



Valhalla

POWERED BY
FATE

El juego de rol de
la Plena Edad Media

Kol Hypnos

(aka Alejandro A. Rodríguez Simón)

Walhalla

POWERED BY
FATE

El juego de rol de
la Edad Media

Créditos

Autor

Rol Hypnos (aka Alejandro A. Rodríguez Simón)

Diseño del proyecto y del juego

Antonio Lozano Lubián e Ignacio Sánchez Aranda

Corrección

Ignacio Sánchez Aranda

Ilustración de portada

María Emegé

Ilustraciones interiores

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

Fotografías

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

Diseño gráfico y maquetación

Francisco Solier Pérez (www.trecetigres.com)

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

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

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

que ha considerado oportunos de cara al buen fin de Walhalla como producto lúdico y de entretenimiento

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

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

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

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

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

Walhalla-Fate es un producto fan, *powered by Fate*, y lleva una licencia CC-BY que se corresponde con los requerimientos editoriales de Evil Hat.



Índice



Créditos	2
Índice	3
Introducción	4
Capítulo 1: Creación de personaje	6
Capítulo 2: Sistema	14
Capítulo 3: Clanes	27
Capítulo 4: Magia	30
Capítulo 5: Armas, armaduras y combate	33
Apéndice I: Animales salvajes	37
Apéndice II: Personajes pregenerados	38
Ficha de Personaje	43



INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a **Walhalla-Fate**!

Walhalla-Fate es la segunda gran adaptación que se hace del reglamento del juego de rol de la Plena Edad Media, en este caso al sistema más célebre de Evil Hat¹. Como lector y potencial jugador de la presente adaptación, debes saber que este es un producto oficial de la línea **Walhalla**, desarrollado en exclusiva por Rol Hypnos y editado por el equipo habitual del juego. Asimismo, se trata de un producto 100% gratuito que se ofrece en libre descarga a la comunidad rolera, pensando en todos aquellos que deseen disfrutar de la excepcional ambientación de **Walhalla** con mecánicas más abstractas, basadas en aspectos. Como es sabido, el sistema nativo de **Walhalla**, llamado "TOTUM REVOLUTUM" (en adelante, "TR"), constituye una iteración del conocido y vetusto BRP, al que se le han realizado varias modificaciones de importancia, en especial una escalabilidad extrema y la introducción de mecánicas de intervención sobre el azar (como los puntos del norte). El sistema TR, en suma, lo tiene todo para hacer las delicias de los jugadores que gustan de lo intuitivo de los sistemas porcentuales, del mecanicismo

1. La primera adaptación oficial de **Walhalla** a un sistema distinto fue **Walhalla-Hitos**, obra de Ricardo Dorda Laforet, que también se ofrece en libre descarga.





PB

y del simulacionismo, incluso de aquellos que tratan de aunar lo "indie" con lo "old school". Sin embargo, existen otros muchos roleros, tal vez en proporción creciente, que disfrutan jugando exclusivamente a base de aspectos y puntos de drama... una gran cantidad de personas a las que el equipo de **Walhalla** no ha querido nunca dejar de lado. Pues bien: esta adaptación constituye el segundo de los hitos de ese propósito.

Walhalla-Fate no es un juego de rol en sí mismo, sino una adaptación (por más que esté bien hecha), y requiere del manual de **Walhalla** para poder ser disfrutada plena-

mente. Esto quiere decir que en **Walhalla-Fate** no hay una sola línea de ambientación ni de información de cualquier tipo que ya se encuentre en el manual original. Por descontado, en esta adaptación no se explican cosas como qué son la magia *Seid*, *Gald* o *Galdrarúnar*, cuáles son las palabras esenciales en nórdico antiguo que cualquier DJ de **Walhalla** debería conocer, por qué es importante la pertenencia a un determinado clan, qué es un "varego", cuáles fueron las rutas de expansión de los vikingos, qué nombre se le puede poner a un personaje o cómo funciona la sociedad vikinga, por poner unos pocos ejemplos prácticos. Todo eso se encuentra, como es natural, en el manual básico.

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

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

Til árs ok friðar!

CAPÍTULO 1

CREACIÓN DE PERSONAJE

Concepto

Nada más comenzar tenemos que crear dos aspectos: uno para el concepto principal y otro para la complicación del personaje. El concepto principal es la frase que resume de qué trata tu personaje, quién es y qué hace. Es un aspecto, pero uno de los primeros y el más importante de todos. Piensa en este aspecto como si fuera tu trabajo, tu vocación o tu papel en la vida, eso en lo que eres bueno. Pero también es un deber, algo de lo que ocuparte y que siempre conlleva sus propios problemas. Es decir, que tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. Es interesante definir en este aspecto el sexo del personaje, ya que se trata de un elemento de bastante relevancia que afecta y condiciona algunos factores del personaje y el entorno.

EJEMPLO: De cara a explicar la adaptación a Fate, tomaremos el personaje de ejemplo de Thórvald presentado en el propio manual de Walhalla. Dado que estamos tratando de la conversión de un personaje de Walhalla a Fate, podemos revisar la ficha ya existente y adaptar los diferentes valores y descripciones del personaje a los diferentes pasos de la creación según Fate. En este caso, sabiendo que fue cogido robando y tiene de mala reputación y además su destino lo aboca a un matrimonio poco deseable, creamos como concepto principal: "Artesano forjador de su propio destino".

Aparte del concepto principal, cada personaje tiene un aspecto relacionado con una complicación que forma parte de su historia y su vida. Si tu concepto principal trata sobre qué o quién es tu personaje, tu complicación es la respuesta a una pregunta bien simple: ¿qué es lo que hace difícil la vida de tu personaje? Una complicación hace que la vida de tu personaje no resulte sencilla, pero también le pone ante situaciones interesantes. En términos de complicación, hay dos tipos de aspectos: luchas internas y relaciones problemáticas.

EJEMPLO: revisando los historiales más negativos del personaje, decidimos tomar el desprestigio familiar como problema principal de Thórvald. Así, le creamos la complicación: "El desprestigio de mi familia me persigue". Seguro que nos da mucho juego.

Y si aún no lo has hecho, ¡ya es hora de que le pongas nombre a tu personaje! (véase el Apéndice 5 de **Walhalla**).

Historiales (Las Tres Fases)

En **Walhalla-Fate**, las Tres Fases sufren variaciones respecto al método tradicional empleado en **Fate Básico**. Crearemos tres aspectos, igual que en **Fate Básico**, pero con algunas diferencias: el aspecto Procedencia es obligatorio definirlo; el aspecto Conexión es altamente recomendable (aunque no necesario); y el resto hasta los tres pueden ser definidos de la forma habitual inspirados en las tablas de **Walhalla**, y se llamarán Historiales.





Procedencia

Abarca las fases 2 (Procedencia), 3 (Situación familiar) y 4 (Clan) de las etapas de Creación de Personaje de **Walhalla**, páginas 31-36, así como la sección Nuevas Procedencias de Personaje de *Más allá del Valhöll* (del suplemento **Skjaldborg**). Lo idóneo es que este aspecto abarque estas definiciones en mayor o menor medida según lo que queramos resaltar del personaje y siempre con la autorización del DJ: este puede no querer a un miembro de un clan *adalborinn* en una partida sobre aventureros pobres que viven del saqueo, o un miembro de un clan *audmjúk* en una partida que se centra en la negociación de varios *godar* importantes buscando una tregua en medio de una lucha por una afrenta ancestral.

Este aspecto debe dar una idea del origen del personaje, así como aportar factores interesantes a la narración como para ser tenidos en cuenta. Por ejemplo: Hijo legítimo de un prestigioso clan *hersir* noruego; Bastardo no reconocido de un clan *konunglig* varego caído en desgracia; Hijo natural de un afamado clan de marineros daneses.

Hay que tener cuidado con este aspecto para que los lazos familiares descritos no sean definitorios, ya que ese carácter pertenece al Concepto Principal. De este modo, rasgos como, por ejemplo, ser el heredero de todo un clan o el bastardo de un clan cuya importancia puede condicionar la partida al completo, deberían quedar definidos con anterioridad y no en el aspecto Procedencia. Esto es así ya que si realmente esa relación es tan importante, no debería poder alterarse con la facilidad con que se altera un aspecto general en comparación con el Concepto Principal del personaje.

EJEMPLO: Thórvald es un vikingo danés cuyo clan es común y su origen es legítimo. Además, es el hijo varón de mayor edad, otro detalle que puede ser interesante remarcar. Por tanto, creamos el aspecto Procedencia del siguiente modo: "Hijo varón de mayor edad de un clan danés". Podríamos añadir al clan el calificativo "común", pero sería recargar un aspecto y en Fate no es necesario si no aporta nada distintivo.

Conexión

Este aspecto abarca parte de la sección 4 (Clan), concretamente la parte de Conexiones y Hermandades de sangre y leche. Con este aspecto se pueden definir tanto las diferentes conexiones del clan del personaje presentadas en el Capítulo 4 del manual (página 36), como las posibilidades descritas en dicho capítulo en la página 37 acerca de la institución de las

hermandades de sangre y de leche. También puede indicar que el personaje tiene una profesión o un cargo especial en caso de que ostente como puntuación más alta un perfil que así lo requiera.

Este aspecto puede ser especialmente importante en el caso de los personajes femeninos, pues acceder a niveles en ciertos perfiles puede requerir algún tipo de conexión para habilitar su uso.

EJEMPLO: Thórvald no tiene grandes conexiones: su bóndi es un tío materno; tiene como aliado al herrero del pueblo; y el vecino clan Hringsson goza de su simpatía. En caso de que alguna de estas conexiones sea relevante para la aventura, podría convertirse en un aspecto para darle la importancia adecuada, algo como "Aliado del famoso clan Hringsson".

Sin embargo, la sección de historiales nos ha brindado un resultado bastante interesante, el que se refiere a la hija de Gorm "Matabueyes", por lo que creamos éste aspecto: "El bóndi Gorm "Matabueyes" ha convencido a mi clan para casarme con su "atractiva" hija". ¡¡¡Seguro que se puede sacar petróleo de este aspecto durante la aventura!!!

Historiales

Los historiales de los personajes son sucesos acontecidos en el pasado que de una forma u otra han determinado su carácter, o bien rasgos físicos (o psíquicos) con los que han nacido y que le favorecen o perjudican. Los historiales introducen en **Walhalla** un componente de teatralidad que ayuda a los jugadores a representar de una forma más creíble a sus alter ego, además de ser una forma de influir en la historia y la narración.

Para completar estos aspectos es recomendable inspirarse en los historiales descritos en **Walhalla**, Capítulo 4 (páginas 47-54). También puedes usar los Méritos y Defectos presentes en la tabla de la página 55. De cualquier manera, ten en cuenta que los aspectos tienen mecánicas más amplias que las referencias anteriores, por lo que quizá debas adaptar su redacción para que se adecúe al espíritu de **Fate**.

EJEMPLO: Si avanzamos en la ficha de Thórvald hasta la sección de Historiales, podemos observar varios sucesos y características personales muy interesantes que nos pueden permitir definir algún rasgo relevante de Thórvald, por ejemplo: ¡Exagerado! Por tanto, creamos un aspecto que le haga referencia, el cual puede ser: "Mis nuevos amigos son impresionados por mis grandes historias". De esta forma, dejamos implícitas tanto las situaciones en las que el aspecto puede en-



trar en funcionamiento (“Mis nuevos amigos”) como la naturaleza del comportamiento del personaje (“Mis grandes historias”). Debemos recordar que el aspecto no funciona de forma literal, sino que condensa un significado más amplio de lo que trata de transmitir. Por tanto, el jugador y el DJ deben aclarar entre ellos cómo funciona exactamente el aspecto, que es como se describe en el manual de **Walhalla**.

Perfiles

Un perfil de personaje es un conjunto de capacidades que se encuentran relacionadas entre sí e implican una leve especialización sociolaboral del personaje. Un perfil puede considerarse como el conjunto de habilidades que el personaje necesita para cumplir con las labores propias de esa ocupación. No obstante, es importante remarcar que el perfil no presupone ninguna profesión o cargo especial: solo funciona como indicador de lo que al personaje se le da mejor o sencillamente le gusta más.

Existe diferente número de perfiles permitidos a los personajes masculinos y femeninos. Esto es así debido a la situación y a la estructura social histórica de la Era Vikinga, la cual constreñía los roles de los



individuos. Aún así, los personajes femeninos pueden acceder a ciertos perfiles normalmente limitados si disponen de un aspecto Conexión que lo justifique.

Perfiles masculinos

A continuación se enumeran los perfiles disponibles para personajes masculinos. Aquellos personajes cuyo perfil más alto sea *godi*, *seidmann* o *vitki* deben haber escogido un aspecto relacionado con esta situación como Conexión obligatoriamente:

▲ **Bóndi (agricultor):** Es el perfil de un vikingo ducho en las labores del campo y en el conocimiento de las plantas y los animales.

▲ **Smid (artesano):** Se trata del perfil de un vikingo especialmente habilidoso, capaz de fabricar utensilios diversos y de reparar casi todo tipo de artículos, herramientas, barcos o construcciones (NOTA: Por conveniencia de mecánicas, se ha incluido el perfil original de *járnsmid* en este perfil).

▲ **Seidmann (brujo):** Este es el perfil de un joven con la actitud y la personalidad necesarias para terminar convertido en un poderoso hechicero. Domina las clases de magia sacrificial, *Seid* manipuladora, *Gald* y *Galdrarúnar*.

▲ **Godi (caudillo regional):** Alguien a medio camino entre un jefe político y un sacerdote de la Escandinavia pagana. Este perfil implica pertenecer necesariamente a un clan relativamente importante. Domina la magia sacrificial.

▲ **Veidimann (cazador):** Alguien especializado en el rastreo y la captura de animales salvajes.

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

▲ **Skál (escaldo):** Es el perfil de un vikingo con buenas aptitudes para la narración de historias, el canto de gestas y la recitación de sagas. Estos individuos son muy apreciados por la comunidad.

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



▲ **Hermann (guerrero):** Este es un perfil específicamente centrado en las aptitudes de combate, el arte de la guerra, el saqueo y el pillaje (NOTA: Por conveniencia de mecánicas, se ha incluido el perfil original *thjóf* dentro de este perfil).

▲ **Sjómann (marinero):** Se trata de un perfil que indica una considerable competencia en el ámbito de las habilidades náuticas (NOTA: Por conveniencia de mecánicas, se han incluido los perfiles originales de *skipsmid* y *stýrimann* en este perfil).

