

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ Elegir sexo y nombre, así como el apellido.

### ❖ Procedencia:

- **Noruegos:** suman 5 puntos extra a sus grados de las capacidades de Lectura de las estrellas y los cielos, Nadar y las dos de Navegar (5 puntos a cada capacidad).
- **Daneses:** suman 2 puntos extra a su grado de la característica de FUE.
- **Suecos o Varegos:** suman 1 punto extra a su grado de la característica de PAL y 5 a su grado de la capacidad de Regatear.
- **Hiberno-nórdicos o nórdico-gaélicos (a partir del año 800 para los territorios de Irlanda [Írland], Escocia e islas Orcadas y Shetland [Nordreyjar] e isla de Man [Sudreyjar], y a partir de 950 para Gales y el resto de territorios celtas [valland]):** disfrutan de 25 puntos de partida en el grado de la capacidad de Idioma extranjero (celta). Además, añaden 5 puntos extra al grado de Sobrevivir.
- **Feroeses (a partir de 825):** suman 10 puntos extra a sus grados de las capacidades de Navegar (10 puntos a cada una de las dos).
- **Normandos (solo entre 911 y 1026; a partir de la segunda fecha, se consideran asimilados por los franceses occidentales):** disfrutan de 25 puntos de partida en el grado de la capacidad de Idioma extranjero (francés antiguo). Además, añaden 5 puntos extra al grado de Orgullo.
- **Islandeses (a partir de 930):** suman 1 punto extra a su grado de la característica de SAB y 5 al de las capacidades de Cantar y Recitar (5 puntos a cada una de las dos).
- **Groenlandeses (a partir del año 1000):** pierden 1 punto de su grado en la característica de FUE, pero suman 10 a los de las capacidades de Lectura de las estrellas y los cielos, Navegar (10 puntos a cada una de las dos), Orientación y Sobrevivir.

### ❖ Situación familiar:

- **Tu situación en la familia:** Tirar 1D10: 1-7 Vástago legítimo; 8-9 Hijo natural reconocido; 10 Bastardo no reconocido.
- **Padres:** Lanzar 1D6 por cada uno. Padre 1-2 Fallecido o desaparecido; 3-6 vivo y en buen estado. Madre solo muerta o desaparecida con un 1.
- **Hermanos:** Tirar 1D10 restándole 1D6, una cifra positiva indica número de hermanos. Tirar dado para definir sexo, par=mujer; impar= hombre.
- **Abuelos(TRa):** Tirar 1D6-2. Número positivo indica número de abuelos. Lo mismo que en hermanos para definir el sexo.
- **Tíos (TRa):** Tirar 1D6+1, el sexo se determina como con los hermanos.
- **Primos(TRa):** 1D10+2, el sexo se determina como con los hermanos.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

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

## ❖ Clanes, prestigio, conexiones y hermandades de sangre y leche.

### 2d10 La familia del personaje pertenece a:

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

#### SOLO PARA NORUEGOS CON UN TRES EN LA TIRADA:

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

03-05

#### PARA NORUEGOS SOLO CON UN CUATRO O CINCO EN LA TIRADA:

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

06-12

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

13-20

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

- (TRa) Hermanos de sangre y de leche:

1d6	Tipo de hermano	El jugador también tiene la opción de dotar a su PJ de uno o varios hermanos de sangre. Este tipo de relación solo se puede dar entre varones. La hermandad de sangre constituye un género de amistad íntima con alguien que pertenece a otro clan. Una amistad de este tipo se cierra sobre todo en los años de adolescencia y juventud por medio de un pacto rubricado con la sangre de los participantes. El pacto no se puede romper y queda en vigor hasta la muerte de uno de los dos. A efectos de juego, la hermandad de sangre proporciona al PJ un nuevo hermano que, aun no siendo biológico, suele ser más querido que cualquier otro.
01	1 Hermano de leche	Una variante de la hermandad de sangre es la <b>hermandad de leche, que se da cuando dos niños sin lazos familiares son amamantados por una misma mujer</b> . Al contrario de lo estipulado para las de sangre, la hermandad de leche sí es posible para los PJ femeninos, pero los de sangre habrán de ser ignorados. sin repetir la tirada.
02	1 Hermano de sangre	
03	1 Hermano a elegir	
04	1 de cada tipo	
05	1 de leche y 1d3 de sangre.	
06	2 de leche y 1d3+1 de sangre	

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

**TABLA DE PRESTIGIO Y CONEXIONES DEL CLAN**

1d10	Prestigio	1d10	Conexiones
01	El prestigio del clan es fabuloso. Todos sus miembros son bienvenidos allá por donde pasan. Cuenta con 1D10+5 clanes aliados. El nombre de la familia es conocido incluso en el resto de las naciones escandinavas.	01	El clan disfruta de las mejores conexiones posibles tanto en el ámbito local (2D10+3 contactos), como regional (1D10+2 contactos), nacional (1D6+1 contactos) e incluso escandinavo (1D3 contactos).
02	El clan tiene un prestigio altísimo. Cuenta con 1D10 clanes aliados.	02	El clan cuenta con excelentes conexiones locales (1D10+5 contactos), regionales (1D6+3 contactos) y nacionales (1D3+1 contactos).
03	El clan tiene muy buen prestigio. Cuenta con 1D6 clanes aliados.	03	El clan dispone de muy buenas conexiones locales (1D10+2 contactos), regionales (1D6+1 contactos) y nacionales (1D3 contactos).
04	El clan tiene buen prestigio. Cuenta con un clan estrechamente aliado.	04	El clan tiene buenas conexiones locales (1D10 contactos), regionales (1D6 contactos) e incluso nacionales (1 contacto).
05	El clan tiene un prestigio aceptable, aunque alguno de sus miembros podría manchar su reputación antes o después.	05	El clan cuenta con buenas conexiones tanto en su localidad (1D6 contactos) como en su región (1D3 contactos).
06	El clan tiene un prestigio normal, aunque cuenta con un clan rival (que no enemigo).	06	El clan disfruta de buenas conexiones en su propia comunidad (1D6 contactos locales).
07	El clan tiene un prestigio casi normal, aunque cuenta con un clan rival y enemigo.	07	El clan dispone de conexiones razonables dentro de su propia comunidad (1D3 contactos locales).
08	El clan tiene un prestigio bajo y mantiene algún oscuro secreto que no desea revelar. Cuenta con 1D3 clanes rivales y enemigos.	08	El clan posee pocas conexiones en su propia comunidad (un solo contacto local).
09	El clan tiene un prestigio muy bajo. Cuenta con 1D6 clanes rivales y enemigos.	09	El clan tiene conexiones pero son del todo irrelevantes.
10	El clan no tiene ningún prestigio. Alguno de sus miembros ha sido exiliado y actualmente casi nadie quiere mantener ninguna relación con ellos. Cuenta con 1D10 clanes rivales y enemigos.	10	El clan no cuenta con ninguna conexión digna de tal nombre, ni siquiera en su propia localidad. Lo peor es que nadie les ayuda nunca a menos que paguen por ello.

- **Los clanes “aliados” son aquellos de los que proceden los amigos y los hermanos de sangre y de leche del PJ** (véase más adelante). También son clanes dispuestos a colaborar en la defensa de los intereses del grupo familiar del personaje en casi cualquier circunstancia y se entiende que el clan del PJ haría lo mismo por ellos. Al contrario, **los clanes “rivales y enemigos” son los que se han enemistado con la familia del PJ**. Esto significa que cualquier ocasión lo suficientemente tensa bastará para desencadenar un serio altercado entre ellos.
- **Respecto a los “contactos”, estos se materializan como PNJ dotados de una determinada cualificación social o profesional (a elegir por el jugador con la supervisión del DJ)**. La eventual ayuda de estos contactos puede resultar provechosa en ciertas situaciones de juego, aunque su utilidad se circunscribe exclusivamente al ámbito indicado en la tabla: local, regional, nacional o escandinavo.
- Ya se trate de clanes aliados o enemigos, al menos la mitad de ellos se debe ubicar en el ámbito de la comunidad local del PJ, mientras el resto (si lo hay) se distribuye a escala regional, nacional o escandinava según el criterio del jugador. Además, **tanto los contactos como los clanes enemigos o aliados nunca pueden estar dos niveles por encima o por debajo de la naturaleza del clan del PJ**, de modo que si el personaje pertenece a un clan tipo *ódal*, por ejemplo, no podrá tener contactos entre los miembros de un clan *konunglig* (ni este grupo conceptuarse como aliado o enemigo del clan del PJ).

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

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

## ❖ Edad del personaje:

- Tirada 1d6 y súmale 15, dependiendo de la edad, tendrá cantidad de puntos para sus características, un número de tiradas de historial y una cantidad de puntos para capacidades.

Edad del personaje	16	17	18	19	20	21
Puntos para características	91	93	93	96	96	100
Cantidad de puntos para capacidades	300	310	320	330	340	350
Numero de tiradas en historial	1	2	2	3	3	4

## ❖ Características del personaje:

- Personajes masculinos empiezan con 6 puntos en sus seis características.
- Personajes femeninos empiezan con 7 puntos en las características de AGI, PAL, PER y SAB, 5 puntos en FUE y 6 puntos en DES.
- Deberán repartir una serie de puntos entre sus características basado en su edad, como se muestra en la tabla anterior. A ninguna característica se le podrá sumar más de 25 ni menos de 5 puntos.
- Hay que tener en cuenta que la procedencia del personaje puede influir en sus características también.
- Los puntos de vida serán igual a la característica de FUE + 20.

