco vikingo por Mimi Guarido Núñez (C)

Ilustración del combate de Rolf en el acantilado por Andrés Sáez Martínez (Marlock) (C)

Ilustración de la cara de Rolf el vikingo en la ficha de ejemplo por Mimi Guarido Núñez (C)

#### **Capítulo 5: Oraciones, seidr y runas escandinavas**

Portada: Márten Eskil Winge - Tor's Fight with the Giants 1872 (PD)

John Charles Dollman - The Wolves Pursuing Sol and Mani 1909 (PD)

Lorenz Frølich - Published in Gjellerup, Karl (1895). Den ældre Eddas Gudesange- Bragi and Iðunn (PD)

Runas vikingas grabadas en madera por Víctor Jané Llopis (C)

Amuletos enrunados (Amuleto protector y Palabra de Mimir) en BN por Mimi Guarido Núñez (C)

#### **Capítulo 6: Mitología, Dioses y Jotnar**

Portada: Rackham, Arthur (illus) (1910) The Rhinegold & the Valkyrie, London: William Heinemann, p. p.

Retrieved on 23 June 2011. (PD)

Ilustraciones de los dioses basados en originales de las Eddas por Mimi Guarido Núñez (C)

#### **Capítulo 7: El bestiario de Midgard**

Portada: Christoffer Wilhelm Eckersberg - Baldr's Death 1817 (PD)

Animales del bestiario por Elena Montmany Madurell (C)

#### **Capítulo 8: Forma de vida**

Portada: Nils Jakob Olsson Blommér - Bragi sitting playing the harp, Iðunn standing behind him 1846 - (MAM) (PD)

Grabados por Halfdan Egedius (1877-1899) (PD) y Christian Krohg (1852-1925) (PD)

#### **Capítulo 9: Historia y acontecimientos**

Portada: Ludwig Burger (1825-1884) - Wägner, Wilhelm. 1882. Nordisch-germanische Götter und Helden. Otto Spamer, Leipzig & Berlin. Page 231. (PD)

Grabado por Halfdan Egedius (1877-1899) (PD)

#### **Capítulo 10: Aventuras y campaña**

Portada: J.L. Lund (1777-1867) - A sacrifice to Thor (PD)

Ilustraciones de los PNJ (cuerpos y bustos de los mecenas) por Andrés Sáez Martínez (Marlock) (C)

Mapas (Kattegat, Isla de Lindisfarne, Priorato de Lindisfarne, Bosque y cueva, ) por Víctor Jané Llopis (C)

#### **Capítulo 11: Mapa, ficha de Vikingos y créditos**

Mapa del Poblado S. XI y la ficha de Vikingos por Víctor Jané Llopis (C)

(C) : Copyright      (PD): Public Domain      (MAM) Malmö Art Museum

## **Bibliografía**

- Anson, W.S.W.; MacDowall, M.W.; Wägner, W., *Asgard and the gods: The tales and traditions of our northern ancestors, forming a complet manual of norse mythology*, London, 1884.
- Griffith, P., *Los vikingos el terror de Europa*, Barcelona, 2007.
- Guerber, H.A., *Los Vikingos (The norsemen)*, Madrid 1995.
- Hall, R., *El mundo de los vikingos*, Madrid, 2008.
- King, B., *The elements of the runes*, London, 1996.
- Niedner, H., *Mitología Nórdica*, Barcelona, 1997.
- Oxenstierna, E.G., *Los vikingos*, Barcelona, 1966.
- Sturluson, S., *Edda mayor*, Madrid 2000.
- Sturluson, S., *Edda menor*, Madrid 2000.
- Sturluson, S., *Heimskringla or The Chronicle of the Kings of Norway*, London, 1844.
- Sturluson, S., *Saga de Egil Skallagrímson*, Madrid 1988.
- Velasco, M., *Breve historia de los vikingos*, Madrid, 2008.



Lindisfarne, Northumbria, 8 de junio de 793 d.C. La quilla del drakkar cruje al posarse suavemente sobre la arena de la playa. Al grito de “¡Por Odín!”, decenas de los llamados Hombres del Norte o Vikingos empiezan el sangriento ataque que da origen a 300 años de dominio y expansión de los pueblos escandinavos por Europa. **Vikingos, el juego de Rolf**, es un manual de rol que te permite revivir las aventuras de estos valerosos guerreros, su forma de vida, sus costumbres, fiestas, tradiciones y rituales. Con más de 20 profesiones, 80 hechizos diferentes y una extensa cronología, también contiene una campaña compuesta por cuatro aventuras para disfrutar en un mundo repleto de dioses, gigantes, magia, runas y mitología nórdica.

**VIKINGOS**  
EL JUEGO DE ROLF

ISBN 978-84-09-09664-0



9 788409 096640

24,96 €