▲ **Galdramann (Mago o hechicero "atarrunas"):** Este perfil presupone que el vikingo es un brujo pagano que ya domina o comienza a dominar la magia *Galdrarúnar*.

▲ **Vitki (vidente):** Este perfil supone que el PJ es una persona dotada de ciertos poderes de videncia y que con el tiempo se puede convertir en un respetado practicante de magia *Seid* adivinatoria

▲ **Lögsögumann (recitador de leyes):** El perfil del *lögsögumann* es el de un vikingo experto en derecho que no duda en vender sus servicios al mejor postor. Su conocimiento de la legislación y la jurisprudencia le faculta a menudo para hacerse con la victoria en los litigios más variados.

▲ **Rúnaristari (maestro cantero de runas):** Este es el perfil de un especialista en escritura rúnica sobre piedra, un experto que es contratado por los diferentes clanes para seleccionar, cortar, grabar, decorar y finalmente erigir las muchas estelas rúnicas que funcionan como monumentos conmemorativos o funerarios, especialmente en Suecia.

▲ **Laeknir (médico):** Se trata del perfil de un especialista que practica la medicina y trata de mantener o recuperar la salud de sus semejantes gracias a su conocimiento de las diferentes enfermedades y dolencias que afectan a los seres humanos. El *laeknir* suele vivir contratando sus servicios en el ámbito de su comarca o región, aunque también hay otra clase de *laeknir*, de tipo semiprofesional, que combina su faceta médica con las tareas habituales de cualquier granjero vikingo.

Perfiles femeninos

Los perfiles disponibles para los personajes femeninos son más limitados debido al papel social de la mujer en la sociedad vikinga. Incluso dentro de los disponibles, existen varias limitaciones, que son las siguientes:

▲ **Seidkona, drottning:** En caso de que este sea el perfil más alto del personaje, el jugador deberá crear un aspecto Conexión que represente su ocupación especializada en este campo.

▲ **Veidimann, smid:** Estos perfiles representan actividades que normalmente no realizan las mujeres, pero que pueden haber practicado en circunstancias particulares, tales como ser la esposa, hija o hermana de un hombre que realiza dichas actividades. Por tanto, deberá definir un aspecto Conexión que describa esta relación, y este perfil nunca podrá ser superior a cualquier otro de la lista de perfiles femeninos que posea el personaje. En caso de no poseer algún perfil y que por tanto su nivel sea +0, este perfil no contará como limitante.

El listado final de perfiles femeninos disponibles es:

▲ **Seidkona (bruja o hechicera):** Alguien con una inclinación evidente hacia todo el mundo sobrenatural. Es la bruja nórdica por antonomasia y la practicante de magia más versada y poderosa, aunque puede ser considerada una persona bastante excéntrica. Este perfil domina todas las clases de magia existentes.

▲ **Skjaldmaer (doncella escudera o virgen guerrera):** Alguien que ha decidido consagrar su vida a la guerra rechazando el destino habitual del resto de las mujeres. A menudo se trata de una virgen o al menos de alguien que rehúye cualquier compromiso duradero con un varón.

▲ **Husfreyja (matrona):** Una mujer con gran carácter. Es dueña de las llaves de la casa y más que capaz de defenderse a sí misma y su hogar (NOTA: Por conveniencia de mecánicas, se ha incluido el perfil original de *fridla* en este perfil).


▲ **Yfirsetukona (partera y cuidadora de enfermos):** Una persona especializada en el auxilio de las parturientas y el cuidado de los enfermos y heridos.


▲ **Völva (vidente):** Una mujer dotada de poderes de videncia y una fuerte inclinación hacia la magia. Domina la de tipo *Seid* adivinatoria.


▲ **Bóndi (agricultor):** Es el perfil de una vikinga ducha en las labores del campo y en el conocimiento de las plantas y los animales.


▲ **Hirdir (ganadero o pastor):** Este es un perfil de una mujer vikinga especialmente capacitada en el trabajo con animales, ya se trate de su rastreo o de su trato o cuidado. También puede corresponderse con la figura de una zagala.







 **Veidimann (cazador):** Una mujer especializada en el rastreo y la captura de animales salvajes.

 **Smid (artesano):** Se trata del perfil de una vikinga especialmente habilidosa, capaz de fabricar utensilios diversos y de reparar casi todo tipo de artículos, herramientas, barcos o construcciones.

 **Kaupfreyja (mujer comerciante):** Este es el perfil de alguien que, bien por haber enviudado prematuramente, bien por haber heredado el negocio de su padre, ha logrado esquivar el destino habitual de la mayoría de las mujeres para dedicarse activamente al comercio.




 **Drottning (reina consorte o esposa de un jarl):** No pocas reinas o esposas de caudillos vikingos cuentan con un carácter tan fuerte y audaz como el de sus maridos, si no más, estando habituadas a tomar decisiones a diario, impartir órdenes y verse obedecidas.

 **Rúnaristari (talladora de piedras rúnicas):** Este es uno de los pocos oficios especializados al que algunas mujeres pueden acceder en el mundo vikingo. Suele tratarse de personas excepcionalmente dotadas para el arte, cuyos servicios no dudan en contratar los más variados clanes.

Sobre perfiles absorbidos

Es importante señalar que, aunque mecánicamente ciertos perfiles se hayan absorbido unos dentro de otros, narrativamente no se olvide la diferenciación. Por esta razón, si no queremos perder el rico matiz original de la ambientación con estos perfiles podemos hacerlo mediante inclusiones en el aspecto Procedencia, aportando un matiz diferenciador (como se verá en el personaje pregenerado Jökull Pálsson).

Una vez que hayas leído los diferentes perfiles disponibles y tengas familiaridad con ellos, es el momento de asignar puntuaciones a los que desees para tu personaje. Tus perfiles forman una pirámide coronada por uno de nivel Grande (+3), seguido por otros con un valor cada vez menor, hasta llegar a la base de nivel Normal (+1), de la siguiente forma:

-  Un perfil Grande (+3)
-  Dos perfiles Buenos (+2)
-  Cuatro perfiles Normales (+1)



PB

Por defecto, el nivel de cualquier perfil que no elijas será Mediocre (+0). A veces la descripción de un perfil indicará que no puede ser utilizada a menos que el personaje lo posea; en caso contrario, no podrá tirar ni siquiera a nivel Mediocre.

*EJEMPLO: Es el momento de elegir los perfiles de Thórvald. Al crear el personaje original, se le asignó el perfil smid, lo que se traduce ahora en un perfil smid Grande (+3). Después revisamos las habilidades de las que dispone Thórvald y comparamos con el resto de perfiles para ver con cuáles de ellos tiene más habilidades en común. Aunque podemos simplemente elegir los perfiles que más nos cuadren con la idea que tenemos del personaje, el método de comprobar las habilidades comunes nos aporta una mayor fidelidad a **Walhalla**. En este caso, por los puntos comunes, escogemos los siguientes perfiles: veidimann y hirdir Bueno (+2); hermann, sjómann, bóndi y godi Normal (+1). En el nivel Normal (+1) había otras coincidencias fácilmente desechables por coherencia, como galdramann y vitki, por aportar poco al personaje.*



Para veteranos de Fate

En este capítulo inicial podemos ver que **Walhalla-Fate** está diseñado como una mezcla de **Fate Básico**, por el número de perfiles disponibles, y **Fate Acelerado**, por la mecánica de esos mismos perfiles. También se puede comprobar que los perfiles masculinos y los femeninos tienen diferente número por cuestiones sociales propias de la época.

Proezas, Recuperación y Superstición

Proezas

Elige o invéntate de tres a cinco proezas. De entrada recibes tres proezas gratis, pero puedes elegir hasta dos más a costa de reducir en uno tu capacidad de recuperación por cada una que elijas. El razonamiento es el siguiente: cuantos más trucos sabes hacer, mayor necesidad tienes de aceptar “forzados” para ganar puntos de destino. Elegir proezas puede llevar su tiempo, así que puedes elegir una ahora y escoger las demás durante la partida.

Una proeza es un rasgo especial de tu personaje que cambia la manera en la que puedes usar un perfil. Las proezas reflejan algo especial sobre ti y la manera exclusiva en la que puedes emplear la habilidad: puede ser un entrenamiento especial, un conocimiento concreto, una conexión especial con otro individuo, una pieza de equipo de calidad superior o cualquier razón plausible dentro de la ambientación de **Walhalla**.

No existe una lista definida de proezas entre las que elegir. Al igual que los aspectos, todo el mundo crea sus propias proezas. Existen dos plantillas básicas que sirven como ayuda para crear tus proezas, de modo que tengas algo con lo que empezar a trabajar. Para diseñar las proezas existen varias opciones: los historiales descritos en **Walhalla**, Capítulo 4 (páginas 47-54); los Méritos y Defectos presentes en la tabla de la página 55; y las capacidades *mjök sterk* y *sterk*. Posiblemente la adaptación de estas referencias en este caso te será más sencilla que en el caso de los aspectos.

El primer tipo de proeza te otorga un bono de +2 cuando utilizas un perfil concreto en una situación determinada. Utiliza para ella esta plantilla o secuencia:

▲ “Debido a que soy/tengo [describe algo que te haga excepcional, un objeto o elemento especial de tu equipo o cualquier otra cosa que te permita realizar cosas formidables], ...

▲ ... recibo un +2 para [elige una acción: Atacar, Defender, Crear una ventaja, Superar] ...

▲ ... al actuar como [elige un perfil del personaje en el que posea un nivel mínimo de +1]...

▲ ... cuando [describe una circunstancia]”.

En ocasiones, si la circunstancia resulta especialmente restrictiva, una sola proeza puede incluir la acción Crear una ventaja y la acción Superar.

El segundo tipo de proeza te permite lograr que algo se haga realidad, hacer algo asombroso o ignorar de algún modo las reglas normales. Utiliza esta plantilla para ello:

▲ “Debido a que soy/tengo/estoy/puedo [describe algo que te haga excepcional, te permite hacer algo asombroso o demostrar lo formidable que eres de algún modo], ...

▲ una vez por partida puedo [describe lo que puedes hacer]”.

EJEMPLO: A continuación, vamos a dotar a nuestro *Thórvald* de algunas proezas siguiendo las plantillas descritas, de este modo:

▲ Comenzamos por la capacidad *mjök sterk* para tomarla como ejemplo. La habilidad de *Thórvald* en este caso es *Regatear*, que pertenece al perfil y por tanto es algo que como *smid* debe ser capaz de hacer. Al tratarse de una habilidad que tiene el nivel máximo disponible para el personaje, la plantilla que mejor encaja es la primera, por lo que la aplicamos rigurosamente. Nos puede quedar algo como: “Debido a que soy muy bueno encontrando defectos a mercancías recibo +2 en Superar/Defender al actuar como smid cuando se trata de negociar el precio de algún artículo”.

▲ Revisando las tiradas de historial de *Thórvald*, nos topamos con el resultado “Herborista”. Al leer la descripción vemos que *Thórvald* disfruta buscando diferentes hierbas, raíces, hongos y similares puesto que es muy aficionado a ellos. Por tanto, usamos la segunda plantilla para crear una proeza como ésta: “Debido a que soy muy aficionado a las hierbas, raíces, hongos y similares, una vez por escena puedo conseguir una modesta cantidad de alguna de ellas sin necesidad de realizar una tirada si se encuentra en el entorno cercano”.

▲ Como el resto de las tiradas de historial de *Thórvald* no son muy positivas, volvemos a las capacidades *sterk* para buscar otra proeza. Como tampoco

vemos nada especialmente destacable, recurrimos a otra de sus habilidades más altas, Maña en este caso. Dado que esta habilidad pertenece al perfil *smid*, creamos una nueva proeza centrada en este perfil, aunque sea algo repetitivo, pero en este caso orientada a la acción que no está cubierta: “Debido a que soy muy habilidoso, recibo +2 en Crear una Ventaja al actuar como *smid* cuando tengo tiempo para crear una herramienta que use un compañero de aventuras”.

Con esto tenemos cubiertas las tres proezas iniciales de Thórvald, y damos esta sección por terminada.

Para veteranos de Fate

Te habrás dado cuenta ya que **Walhalla-Fate** no solo toma el sistema de estilos de **Fate Acelerado**, sino que además, y para mantener la congruencia en el funcionamiento interno, utiliza también su planteamiento en la creación de proezas. Esto es así de forma intencionada, ya que el objetivo en **Walhalla-Fate** es representar las áreas de dominios de un personaje, no sus habilidades concretas, y por tanto el esquema de proezas de **Fate Acelerado** se ajusta mejor a esta intención.

Para jugadores de Walhalla

Para aquellos que no han jugado a **Fate** puede resultar un poco confuso que tanto las proezas como los aspectos puedan tomar inspiración de las mismas fuentes. La clave está en pensar si un historial describe una parte del personaje más relacionado con una capacidad destacada del personaje (proeza) o con una parte del propio ser del personaje que influye en su comportamiento (aspecto).

Ajustar la recuperación

En **Walhalla-Fate**, los personajes empiezan con una recuperación de 3. Eso significa que comienzan cada partida con un mínimo de 3 Puntos del Norte. Un personaje con cuatro proezas tendrá una recuperación de 2, mientras que uno con cinco solo tendrá una recuperación de 1.

EJEMPLO: Dado que sólo hemos creado tres proezas, el valor de Recuperación de Thórvald queda establecido en 3.

Superstición

Walhalla-Fate introduce en este punto un nuevo elemento a **Fate**, importante debido a su peso en las mecánicas relativas a la magia: la Superstición. Para obtener el valor de Superstición de un personaje se lanzarán 2dF. El resultado será su valor de Superstición.

Si estamos adaptando un personaje ya creado, podemos hacer una equivalencia entre el valor de superstición en **Walhalla** y el valor en **Fate**. Podemos usar una aproximación de estadística (cada resultado diferente de un 1dF sería como tres resultados de 1d10) o comparativa (restamos 20 al valor de Superstición del personaje y damos un valor de +1 por cada 10 puntos completos).

*EJEMPLO: Asumiendo una aproximación estadística de los resultados de Thórvald en **Walhalla** (9-6-8-4), los extrapolamos a **Fate** de la siguiente forma: +1 con un resultado de 10-9-8; +0 con un resultado de 7-6-5-4; -1 con un resultado de 3-2-1. Con este regla, Thórvald se queda con un valor de Superstición +2.*

Daño, Estrés y Consecuencias

Cuando un personaje de **Walhalla-Fate** resulta herido (algo bastante normal cuando eres un vikingo con ganas de aventura y gloria) tiene dos maneras de aguantar y mantenerse en pie: el Estrés y las Consecuencias.