## ❖ Perfiles de personaje para determinar capacidades, Mjörk sterk y Sterk.

- Dependiendo de la edad del personaje como vimos arriba tendrá una serie de puntos de capacidades a repartir. La mitad de esa cantidad debe de ser repartida como mínimo entre las 13 capacidades que le dan su perfil, y el resto será repartido entre las capacidades a elección del jugador. Ninguna capacidad puede ser superior al valor de la característica de la cual depende +20.
- La capacidad inicial de **Tareas agrarias** viene definida por el perfil, por lo que esa cantidad no sale de los puntos iniciales.
- Al margen de los puntos que hay que repartir entre las capacidades de la ficha de PJ en función de la edad del personaje, se debe escoger **una capacidad en concreto en la que este comenzará con el máximo grado posible (puntos de la característica de la que dependa + 20)**. Esa será su **capacidad mjök sterk** o capacidad más potente: una habilidad o saber humano en el que el personaje sobresale por encima de todo. **IMPORTANTE: La capacidad mjök sterk tiene que ser una de las capacidades del perfil. (TRa) Si se desea equilibrar completamente los perfiles de PJ, una buena idea puede ser otorgar un segundo Mjörk sterk a todos aquellos perfiles que no son de combate ni relacionados con magia.**
- Cada jugador tiene que seleccionar asimismo **tres capacidades en las que anotará un grado equivalente al resultado combinado de 3D10+5 puntos**. Estas **capacidades especiales son las capacidades sterk**, aquellas en las que el personaje destaca pero sin llegar a los niveles de la *mjök sterk*. Las capacidades *sterk* no solo amplían la ficha de PJ, sino que ayudan a individualizarlo mejor. **IMPORTANTE: Se debe elegir como capacidad sterk cualquiera que NO forme parte del perfil del PJ (es decir, lo contrario de lo estipulado para la capacidad mjök sterk).**
- Una vez gastados los puntos, solo queda sumar la característica a la capacidad para tener su total.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## PERFILES MASCULINOS

### *Bóndí*

(agricultor)

### *Galdramann*

(mago o hechicero "atarrunas")

### *Godí*

(caudillo regional)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB + 20 puntos.</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Conducir carros (DES)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Pelea (DES)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> <li>• Venablo (AGI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB. + 15 puntos SUPERSTICIÓN</b></li> <li>• Arco (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Curación (SAB)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Enseñar (PAL)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>+ 10 puntos SUPERSTICIÓN</b></li> <li>• Cabalgar (AGI)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Hacha danesa (FUE)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Leyes (SAB)</li> </ul>
--	---	--

### *Bermann*

(guerrero)

### *Þirdír*

(ganadero o pastor)

### *Járnsmíð*

(herrero)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>+ 2 PMC</b></li> <li>• Arco (DES) o Espadín (DES), a elegir</li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Cuchillo (DES), Hacha de mano (AGI) o Maza ligera (DES), a elegir</li> <li>• Hacha danesa (FUE), Lanza de combate (DES) o Martillo (FUE), a elegir</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Esquivar (AGI)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Pelea (DES)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> <li>• Torturar (DES)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB + 20 puntos</b></li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Escondarse (AGI)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Rastrear (PER)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> <li>• Venablo (AGI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk -&gt; Forjar</b></li> <li>• Abrir cerraduras (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Enseñar (PAL)</li> <li>• Esconder (DES)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Forjar (DES)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> <li>• Un idioma extranjero a elegir (PAL)</li> </ul>
--	--	---

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## **Kaupmann** (comerciante)

## **Laeknir** (médico)

## **Lögsögumann** (abogado o recitador de leyes)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Idioma extranjero (PAL)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> <li>• Simular (PAL)</li> <li>• Sobornar (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Curación (SAB)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Sigilo (AGI)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = de SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Leyes (SAB)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Sobornar (PAL)</li> <li>• Una capacidad de combate cualquiera a elegir (sin incluir armas foráneas)</li> </ul>
--	--	---

## **Rúnarístarí** (maestro cantero de runas)

## **Seídmann** (brujo)

## **Sjómann** (marinero)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk --&gt; Leer/ Escribir runas</b></li> <li>▪ <b>Único perfil que puede usar su capacidad de Maña para grabar estelas rúnicas</b></li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>+ 15 puntos SUPERSTICIÓN</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Curación (SAB)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Simular (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Arco (DES), Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>• Arrojar (AGI)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Idioma extranjero (PAL)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Nadar (FUE)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Remar (FUE)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> </ul>
--	--	--

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## **Skáld**

(escaldo)

## **Skípsmíð**

(constructor de barcos)

## **Smíð**

(artesano)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Cantar (PAL)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Enseñar (PAL)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Música (DES)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Leyes (SAB)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk --&gt; Construir.</b></li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Conducir carros (DES)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Abrir cerraduras (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Conducir carros (DES)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Esconder (DES)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> </ul>
--	--	---

## **Stýrimann**

(timonel de *dreki*)

## **Chjóf**

(ladrón)

## **Þbraell de la casa**

(esclavo de confianza)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk --&gt; una de las dos de Navegar</b></li> <li>• Arrojar (AGI)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Hacha de mano (AGI)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Nadar (FUE)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Venablo (AGI)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Abrir cerraduras (DES)</li> <li>• Arco (DES) o Hacha danesa (FUE), a elegir</li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Esconder (DES)</li> <li>• Escondese (PER)</li> <li>• Escudo de tilo (DES)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>• Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>• Robar (DES)</li> <li>• Sigilo (AGI)</li> <li>• Torturar (DES)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB + 20 puntos</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk --&gt; Sigilo</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Construir (SAB)</li> <li>• Correr (AGI) o Idioma extranjero (PAL), a elegir</li> <li>• Esconder (DES)</li> <li>• Escondese (AGI)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> <li>• Robar (DES)</li> <li>• Sigilo (AGI)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> </ul>
---	--	--

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## **Veidímann**

(cazador)

## **Víthí**

(vidente)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>• Arrojar (AGI)</li> <li>• Arco (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Correr (AGI)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Escondarse (PER)</li> <li>• Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Oler (PER)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Rastrear (PER)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>+ 15 puntos SUPERSTICIÓN</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> </ul>
--	---

## PERFILES FEMENINOS

### **Drottning**

(reina consorte o esposa de un jarl)

### **fríðla**

(concubina)

### **Þúsfreyja**

(matrona vikinga)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>▪ <b>El PJ debe ser de un clan konunglig o adalborinn</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Cabalgar (AGI)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Espada larga (DES)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Un idioma extranjero a elegir (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB + 20 puntos</b></li> <li>• Abrir cerraduras (DES)</li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Esconder (DES)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Oler (PER)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Robar (DES)</li> <li>• Sigilo (AGI)</li> <li>• Yacer (FUE)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB + 20 puntos</b></li> <li>• Abrir cerraduras (DES)</li> <li>• Auxilio (DES)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Degustar (PER)</li> <li>• Descubrir (PER)</li> <li>• Espadín (DES)</li> <li>• Mando (PAL)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Oler (PER)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> <li>• Sobornar (PAL)</li> </ul>
--	--	--



# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## **Kaupfreyja** (mujer comerciante)

## **Rúnarístarí** (talladora de piedras rúnicas)

## **Seíðkona** (bruja o hechicera)

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Conducir carros (DES)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Navegar-<i>knörr</i> (SAB)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> <li>• Simular (PAL)</li> <li>• Sobornar (PAL)</li> <li>• Un idioma extranjero a elegir (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>▪ <b>Mjök sterk --&gt; Leer/ Escribir runas.</b></li> <li>▪ <b>Único perfil que puede usar su capacidad de Maña para grabar estelas rúnicas</b></li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Carisma (PAL)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Discutir (PAL)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Maña (DES)</li> <li>• Memoria (PER)</li> <li>• Orgullo (PAL)</li> <li>• Orientación (PER)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Regatear (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = grado en la característica de SAB/2 y redondeado hacia abajo</b></li> <li>▪ <b>+ 20 puntos SUPERSTICIÓN</b></li> <li>• Astucia (SAB)</li> <li>• Buscar (PER)</li> <li>• Cuchillo (DES)</li> <li>• Dioses y mitos (SAB)</li> <li>• Escuchar (PER)</li> <li>• Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>• Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>• Leyendas (SAB)</li> <li>• Mentir (PAL)</li> <li>• Música (DES)</li> <li>• Perspicacia (SAB)</li> <li>• Recitar (PAL)</li> <li>• Sobrevivir (SAB)</li> </ul>
---	--	---