El Estrés representa el coste momentáneo que hay que pagar por participar en un conflicto, tales como cansancio, dolor momentáneo y agotamiento mental. Cada personaje tiene un registro de Estrés, numerado de 1 a 3, lo que representa el número de puntos de Estrés que puede absorber.

Las Consecuencias son efectos permanentes y, en ocasiones, bastante traumáticos. Cada personaje tiene también tres huecos para consecuencias: una leve, otra moderada y otra grave. Según la gravedad, cada consecuencia permite absorber dos/cuatro/seis puntos de Estrés.

*EJEMPLO: Thórvald dispone de tres casillas de registro de Estrés, así como sus tres huecos para Consecuencias como cualquier otro personaje habitual de **Fate** (véase la ficha de personaje).*



¡Ya estás listo para jugar!

Al final del proceso de generación de tu personaje, este debe contar con:

- ▲ Un nombre.
- ▲ Cinco aspectos, junto con algo de trasfondo.
- ▲ 7 perfiles: uno Grande, dos Buenos y cuatro Normales.
- ▲ Entre tres y cinco proezas.
- ▲ Un medidor de Estrés con tres casillas.
- ▲ Tres huecos para Consecuencias: una leve, otra moderada y otra grave.
- ▲ Una capacidad de recuperación de entre 1 y 3 puntos de destino.

*EJEMPLO: Vamos con un resumen completo de Thórvald Ólafsson para **Walhalla-Fate**:*

- ▲ Concepto: Artesano forjador de su propio destino.
- ▲ Problema: El desprestigio de mi familia me persigue.

▲ Procedencia: Hijo varón de mayor edad de un clan danés.

▲ *Conexión: El bódi Gorm "Matabueyes" ha convencido a mi clan para casarme con su "atractiva" hija.*

▲ Historial: Mis nuevos amigos son impresionados por mis grandes historias.

▲ *Perfiles: Smid Grande (+3); veidimann y hirdir Bueno (+2); hermann, sjómann, bóndi y godi Normal (+1).*

▲ Proezas:

- *Debido a que soy muy bueno encontrando defectos a mercancías recibo +2 a Superar/Defender al actuar como smid cuando se trata de negociar el precio de algún artículo.*

- *Debido a que soy muy aficionado a las hierbas, raíces, hongos y similares, una vez por escena puedo conseguir una modesta cantidad de alguna de ellas sin necesidad de realizar una tirada si se encuentra en el entorno cercano.*

- *Debido a que soy muy habilidoso recibo +2 a Crear una Ventaja al actuar como smid cuando tengo tiempo para crear una herramienta que use un compañero de aventuras.*

▲ Superstición: +2.

▲ Estrés y Consecuencias: sin modificaciones.



CAPÍTULO 2

SISTEMA

Aspectos y Puntos del Norte

Un aspecto es una frase que describe algo único o destacable acerca del ser, objeto, lugar o situación a la que pertenece. Es la principal manera de ganar y gastar Puntos del Norte (los Puntos de Destino clásicos en **Fate**, renombrados ahora para **Walhalla-Fate**). También es algo capaz de influir en la historia al proporcionar al personaje una oportunidad de ganar un bonificador, complicarse la vida o mejorar la tirada de otro personaje o de un oponente pasivo.

Los jugadores comienzan cada escenario con un número de Puntos del Norte igual a la recuperación de sus personajes. Además, volverán a tener esa cantidad si acaban la partida a mitad del escenario y están por debajo de esta. El director de juego dispondrá en cada escenario de una cantidad de Puntos del Norte que gastar igual al número de personajes de la partida. Cuando tus aspectos entren en juego, lo normal será que gastes o ganes un punto del norte.

Tipos de aspectos

Toda partida de **Walhalla-Fate** tiene diferentes tipos de aspectos: de partida, de personaje, temporales, consecuencias e impulsos. La principal diferencia entre ellos reside en su duración y a qué están unidos.

ASPECTOS DE PARTIDA: Son características permanentes de la sesión de juego. Aunque es posible que cambien con el paso del tiempo, nunca van a desaparecer. Estos aspectos describen problemas o amenazas que existen en ese mundo y que supondrán la base de la historia de tu partida. Cualquiera puede invocar, forzar o crear una ventaja sobre un aspecto de partida. Este tipo de aspectos están siempre disponibles para quien quiera usarlos.

ASPECTOS DE PERSONAJE: Los aspectos de personaje también son permanentes, pero tienen un alcance más corto, restringido a un PJ o PNJ. Pueden describir una cantidad casi ilimitada de cosas por las que un personaje puede destacar. Puedes invocar o forzar cualquier aspecto de tu personaje siempre que sea

relevante en ese momento, mientras que el DJ puede proponer un “forzado” a cualquier personaje. Los jugadores puede sugerir estos forzados para los personajes de otros jugadores, pero será el DJ el que tenga la última palabra sobre la validez de la propuesta.

ASPECTOS TEMPORALES: Los aspectos temporales no suelen durar más de una escena, y nunca más de una partida. Pueden representar tanto las circunstancias de una escena como el resultado una maniobra de Crear una Ventaja. Los aspectos temporales describen características significativas de las circunstancias que rodean a los personajes durante la escena.

CONSECUENCIAS: Una Consecuencia es más permanente que un aspecto temporal, pero menos que uno de personaje. Son un tipo especial de aspectos que adquieres para evitar ser derrotado en un conflicto y que representan lesiones o problemas de larga duración causados en un conflicto.

IMPULSOS: Un impulso es una invocación temporal que surge cuando obtienes un beneficio que no dura lo suficiente como para convertirse en aspecto. Ganas un impulso cuando intentas crear una ventaja pero no te sale lo suficientemente bien, o como premio adicional cuando algo (especialmente una defensa) te sale a pedir de boca. Una vez invoques el impulso, este desaparecerá.

EJEMPLO: Úlf Árnison, Finn Hálfson, Jökull Pálsson, Oddi Váliston y Bera Eyvindóttir, nuestros personajes pregenerados, están inmersos en una campaña. La situación es problemática pues la climatología ha arruinado muchas cosechas en su hogar, lo que unido a una terrible enfermedad que ha acabado con bastante ganado, ha provocado una terrible escasez de alimentos. Por tanto, la campaña está condicionada por el aspecto “Nos jugamos el pan de nuestros hijos”. En esta situación, Oddi Váliston se encuentra especialmente afectado. Oddi posee el aspecto “La muerte de varios miembros de mi clan lo ha hecho desaparecer”, por lo que siente con bastante cercanía la posibilidad de que muchas vidas en su hogar estén amenazadas por el hambre.



Para asegurar el éxito en esta campaña, los personajes han recurrido a las visiones de Bera Eyvindóttir. En ellas, Bera ha contemplado grandes mesas donde se celebran banquetes y humeantes asados, lo que ha dado mucho ánimo a los integrantes del grupo, y generado el aspecto *“Bera augura grandes éxitos en la campaña”*, que perdurará durante toda la escena. Aprovechando este ánimo, Jökull Pálsson ha intentado dar un discurso motivador pero no ha tenido demasiado buen resultado, no superando la tirada necesaria y consiguiendo solo igualarla. Por tanto, solo ha logrado un Impulso, un aspecto de un solo uso llamado *“Jökull nos ha puesto las pilas”*, que desaparecerá tras la primera invocación. El pobre discurso ha suscitado además algunas chanzas entre otros miembros del grupo dañando su imagen pública, y ahora sufre los efectos de una Consecuencia social llamada *“Jökull se cree más líder de lo que es”*.

Utilidad de los aspectos

Los aspectos tienen dos misiones fundamentales: te dicen lo que es más importante en tu partida y te ayudan a decidir cuándo usar las mecánicas de juego.

Los aspectos de personaje permiten destacarlos más allá de los niveles de habilidades que poseen, diferenciarlos y hacerlos únicos. Los aspectos de partida permiten concretar la situación de la sesión de juego y determinar los motivos por los que nosotros queremos jugar y que empujan a los personajes a actuar. Por último, los aspectos temporales son los que convierten en memorables las escenas, y no simples trámites para que los personajes alcancen su objetivo en la partida.


Además, los aspectos indican cuándo es interesante usar las reglas y cuándo la narración, pues destacan los factores importantes de la situación. Si un jugador desea que su personaje realice una acción y no hay ningún aspecto de partida, temporal o de personaje que lo entorpezca, es un claro indicador de que no hace falta que se le solicite al jugador que realice tirada alguna.


Invocar, Forzar y Narrar aspectos


La principal forma de usar un aspecto durante una partida de **Fate** es invocándolo. Si estás en una situación en la que un aspecto beneficia a tu personaje de alguna manera, puedes invocarlo. Para invocar un aspecto, explica por qué es relevante, gasta un Punto del Norte y elige uno solo de los siguientes beneficios:

- ▲ Súmale un +2 a la tirada que has hecho.



 Repite la tirada.

 Súmale un +2 a la tirada de otro personaje (si resulta creíble que el aspecto que estás invocando pueda ayudarle).

 Súmale un +2 a un oponente pasivo (si resulta creíble que el aspecto que estás invocando pueda ayudar a hacer las cosas más difíciles). También puedes crear un oponente pasivo Bueno (+2) si no hay ninguno.


EJEMPLO: Seguimos con nuestros valerosos vikingos, que ya han librando varios combates pero todavía no han conseguido encontrar nada de utilidad. Jökull, sin embargo, se muestra confiado a la hora de buscar un botín que les permita solucionar la problemática situación en su hogar. El jugador, sabedor de la importancia del momento, decide gastar 1 Punto del Norte para invocar el Concepto de Jökull "Exitoso saqueador noruego de strandhögg", argumentado al DJ que, como exitoso saqueador, este no es el momento de fallar y por ello Jökull se emplea con todo. El DJ acepta, toma el Punto del Norte del personaje y otorga un +2 al resultado de la tirada de Jökull.


Eres libre de invocar el aspecto cuando quieras, pero suele ser mejor esperar a tirar los dados y ver si realmente necesitas el beneficio. Puedes invocar más de un aspecto para una sola tirada, pero no puedes invocar el mismo aspecto muchas veces para una sola tirada. El grupo tiene que estar de acuerdo con que un aspecto sea relevante antes de poder invocarlo, aunque será el DJ el que tenga la última palabra. A veces puedes disponer de invocaciones gratuitas sobre un aspecto, situación que se da mediante la acción Crear una Ventaja o al provocar una Consecuencia en otro personaje. Este es el único caso en el que puedes invocar un aspecto dos veces al mismo tiempo: la invocación gratuita y una invocación pagando pueden combinarse en la misma acción.


La otra manera de usar un aspecto es mediante lo que se conoce como un "forzado". Básicamente, cuando te encuentres en una situación en la que tener o estar cerca de un aspecto sea capaz de hacer que la vida de tu personaje se vuelva más dramática o complicada, alguien puede forzar ese aspecto, el cual puede ser un rasgo de tu personaje, del lugar, de la escena, de la partida o de cualquier otra cosa que sea parte del juego. El sentido de complicar las cosas al personaje mediante un forzado es que de esta forma recuperas alguno de los poderosos Puntos del Norte de los que disponen los personajes, por lo que cuando no tienes ninguno de estos puntos o tienes muy pocos, puede resultar interesante de poner en práctica. Si un jugador quiere forzar a otro personaje, el coste de proponer una complicación


será un Punto del Norte. Sin embargo, el DJ nunca tiene que pagar por sus forzados. También es posible que un jugador invoque un forzado sobre su propio jugador, recibiendo a cambio un Punto del Norte.

Existen diferentes tipos de forzados:

 **Eventos.** Algo que le sucede al personaje a pesar de sí mismo, porque el mundo a su alrededor reacciona a cierto aspecto creando una situación complicada.

 **Decisiones.** Se trata de una decisión del personaje que toma en función de los aspectos que posee.

 **Retroactivos.** Si has seguido un aspecto hasta sus últimas consecuencias y te has metido en un serio problema o algo extraordinario le sucedió a tu personaje por ello, tienes derecho a recibir un Punto del Norte de forma retroactiva.

 **Aspectos temporales.** Normalmente suelen ser aspectos externos al personaje, por lo que los forzados son basados en eventos y no en decisiones.

EJEMPLO: Jökull se dispone a presentar al resto de miembros de la expedición sus hallazgos junto al resto del grupo. Desgraciadamente, algunos todavía se ríen de su pobre discurso y no le tienen demasiado en cuenta, por lo que el DJ considera adecuado forzar el aspecto "Jökull se cree más líder de lo que es" para obligar al jugador a repetir la tirada, que había sido bastante buena. A cambio, el jugador recupera un Punto del Norte, pero la frustración de no poder recuperar algo del respeto perdido permanecerá un tiempo.

Por último, los aspectos tienen un uso pasivo al que puedes recurrir en casi cualquier momento de la partida. Los jugadores pueden usarlos como una manera de orientarse a la hora de interpretar sus personajes. Puede parecer evidente, pero por si acaso vamos a ponerlo por escrito: los aspectos que hay en tu hoja de personaje son cosas que siempre son verdad, no solo cuando son invocados o forzados. Piensa en tu colección de aspectos como si fuera un oráculo, unas cartas del tarot o los posos de una taza de té: te ofrecen una imagen general de tu personaje. Si te preguntas qué haría tu personaje en determinada circunstancia, mira sus aspectos. El DJ puede usar los aspectos de los PNJ de la misma manera, pero además puede usar los aspectos para figurarse cómo reaccionará el mundo con respecto a los personajes.

Si necesitas una explicación más extensa sobre aspectos y funcionamiento de los Puntos del Norte (Puntos de Destino renombrados), puedes consultar **Fate Básico**, Capítulo Aspectos y Puntos de Destino (página 55).







Acciones y resultados


Los dados se tiran cuando hay algún tipo de oposición interesante que te impide alcanzar tu objetivo. Si no la hay, simplemente consigues lo que te propones hacer.


Los personajes de **Walhalla-Fate** resuelven sus problemas de forma activa. Serán muchos los retos: infiltrarse en territorio enemigo, pilotar un *dreki* por aguas turbulentas, movilizar un grupo de personajes para marchar de aventuras, conseguir el apoyo y ayuda de los diversos aliados que puedan tener, etc... Siempre que realices una acción hay una buena posibilidad de que algo o alguien se interponga en tu camino. La historia no sería interesante si el malo simplemente te sirviera la victoria en bandeja de plata. Está claro que el territorio enemigo estará plagado de centinelas, que las aguas turbulentas esconderán bancos de arena donde encallar y que los aliados pedirán algo a cambio de su apoyo. Ese será el momento de sacar los dados.

Cuando haya que tirar, sigue estos sencillos pasos:

-  Elige el perfil del personaje que sea más apropiado para la acción.
-  Tira cuatro dados Fate.
-  Suma los símbolos que obtengas. Un + es +1, un - es -1, y un 0 es 0.

 Suma el valor de tu perfil a la tirada. El total es tu resultado en la escala.

 Si invocas un aspecto, suma +2 al resultado o repite la tirada.

 La diferencia entre tu tirada y la resistencia (activa o pasiva), recibe el nombre de aumentos de la tirada.

EJEMPLO: Seguimos con el pobre Jökull, que se ha visto obligado a repetir la tirada debido a las chanzas de otros vikingos poco respetuosos, a los que sin duda les hará pagar por ello en el futuro. El jugador coge los dados esperando un buen resultado que le permita ganar prestigio y reconocimiento en la expedición y asentar así una posición de liderazgo. Para esta acción concuerda con el DJ que el perfil más adecuado es el de Godi. Al tirar los cuatro dados, obtiene los resultados +1,+1,-1, 0. Sumando estos resultados obtenemos un total de +1, el cual debemos sumar al nivel +1 del perfil Godi de Jökull, y el +2 de la anterior invocación del aspecto "Exitoso saqueador noruego de strandhögg". El resultado total es +4... ¡Enorme! Para interpretar correctamente el resultado, vamos al siguiente apartado.

Oposición

Siempre que tires los dados tendrás que enfrentarte a tu resultado a algo o alguien que se te opone. La oposición puede ser activa, lo que significa que alguien hará una tirada para enfrentarse con la tuya, o pasiva, en cuyo caso tendrás que superar una dificultad que repre-

sente el entorno o la situación en la que estás. Es tarea del DJ decidir qué tipo de oposición es más razonable.

EJEMPLO: Es el momento de saber si Jökull ha tenido éxito en su intento de ganar prestigio presentando el botín que ha obtenido. Anteriormente hemos visto que tras varias invocaciones y forzados, ha obtenido un estupendo resultado de +4. Si recordamos la escala, el nivel +1 tiene el valor descriptivo Normal, lo que nos hace entender que debería ser el nivel por defecto a superar en una habilidad. Pero dado que los vikingos son individuos duros y difíciles de impresionar, podemos considerar que un nivel mínimo debería ser +2 (Bueno). Como no hay más aspectos o circunstancias que nos lleven a pensar que debería existir alguna dificultad adicional, nos quedamos con este valor. Comparando con el resultado de la tirada, +4 (Enorme), vemos que Jökull ha superado la dificultad y obtenido dos aumentos. Ahora es el momento de explicar lo que eso significa.

Si es razonable que un PJ o un PNJ importante pueda interferir con la acción, debería tener ahora la oportunidad de hacer una tirada activa de oposición. Esto no cuenta como una acción del personaje oponente; simplemente es un elemento más de la resolución de la acción. Dicho de otro modo, un jugador no tiene que hacer nada en especial para tener derecho a oponerse activamente a una acción; basta con que esté presente y pueda interferir. En caso de duda, puede ayudar si hay un aspecto temporal apropiado que explique cómo puede oponerse activamente.

Si no hay ningún personaje que pueda interponerse, piensa si hay algún aspecto en la escena capaz de justificar la existencia de un obstáculo, o si existen circunstancias adversas (como terreno abrupto, una cerradura de seguridad, una situación complicada, un límite de tiempo, etc.). Si ves algo interesante, conviértelo en un oponente pasivo y dale un valor en la escala.

A veces te topará con casos poco claros: quizás te parezca que algo inanimado debería proporcionar una oposición activa (como por ejemplo las turbulentas aguas del mar en medio de una tormenta), o que un PNJ no debería presentar una resistencia activa (porque no es consciente de la presencia del PJ, por ejemplo). Sigue tu instinto y elige el tipo de oposición que mejor se adapte a las circunstancias o haga la escena más interesante.

Los cuatro resultados posibles

El resultado de una tirada puede ser de fallo, empate, éxito o éxito crítico. Cada tirada de una partida de **Walhalla-Fate** obtendrá, hablando en general, uno de estos cuatro resultados. Los detalles podrán cam-

biar un poco dependiendo del tipo de acción que sea, pero todas siguen este esquema básico.

▲ **FALLO:** Si tu tirada es menor que el valor de oposición, fallas. Fallar supone una de las siguientes opciones: no logras lo que te proponías, lo logras pero a un alto coste, o sufres alguna consecuencia negativa de naturaleza mecánica. A veces puede haber más opciones. El encargado de determinar el coste apropiado es el DJ (ver cuadro de texto cercano).

▲ **EMPATE:** Si tu tirada es igual al valor de oposición, empatas. Logras lo que te proponías, pero tienes que pagar un coste menor; o conformarte con un resultado menos satisfactorio, como un aspecto de un solo uso que te ayude cuando lo intentes de nuevo.

▲ **ÉXITO:** Si tu tirada es 1 o 2 aumentos mayor que el valor de oposición, tienes éxito. Logras lo que te proponías sin coste alguno.

▲ **ÉXITO CRÍTICO:** Si tu tirada es 3 o más aumentos mayor que el valor de oposición, tienes un éxito crítico. Además de lograr lo que te proponías, recibes un beneficio adicional.

EJEMPLO: Del apartado anterior podemos rescatar que Jökull ha obtenido un resultado superior a la dificultad de la acción y además ha logrado dos aumentos. Una vez revisamos los posibles resultados, vemos que Jökull ha tenido éxito en su acción, por lo que ha conseguido su objetivo de impresionar a los demás vikingos de la expedición con los hallazgos que ha ayudado a obtener gracias a su habilidad. Si recordamos que hemos fijado la dificultad en +2 amparándonos en el duro carácter vikingo, podemos suponer que Jökull hubiera tenido un mayor grado de éxito de tratarse de individuos de carácter menos resuelto o más impresionable.

Fijar la dificultad de las tiradas es algo que debe realizarse según la función narrativa del obstáculo presentado: las dificultades bajas son la mejor opción cuando quieres darle una oportunidad a los personajes para que se luzcan y hagan algo asombroso; las más o menos equivalentes a su nivel de perfil darán algo de emoción pero sin ponerles en mayores problemas; y las altas te servirán para subrayar que lo serio o extraordinario de la situación les va a exigir el máximo. En ese sentido, merece la pena subrayar dos apuntes rápidos: que si no hay nada en lo que la oposición destaque, entonces la dificultad no debería ser superior a Normal (+1); y que si se te ocurre una sola cosa en la que destaque, pero no te ves capaz de decidir cuál debería ser la dificultad, elige que sea Buena (+2). Al final, las dificultades funcionan con los mismos niveles descritos en la Escala de la página 8 del Capítulo 1 de **Fate Básico**. La clave es que



las dificultades menores al nivel del personaje tienen como objetivo que este se luzca; las que son iguales, que el personaje esté sujeto a cierta tensión narrativa; y las que son superiores, que desgasten los recursos del personaje (Puntos del Norte, invocaciones gratuitas, Estrés y Consecuencias, etc...).

La posibilidad de tener éxito con coste solo es posible en acciones de Crear una Ventaja o Superar. A grandes rasgos, un coste menor es una circunstancia problemática para el personaje pero que no entorpece su progreso y tiene mayormente carácter narrativo, mientras que un coste alto debe ser un problema real que pueda plasmarse a nivel de mecánica. Para más información sobre los costes, acude al manual **Fate Básico**, página 132.

Para jugadores de Walhalla que suelen emplear el TRa

Fate está principalmente enfocado hacia el éxito de los personajes, razón por la que no contempla la diferencia presentada en **Walhalla** entre el fallo simple y el fallo mínimo. Tampoco existe el fracaso, siendo la figura más cercana al éxito crítico de un rival en una tirada con oposición activa, aunque es una mecánica claramente diferente. Si los jugadores de **Walhalla** quieren disfrutar de una mecánica similar al fracaso, podrían considerar que si el personaje falla cualquier tirada con una diferencia de -3 respecto a la dificultad, el **PJ falla y además paga el coste menor**. **Fate** tampoco considera diferencia entre el éxito precario y el acierto. Solo el éxito crítico se asimila fácilmente entre ambos sistemas.

Las cuatro acciones

Cuando hagas una tirada con el perfil de un personaje estarás realizando una de estas acciones típicas de **Fate**: Superar, Crear una Ventaja, Atacar o Defender. En toda partida de **Walhalla-Fate** puedes hacer estos cuatro tipos de acciones. Cuando tires por un perfil tendrás que decidir cuál de ellas vas a intentar hacer. La descripción del perfil te dirá qué acciones son apropiadas y bajo qué circunstancias. Cuando juntas la descripción del perfil con tus intenciones y la situación en la que estás, lo normal es que resulte bastante obvio el tipo de acción que debes elegir; no obstante, a veces tendrás que hablarlo entre todos los jugadores para optar por la más adecuada.

SUPERAR

Usa la acción de Superar para alcanzar diferentes objetivos relacionados con tu perfil. Cuando tu personaje se encuentre en una situación en la que algo se interponga entre él y su objetivo, deberá usar la acción de superar. Puede considerarse como la acción “comodín”: si lo que quieres hacer no corresponde a ningún otro tipo, seguramente se trata de una acción de Superar. El oponente será activo o pasivo dependiendo de la situación.

EJEMPLO: Jökull, nuestro protagonista, está narrando la historia sobre cómo consiguió encontrar tan buen botín. En su narración cuenta que halló lo que parecía la habitación de alguien pudiente, y que dudaba mucho de que no hubiera allí un buen botín con el que hacerse... Que buscó y buscó y finalmente encontró escondido un pequeño cofrecillo con algunas joyas de gran valor en su interior. Esta narración se corresponde con una acción pasada de tipo Superar, en la que el personaje usaría su perfil Hermann en una tirada para superar una dificultad fijada según la adversidad de las circunstancias.

CREAR UNA VENTAJA

Puedes usar una acción de Crear una Ventaja para generar un aspecto temporal y beneficiarte de él, o para sacar beneficio de cualquier aspecto al que tengas acceso. La acción de Crear una Ventaja abarca un amplio abanico de actos, cuyo nexo en común es que te permiten usar tu perfil para conseguir una ventaja (de ahí el nombre) usando el entorno o la situación. Esto supone que a veces estarás intentando cambiar las circunstancias de forma activa, pero también podría reflejar que has descubierto nueva información que te sirve de ayuda, o el cómo te aprovechas de algo que habías notado con anterioridad. La oposición puede ser activa o pasiva, dependiendo de las circunstancias. Si tu objetivo es otro personaje, su tirada siempre cuenta como una acción de defensa.

EJEMPLO: Dado que a Jökull no le gusta demasiado que pongan en tela de juicio su liderazgo, quiere aprovechar el éxito logrado en la última expedición para reforzar el apoyo que recibe del resto de participantes. Para lograr esto, suelta un discurso sobre las riquezas que están obteniendo y lo que significarán cuando vuelvan a su tierra natal, cómo podrán a partir de ellas obtener nuevas tierras, mejorar sus viviendas, obtener nuevos animales para cría, etc... Semejante discurso corresponde con una acción Crear una Ventaja, en la que Jökull pone en funcionamiento su perfil Kaupmann para ganarse la gratitud y la aquiescencia de los presentes manejando sus expectativas económicas.



ATACAR

Usa la acción de Atacar para dañar a alguien durante un conflicto o derrotarlos en una escena. Atacar es la más sencilla de las cuatro acciones: cuando quieres hacer daño a alguien durante un conflicto, estás atacando. El ataque no es siempre físico y puede tener perfectamente carácter psicológico (como una burla para provocar al personaje, tácticas de guerra para minar la moral enemiga, o el trauma de perder a un ser querido). La mayor parte del tiempo tu contrincante se opondrá de forma activa a tu ataque. Una oposición pasiva suele significar que el objetivo fue sorprendido o que hay algo que le impide concentrarse en su defensa. A veces el PNJ es tan poco importante que ni se merece una tirada.

EJEMPLO: Úlf se une a la narración de Jökull. Cuenta cómo él también participó en esa misma campaña, y cómo se convenció de que Jökull combina no solo cualidades propias de un líder sino también la bendición del destino. Narra la forma en que detectó a varios enemigos que perseguían a Jökull, que no se había percatado de su presencia, enfrascado como estaba en su tarea. Desvainó su espada y con un fuerte grito se lanzó contra sus enemigos, amedrantándolos y acabando con ellos sin darles opción a responder. Para su vergüenza, no fue lo bastante rápido y uno de

ellos consiguió disparar a tiempo una flecha a Jökull. Este suceso se corresponde con una acción Atacar en la que Úlf derrota a varios PNJ de poca importancia y que ni siquiera contaron con derecho a defensa (NOTA: el origen de toda esta narración se encuentra en el texto sobre el pasado de los personajes, que acompaña a sus fichas).

DEFENDER

Con la acción de Defender puedes evitar un ataque o prevenir que alguien cree una ventaja contra ti. Siempre tendrás una oportunidad para defenderte cuando alguien te ataque en un combate o conflicto o intente crear una ventaja en tu contra. Al igual que pasa con los ataques, la acción de Defender no sirve solo para evitar un daño físico: hay algunos perfiles que te permitirán defender acciones cuyo objetivo sea menoscabar tu moral o dañar tu determinación, por ejemplo, como resistir estoicamente las burlas de tus compañeros por ser derrotado en batalla o superar la pena de perder a los amigos en la lucha. La tirada de Defensa es una reacción, por lo que tu oponente casi siempre estará activo.

EJEMPLO: Jökull corrobora la historia de Úlf, incluso lo de estar bendecido por el destino. Cuenta cómo no se había percatado de ser seguido y se encontraba en-






simismado mirando las espectaculares joyas que había encontrado, que aportarían grandes riquezas a él y a sus compañeros. No era consciente de lo que sucedía; hubiera muerto de no ser por el grito de Úlf y la buena fortuna que le hizo arrojarle en la dirección que le permitiría esquivar el disparo, al menos en gran medida, y no sufrir una herida mortal. Esta situación describe una acción de Defender de forma activa, en la que el personaje es consciente del ataque y tiene derecho a tirada. En este caso, ha sido gracias al grito de Úlf y, sobre todo, a la proeza del Jökull que se lo permite.

Si necesitas una explicación más extensa sobre los posibles resultados y los tipos de acción, puedes consultar **Fate Básico**, Capítulo Acciones y Resultados (página 129).