## **Skjaldmaer o skjaldmö** (virgen guerrera)

## **Völva** (vidente)

## **Vfirsetukona** (partera y cuidadora de enfermos).

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB/2 y a la baja.</b></li> <li>▪ <b>+ 2 PMC</b></li> <li>❖ Arrojar (AGI)</li> <li>❖ Carisma (PAL)</li> <li>❖ Cuchillo (DES)</li> <li>❖ Escondarse (AGI)</li> <li>❖ Escudo de tilo (DES)</li> <li>❖ Espada larga (DES)</li> <li>❖ Espadín (DES) o Hacha de mano (AGI), a elegir</li> <li>❖ Esquivar (DES)</li> <li>❖ Navegar-<i>langskip</i> (SAB)</li> <li>❖ Orgullo (PAL)</li> <li>❖ Pelea (DES)</li> <li>❖ Sigilo (AGI)</li> <li>❖ Sobrevivir (SAB)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>▪ <b>+ 15 puntos de SUPERSTICIÓN</b></li> <li>❖ Astucia (SAB)</li> <li>❖ Buscar (PER)</li> <li>❖ Carisma (PAL)</li> <li>❖ Curación (SAB)</li> <li>❖ Discutir (PAL)</li> <li>❖ Escuchar (PER)</li> <li>❖ Lectura de las estrellas y los cielos (SAB)</li> <li>❖ Leer/Escribir runas (SAB)</li> <li>❖ Leyendas (SAB)</li> <li>❖ Memoria (PER)</li> <li>❖ Mentir (PAL)</li> <li>❖ Regatear (PAL)</li> <li>❖ Simular (PAL)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Tareas agrarias (SAB) = SAB</b></li> <li>❖ Astucia (SAB)</li> <li>❖ Auxilio (DES)</li> <li>❖ Buscar (PER)</li> <li>❖ Curación (SAB)</li> <li>❖ Descubrir (PER)</li> <li>❖ Discutir (PAL)</li> <li>❖ Enseñar (PAL)</li> <li>❖ Esconder (DES)</li> <li>❖ Escuchar (PER)</li> <li>❖ Maña (DES)</li> <li>❖ Mentir (PAL)</li> <li>❖ Perspicacia (SAB)</li> <li>❖ Sigilo (AGI)</li> </ul>
---	--	---

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ El idioma

- La capacidad de Idioma nórdico (PAL) informa de los recursos idiomáticos del vikingo en su lengua materna en todas las áreas: morfología, vocabulario, sintaxis, gramática, refranero, modismos y coherencia argumental. **Un PJ presenta de entrada el máximo grado posible en esta capacidad (PAL + 20 puntos)**. No hay que olvidar que todas las capacidades que dependen de la característica de PAL lo hacen también de la capacidad de Idioma nórdico: **el grado de cualquier capacidad de PAL no puede sobrepasar el que se posea en Idioma nórdico + 10 puntos**.
- **(TRa):** Por otro lado, cuando un vikingo intenta utilizar cualquier capacidad de PAL en un idioma extranjero, como grado de capacidad conformador del porcentaje base se opta siempre por el menor de ambos. Por ejemplo, si el grado que presenta el personaje en ese idioma extranjero es inferior al de la capacidad de la que se va a hacer uso (por ejemplo, Cantar) se utiliza aquel y no el de Cantar para conformar el porcentaje base, y viceversa.

## ❖ (TRa): Capacidades asociadas:

- **Existen nueve pares de capacidades comunes y de combate que se consideran asociadas**, es decir, que guardan una íntima relación entre sí. Esto es importante porque siempre que se aumenta en 3 puntos el grado de la capacidad más alta, el de la más baja se incrementa automáticamente en 1 punto. En sentido contrario (hacia abajo) funciona del mismo modo. En resumen: **por cada 3 puntos que aumenta o disminuye la mayor, la menor lo hace en 1**. La regla se aplica siempre tanto en el proceso de generación del personaje como en cualquier momento de su existencia posterior (por ejemplo, cuando se mejoran los grados de las capacidades gracias a los puntos de experiencia).
- $(\text{Capacidad Asociada Mayor} - \text{Capacidad Asociada Menor})/3 = \text{Cantidad redondeada a la baja a sumar a la Capacidad Asociada menor}$
- Los nueve pares de capacidades asociadas se representan en su **tabla pertinente**.

TABLA DE CAPACIDADES ASOCIADAS	
Pares de capacidades asociadas	Característica de la que dependen
Arroja y Hacha de mano	AGI
Astucia y Perspicacia	SAB
Buscar y Descubrir	PER
Cantar y Recitar	PAL
Dioses y Mitos y Leyendas	PER
Escudo de tilo y Escudo de lagrima	DES
Espada larga y Espadín	DES
Mentir y Simular	PAL
Navegar-Knörr y Navegar-Langskip	SAB

## ❖ Historiales del personaje:

- Tal como vimos en la tabla de edad, a nuestro personaje por su edad nos corresponderán una o más tiradas en la tabla de historial.
- Además de las tiradas obligatorias, el jugador puede realizar **una adicional si así lo desea**. También puede suceder que el DJ, **al considerar que un determinado historial se contradice con otro que ha aparecido previamente, anule el obtenido en último lugar y solicite una repetición de la tirada**.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## 1d10 Historial para el personaje

- 01 Pasado doloroso.** El PJ tuvo una experiencia personal dolorosa y dramática hace algunos años. Será el propio jugador, o el DJ en su defecto, quien ofrezca los detalles de lo que ocurrió. Cualquier situación que haga recordar al PJ el hecho traumático vivido le hará perder los nervios y la templanza y reaccionar con violencia, angustia, melancolía o cualquier otra manifestación exaltada de ánimo.
- 02 Espada íntima.** El PJ tiene una espada que es lo que más quiere en el mundo: duerme con ella, la afila incansablemente, mima el cuero de su empuñadura, abrillanta una y otra vez las filigranas de su vaina, y hasta se le descubre hablándole de vez en cuando, dirigiéndose a ella como si se tratara de un miembro del sexo opuesto. El PJ recibe 15 puntos extra en el grado de su capacidad de Espada larga y, si aplicamos **TRa**, también 5 en el de Espadín (su capacidad asociada). Dicha espada es el arma que utiliza siempre que puede. Por fortuna, se trata de una buena hoja (+2 al daño). Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.
- 03 Gordo.** El PJ es un individuo enorme y ostenta un más que apreciable panzón. Gana 4 puntos en la característica de FUE, pero pierde 6 en la de AGI.
- 04 Amigo de los animales.** El PJ tiene una especial predilección por las bestias, ya sean domésticas o salvajes. Los animales serán especialmente amistosos con él. Obtiene 5 puntos adicionales en la capacidad de Tareas agrarias.
- 05 Brujería familiar.** Algún pariente cercano del PJ era un activo practicante de la magia nórdica, ya se tratara de una *seidkona*, un *seidmann*, un *vitki*, una *völva* o un *galdramann* (a elegir por el jugador). Aunque este familiar falleció recientemente, ha contribuido a que el personaje se criara en un ambiente especialmente místico y, como consecuencia, su valor de superstición aumenta en 15 puntos.
- 06 Caminante de Midgard.** El PJ ha viajado mucho y posee un espíritu abierto y curado de espantos que lo convierte en un buen conocedor de los territorios del norte de Europa y de sus gentes. Gana 25 puntos en un Idioma extranjero y 10 puntos extra en Carisma y Perspicacia (y en **TRa** 3 puntos más en Astucia, por estar asociada a Perspicacia).
- 07 Olvidadizo.** El PJ es realmente despistado. Su capacidad de Memoria se quedará en 0 puntos para siempre (sí, para siempre).
- 08 Paticorto.** El PJ tiene las piernas demasiado cortas en comparación con el resto del cuerpo. Pierde 2 puntos en la característica de AGI y 5 en las capacidades de Carisma y Orgullo.
- 09 Clan prestigioso.** La categoría del clan del PJ asciende un nivel (pasa de *ódal* a *hersir*, por ejemplo). Si el PJ ya pertenecía a un clan *konunglig*, ahora se especificará que se trata de uno de los sobrinos o incluso uno de los hijos más jóvenes del rey.
- 10 Ojo de halcón.** El PJ tiene una vista excepcionalmente aguda, tanto que llama la atención por ello. Obtiene 10 puntos extra en las capacidades de Buscar y Descubrir.
- 11 Marcado por el *bóndi*.** Debido a algún desagradable altercado ocurrido en el pasado, el personaje y su *bóndi* no se llevan nada bien. En otras palabras: el patriarca del clan se la tiene jurada al PJ. Será el propio jugador, o el DJ en su defecto, quien ofrezca los detalles del conflicto que existe entre ambos.
- 12 Temerario de los dioses.** El PJ es un sujeto especialmente supersticioso. Da por verdaderas todas las leyendas y creencias vikingas, lo cual hace de él un personaje un tanto maniático. También experimenta a menudo visiones oníricas relacionadas con su vida, con su futuro o con el destino de sus conocidos más cercanos. Obtiene por ello 25 puntos adicionales en Superstición.
- 13 Rumiando la venganza.** El padre del PJ murió hace años a manos de un personaje importante de la comunidad (el *bóndi* de un vecino y poderoso clan, por ejemplo). Aunque el suceso fue resuelto satisfactoriamente por el *thing* tiempo atrás, el PJ ha crecido desde niño con la idea de vengar aquella muerte, cosa que espera llevar a cabo en cuanto tenga la más mínima oportunidad.
- 14 Jarl nato.** El PJ tiene madera de líder, sabe dar órdenes y le gusta encabezar las iniciativas y planear las acciones y los proyectos que hay que llevar a cabo. Gana 15 puntos extra en Carisma y en Mando, así como 10 en Orgullo. Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.
- 15 Habilidad extraña.** El PJ adquiere una capacidad sin capacidad a un grado de 3D10 puntos. El jugador puede inventarse la habilidad que desee, pero será el DJ quien dé el visto bueno y certifique si efectivamente se trata de una capacidad sin capacidad.
- 16 Memoria del gigante Surt.** El PJ tiene una memoria prodigiosa. Es capaz de recordar conversaciones enteras, caras y gestos, lugares, rutas... Se añaden 25 puntos extra a la capacidad de Memoria y otros 15 a la de Orientación.
- 17 Orgullo de Sleipnir.** El PJ es capaz de correr sorprendentemente rápido. No solo obtiene 10 puntos extra en la capacidad de Correr (que en realidad se relaciona con la resistencia del personaje, no con su velocidad), sino que suma una distancia adicional por asalto en cualquier persecución a pie en la que se vea involucrado.
- 18 Problemas con la autoridad.** El personaje es un individualista extremo reacio a recibir órdenes directas de nadie, por muy importante que sea. Esto no implica necesariamente que el PJ sea un individuo desafiante o temerario, pero en la práctica nunca cumplirá una orden directa, incluso aunque estuviese de acuerdo en parte con ella.
- 19 Vértigo.** El PJ sufre de un vértigo agudo. Su capacidad de Escalar se reduce a 0 puntos para siempre. Se incrementará en dos el grado de dificultad en todas las acciones que intente llevar a cabo en altura (aunque no exista un precipicio justo a su lado).
- 20 Oscuro pasado.** El PJ esconde un secreto muy comprometedor: en algún momento ha cometido una fechoría espantosa (un asesinato por la espalda, un robo sin honor, un incesto o cualquier otra a especificar por el jugador) de la que luego se ha arrepentido pero cuya revelación resultaría desastrosa tanto para su prestigio como para el de todo su clan. En principio solo el jugador afectado y el DJ estarán al tanto de lo que ha sucedido.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