Desafíos, Competiciones y Conflictos

La mayor parte del tiempo basta una sola tirada de perfil para decidir cómo se resuelve una situación en particular. Cuando usas un perfil nadie te obliga a que la acción cumpla con un determinado nivel de tiempo o detalle. Sin embargo, a veces habrá situaciones en las que tu acción será algo realmente dramático e interesante, como ese momento clave de una película o una novela. Cuando así sea, resulta buena idea centrarse en la acción y resolverla con múltiples tiradas de perfil. En **Fate** hay tres formas de centrarse en una acción:

-  Desafíos, cuando uno o más personajes intentan conseguir algo complicado o que requiere dinamismo.
-  Competiciones, cuando dos o más personajes pugnan por un mismo objetivo.
-  Conflictos, cuando dos o más personajes intentan dañar al otro de manera directa.

Desafíos

La mayoría de objetivos y obstáculos pueden ser vencidos con una simple acción de Superar: bastará una tirada para abrir la cerradura, saltar un muro, entender el dialecto de un pueblo vecino, etc... Pero también te encontrarás con situaciones más complicadas, donde no basta con abrir la cerradura, porque después tienes que atrancar la puerta y buscar una salida para huir antes de que tus perseguidores echen la puerta abajo.

Un desafío es una serie de tiradas a superar que se usa para resolver una situación especialmente complicada o abrumadora. Cada acción concreta de Supe-

rar emplea un perfil diferente para enfrentarse a una tarea o parte de la situación, pero es el conjunto de resultados individuales lo que determinará cómo se resuelve la situación.

Para montar un desafío, basta con que identifiques las tareas u objetivos que forman la situación y que trates cada tirada de forma individual. Después de que se hayan hecho todas las tiradas, el DJ deberá narrar cómo se desarrolla la escena, siempre teniendo en cuenta el éxito, fracaso y coste de cada acción. Es posible que el resultado conduzca a otro desafío, competición o incluso conflicto. La narración no se detiene, sin embargo, hasta que terminan todas las tiradas, sino que se va desarrollando conforme se realizan, dando la opción al personaje de cambiar de táctica en mitad del desafío si ve que las cosas no están funcionando como esperaba.

*EJEMPLO: Supongamos que los personajes están en medio de una importante campaña, y dentro de esta campaña han localizado un pequeño claustro apartado de la ruta principal de avance. Los personajes quieren hacer una incursión aprovechando la lentitud del grupo principal, que siendo más grande avanza más despacio, pero el DJ no está por la labor de detallar en profundidad la mecánica de la escena. En esta situación, el DJ decide que va a desarrollarlo todo como un mero Desafío (que es el estilo de juego que más casa con **Fate**). De esta forma, informa de que el Desafío estará compuesto por tres tiradas: la primera, usando el perfil Veidimann, para localizar caminos ocultos que no llamen la atención; la segunda, con el perfil Hermann, para representar el éxito de su intrusión en el claustro; y para terminar, una con perfil Kaupmann, para que los artículos que se llevan se traduzcan en una optimización del tiempo y la capacidad de transporte (limitada) que tienen respecto a las riquezas que podrían obtener con ellos.*

Para resolver el Desafío se realizan las tres tiradas antes de decidir su conclusión final, y se tienen en cuenta los resultados concretos con los dados para llevar a cabo una narración global. Imaginemos que los personajes obtienen los siguientes resultados: fallo en la primera tirada, éxito crítico en la segunda y empate en la tercera. El DJ decide entonces que el éxito crítico de la segunda tirada supera al fallo de la segunda y que el empate de la tercera no aporta nada. Por tanto, considera que el resultado es ligeramente favorable a los personajes y les concede un éxito limitado. En caso de no haber tenido éxito crítico en la segunda tirada, el DJ podría haber considerado que los esfuerzos de los personajes no han sido lo bastante productivos, no cubriendo los costes adicionales de haberse desviado de la ruta establecida, quizá por las provisiones ex-

tras utilizadas para mitigar el esfuerzo adicional, las monturas empleadas o los materiales deteriorados en la lucha. Sin embargo, si tan solo hubiera sido un empate, el narrador podría haber considerado que sin ninguna tirada que mitigara el buen resultado de la segunda, los personajes podrían haber obtenido unas ganancias mucho mayores.

Competiciones

Dos o más personajes estarán enfrentándose cuando tengan objetivos mutuamente excluyentes y no estén intentando dañar al otro directamente: Un pulso, una carrera, una competición de bebida o un debate público son buenos ejemplos de Competiciones.

Una Competición se desarrolla mediante una serie de intercambios. Durante un intercambio, cada participante puede hacer una tirada de habilidad para deter-

minar lo bien que le fue en ese momento de la Competición con un mecanismo igual a una tirada de Superar. El personaje que obtenga el resultado más alto (y no sirven empates) se apunta una victoria, y la competición termina cuando un personaje alcanza un número determinado de victorias, normalmente dos o tres.

EJEMPLO: Supongamos que en la situación anterior, el grupo de personajes no es el único al que se le ocurre la misma idea si no que otro grupo hace exactamente lo mismo. Así que el DJ considera que ahora el factor importante no es la cantidad de riquezas que obtiene el grupo, sino el hecho de obtener más riquezas que nadie para demostrar su superioridad como banda saqueadora. Por tanto, ahora el DJ define una Competición entre ambos grupos de cara a saber cuál es el que se hace con más enseres de valor (sin tener en cuenta el valor absoluto de estos). Decide que, como es una acción secundaria no relacionada con el objetivo principal de la campaña, lo resolverá con una Competición al mejor de tres tiradas, es decir, dos victorias. De esta forma utilizamos las mismas tiradas que en la situación anterior, pero en este caso sabemos cuál de los dos grupos es el que ha obtenido los enseres de mayor valor.

Hay un sutil matiz de diferencia en la dos situaciones descritas anteriormente: en la primera, lo importante es saber si los personajes lo consiguen; mientras que en la segunda lo importante es saber en qué medida lo consiguen. Por tanto, en la primera situación partimos de la base de que los personajes pueden fallar en su intento, mientras que en la segunda siempre tendrán un cierto grado de éxito, a menos que el DJ quiera considerar como regla de la casa o de la situación particular que si durante la Competición uno de los bandos no obtiene éxito, no ha tenido ningún tipo de éxito.

Conflictos

Un Conflicto es una escena en la que los personajes involucrados tienen la intención y la capacidad de herirse entre ellos. Los Conflictos pueden ser de naturaleza física o mental, según el daño que causen. En un Conflicto físico sufres moratones, arañazos, cortes y demás heridas. En uno mental perderás autoestima, moral o sufrirás otro tipo de daño psicológico. Un Conflicto conlleva un poco más de desarrollo que una Competición o un Desafío.

Estos son los pasos a seguir:

▲ Plantea la escena describiendo el entorno en el que se desarrolla el Conflicto, crea los aspectos tem-





porales y las zonas y determina quiénes son los participantes y los bandos.

- ▲ Determina el orden de iniciativa.
- ▲ Comienza con el primer intercambio. En tu turno, elige una acción y resuélvela.
- ▲ De ser necesario, responde o defiéndete de las acciones que otros hagan en su turno.
- ▲ Cuando todo el mundo haya jugado su turno, comienza un nuevo intercambio.

Un Conflicto termina cuando todos los miembros de un bando se han rendido o han sido derrotados (lo que puede implicar o no su huida).

EJEMPLO: Imaginemos el siguiente giro argumental, y es que en un modesto claustro se esconde un pequeño grupo de tropas enemigas que están esperando a que el contingente principal haya pasado para atacar las líneas de suministros y la retaguardia del rival. En este caso, y teniendo en cuenta la importancia de la situación, es más que probable que el DJ quiera desarrollar con mayor extensión la escena, puesto que puede generar importantes repercusiones en la historia. Por tanto, creará los datos de los PNJ, la distribución de las zonas presentes si las necesita (al menos, nos imaginamos un combate interesante en el claustro), así como cualquier otro elemento o aspecto que necesite definir. El Conflicto tendrá lugar (o no) con sus intercambios, ataques, defensas y derrotas.

Si necesitas una explicación más extensa sobre las diferentes mecánicas de juego de **Fate**, en especial respecto a los Conflictos, puedes consultar en el manual el Capítulo Desafíos, Competiciones y Conflictos (página 145).

Salud

Cuando eres alcanzado por un ataque, la diferencia entre la tirada del ataque y tu tirada de defensa representa la gravedad del daño que sufres; esto se mide en aumentos. Por ejemplo, si tu oponente consigue un +5 en su ataque y tú obtienes un +3 en tu defensa, el ataque inflige un daño de dos aumentos ($5 - 3 = 2$). Este daño debes soportarlo mediante Estrés y/o Consecuencias, o serás derrotado.

EJEMPLO: ¿Recuerdas la épica historia de Jökull y cómo se salvó de un terrible disparo por la espalda? Vamos a utilizarla como ejemplo del uso del Estrés y las Consecuencias. Recordemos que Jökull estaba

siendo atacado por la espalda, sin ser consciente de ello. En virtud de estos dos aspectos, vamos a suponer que la tirada de ataque obtuvo un resultado bastante elevado, tal como un +6. En función de este resultado, vamos a explicar las opciones de las que dispone el personaje.

¿Qué es el Estrés?

El Estrés representa ese momento en que te cansas o estás molesto, que has sufrido una herida superficial o cualquier otra circunstancia que desaparece rápidamente. Tu hoja de personaje tiene un contador de Estrés, una fila con tres casillas. Cuando te alcanza un ataque y tachas una casilla de Estrés, la casilla absorbe una cantidad de aumentos igual a su número: un aumento con la Casilla 1, dos con la Casilla 2 y tres con la Casilla 3.

Solamente puedes tachar una casilla de Estrés cada vez que te alcancen, pero sí puedes tachar una casilla de Estrés y aceptar una o más Consecuencias al mismo tiempo. No puedes tachar una casilla que ya ha sido tachada anteriormente.

EJEMPLO: Jökull, utilizando su proeza, realiza defensa activa contra el ataque sufrido. Por tanto, lleva a cabo una defensa activa. Gracias a ello, puede realizar una tirada en la que obtiene un resultado +1, que sumado a su estilo Hermann +3, da una diferencia de 2 aumentos a favor de los rivales. Estos dos aumentos dan como resultado que Jökull utiliza la casilla 2 del registro de Estrés, gracias a lo cual sobrevive al ataque sin mayores complicaciones.

¿Qué son las Consecuencias?

Las Consecuencias son nuevos aspectos que tomas para reflejar el haber recibido daños graves de algún tipo. La hoja de personaje tiene tres espacios para anotar Consecuencias, señaladas con un número, que indica el número de aumentos que absorbe: 2 (Consecuencia leve), 4 (Consecuencia moderada) o 6 (Consecuencia grave). Puedes tachar tantos como quieras para absorber un solo ataque, pero únicamente si el espacio está en blanco. Si ya has anotado una Consecuencia moderada, no puedes anotar otra hasta que hagas algo para que la primera desaparezca.

Las Consecuencias son aspectos temporales y se comportan como tal, por lo que cuantas más tengas más vulnerable eres. Y como todo aspecto temporal creado, el personaje responsable obtiene una invocación gratuita sobre él.

EJEMPLO: Ahora imaginemos un personaje que no solo no dispone de la proeza de Jökull, sino que además únicamente cuenta con un nivel Hermann +2. Dada esta situación, el personaje sufre cuatro aumentos, algo que son palabras mayores dado que la casilla de más nivel de Estrés disponible es de tres puntos. Por tanto, decide que activará una casilla de Consecuencia moderada y absorberá el impacto sufriendo el aspecto "Un flechazo me ha desgarrado el hombro izquierdo".

Derrota y Rendición

Si eres derrotado ya no puedes actuar en esa escena. Quien te haya derrotado narra lo que te sucede. Debería ser consecuente con el modo en el que te han derrotado: es posible que salgas huyendo de la habitación, avergonzado, o que caigas inconsciente de un golpe.

Si la cosa pinta mal para ti, puedes rendirte (o hacer una concesión) antes de que tu oponente tire los dados. En este caso puedes influir en lo que te va a suceder: tu oponente obtiene de ti una concesión importante adecuada a la situación, pero es mejor que ser derrotado y no poder decir nada. Además, recibes un Punto del Norte por haber hecho una concesión y otro Punto del Norte por cada Consecuencia que hayas recibido en este Conflicto.

Además de las Consecuencias de tipo leve, moderado y grave, cada PJ tiene una última oportunidad para seguir luchando: la Consecuencia extrema, aunque solo podrá usarla una vez entre Hitos trascendentes (véase más adelante). Una Consecuencia extrema puede absorber hasta 8 aumentos de un golpe, pero el coste es bastante serio: deberás reemplazar uno de tus aspectos (excepto el concepto principal, que está prohibido) con la Consecuencia extrema. En otras palabras: una Consecuencia extrema es algo tan serio que literalmente cambia quién eres.

EJEMPLO: Supongamos que el personaje ha sufrido un duro impacto al final del combate en el claustro y no dispone de suficientes casillas de Estrés y Consecuencias para absorber el impacto. En esta situación, el personaje no puede absorber todo el daño y es derrotado, recibiendo hasta 8 aumentos y sufriendo un cambio en alguno de sus aspectos. En el caso de Jökull, por ejemplo, el aspecto podría ser "En una desafortunada acción en el saqueo de un monasterio fui salvado por Úlfr Árnison, a quien debo la vida".

Recuperarse

Al final de cada escena, borra todas las casillas de Estrés. Recuperarse de una Consecuencia es algo más complicado; debes explicar cómo te recuperas de ella, bien con una visita a un *laeknir*, dando un paseo para calmarte o lo que tenga más sentido en función de la Consecuencia. También debes esperar durante un periodo de tiempo suficiente.

▲ Consecuencia leve: Bórrala al final de la escena, siempre que hayas tenido oportunidad de descansar.

▲ Consecuencia moderada: Bórrala al final de la sesión siguiente, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.

▲ Consecuencia grave: Bórrala al final de la aventura, siempre que la recuperación tenga sentido dentro de la historia.

Si necesitas una explicación más extensa sobre la salud de los personajes, puedes consultar **Fate Acelerado**, Capítulo "¡AY! Daño, Estrés y Consecuencias" (página 145).

Avances y Cambios

Tus personajes no permanecerán inalterables durante la extensión de la campaña. Al mismo tiempo que sus historias se desarrollan, tendrán la oportunidad de evolucionar y cambiar en respuesta a los eventos que sucedan durante el juego. Los Conflictos a los que se enfrenten y las complicaciones que superen modificarán la visión que tienen de ellos mismos y les empujarán hacia nuevos desafíos.

Pero no solo cambian los personajes, también lo hace el mundo. Vais a eliminar amenazas, cambiar el aspecto de lugares y tener tal impacto en lo que os rodea que puede que haya que cambiar alguno de los problemas. Pero hablaremos sobre los avances generales más adelante.

Para más información sobre los problemas a los que se enfrentan los personajes en sus aventuras, consulta la sección "Los Problemas Existentes" en el manual **Fate Básico** (página 22). Para saber cómo variarían estos problemas por la acción de los personajes, puedes consultar la sección "Avances Generales" de la página 263. En **Fate**, los avances de los personaje son de dos tipos: puedes cambiar algo de tu ficha por otra cosa que sea equivalente, o añadir algo nuevo.



Las oportunidades de hacer esto se conocen de forma genérica como Hitos.

¿Qué son los Hitos?





Un Hito es un momento durante la partida en el que tienes la oportunidad de cambiar o hacer avanzar a tu personaje, algo que suele suceder en los momentos en los que la acción de la historia sufre un gran cambio: el final de una aventura, el final de una campaña y el final de una saga.

Lo normal es que esos momentos de cambio ocurran inmediatamente después de algún evento de relevancia en la historia que justifique una transformación de los personajes. Podría ser un importante detalle de la trama o un momento de incertidumbre y suspense al final de la partida. Podría ser la derrota de uno de los villanos principales, o la resolución total de una trama al término de la aventura. Podría ser la solución a uno de los temas principales, cuyo impacto vaya a afectar a todo el mundo al final del arco.

Obviamente, a veces las cosas no estarán tan claras, así que el DJ tiene cierta libertad para decidir cuándo ocurre un Hito y el nivel de este. Si parece correcto decir que ocurre en mitad de una partida, adelante, pero sigue la guía que te vamos a dar y no permitas que los avances sean demasiado frecuentes.

Los Hitos tienen tres niveles de importancia: significativo, relevante y trascendente.

Un Hito significativo suele suceder al final de una partida o cuando se resuelve una pieza de la historia. Este tipo de Hitos trata más sobre cómo cambia el personaje y no sobre cómo se hace más poderoso, y se desata en respuesta a lo que esté sucediendo en la historia. A veces no tendrá sentido realizar cambios aprovechándose del Hito significativo, pero siempre está bien tener la oportunidad. Durante un Hito significativo, puedes elegir una (y solo una) de las siguientes opciones:

-  Intercambiar los niveles de dos perfiles, o reemplazar uno Normal (+1) por otro que no tengas en la ficha.
-  Cambiar una proeza por otra.
-  Comprar una nueva proeza, siempre que tengas puntos de recuperación para pagarla (y recuerda que no puedes tener menos de 1 de recuperación).
-  Cambiarle el nombre a uno de tus aspectos, salvo al concepto principal.

EJEMPLO: Joküll ha realizado varias incursiones y su papel cada vez está variando más hacia la orientación, planificación y el subterfugio que al mero y puro combate. Por tanto el jugador valora al alcanzar el siguiente Hito significativo intercambiar los estilos Hermann y Veidimann. Aunque este segundo no es propiamente un estilo que haga referencia al saqueo, sí que puede entenderse que el conocimiento de cazador puede ayudar a planificar rutas por donde moverse de forma que los desplazamientos llamen la atención lo menor posible. Por tanto, el jugador valora que podría



ser interesante cambiar el nivel Hermann +3 con Veidimann +2, quedando Veidimann +3 y Hermann +2.

Los Hitos relevantes suelen ocurrir al final de una aventura o tras la conclusión de un gran suceso de la trama (o, en caso de duda, al final de cada dos o tres partidas). A diferencia de los Hitos significativos, los cuales tratan principalmente sobre cambios, los relevantes permite aprender cosas nuevas. Se supone que afrontar ciertos problemas y desafíos ha hecho que tu personaje sea mejor en ciertas cosas. Además de los beneficios de un Hito significativo, también ganas todo lo siguiente:

▲ Un punto de perfil adicional, el cual puedes gastar para comprarte un nuevo perfil a Normal (+1) o incrementar un perfil existente en un nivel. Es importante tener en cuenta que no se pueden tener más perfiles en un nivel que en el nivel inmediatamente inferior (por ejemplo, no es posible tener dos perfiles a nivel Grande (+3) si sólo tenemos un perfil a nivel Bueno (+2)).

▲ Si tienes Consecuencias graves, puedes cambiarles el nombre y empezar a recuperarte, presumiendo que no lo hayas hecho ya.

EJEMPLO: Imaginemos que la trama ha avanzado un poco más y la incursión ha terminado. Los personajes han aprendido mucho y progresado personalmente, aumentando su conocimiento y facultades, por lo que pueden incrementar uno de sus estilos en un punto. Joküll particularmente ha hecho gala de grandes dosis de liderazgo, por lo que el jugador decide que optará por el nivel que posee en el perfil Godi, aumentándolo a +2. Además, en caso de que tenga alguna Consecuencia sin tratar, podrá comenzar ahora su tratamiento para eliminarla y, justo en este momento, le cambiamos el nombre para representar tal situación. Este hecho ya cambia la forma en la que el aspecto puede ser invoca-

do (no es lo mismo "Hombro desgarrado por un flechazo" que "Aparatoso vendaje en el hombro").

Un Hito trascendente sólo debería ocurrir cuando algo sacuda bastante la campaña: el final de un arco, la muerte de uno de los principales PNJs enemigos, o cualquier otro cambio a gran escala que repercuta en el mundo de juego. Estos Hitos tratan sobre obtener más poder. Los desafíos de ayer ya no asustan a los personajes, y los enemigos del mañana tendrán que ser más diestros y decididos y estar mejor organizados si quieren tener una oportunidad. Alcanzar un Hito trascendente concede los beneficios de un Hito significativo y uno relevante, además de todo lo siguiente:

▲ Si tienes un Consecuencia extrema, puedes cambiarle el nombre para reflejar que ya superaste sus peores secuelas. Esto te permite absorber otra Consecuencia extrema en el futuro.

▲ Gana un punto de recuperación adicional, lo que te permite comprar una nueva proeza inmediatamente; o ahórralo y empieza cada partida con un punto más de destino (Punto del Norte).

▲ Mejora, si puedes, un perfil más allá del tope máximo.

▲ Cambia, si quieres, tu concepto principal.

EJEMPLO: Supongamos, para terminar, que concluye toda la temporada con grandes éxitos para el grupo de personajes. Imaginemos de nuevo que Joküll ha sido clave para conseguirlos y, por tanto, el jugador desea alterar el concepto principal de Joküll de la siguiente manera: pasa de ser un "Exitoso saqueador noruego de strandhögg" a un "Reconocido líder saqueador noruego de strandhögg".





CAPÍTULO 3 CLANES



Los clanes son grupos familiares amplios, más allá de la familia directa. Sin embargo, da igual cuán lejano sea el parentesco entre individuos, que si dos vikingos pertenecen a un mismo clan estarán unidos por lazos de solidaridad extrema. Para más información sobre la importancia de los clanes y su verdadero significado entre los vikingos, consulta el manual de **Walhalla**.

Categoría social

Todos los personajes pertenecen a un clan. Por defecto, este clan pertenece a la categoría social más baja. Sin embargo, durante la creación de personaje se puede gastar parte de la puntuación de drama de un personaje para que pertenezca a un clan de mayor categoría social.

Existen cinco categorías sociales a las que un clan puede pertenecer (véase la tabla adjunta). Cuanto mayor sea esta categoría, mayor serán los niveles de habilidad de los que dispondrá el clan.

CATEGORÍA SOCIAL

Categoría social del clan	Niveles de Estilos
<i>Audmjúk</i> (humilde)	+1 en un estilo
<i>Ódal</i> (común)	+1 en dos estilos
<i>Hersir</i> (pseudoaristocrático)	+2 en un estilo, +1 en otro estilo
<i>Adalborinn</i> (aristocrático)	+2 en un estilo, +1 en dos estilos
<i>Konunglig</i> (regio)	+3, en un estilo, +2 en otro, +1 estilo extra

Creación de un clan

Primero, dale un nombre al clan. Lo más sencillo es que tomes un patronímico (ver Apéndice 5 del manual de **Walhalla**).

A continuación, debes crear dos aspectos para definir el clan al que pertenece el personaje:

▲ **Concepto de clan:** Utilizando la categoría social, debes definir algún rasgo diferenciador del clan más allá de su categoría social. Puedes imaginar aspectos diferenciadores de los clanes de naturaleza más prosaica, por ejemplo, relacionados con el carácter personal del *bóndi*, con su vinculación al mundo exterior (participación o no en campañas en Europa), con su grado de superstición, con la presencia o no de practicantes de magia nórdica en su seno, etc...

▲ **Motivación:** Se trata de un aspecto que define las ambiciones y objetivos de clan, dándole el impulso de actuar y participar en la narración. Normalmente este aspecto será invocado y forzado para condicionar las acciones del clan.

Estilos de un clan

Un clan tiene cuatro estilos que describen sus posibilidades como grupo. Los niveles disponibles según el tipo de clan deben repartirse entre los cuatro estilos existentes, con las puntuaciones conforme se indican en la tabla anterior.

▲ **RECURSOS:** Representa las riquezas, los bienes y las tierras que posee el clan. Un clan con Recursos +1 posiblemente solo tenga las riquezas y propiedades que aportan sus propios miembros, lo que seguramente no sea mucho. En cambio, un clan con una puntuación elevada en Recursos dispondrá de oro y plata, de tierras, animales, esclavos, barcos, armas y armaduras.

▲ **CONTACTOS:** Refleja lo conectado y extendido que está el clan en las distintas esferas de la sociedad vikinga, así como el número de individuos de otros clanes deseosos de colaborar con el del personaje. Un clan con Influencia +1 carece casi totalmente de contactos y su capacidad de afectar a la sociedad depende solo de las capacidades individuales de los personajes. Por el contrario, una organización con alta Influencia tiene la capacidad de intervenir en la política y en las tomas de decisiones de los poderosos.

▲ **PRESTIGIO:** Se trata de una abstracción de la impronta que el clan aporta al personaje nada más que por pertenecer a él, un elemento indicativo del respeto que transmite y de su distinción entre sus pares. Un clan de Prestigio +1 apenas destacará entre sus vecinos, aunque goce de algo de respeto. Sin embargo, un alto nivel de Prestigio podría ser la causa de que

cuando el personaje llegue a un lugar, otros individuos le dejen paso y le cedan el asiento, por ejemplo.

▲ **TAMAÑO:** Es un indicador abstracto del número de miembros del clan, que puede servir como medida de la extensión del mismo y de la disponibilidad de sus miembros a la hora de realizar tareas concretas. Un clan de Tamaño +1 estará compuesto por el PJ y su familia directa (padres, hermanos e hijos). Un valor de Tamaño elevado implica docenas o incluso un centenar de miembros en el clan. Además posiblemente estén tan extendidos que el PJ pueda encontrar a algunos de los suyos incluso en asentamientos lejanos.

Otros Aspectos y Proezas

Finalmente, llega el momento de dar algunos rasgos distintivos adicionales al clan de los personajes. Aunque no es estrictamente cierto que un clan tenga más rasgos definitorios sencillamente por ser de mayor categoría, sí es cierto que lo normal es que disponga de más rasgos con capacidad de influir en su entorno y en la historia y ayudar a los personajes. Por tanto, se podrán asignar Aspectos o Proezas adicionales en función de la siguiente tabla, que normalmente estarán relacionados con los estilos de mayor nivel del clan :

ASPECTOS Y PROEZAS

Categoría social del clan	Rasgos
<i>Audmjúk / Ódal</i>	1 Aspecto o proeza
<i>Hersir / Adalborinn</i>	2 Aspectos o proezas
<i>Konunglig</i>	3 Aspectos o proezas

EJEMPLO: Vamos a crear un clan de ejemplo para contar con una muestra del proceso. Partiremos del personaje Finn Hálfson, uno de los pregenerados. Observamos en su ficha que su clan es *audmjúk*, humilde, por lo que obtendría +1 en un Estilo. Sin embargo, antes de decidir cuál es, debemos definir el Concepto de clan. Vemos en la descripción del personaje que el clan es famoso y respetado por su fama de pobre pero honesto. Por tanto, asignamos como Concepto de clan: *"Nuestra honestidad trasciende la riqueza de nuestra condición"*. Y también tenemos que establecer la Motivación, que lógicamente debería estar relacionada con el Concepto. Dado que se trata de un clan humilde cuyo mayor recurso es su prestigio, podemos establecer como Motivación *"Siempre el honor por delante"*.



A la hora de definir el Estilo, dudamos porque tenemos pocos puntos (¡solo uno!), así que vamos a emplear el punto considerando por adelantado la Proeza que definiremos. Por tanto, y dado que en la ficha original podemos destacar el número de conexiones de las que dispone el clan, decidimos tener **+1 Contatos**. Como proeza, definiremos algo relacionado con el prestigio del clan, de forma que acentuemos el peso narrativo de esta faceta del clan, por ejemplo: *“Si alguien intenta desprestigiar al personaje sin que este sea consciente de ello, deberá superar una defensa activa de nivel +2 Bueno”*.

El clan en funcionamiento

Normalmente, el clan no actúa por sí mismo a menos que un PJ (o un PNJ de importancia) le impulse a hacerlo. La forma de hacerlo es invocar un Aspecto cuya naturaleza implique que el clan participa en la acción. En esta situación, el personaje puede reclamar la ayuda del clan, en la forma de una acción Crear una Ventaja o Superar, para generar una ayuda al personaje o para eliminar una dificultad. Esta acción debe ser coherente con la situación y explicarse narrativamente, es decir, que el hecho de contar con un clan que respalda al personaje no implica que se puedan conseguir imposibles. Esta ayuda puede ser reclamada, a menos que exista una Proeza que lo modifique, una vez por escena.

Los PJ también beneficiarse de los Aspectos y Proezas del clan cuando sean aplicables a la situación que enfrentan. La forma de hacerlo es exactamente igual que si fueran sus propios Aspectos y Proezas: gastando 1PN en el caso de Aspectos, y respetando las limitaciones de la Proeza en otro caso. En el caso de las Proezas, es importante recordar que cualquier limitación en la frecuencia de uso se aplica a todos los miembros del clan, por lo que si un personaje utiliza una proeza con una limitación de, por ejemplo, “una vez por escena”, otro personaje no podrá usarla en la misma escena.