- 21 **Familia numerosa.** El PJ incrementa en 1D6 su número de hermanos menores. Se podrá determinar su condición y su sexo, si se desea, de la manera indicada con anterioridad en este mismo capítulo.
- 22 **Bebedor.** Las jarras y los cuernos rebosantes de cerveza e hidromiel son una parte fundamental de la existencia del PJ. Todos los días necesita beber al menos una jarra de alguna bebida alcohólica o de lo contrario se volverá especialmente agresivo y suspicaz (incluso con sus propios compañeros).
- 23 **Hermoso.** El PJ es una persona bien proporcionada, alta, rubia y ciertamente atractiva que trae de cabeza a todos los jóvenes del sexo opuesto de su aldea. Debe tenerse en cuenta este rasgo a la hora de consignar en la ficha la apariencia física del PJ.
- 24 **Tartamudo.** El PJ sufre un ligero tartamudeo que lo convierte en una persona muy tímida en su trato con individuos del sexo opuesto. Pierde 10 puntos en todas las capacidades de PAL.
- 25 **Rivalidad extrema.** La familia del personaje tiene como enemigo declarado a un clan rival, bien de la misma o de otra localidad, que es lo más probable. Los integrantes de ambos bandos, entre ellos el PJ, sienten una aversión mutua que puede materializarse en un enfrentamiento armado a las primeras de cambio.
- 26 **Olfato fino.** El PJ tiene un olfato capaz de competir con el de un perro. Su capacidad de Oler alcanza el máximo posible.
- 27 **Cojo de una pierna.** El personaje se fracturó una pierna de niño y la extremidad nunca llegó a soldar como debía. El PJ pierde 5 puntos en la característica de AGI, que ya nunca podrá superar los 35 puntos.
- 28 **Mujeriego.** Para el PJ lo más importante en la vida es yacer con el máximo número de mujeres posible, ya estén casadas o solteras, sean princesas o prostitutas, bellas o feas, vikingas o extranjeras. Se puede considerar como una obsesión casi enfermiza. Si tiene ocasión (y no resulta demasiado peligroso), el PJ no dudará en forzar a la mujer que le niegue sus favores. Gana 20 puntos extra en la capacidad de Yacer. Como es obvio, este historial es exclusivo de PJ masculinos.
- 29 **Provinciano.** El PJ tiene un inusual apego a su tierra y a su nacionalidad y llegará a considerar extranjeros a los vikingos de otras procedencias (por ejemplo, un sueco provinciano preferirá no mezclarse con daneses o noruegos, y viceversa).
- 30 **En estado de alerta.** El PJ nunca deja de estar al tanto de todo lo que lo rodea. Jamás será cogido por sorpresa o por la espalda en un combate, ni siquiera cuando duerma. Además obtiene 15 puntos adicionales en la capacidad de Perspicacia (y en TRa otros 5 en Astucia, por ser su capacidad asociada).
- 31 **Perro ladrador.** El PJ es un incorregible contador de batallitas. Adorna sus historias con todo tipo de elementos fantásticos y exageraciones o se las inventa directamente. Gana 10 puntos en Mentir y Recitar (y en TRa también 3 en las capacidades asociadas de Simular y Cantar), pero pierde 5 en Mando y en Orgullo.
- 32 **Gente del interior.** El PJ ha nacido y se ha criado en un remoto paraje del interior del reino. Habla un dialecto comprensible para los escandinavos que comparten su nacionalidad, pero no tanto para vikingos de otras procedencias. Pierde 15 puntos en Idioma nórdico (entendido ahora como idioma de los de su propia nacionalidad) y en todas las capacidades de PAL. Por descontento, su lenguaje resulta ininteligible para los hablantes del resto de idiomas germánicos occidentales.
- 33 **Bajito.** El PJ es un individuo de escasa talla. Pierde 2 puntos en la característica de FUE, pero gana 1 en la de AGI.
- 34 **Brazos de Thór.** El PJ es un vikingo alto y llamativamente robusto. Obtiene 5 puntos extra en la característica de FUE y pierde 2 en la de AGI.
- 35 **Miedoso hacia el agua.** El líquido elemento infunde un terror inexplicable al personaje. A bordo de una embarcación se le impondrá una penalización del 25% en todas sus acciones (si se aplican las reglas de TRa al respecto, el penalizador descrito se anotará lógicamente en el apartado de moral). Además, sus grados en las capacidades de Nadar, Navegar (las dos) y Remar se reducen a 0 puntos para siempre. Este historial no es aplicable a PJ de perfil *sjómann*.
- 36 **Cicatriz de la infancia.** Cuando el PJ era niño, un accidente con algún apero de labranza le causó una profunda herida en el rostro, desfigurándolo en parte. Hoy aquella cicatriz sigue siendo más que visible justo en medio de la cara. El PJ pierde 2 puntos en la característica de PAL y 1 en la de PER.
- 37 **Misógino/misántropa.** El PJ odia a los miembros del sexo opuesto, a los que otorga menos valor que al ganado. Considera que son seres falsos y ruines que no cuentan con ninguna virtud, gentuza ante la que hay que estar siempre alerta.
- 38 **Oído de lechuza.** El PJ posee un oído fino y bien entrenado, mejor que el de la mayoría de los animales. Es capaz de percibir sonidos procedentes de largas distancias, así como de reconocerlos y distinguirlos. Obtiene 25 puntos adicionales en la capacidad de Escuchar.
- 39 **Accidente manual.** Hace no mucho tiempo, el PJ sufrió un accidente y perdió la mano izquierda. No tiene por qué estar amputada, pero resulta totalmente inservible. El PJ ve reducido en 8 puntos su grado en la característica de DES, que ya nunca podrá ser superior a 35.
- 40 **Experto en el combate.** El PJ ha participado recientemente en alguna expedición vikinga y ha acumulado experiencia en las lides armadas. Gana 15 puntos extra en tres capacidades de combate a elegir por el jugador.
- 41 **Segundón.** El PJ tiene un hermano de menor edad que es el preferido de sus padres. Por el contrario, él solo recibe órdenes destempladas y encargos duros y desagradables. Es obvio que, llegado el momento, el hermano pequeño recibirá toda la herencia paterna. Tal perspectiva no hace ni pizca de gracia al personaje, que aborrece a su hermano con todas sus fuerzas. Este historial solo es aplicable a PJ de sexo masculino.
- 42 **Aficionado a la buena mesa.** La bebida de calidad y los manjares más exquisitos son las aficiones favoritas del PJ, que gana 25 puntos extra en la capacidad de Degustar. También pierde 1 punto en AGI debido a un ligero sobrepeso.
- 43 **Miope.** El PJ no ve demasiado bien, sobre todo de lejos, y pierde 3 puntos en la característica de PER. Su grado en la capacidad de Descubrir se reduce a 0 puntos para siempre y el de Buscar disminuye 15 puntos.
- 44 **Enfermedades pasadas.** En su infancia, el PJ estuvo a punto de morir de una terrible enfermedad. Aquella experiencia debilitó su organismo y le hizo perder 3 puntos en la característica de FUE, 2 en la de AGI y 1 en la de DES.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

- 45 **Voz de skáld.** Los dioses han otorgado una voz serena y grave al PJ, un sonido poderoso que encandila y convence a casi cualquier auditorio. El personaje obtiene 5 puntos adicionales en todas las capacidades de PAL, excepto en Recitar, que aumenta 15 (así como 8 en Cantar si aplicamos **TRa**: al depender también de PAL y ser una capacidad asociada de Recitar, se incrementa 3 puntos más que el resto).
- 46 **Cabeza de Ódinn.** El PJ es una persona que destila una gran sabiduría a pesar de su corta edad, un individuo con experiencia e inteligencia capaz de reflexionar y encontrar buenas soluciones a los problemas en los momentos oportunos. Obtiene 4 puntos extra en la característica de SAB.
- 47 **Herborista.** El personaje es un gran aficionado a las plantas. Conoce por su nombre un gran número de hierbas, flores, hongos y tubérculos, y disfruta dando largos paseos por el bosque en busca de nuevos ejemplares. Obtiene por ello 10 puntos extra en la capacidad de Tareas agrarias.
- 48 **Resistente.** Los puntos de vida del personaje se obtienen sumando 25 a su FUE y no 20, como es lo normal/habitual.
- 49 **Duro de oído.** El PJ tiene uno o ambos oídos dañados, de manera que pierde 20 puntos en la capacidad de Escuchar y 5 en la de Escalar (también tiene afectado el sentido del equilibrio). Asimismo pierde 2 puntos en la característica de PER.
- 50 **Buen imitador.** El PJ tiene gracia y talento para imitar las voces y los gestos de los demás. Gana 30 puntos adicionales en la capacidad de Simular (así como 10 puntos en la de Mentir, su capacidad asociada, en caso de haber adoptado este módulo de reglas de **TRa**). También obtiene 5 puntos extra en Carisma.
- 51 **Montaraz.** Los bosques, los valles y las montañas son el único mundo que entiende el PJ. No le gustan las aldeas ni los pueblos, y mucho menos las ciudades, en las que nunca consentirá entrar. Tampoco estima en nada el mar, tan apreciado por todos los vikingos. Obtiene 10 puntos extra en la capacidad de Tareas agrarias (siempre que no exceda su tope), pero pierde 5 en todas las de PAL, en Nadar y en las dos de Navegar.
- 52 **Buena mano con...** Al personaje se le da muy bien una capacidad común cualquiera a elegir por el jugador, aunque no puede tratarse de una destreza exclusivamente física ni perceptiva, sino de una que implique un cierto conocimiento teórico o empírico. Gana 20 puntos adicionales en dicha capacidad.
- 53 **Objeto precioso.** El PJ tiene un objeto de cierto valor (una pequeña joya, la vaina de una espada decorada con filigrana de plata, un anillo de oro o cualquier otro a especificar por el jugador) del que nunca se separa y que considera su bien más preciado. No lo venderá ni prestará jamás, aunque sí lo mostrará con orgullo.
- 54 **La bella e inalcanzable Gudrún/El hermoso e inalcanzable Erling:** Lo que le ocurre al desdichado PJ es que la persona de sus sueños es el hijo o la hija del *bóndi* de un clan que no se lleva precisamente bien con el del personaje. Pero el PJ no puede evitar soñar despierto, cada jornada de su vida, con el día en que el objeto de sus deseos por fin se decida a amarlo...
- 55 **Sucio y hediondo.** El PJ es un individuo que apesta literalmente. Hace meses que no se lava de cuerpo entero y su olor corporal es agudo y penetrante. Pierde 5 puntos en todas las capacidades de PAL, excepto en Carisma y Mando, en las que pierde 10.
- 56 **Bastardo de altos vuelos.** El personaje es un bastardo aceptado solo a regañadientes por los varones de su clan adoptivo. El motivo es que uno de los hombres más importantes de la comunidad (algún miembro de un clan *konunglig*, por ejemplo) es su auténtico padre, algo sabido a medias por casi todo el mundo. Su padre adoptivo, el marido de su madre, tuvo que aceptar al PJ como si fuese su propio hijo debido al poder que atesora el verdadero progenitor. El personaje, que gana 15 puntos extra en Orgullo y 5 en Mando, desprecia a su padre adoptivo y pretende reclamar sus derechos algún día.
- 57 **Manirroto.** El PJ no puede ahorrar ni gastar sin despilfarrar. Todo lo que gana o lo que consigue lo dilapida en cuestión de horas o días. Así, no le queda más remedio que andar pidiendo préstamos constantemente a los amigos y familiares, que ya están hartos de él. Su capacidad de Regatear queda reducida a 0 puntos para siempre.
- 58 **Curioso por los cristianos.** El PJ ha oído hablar o conoce personalmente a varios de los seguidores de la fe de Cristo y siente cierta inclinación por su mensaje monoteísta. Siempre que le sea posible, en sus correrías evitará acabar con la vida de monjes y sacerdotes cristianos e incluso tratará de protegerlos.
- 59 **Instrumento musical.** El personaje posee un instrumento musical (a elegir por el jugador) al que tiene en gran estima. Sabe tocarlo con virtuosismo y nunca se separa de él. Obtiene 25 puntos extra en la capacidad de Música.
- 60 **Alérgico.** El personaje tiene alergia al polen, al polvo o al pelo de los animales, a criterio del jugador. Cuando esté en contacto con la causa de su alergia sufrirá una penalización del 15% en todas sus tiradas de ese día y del 10% durante el día siguiente al fin del contacto. Si se aplican las reglas de **TRa** al respecto, el penalizador descrito se anota lógicamente en el apartado de moral.
- 61 **Paciente.** El PJ es un individuo al que no le molesta nada esperar, independientemente del motivo. Aumenta en 10 puntos su grado en Sobrevivir.
- 62 **Arma foránea.** El personaje posee un arma exótica que gusta de llevar consigo y utilizar en cuanto tiene oportunidad. El jugador elegirá el arma de la que se trata y el DJ especificará en qué circunstancias ha llegado a manos del PJ y por qué. Este obtiene 25 puntos en el grado de capacidad preceptivo. Este historial no es aplicable a los perfiles *seidmann*, *vitki*, *seidkona*, *yfirsetukona* y *völva*.
- 63 **Ladrón de ganado.** Los miembros de un clan local están convencidos de que el personaje les ha robado ganado en un par de ocasiones y no perderán la oportunidad de darle una buena paliza en cuanto le puedan echar mano. Lo de menos es que el PJ haya robado el ganado realmente o no.
- 64 **Sacrificios de animales.** El PJ tiene predilección por los sacrificios de animales como método para ganarse el favor de los dioses o aplacar su ira. Para el personaje (que gana 20 puntos adicionales en Superstición) casi cualquier coyuntura es adecuada para llevar a cabo uno de estos sacrificios.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