Estrés y Consecuencias

Los clanes no tiene registro de Estrés o de Consecuencias. No es el *leitmotiv* general de **Walhalla**, por lo que no se incluyen estos rasgos en las reglas.

El coste de un clan

Todo personaje dispone de un clan, pero no todos los clanes son iguales, lo que puede provocar un desequilibrio de poder entre las fichas. **Fate** no es un juego que emplee la aleatoriedad para generar los personajes (aunque en esta ambientación concreta podemos utilizarla para generar el valor de Superstición del personaje), por lo que no cuadra con el espíritu de **Fate** que unas reglas puedan generar esta situación.

Para combatir esta realidad, se ofrecen las siguientes posibilidades:

▲ No utilizar las reglas de clanes. Se trata al fin y al cabo de unas reglas opcionales que quizás enturbien el equilibrio entre jugadores, por lo que pueden no ser empleadas.

▲ Todos iguales. Se puede igualar el nivel del clan de todos los personajes en caso de que el trasfondo encaje, o se pueden igualar los beneficios del clan sea cual sea la categoría del clan. La primera opción limitaría la posibilidad de creación del personaje pero no pondría a uno sobre otro, mientras que la segunda opción los igualaría pero pecaría de incoherente.

▲ Mayor peso narrativo. Esta es la solución más subjetiva, y realmente no equilibra nada. Se basa sencillamente en que el DJ cargue más peso narrativo en los personajes con un clan de mayor nivel, pues “se espera más de él”. De esta forma, forzaría más los aspectos de personajes de mayor nivel, que dispondrían de más aspectos.

▲ Asignar un coste. El coste de los extras según **Fate Básico** se calcula en función de los Aspectos/Proezas/Habilidades/Estilos que concede. Sin embargo, como los clanes no tienen un peso específico en la ambientación, no vamos a desglosar tan extensamente el coste. Lo resumiremos usando la tabla “Otros Aspectos y Proezas”, de forma que el coste en Puntos del Norte será igual al de Aspectos/Proezas adicionales que posee el clan: 1 Punto del Norte para un clan *audmjúk* u ódal, 2 Puntos del Norte para un clan *hersir* o *adalborinn* y 3 Puntos del Norte para un clan *konunglig*. Estos puntos pueden descontarse directamente de los disponibles para cada personaje, puede “regalarse” el primer nivel y pagar solo los adicionales, o puede regalarse cualquier nivel y entregarse puntos adicionales por la diferencia a los de clanes menores. La segunda opción es la más equilibrada, otorgando un clan a todos los personajes pero dejando en manos de estos su peso e importancia.

CAPÍTULO 4

MAGIA

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

En este texto no volveremos a describir los conceptos culturales con los que trabaja **Walhalla**; para eso, puedes acudir al Capítulo 7 del manual, "El bosque de las *seidkonur*". Solo trataremos aquí los aspectos mecánicos de la magia en **Walhalla-Fate**.

D6 rúnico o normal

El dado rúnico funciona exactamente igual que el normal, salvo porque sustituye los números por runas de poder. Pero, en resumen, ambos mantienen su funcionamiento: los resultados 1-2 equivalen a "-"; 3-4 a "blanco"; y 5-6 a "+".

El valor de Superstición

El valor de Superstición indica la vulnerabilidad del individuo frente a la magia y la sinrazón. Un valor elevado no es, al contrario de lo que sucede con los valores de los perfiles, ni bueno ni malo; solo indica que el personaje es más o menos supersticioso. El valor de Superstición de un personaje determina la dificultad de que un efecto mágico o cualquier factor derivado relativo a las supersticiones afecte al personaje en juego.

Cuando un personaje es el objetivo de un efecto mágico, el procedimiento es diferente al habitual.

Para calcular el nivel base de la tirada se sumará el nivel del perfil mágico utilizado por el personaje y el nivel de Superstición del personaje que va a recibir los efectos del efecto mágico. A este valor se restará el resultado de la tirada en valor absoluto (es decir, que tanto los resultados '+' como los resultados '-' se considerarán '-') y si el resultado es superior a +2 Bueno, el objetivo sufrirá los efectos de la magia, sean estos positivos o negativos. En caso de empate, será necesario el pago de un coste para que la acción tenga éxito. Dicho coste lo pagará el lanzador en caso de que desee producir un efecto perjudicial en el objetivo, o el receptor si el efecto debería ser positivo. De cualquier forma, el coste siempre debe estar relacionado con las creencias supersticiosas que rodean a la magia, así como el concepto del sacrificio necesario para acceder a este poder.

En caso de que el personaje se enfrente a alguna situación que pueda generar un miedo supersticioso para su cultura, el jugador deberá realizar una tirada de 4dF y sumar su valor de Superstición. En caso de que el resultado total de la tirada supere una dificultad de +2 Bueno, el personaje sufrirá los posibles efectos de esta creencia.

El valor de Superstición varía como cualquier habilidad más, pero solo en los Hitos Relevantes en los que normalmente se puede aumentar el nivel de una habilidad, y siempre que pueda justificarse mediante los ejemplos presentes en el manual de **Walhalla**, página 112.

EJEMPLO: Úlf Árnison, en su búsqueda de gloria, se ha metido en un lío del que probablemente no pueda salir solo, muy a su pesar. Pide ayuda a su compañera Bera Eyvindóttir y a sus artes místicas para recibir ayuda y superar la dificultad a la que se enfrenta. Esta lanza un hechizo de potenciación para ayudarlo en su tarea, con la esperanza de que pueda superar la dificultad a la que se opone. Como hemos descrito, el jugador que controla a Bera suma su +3 Seidkona a la Superstición de Úlf, +1, para un total de +4. Por tanto, mientras no obtenga al menos tres '-', el hechizo saldrá adelante. Es una buena posibilidad de éxito.



Para los jugadores veteranos de Walhalla

En **Walhalla-Fate** el valor de Superstición permanece inalterado, no como en las reglas originales. Hay que tener en cuenta que un simple incremento de +1 en **Fate** es mucho mayor que los pequeños incrementos puntuales presentados en el sistema nativo de Walhalla, TR. Por tanto, reservamos el incremento del valor de Superstición para Hitos Relevantes y momentos dramáticos en los que el personaje lleve una serie de eventos ya acumulados para justificarlo.

Creyente o no creyente

Teniendo en cuenta que la magia en **Walhalla** es puro efecto de la superstición, hay que considerar el hecho de que probablemente no todos los objetivos que puedan sufrir los efectos de la magia creerán en ellos. En esta situación, cuando se esté intentando afectar a un no creyente con la magia, tendremos en cuenta dos consideraciones adicionales:

🏠 El lanzador debe hacer consciente al objetivo de lo que va a hacer y sus posibles consecuencias. Si el personaje objetivo no cree en la magia concreta que se va a realizar, pero la conoce, esto no es necesario.

🏠 El objetivo tendrá derecho a una invocación gratuita que será forzada automáticamente quiera o no para impedir que el hechizo tenga éxito. En caso de que el hechizo tenga una intención beneficiosa, el objetivo puede anular el forzado de la forma habitual, gastando un Punto del Norte.

Practicantes de magia nórdica

Existen diferentes perfiles de practicantes de magia nórdica, con diferentes competencias e implicaciones sexuales. El resto de perfiles no incluyen competencias mágicas, por lo que las acciones descritas a continuación son exclusivas de estos perfiles. Se puede comprobar que los perfiles femeninos tienen un mayor abanico de posibilidades.

A diferencia del sistema TR de **Walhalla**, en **Walhalla-Fate** no existen puntos de creación de hechizos, por lo que puede parecer que los personajes no tienen esa diferenciación en poder. Sin embargo, la forma por la que se ha optado a la hora de realizar la conversión del sistema de magia, centrado en acciones Crear una Ventaja/Superar/Defender, provoca que un perfil mágico de facultades más amplias tenga a su disposición una cantidad mucho mayor de posibilidades de juego,



convirtiéndolo de esta manera en un personaje con un poder narrativo mayor.

Por tanto, los personajes no dispondrán de hechizos al uso como en el TR de **Walhalla**, sino que deberán tener en cuenta las reglas descritas en la sección “La generación de brujería”, (véase la página 115 del capítulo 7 del manual, “El bosque de las *seidkonur*”), para saber las formas que puede adquirir la magia nórdica. Además, el personaje puede usar este capítulo como guía para la creación de proezas relacionadas con la magia en forma de hechizos en los que el personaje esté especialmente dotado.

Las diversas posibilidades de las acciones mágicas se presentan en la “Tabla de tipos de magia” de la página 118 del manual. Según el tipo de magia que



estemos utilizando, disponible según el tipo de perfil que usemos, dispondremos de diferentes posibilidades mágicas que utilizar. Las posibilidades descritas en esta tabla son orientativas y deben ceñirse a las acciones descritas antes conforme la explicación del jugador de la acción del personaje.

EJEMPLO: A la hora de ver qué tipos de acciones mágicas pueden realizar nuestros personajes, es conveniente inspirarnos en la sección referenciada. Pongamos como ejemplo a Bera Eyvindóttir. Con su perfil de Seidkona, Bera puede crear cualquier efecto representado con cual-

Profesional vs. practicante






Si se puede alcanzar algún perfil mágico sin que sea por el concepto de practicante de magia nórdica, ¿qué utilidad tiene entonces ocupar el concepto del personaje con esta ocupación? Bien, puede ser que alguien se haga esta pregunta, pero en este caso no estará pensando como un verdadero jugador de **Fate**. Si tu personaje tiene como concepto una ocupación practicante de magia nórdica, esa es tu ventaja en sí misma. Recuerda que eres un practicante de magia y, si te enfrentas a una situación en la que esta circunstancia pueda marcar una diferencia y ser relevante para la narración, puedes invocar un aspecto que otro personaje no podría. Supongamos por ejemplo que deseas lanzar un hechizo de magia *Seid-Vili* y el objetivo está siendo protegido por otro practicante. Tú, como "profesional", en este enfrentamiento puedes invocar el aspecto para marcar la diferencia entre ti y un "amateur".

quiera de los tipos de magia (no en vano es el perfil mágico más poderoso). De esta forma, puede emplear magia adivinatoria, sacrificial, manipuladora, etc... Desde luego, se trata de una practicante llena de recursos cuyo apoyo es más que deseable (obviamente, si crees en la magia).

Oddi Váliston, al contrario, solo posee un reducido nivel mágico con su perfil Vitki. De esta forma, solo puede realizar acciones que representen hechizos de magia de tipo Seid Adivinatoria.

Tipos de Magia

Por facilitar un poco la tarea, se incluye en la presente adaptación este cuadro describiendo los tipos de magia utilizables por cada perfil:

-  Magia sacrificial: *Seidkona, Godj, Seidmann*
-  *Seid* Manipuladora: *Seidkona, Seidmann*
-  *Seid* adivinatoria: *Seidkona, Völva, Vitki*
-  Magia *Gald*: *Seidkona, Seidmann*
-  Magia *Galdrarúnar*: *Seidkona, Galdramann*

Ayuda en el lanzamiento de hechizos

Este apartado se corresponde con la sección "Reducción de la dificultad en el lanzamiento de hechizos mediante el uso de capacidades especiales" del manual original. Dado el cambio de sistema, no podemos recurrir a habilidades como "Dioses y mitos" o "Lectura de las estrellas y los cielos". En su lugar recurriremos a cualquier perfil no mágico que entre las habilidades descritas en el manual de **Walhalla**, capítulo "Creando a Thórvald", a partir de la página 38 (o al suplemento **Skjaldborg**, primera parte), cuente con esas habilidades en su descripción. Con estos perfiles, podremos realizar una acción Crear una Ventaja describiendo cómo las aptitudes aprendidas con ese perfil ayudan en la tarea mágica que el personaje desea emprender.

Estas ayudas serán tratadas siempre como acciones Crear una Ventaja y descritas de tal forma que su única aplicación sea para la preparación de un hechizo concreto. El aspecto siempre se consumirá después de usarse, como si se tratará de un Impulso. Sin embargo, en el caso de que al realizar la acción se obtenga un éxito crítico, se conservará la posibilidad de realizar dos invocaciones en la misma tirada (y más le vale al personaje, porque el aspecto seguirá desapareciendo).

CAPÍTULO 5 ARMAS, ARMADURAS Y COMBATE

Introducción

En **Walhalla**, el juego de rol de la Plena Edad Media, la lucha armada es un acontecimiento bastante frecuente, producto de una época en la que la vida resulta arrebatada y peligrosa. El sistema nativo, TR, ofrece la posibilidad de representarlo en un grado modulable de detalle para adaptarse a los gustos de cada uno.

Sin embargo, **Fate**, y por ende, **Walhalla-Fate**, suele optar por una adaptación más narrativa y menos detallada de la mecánica de combate, conservando la posibilidad, mediante una serie de herramientas, de aumentar el nivel de detalle.

Consideraciones previas

El primer factor importante a tener en cuenta a la hora de diferenciar entre TR y **Fate Acelerado** (el que hemos tomado como referencia de cara a los estilos y el estrés de los personajes) es que TR tiene un número variable de puntos de vida para los personajes, mientras que en **Fate Acelerado** los puntos de estrés son fijos para los personajes independientemente de su físico.

Por tanto, ¿cómo representamos personajes con mucha mayor capacidad de soportar daño? La respuesta es sencilla: usando proezas. Hay ejemplos de proezas en el libro de **Fate Básico** que permiten a un personaje soportar daño adicional y, gracias al uso de estilos, podemos conseguir darle matices muy diferentes a los personajes condicionando el uso de estas proezas al estilo utilizado en ese momento. La situación más habitual podría ser que, al combatir usando un perfil *hermann*, podemos ignorar una consecuencia leve, por ejemplo; sin embargo, es posible usar un perfil *veidimann* para justificar esta misma proeza cuando estamos inmersos en labores de hostigamiento (dado que podría justificar mucho mejor nuestra pericia para encontrar un lugar desde el que resguardarnos); o podríamos “trasladar” esta proeza a otro

individuo mediante un hechizo que tenga éxito con un perfil adecuado de practicante de magia, etc.

El segundo factor a tener en cuenta es que TR cuenta con muchos más puntos de vida que puntos de estrés los personajes en **Walhalla-Fate**. Por tanto, a la hora de trasladar las reglas de armas se han utilizado estadísticas de daño y proporciones entre los puntos que posee un personaje sin bonos en **Walhalla** y otro personaje de **Walhalla-Fate**. De esta forma, se ha intentado mantener la peligrosidad proporcional de las diversas armas que podemos encontrar en el manual original de **Walhalla** dentro de la homogeneidad de la que hace gala **Walhalla-Fate**. La clave es respetar la filosofía del sistema.