- 65 Hijo de Loki.** El PJ es un individuo que exagera y se inventa todo tipo de aventuras, más por costumbre que por necesidad. Esto no significa que sea una persona deshonesto o tramposa, sino que siente un deseo irrefrenable de que los demás lo escuchen y se admiren de lo que cuenta. Obtiene un bonificador del 20% en sus tiradas de Discutir, Mentir o Simular con desconocidos, pero sufre una penalización del 25% en esas tres capacidades cuando lo intenta con amigos o familiares, buenos conocedores de su propensión a “adornar las historias”
- 66 Rápido de reflejos.** El personaje gana 2 puntos extra en la característica de DES y 10 en las capacidades de Esquivar y de Saltar. Además, cuenta con un bonificador de 5 puntos en todas sus tiradas de iniciativa.
- 67 Adorador de un dios menor.** El PJ muestra una especial devoción por un habitante de Ásgard que no figura entre las deidades habitualmente reverenciadas (a elegir por el jugador). El personaje, que obtiene 10 puntos extra en su valor de Superstición, trata de convencer a todos los que lo rodean de que su dios es el más poderoso o benéfico y el que más y mejor merece ser adorado.
- 68 Deudor de sangre.** El personaje debe la vida a otro PJ, a elegir por el DJ, que además debe especificar las circunstancias en las que se ha generado semejante deuda. El personaje se ve moralmente obligado a servir al otro PJ hasta que le pueda devolver la moneda salvándole la vida a su vez.
- 69 Odio a los cristianos.** El personaje aborrece la religión cristiana y a los cristianos, en especial a los monjes. Siempre que puede se mofa de sus creencias y ritos y en situaciones de combate se esfuerza por hacerles el máximo daño posible: destruye sus iconos, incendia sus monasterios, sacrifica cristianos en honor a los dioses de Ásgard, profana sus tumbas, etc. El PJ obtiene 10 puntos adicionales en tres capacidades de combate elegidas por el jugador, así como en Navegar-*langskip* (y si se aplica **TRa** también 3 en Navegar-*knörr*, su capacidad asociada). También aumenta en 10 puntos su valor de Superstición.
- 70 Temerario de los caballos.** El PJ tiene un miedo insuperable a subirse a un caballo, mula, asno o a cualquier otro animal que se pueda montar. Nunca se desplazará en ninguno de ellos. Su capacidad de Cabalgar se reduce a 0 puntos para siempre.
- 71 Hechizo extra.** El personaje, que no tiene por qué ser un practicante de magia, conoce, sin embargo, un hechizo que algún brujo local ha tenido a bien enseñarle. El jugador dispone de 8 PCH (véase el capítulo 7) para configurar el sortilegio que desee. También tiene completa libertad para elegir el tipo de magia a la que adscribir su hechizo. Si el personaje ya presenta un perfil de practicante de magia (*godi, seidmann, vitki, galdramann, seidkona* o *völva*), sumará este hechizo extra a los que ya conozca.
- 72 Thraell.** El PJ tiene a su cargo a un joven esclavo o esclava, PNJ cuya ficha será proporcionada por el DJ. El jugador, o el DJ en su defecto, detallará las razones por las que el personaje atesora una propiedad semejante. El *thraell* acompaña y sirve a su amo allá donde va.
- 73 Desarraigado.** El PJ es un vikingo de raíces perdidas. Por ciertas razones (a especificar por el jugador o por el DJ) ha sido repudiado por su propia gente y hoy día es un hombre sin familia. Es muy posible que trabaje para otro clan.
- 74 Vergüenza de Sleipnir.** El PJ tiene los pies planos y, como consecuencia, es muy lento corriendo. No solo se restan 10 puntos en su grado de la capacidad de Correr (que en realidad se relaciona con el fondo físico del personaje), sino que pierde una distancia adicional por asalto en cualquier persecución a pie en la que se vea involucrado.
- 75 Manos de Eir.** El PJ tiene bastante destreza a la hora de tratar heridas y enfermedades. Gana 15 puntos extra en las capacidades de Auxilio y Curación.
- 76 Huérfano de Ásgard.** El personaje no confía en los dioses. No se trata exactamente de un descreído, sino de un vikingo que considera que los dioses no se preocupan en absoluto de los asuntos de los mortales. Pierde 35 puntos en Superstición. Este historial no es aplicable a ninguno de los perfiles que corresponden a practicantes de magia.
- 77 Conexión privilegiada.** El personaje tiene un contacto entre los miembros de un clan *konunglig*. Dicho contacto es un individuo poderoso, que reside no lejos de la granja o la aldea del PJ y posee medios e influencias muy importantes que podría poner a disposición del personaje según en qué casos. El jugador (con la supervisión del DJ) tendrá que especificar las circunstancias en las que se estableció la conexión.
- 78 Elegido por las *nornir*.** El personaje nació con alguna marca física que los ancianos de su comunidad interpretaron como divina, por lo que se le tiene gran aprecio y se espera mucho de él. El PJ aumenta en 15 puntos su valor de Superstición y en 20 sus grados en las capacidades de Carisma y Mando.
- 79 Enfermizo.** El personaje es un vikingo con una constitución bastante endeble. Sus puntos de vida se calculan sumando 10 a su FUE en lugar de 20.
- 80 Mano que se cierra.** El PJ está a punto de descubrir que sufre una dolencia crónica que hace que sus manos se vayan inutilizando lenta pero inexorablemente (véase “enfermedad de Dupuytren” en el **Apéndice 4, Tablas de lesiones y dolencias - TRa** de la sección “Quilla” de este mismo volumen). A efectos de juego, el PJ empieza a perder 1 punto de DES cada tres meses de vida a contar desde el momento en que comienzan sus aventuras.
- 81 Ergi.** Las mujeres no atraen en absoluto al PJ, más bien le repugnan, y prefiere con mucho la compañía de los hombres. En verdad se trata de una homosexualidad reprimida que el personaje irá desarrollando de manera consciente desde ya mismo. Como es obvio, este historial es exclusivo de los PJ masculinos.
- 82 Amigo fiel.** El PJ posee un animal del que nunca se separa y que obedece todas sus órdenes, que deben ser extremadamente sencillas y claras. El jugador tiene total libertad para elegir el tipo de animal que posee, preferentemente un perro o un caballo, de entre todos aquellos que se pueden domesticar.
- 83 Premoniciones.** El personaje cree estar señalado por los dioses, que le envían visiones de futuro en forma de sueños que al despertar recuerda con sorprendente nitidez. El problema es que el PJ no sabe muy bien cómo interpretar esos sueños, aunque siempre se esfuerza por darles un sentido concreto. Gana 20 puntos extra en Superstición.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

- 84 Desdentado.** Para lo relativamente joven que es, resulta curioso que el PJ ya no tenga prácticamente dientes. Pierde por ello 10 puntos en todas las capacidades de PAL. No hay que olvidar este historial al describir la apariencia física en la ficha.
- 85 Aversión hacia los extranjeros.** El personaje siente un profundo rechazo hacia quienes no pertenecen a la nación escandinava. No tratará con un extranjero si puede evitarlo y nunca aprenderá ninguno de sus idiomas. Si tuviese algún grado en un Idioma extranjero, este desaparece ahora y para siempre. Este historial no es aplicable a PJ de perfil *kaupmann*.
- 86 Piernas de rana.** El PJ es un extraordinario saltador. Su grado en la capacidad de Saltar aumenta en 30 puntos.
- 87 Cara de troll.** El personaje es realmente feo. Por fortuna tiene gracia y resulta más o menos simpático: solo pierde 5 puntos en Carisma y otros tantos en Simular (y en TRa también 1 punto en Mentir, por ser su capacidad asociada).
- 88 Acento marcado.** El personaje se expresa con un deje regional muy peculiar, no del todo ortodoxo, lo que le hace perder 15 puntos en Idioma nórdico.
- 89 Desprestigio familiar.** El clan al que pertenece el PJ ha caído en desgracia por un asunto concreto cuyos detalles exactos puede determinar el propio jugador o el DJ. El personaje pierde 15 puntos en las capacidades de Carisma y Mando hasta que el prestigio de su clan sea restaurado por completo. El objetivo vital del PJ es limpiar el nombre de su familia, lo que se ha convertido para él en una obsesión. Este historial obliga a modificar el resultado obtenido en la doble Tabla de prestigio y conexiones del clan.
- 90 Buena puntería.** El PJ es un vikingo de puntería infalible. Obtiene 15 puntos extra en las capacidades de Arco, Arrojar, Ballesta, Boleadoras, Hacha de mano y Honda.
- 91 La gorda e insoportable Gudrún/El chepudo y estúpido Erling.** Lo que le ocurre al desdichado personaje es que el desagradable hijo o hija del *bóndi* de un clan especialmente poderoso (al que su familia debe unos cuantos favores) se ha encaprichado locamente de él. Y claro, todo el clan del PJ ve de maravilla el posible enlace entre los dos porque ayudaría mucho a la economía del grupo. Pero el personaje no puede evitar desear algo mejor en esta vida, a ser posible lejos, muy lejos...
- 92 Artritis.** El PJ sufre frecuentes y dolorosas inflamaciones en las articulaciones (véase "artritis" en el **Apéndice 4**). A efectos de juego, el PJ empieza a perder 1 punto de DES cada seis meses y 1 de AGI y FUE cada año de vida a contar desde el momento en que comienzan sus aventuras.
- 93 Hermano gemelo.** El personaje tiene un hermano gemelo idéntico a él. Existe la posibilidad de que un segundo jugador desee, con el beneplácito del primero, convertir a su propio PJ en dicho hermano gemelo. En ese supuesto casi todos los datos personales habrán de ser idénticos, así como los grados finales en las seis características básicas y, posiblemente, algún que otro historial.
- 94 Tripas de Múspellsheim.** El personaje sufre una constante acidez de estómago y unas digestiones muy complicadas. Cada 1D10 días, el jugador debe tirar por la Tabla de dolencias estomacales e intestinales (véase **Apéndice 4**), aunque al resultado de los dados se le restará siempre 30 puntos. En caso de obtener un número igual o inferior a cero, las tripas del PJ le darán una tregua hasta la siguiente tirada.
- 95 Rostro de Ódinn.** El PJ es tuerto de un ojo que, a la manera vikinga, no está cubierto por ningún parche. Pierde 3 puntos en la característica de PER y otros 10 en las capacidades de Buscar y Descubrir.
- 96 Educado.** Uno de los ancianos del clan cogió especial cariño al PJ durante su infancia y le enseñó los rudimentos de la lectura y la escritura. El personaje gana 15 puntos en la capacidad de Leer/Escribir runas.
- 97 Bracilargo.** El PJ tiene unos brazos desproporcionadamente largos en relación con el tronco, lo que le da un aspecto un tanto curioso. Obtiene 1 punto adicional en la característica de DES pero pierde 10 en la capacidad de Carisma.
- 98 Gran jugador.** Al personaje le apasionan los juegos de azar, tanto que dedicaría gustoso todo el día a su afición. Gana 15 puntos extra en esta capacidad.
- 99 Articulación precaria.** Una rodilla o un tobillo del PJ resulta especialmente débil. Suele romperse con facilidad, causa dolores al vikingo cuando cambia el tiempo y no soporta giros demasiado bruscos. El personaje es consciente de ello y trata de tener cuidado, pero aun así pierde 3 puntos en la característica de AGI y 10 en las capacidades de Correr, Escalar, Esquivar y Saltar. Además, siempre existirá el riesgo de que la articulación sufra una lesión o una fractura en cualquier momento.
- 00 Melenas de Thór.** La cabellera del PJ impresiona a todos aquellos que la contemplan: rubia, brillante, larga y densa, ondulada y al mismo tiempo sedosa... El personaje es muy consciente del efecto que provocan sus dorados cabellos y no deja de cuidarlos, peinarlos y mantenerlos lo más limpios posible.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ (TRa): Meritos y Defectos

- Los jugadores tienen la posibilidad de personalizar sus PJ con más profundidad gracias a la utilización de un **sistema de méritos y defectos que mediatiza tanto sus acciones como sus interacciones**. Optar por este conjunto de reglas TRa introduce en el sistema de Walhalla lo que se conoce como “dinámica de aspectos”, que en nuestro juego se gestiona mediante los puntos del norte del personaje (véanse tanto el capítulo 8 como el **Anexo para el Director de Juego**). La idea también consiste en dotar a los PJ de virtudes y fallas que deben ser interpretadas por los jugadores a lo largo de las sesiones y por lo que son recompensados eventualmente en forma de puntos de Ódinn (véase el capítulo 9).
- **Existen 25 parejas de méritos y defectos de carácter**, tal y como se refleja en la tabla preceptiva. Las parejas se componen de rasgos diametralmente opuestos, de forma que si el PJ se hace con el mérito, no puede obtener a continuación el defecto contrario. En tal caso, el jugador debe tirar de nuevo hasta hallar otro defecto distinto. **También se aconseja repetir la tirada cuando jugador y DJ llegan a la conclusión de que el mérito o defecto obtenido resulta incompatible con alguna característica concreta del PJ, como por ejemplo cualquiera de sus historiales.**
- **Cada jugador puede consultar la Tabla de méritos y defectos y lanzar 1D100 en dos, cuatro o seis ocasiones** (como es lógico, siempre las mismas veces por méritos y por defectos: un mérito, un defecto; dos méritos, dos defectos; tres méritos, tres defectos). Otra opción igualmente recomendable es que sean los propios jugadores quienes escojan los méritos y defectos de sus PJ con total libertad.

TABLAS DE MERITOS Y DEFECTOS			
1d100	Merito - Defecto	1d100	Merito - Defecto
01-04	agradecido - desagradecido	53-56	notable - desapercibido
05-08	altruista - egocéntrico	57-60	pacífico - violento
09-12	amigable - misántropo	61-64	precavido - despreocupado
13-16	cariñoso - despegado	65-68	prudente - visceral
17-20	compasivo - cruel	69-72	realista - soñador
21-24	esplendido - tacaño	73-76	respetuoso - ofensivo
25-28	fino - grosero	77-80	seguro - dubitativo
29-32	gracioso - seco	81-84	sereno - alocado
33-36	honesto - confabulador	85-88	sincero - insincero
37-40	humilde - arrogante	89-92	solidario - ventajista
41-44	jovial - apagado	93-96	valiente - cobarde
45-48	locuaz - callado	97-00	varonil - amanerado
49-52	magnánimo - rencoroso		femenina - masculina

## ❖ Puntos del norte, moral, puntos de maniobras de combate (PMC) y valor de Superstición

- En primer lugar, **un vikingo tiene un número de puntos del norte igual a su SAB dividido entre tres y redondeando hacia abajo**.
- En segundo lugar, **para hallar el valor de Superstición inicial del personaje se tira cuatro veces 1D10, se suman los resultados y se añaden 20 puntos**. La cifra final oscila necesariamente entre los 24 y los 60 puntos, y en ningún caso puede superar los 100 puntos (véase el capítulo 7).
- **(TRa): Con respecto a la moral, todo personaje empieza sus correrías con +10 puntos**. Esto representa el optimismo esperanzado característico de la bisoñez y las ganas de vivir aventuras del joven vikingo
- **(TRa): Los puntos de maniobras de combate (tope máximo de PMC) se hallan del siguiente modo: se suman la DES y el SAB del PJ y se divide el resultado entre 10, redondeando hacia abajo**. La cifra obtenida representa los puntos con los que el jugador acude a la Tabla de maniobras de combate (véase el capítulo 5). Si el personaje presenta un perfil *hermann* o *skjaldmaer*, recibe 2 PMC extra.



# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ Pertrechos iniciales del personaje:

### POR EL CLAN AL QUE PERTENECE

Audmjúk	Ódal	Hersir	Adalborinn - Konunglig
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ropa y botas sencillas</li> <li>➤ un cinturón</li> <li>➤ un zurrón de cuero</li> <li>➤ un manto de piel</li> <li>➤ provisiones para unos 10 días</li> <li>➤ una protección sencilla (en TRa será de nivel 1)</li> <li>➤ un cuchillo tipo <i>knifr</i></li> <li>➤ un hacha de mano a elegir</li> <li>➤ un escudo de tilo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ropa y botas sencillas</li> <li>➤ un cinturón</li> <li>➤ un zurrón de cuero</li> <li>➤ un manto de piel</li> <li>➤ provisiones para unos 10 días</li> <li>➤ una protección sencilla (en TRa de nivel 1 o 2, a elegir)</li> <li>➤ un casco sencillo (en TRa de nivel 1)</li> <li>➤ un cuchillo tipo <i>knifr</i></li> <li>➤ un hacha de mano o cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas</li> <li>➤ un escudo de tilo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ropa y botas de lujo</li> <li>➤ un cinturón con remaches de plata</li> <li>➤ un zurrón de cuero</li> <li>➤ un manto de piel</li> <li>➤ provisiones para unos 10 días</li> <li>➤ una protección (en TRa de nivel 1, 2 o 3, a elegir)</li> <li>➤ un casco (en TRa de nivel 1 o 2, a elegir)</li> <li>➤ un cuchillo tipo <i>saex</i></li> <li>➤ un hacha de mano o cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas</li> <li>➤ una espada nórdica con su vaina</li> <li>➤ un escudo de tilo</li> <li>➤ algún anillo, broche o adorno personal de gran valor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ropa y botas de gran lujo (seda, brocado, chapería, argentería, etc.)</li> <li>➤ un cinturón con hebilla y remaches de oro</li> <li>➤ un zurrón de cuero</li> <li>➤ un manto de piel de lujo (marta cibelina)</li> <li>➤ provisiones para unos 10 días</li> <li>➤ una protección (en TRa de nivel 1, 2, 3 o 4, a elegir)</li> <li>➤ un casco (en TRa de nivel 1, 2 o 3, a elegir)</li> <li>➤ un cuchillo tipo <i>saex</i></li> <li>➤ un hacha de mano a elegir</li> <li>➤ cualquier otra arma a elegir, excepto las espadas y las armas exóticas. De optar por un arco también se incluirá un carcaj común con sus 40 flechas</li> <li>➤ una espada <i>ulfberht</i> con vaina de filigrana</li> <li>➤ un escudo de tilo</li> <li>➤ varios anillos, broches y adornos personales de gran valor</li> </ul>

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

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

❖ Lista de armas y armaduras que pueden elegir los jugadores de su opción de pertrechos:

## ARMAS A LAS QUE PUEDEN ACCEDER LOS PJ EN SU CREACION:

Capacidad Combate	Arma	Daño	Tipo	TRa	
				Aguante	Parada
Arco	Arco Corto	1D10+1d6+2	PP	---	---
	Arco Largo	2d10+3	PP	---	---
	Arco Compuesto (solo suecos)	2d10+4	PP	---	---
Arrojar	Cuchillo arrojado(varios)	2d6+5	PP	Mirar <sup>1</sup>	1
	Hacha de mano arrojada (varios)	2d10+5	PP	Mirar <sup>2</sup>	---
	Dardo (sin critico)	1d10	PP	---	---
Cuchillo <sup>1</sup>	Knifr	2d6	CL	150	1
	Saex	2d6+2	CL	180	1
Escudo de tilo	Escudo de tilo o rodela	1d6+1	---	950	3
Espada larga	Espada nórdica	2d10+3	CL	1.050	2
	Espada Ulfberth	2d10+5	CL	1.200	3
Espadín	Langsaex	1d10+1d6	CL	950	2
Hacha de mano <sup>2</sup>	Hacha de trabajo	2d10+2	CL	550	2
	Hacha de corte (ligera)	2d10+3	CL	350	1
	Hacha de corte y agarre	2d10+1d6	CL	250	1
Hacha Danesa	Daneaxe	5d6+1	CC	800	3
	Daneaxe ligera	5d6+2	CC	750	2
Lanza de combate	Lanza combate - Asta de 3 m. Solo daneses	2d10+3	CC	550	1
Martillo	Martillo de combate	3d10+1	DT	800	2
Maza ligera	Garrote o clava	1d6+3	DT	150	1
	Martillo ligero	2d10+1	DT	600	2
Venablos	Lanza corta de aletas (Asta por debajo de los 2 m.)	2d6+4 C. a C.	CL	---	1
		2d10+2 arroj.	PP	350	---
	Arpón de correa	2d6+4 arroj.	PP	120	1

Cortantes Contundentes (CC) - Cortantes Ligeras (CL) - Destructoras (DT) - Proyectiles de Punta (PP)

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## PROTECCIONES A LAS QUE PUEDEN ACCEDER LOS PJ EN SU CREACION: (Protecciones de TRBásico marcadas con \*)

Protección de nivel 1				TRa - Aguante (120)
Nombre	Penalizador capacidad	Penalizador Iniciativa	Valor de Protección	Localizaciones protegidas
Capa de piel*	No	No	5	Tronco
Casco de cuero*	No	No	5	Cabeza
Jaco de piel de vaca*	No	No	6	Tronco
Sayal de lana*	No	No	4	Cuello - Tronco - Brazos - Piernas
Sayal de lino	No	No	3	Cuello - Tronco - Piernas
Túnica de verano*	No	No	3	Tronco - Piernas

Protección de nivel 2				TRa - Aguante (280)
Nombre	Penalizador capacidad	Penalizador Iniciativa	Valor de Protección	Localizaciones protegidas
Casco de hierro (sin nasal)*	No	-1	9	Cabeza
Chaqueta de cuero*	No	-1	7	Tronco - Brazos
Peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones)*	No	-2	8	Cuello - Tronco

Protección de nivel 3				TRa - Aguante (450) -25% a Nadar
Nombre	Penalizador capacidad	Penalizador Iniciativa	Valor de Protección	Localizaciones protegidas
Brazales de cuero	No	-1	6	Brazos
Canilleras largas de cuero	No	-2	7	Piernas
Casco de hierro con nasal y remaches*	-10 % En PER	-2	12	Cabeza
Casco de hierro con facial	-20 % En PER	-3	15	Cabeza
Camisa de escama de hierro (laminada)	No	-4	12	Tronco
Peto de cuero y remaches (laminado con faldones)*	-10 %	-3	8-10	Cuello - Tronco
Peto de cuero completo (laminado con mangas y faldones)	- 10 %	-4	8-10-8-4	Cuello - Tronco - Brazos - Piernas
Sayal de escama de hierro	-10 %	-6	10	Tronco - Brazos - Piernas

Protección de nivel 4				TRa - Aguante (700) -50% a Nadar
Nombre	Penalizador capacidad	Penalizador Iniciativa	Valor de Protección	Localizaciones protegidas
Casco de hierro con nasal y malla en la nuca	- 20 % En PER	-2	12 - 8	Cabeza - Cuello
Casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello*	- 30 % En PER	-3	12 - 12	Cabeza - Cuello
Casco de hierro con facial y malla en la nuca	- 30 % En PER	-4	15 - 8	Cabeza - Cuello
Cota de anilla gruesa*	- 15 %	-5	10 - 12 - 12	Cuello - Tronco - Brazos
Grebas de hierro	- 5 %	-6	12	Piernas

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

TABLA DE PESO POR GRUPOS DE PERTRECHOS		
Categoría	Subcategoría o tipo	Kilos
Armas	<b>Armas livianas:</b> arco corto, hacha de corte (ligera), <i>knifr</i> , <i>saex</i> .	0,5
	<b>Armas ligeras:</b> arco compuesto (* salvo para suecos), arco largo, arma improvisada - madera, arpón de correa, espada <i>ulfberht</i> , hacha de corte y agarre, hacha de trabajo, <i>langsaex</i> .	1
	<b>Armas pesadas:</b> <i>daneaxe</i> ligera, escudo de tilo, espada nórdica, garrote o clava, martillo ligero y lanza corta de aletas.	2
	<b>Armas muy pesadas:</b> <i>daneaxe</i> , lanza de combate (* salvo para daneses).	3,5
	<b>Armas extra pesadas:</b> martillo de combate.	4,5
Armaduras	<b>Protecciones livianas:</b> brazales de cuero, canilleras largas de cuero, casco de cuero, sayal de lana, sayal de lino, túnica de verano, casco de hierro (sin nasal).	1
	<b>Protecciones ligeras:</b> capa de piel, casco de hierro con facial, casco de hierro con facial y malla en la nuca, casco de hierro con nasal y malla en la nuca, casco de hierro con nasal y remaches, chaqueta de cuero y jaco de piel de vaca.	2
	<b>Armaduras pesadas:</b> casco de hierro con nasal y malla en todo el cuello, grebas de hierro, peto de cuero laminado (sin mangas ni faldones) y peto de cuero y remaches (laminado, con faldones).	3
	<b>Armaduras muy pesadas:</b> camisa de escama de hierro (laminada), cota de anilla gruesa, peto de cuero completo (mangas y faldones), sayal de escama de hierro.	5-11
Vestido	Manto de piel sencillo.	2
	Manto de piel de lujo (Marta cibellina o similar).	1,5
Pertrechos diversos	Por cada 10 flechas.	0,5
	Colgantes, joyas, abalorios de metal.	0,5
	Bolsa u odre de piel (capacidad entre 1 y 5 litros de líquido)	1-5
	Provisiones de comida para unos diez días	4
	Antorcha	0,5
	Uillaje completo de trabajo (carpintería, construcción, reparación)	5
	Uillaje de trabajo especializado (un solo oficio; por ejemplo: carpintería)	2,5
	Rosca de unos 10 metros de cuerda	0,5
	Rosca de unos 50 metros de cuerda	2,5

## LISTA DE MITIGADORES DE PESO(TRA)

<b>Carcaj</b>	Mitiga 0,5 kilos, pero solo cuando se llevan en él más de 10 flechas.
<b>Cinturón</b>	Mitiga 0,5 kilos.
<b>Saco anudado</b>	Mitiga 1 kilo del peso conjunto de lo que se lleva en él. Cuenta con una capacidad de entre 5 y 30 kilos en función del tipo concreto del que se trate.
<b>Vaina de armas</b>	Mitigan 0,5 kilos en cada caso.
<b>Zurrón</b>	Mitiga 1 kilo del peso combinado de los pertrechos que contiene. Tiene una capacidad de entre 4 y 8 kilos. En caso de que también se lleve un saco anudado, el zurrón solo resta peso en el momento en el que el saco está lleno, o viceversa.

### TRa: Carga:

- Un personaje puede llevar encima un máximo de kilos igual a su FUE – 15 antes de sufrir consecuencias adversas por ello. Ahora bien, **a partir de su FUE – 15 el personaje cuenta con un penalizador extraordinario de –1% por cada medio kilo en que exceda ese límite personal**. El penalizador se aplica a todas las tiradas relacionadas con capacidades y características, incluidas aquellas que no se vinculan estrictamente a un esfuerzo físico o desplazamiento (como las capacidades del tipo de Escuchar, Leyendas o Memoria, por ejemplo).
- Del mismo modo, **se resta 1 punto a la iniciativa en el combate por cada medio kilo de más**.

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ El resto de elementos de la ficha de PJ :

- El **NIVEL DEL PJ**. Aparece reflejado con un círculo en blanco en el anverso de la ficha, en el que el jugador puede rotular una “B” que indique el nivel con el que comienza su personaje (“Barn”).
- Los **PUNTOS DE EXPERIENCIA (PE)** y los **PUNTOS DE ÓDINN (PÓ)**. Hasta que el personaje no culmine aventuras que le permitan conseguir dichos puntos, sus respectivas casillas permanecerán en blanco. Lo mismo sucede con el apartado “**PE OBTENIDOS CON CRÍTICOS Y ACIERTOS**”. Esta es una secuencia de números del 1 al 20 que los jugadores marcan según van obteniendo críticos y aciertos (véase el capítulo 9).
- La **MODIFICACIÓN AL DAÑO**. Este modificador al daño de los golpes propinados por el personaje depende de su FUE, tal y como relaciona la **Tabla de modificación al daño**:

Valor FUE	Modificador daño	Valor FUE	Modificador daño	Valor FUE	Modificador daño
Más de 45	+1d10+1d6	Más de 30	+1d6	Más de 15	-1d3
Más de 40	+2d6	Más de 25	+1d3	Más de 10	-1d6
Más de 35	+1d10	Más de 20	Ninguno	10 o menos	-2d6

- Los **HECHIZOS CONOCIDOS**. Este apartado solo recoge los nombres de aquellos sortilegios que el jugador ha ideado y su personaje es capaz de realizar. Queda asimismo en blanco hasta que se determine la relación concreta del PJ con la magia, la cual viene marcada por su perfil y su valor de Superstición (véase en este momento el capítulo 7, **El bosque de las seidkonur**).
- Los apartados **LOCALIZACIÓN DEL DAÑO**, **SECUELAS Y DAÑOS PERMANENTES**, **ARMADURAS Y PROTECCIONES** y **MANIOBRAS DE ESTILO**. Los dos primeros se utilizan en cuanto el personaje empieza a recibir daños en combate. En el tercero hay que escribir las características de la armadura y del casco que el PJ lleve puestos de manera habitual (véase el capítulo 5). El cuarto y último servirá para apuntar las maniobras de combate predilectas del PJ una vez ascienda de nivel.
- Los **MITIGADORES DE PESO**. Este apartado se irá cumplimentando en el transcurso de las partidas de acuerdo con lo establecido en el capítulo 6, siempre y cuando se haya decidido emplear la **PARRILLA DE PESO** que aparece al lado (TRa).

# Recopilación para la creación de personajes (Walhalla JdR)

## ❖ APARTADO ESPECIAL TRASFONDO FAMILIAR

### Parientes sincrónicos:

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

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

### Historiales compartidos:

**Brujería familiar**

**Clan prestigioso**

**Rumiando la venganza**

**Familia numerosa**

**Rivalidad extrema**

**Gente del interior**

**Segundón** (solo si se desea crear un conflicto dramático de partida entre los dos hermanos-PJ involucrados)

**Acento marcado**

**Desprestigio familiar**

**Hermano gemelo**

## ❖ (TRa): Parientes diacrónicos

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

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

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

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