Armas

Las armas poseen un valor llamado “Suelo” que indica el daño mínimo que una acción Atacar con Éxito puede infligir. Este valor comienza en 1 y asciende hasta un valor superior según la letalidad del arma, pudiendo alcanzar valores de 5 o 6 en armas cuyo impacto pueda significar casi la muerte inmediata del personaje. De esta forma, si el personaje que ataca porta un arma que posee Daño: 3, causará tres puntos de estrés aunque obtenga tan sólo 1, 2 o 3 aumentos. Pero si el personaje obtiene más de tres aumentos y por tanto supera el valor de Daño, causará esta cantidad de daño.

Una vez explicado esto, podemos pasar a exponer los valores de daño de las armas en **Walhalla-Fate**. Se han establecido por comparación con el valor de daño medio de Pelea y la proporción entre los Puntos de Vida de un personaje y el Estrés. De esta forma, y con unos pequeños ajustes, se han establecido los siguientes valores por Categorías (con alguna excepción) según la Capacidad de Combate usada para manejar el arma, como se enumeran en la Tabla Listado de Armas, página 67 en el Capítulo 5 del manual de **Walhalla**, *El tañido de las espadas*:

▲ DAÑO 1: Pelea, Armas Improvisadas (todas), Escudos (todos), Garrote, Dardo, Honda.

▲ DAÑO 2: Arcos (corto y largo), Boleadoras, Cuchillo en mano y arrojado, Espadín, Maza Ligera, Venablo.

▲ DAÑO 3: Arco Compuesto, Cimitarra, Espada Larga, Hacha de Mano y Arrojada, Lanza de Combate, Mayal, Venablo Arrojado.

▲ DAÑO 4: Hacha Danesa, Martillo de Combate, Espada ulfberht, Ballesta.

Ataque con Éxito y Empates

Hemos de recordar e incidir en que las acciones Atacar para tener Éxito deben superar a la del rival en al menos un aumento. Por tanto, no vale un simple Empate. En caso de Empate, puesto que no causamos daño, la regla del Suelo de un arma no se aplica y, por tanto, no infligimos daño.

Alcances de las armas de proyectiles

El jugador avezado de **Walhalla** recordará el cuadro de la página 64 del Capítulo 5 del manual, *El tañido de las espadas*, en el que se altera el daño de las armas de proyectiles en función de la distancia al objetivo. Si bien es fácil adaptarlo (-1 Suelo a Corto Alcance, +1 Suelo a alcance normal), en aras del espíritu buscando en **Walhalla-Fate** se recomienda dejar la situación tal y como está.

Coste de las armas

No hace falta ser demasiado listo para darse cuenta de la gran ventaja que aportan ciertas armas sobre otras. Normalmente, estas armas superiores tienen una estructura más vigorosa o una fabricación más costosa, motivo de que causen mayor daño y también de que sean más escasas o complicadas de conseguir. Debido a esto, un personaje que desee manejar un arma de cierto nivel de daño tendrá que esforzarse por conseguirla y tirar de sus recursos para obtenerla, siendo la mecánica diferente según el momento en el que desee hacerse con ella.

El nivel más alto de arma que se puede conseguir viene marcado por el daño que provoca; por tanto, los niveles van del 1 al 4. Estos niveles se relacionan con

varios perfiles que son los que facilitan la obtención de dichas armas, y son: *smid*, *godi*, y *kaupmann*. De esta forma, si el jugador desea saber a qué armas tiene acceso su PJ en el momento de crear el personaje, o entre campañas, puede elegir cualquier arma de un nivel igual al más alto de los perfiles indicados en el párrafo anterior. Y si dispone de varios de perfiles de los indicados, puede además elegir un arma (y solo una), de nivel inmediatamente superior. En caso de que trate de conseguir uno de estos elementos durante la narración, el jugador deberá explicar cómo se las ingenia para conseguir el arma, utilizar el perfil más adecuado a la situación, y realizar una acción Superar con una dificultad igual al Daño que aplica el arma. En caso de Superar, obtendrá el arma; en caso de Empate, la obtendrá pero con un Coste relacionado con el perfil usado (un defecto de fábrica, deber un favor o contraer una deuda, por ejemplo); en caso de Fallo, no la consigue y no se permite el uso de la regla Éxito con Coste en esta tirada.

Proezas, Daño y Suelo

Finalmente, es el momento de explicar cómo interaccionan las proezas de los personajes con las reglas de combate del presente capítulo. En **Fate**, estamos habituados a ver proezas que nos permiten sumar un +2 en las acciones Atacar bajo ciertas condiciones. Este tipo de proeza es muy potente, puesto que permite aumentar tanto el daño como la probabilidad de impacto, por lo que se trata de una proeza que automáticamente se "mimetiza" con la necesidad del personaje en la tirada. En **Fate Básico** esta situación es útil pues aporta mucha potencialidad al personaje y permite que no se requiera una proeza para cada necesidad. Sin embargo, al incluir las reglas de Suelo su efecto se diluye, pues en muchos casos basta con que el personaje haya logrado un impacto para aplicarse un efecto mayor que la bonificación de la que pueda disponer el personaje. Así que, de cara a las reglas de **Walhalla Fate** sobre armas, se recomiendan los tres siguientes tipos de proezas para el combate y las armas:

▲ Proeza de Precisión: se trata de una proeza que aporta +2 a las tiradas de Atacar del personaje conforme a las reglas habituales, pero que solo se aplica para alcanzar el resultado mínimo para tener éxito (esto quiere decir que los aumentos en exceso no se aplican para el daño).

▲ Proeza de Daño: es una proeza que añade +2 a la tirada una vez que el personaje ha alcanzado el mínimo necesario para tener Éxito en la acción Atacar.

▲ Proeza de Suelo: esta proeza aumenta en 1 el Suelo de un arma en ataque, incrementando de forma



efectiva el daño mínimo del arma (como esta proeza puede resultar muy potente en juego, el DJ puede, si lo desea, limitarla mediante el uso de PN o una justificación narrativa poderosa o, simplemente, puede ignorar esta posibilidad.)

EJEMPLO: Supongamos que nuestros valerosos personajes se están enfrentado a varios enemigos, y que Oddi Váliston y Finn Hálfson están cubriendo la retirada. Preparándose para el ataque de sus enemigos, Oddi Váliston toma posiciones de tiro utilizando su conocimiento de caza y Finn se prepara para “recibir calurosamente” a sus perseguidores. Una vez se van acercando los enemigos, Oddi Váliston realiza varios disparos, obteniendo en su tirada un resultado de -1 que, sumado a su perfil Veidimann, de cazador (perfil en el que se ha basado para obtener buenas posiciones de tiro), obtiene apenas un +2. Pero como desea asegurarse el disparo y es un “Tirador Impecable” (Proeza de precisión), gana +2 y obtiene un resultado final de +4, lo que le garantiza acertar a su enemigo.

Aquellos enemigos que son abatidos por Oddi se encuentran con un ansioso Finn Hálfson, que desea entrar en acción. El primer enemigo que llega es un hábil luchador que no valora adecuadamente la fortaleza de Finn, el cual logra impactar con su ataque portando Hacha de Mano con una ventaja de dos aumentos. Pero Finn tiene una “Fuerza Espectacular” (Proeza de Daño) y, por tanto, suma un total de 4 aumentos de daño, lo que saca del combate con gran rapidez a su enemigo. En este caso, inflige 4 puntos de estrés, pero si hubiera obtenido un solo aumento en la tirada de ataque, hubiera infligido tres puntos igualmente, ya que la tirada de ataque y el daño de la proeza hubieran igualado el Suelo del arma.

Éxito Crítico






Puesto que las proezas descritas en el apartado anterior alteran los resultados de la tirada y no la tirada en sí misma, afectan a la posibilidad de obtener un Éxito Crítico. Las proezas de Precisión aumentan las posibilidades de tener éxito, no la medida de este, y las de Daño el efecto de un ataque exitoso, no la posibilidad de éxito. Por tanto, con estas reglas el Éxito Crítico pasa a producirse cuando se obtienen al menos tres éxitos de ventaja en la tirada, sin tener en cuenta posibles proezas.

Armaduras

De forma similar a las armas, las armaduras tienen un valor que influye en el daño durante una acción

Atacar. En este caso se llama “Techo”, y su efecto es limitar el daño máximo que un personaje puede sufrir: si una armadura tiene un Techo 5, esa será la máxima cantidad de estrés que puede recibir el personaje, y posiblemente gracias a eso no experimente graves consecuencias en caso de sufrir un ataque de Éxito.

Los valores de Techo de las armaduras en **Walhalla-Fate** se han establecido por comparación con el nivel presentado en las reglas avanzadas nativas (TRa) utilizando el cuadro presentado en la Tabla de Armaduras y Protecciones TRa, en la página 78 del Capítulo 5 del manual de **Walhalla, El tañido de las espadas**.

-  Techo 5: Armaduras y protecciones clase 1
-  Techo 4: Armaduras y protecciones clase 2
-  Techo 3: Armaduras y protecciones clase 3
-  Techo 2: Armaduras y protecciones clase 4
-  Techo 1: Armaduras y protecciones clase 5

Ataques Críticos

Dado que con las reglas de armas cambia la construcción y efectos de las proezas y dificultan la obtención de un Éxito Crítico, lo justo es dar algún premio adicional a semejante gesta. El premio adicional es que al obtener un Éxito Crítico el ataque ignora el efecto del Techo de una armadura.

Coste de las armaduras

Obviamente, si portar un arma te aporta una gran ventaja, los personajes desearán eliminar esa ventaja llevando una armadura. Esto, al igual que con las armas, tiene un coste. Las armaduras con mayor protección implican una mayor dificultad de fabricación, así como unos materiales más onerosos. Debido a estos factores, las armaduras tienen un coste y no están disponibles para cualquiera que desee obtenerlas, siendo la mecánica similar a la presentada en el apartado de armas.

El coste más elevado es el de la armadura que menor daño máximo permite, reduciéndose el coste conforme se reduce la protección. De esta forma, el coste comienza en 5 (Techo 1) y se reduce por cada punto de Techo que pierde la armadura. Como regla mnemotécnica, el Coste es el nivel original de la protección en **Walhalla**.



El proceso para saber si un personaje tiene acceso a una armadura es igual que con las armas, y utiliza los mismos perfiles, por lo que no hace falta repetirlos de nuevo y simplemente se pueden consultar las reglas expuestas en el caso anterior.

Techo vs. Suelo

La única consideración especial a tener en cuenta con las reglas de Techo y Suelo es cómo se comportan cuando ambas se cruzan. Teniendo en cuenta que la regla de Techo se anula cuando una acción Atacar obtiene Éxito Crítico, es lógico realizar alguna consideración para equilibrar esta circunstancia. Hay que recordar que **Fate** siempre busca que las reglas estén equilibradas entre la parte positiva y negativa de su aplicación. Por tanto, con esta idea en mente debemos explicar cómo se solapa el funcionamiento de ambas. Se pueden producir tres situaciones diferentes:

▲ El Techo y el Suelo son iguales: en este caso, un ataque inflige esa cantidad de puntos, invariablemente.

▲ El Suelo es menor que el Techo: cuando se produce una acción Atacar con esta situación el ataque puede causar un número de puntos de estrés situado entre el Suelo y el Techo.

▲ El Techo es menor que el Suelo: en este caso, el número de puntos de estrés causados por el ataque sería siempre el Techo, puesto que la regla de Techo se impone al Suelo.

EJEMPLO: imaginemos a un personaje equipado con Peto de cuero completo, es decir, con una armadura Clase 3. Como es lógico, ese personaje dispone de un Techo 3 para su protección. Esta armadura, enfrentada a tres tipos de ataques diferentes (Pelea, Cimitarra y Martillo de Combate), sería así:

- *Pelea: se enfrentan Suelo 1 y Techo 3. Por tanto, cada ataque con Éxito generará entre 1 y 3 puntos de estrés, teniendo en cuenta cualquier Proeza de Daño presente.*

- *Cimitarra: al enfrentar Suelo y Techo con un valor de 3, cada ataque que sufra el personaje provocará 3 puntos de estrés, independientemente de las proezas.*

- *Martillo de Combate: En esta situación el personaje en posesión de la armadura se alegra sobremedida, ya que gracias a su armadura se libra de un mínimo de 4 puntos de estrés con cada golpe. Sin embargo, siempre estará presente la amenaza del crítico, que provocaría la nulidad de la regla de Techo y sufrir, por consiguiente, el Suelo 4 y un duro golpe para el personaje.*





APÉNDICE I: ANIMALES SALVAJES

Oso

Aspectos: Inmensa y poderosa bestia; Protector de su territorio y progenie.

Estilos: +2 *Hermann* (guerrero); +1 *Veidimann* (cazador), *Hiridir* (ganadero o pastor)

Estrés: 1 2

Proezas: Un oso enfurecido es una visión terrorífica, y puede usar *Hermann* para atacar mentalmente a sus rivales al intimidarlos. La carga de un oso es terrible, por lo que obtiene +2 a Crear una Ventaja o a Superar con *Veidimann* si corre mientras persigue a un objetivo.

Lobo

Aspectos: Depredador altamente adaptable.

Estilos: +1 *Veidimann* (cazador), *Hermann* (guerrero)

Estrés: N/A

Proezas: Gracias a sus sentidos aguzados no se le escapa ninguna presa y obtiene +2 *Veidimann* al Superar o Defender cuando alguna intenta no ser detectada o evitarle.

Otros: El lobo individual no debe ser una amenaza para los personajes, que cuando sean atacados lo serán solo por jaurías completas de lobos. Para representarlas, se recomienda usar las reglas del apartado Trabajo en Equipo de **Fate Core**, página 174, capítulo Desafíos, Competiciones y Conflictos.

Zorro

Aspectos: Astuto depredador; Ágil y atlético

Estilos: +2 *Veidimann* (cazador); +1 *Hermann* (guerrero)

Estrés: 1

Proezas: Dado que desde crías practican tácticas de sorpresa, obtiene +2 *Veidimann* al Crear una Ventaja que represente una emboscada o similar.

Perro asilvestrado

Aspectos: Depredador altamente adaptable

Estilos: +1 *Veidimann* (cazador), *Hiridir* (ganadero o pastor) (NdC: en el caso de un animal, el perfil *Hiridir* representa la capacidad para adelantarse a las acciones de los humanos, basado en los comportamientos que en el pasado experimentó el perro asilvestrado).

Estrés: N/A

Proezas: Gracias a que en el pasado se relacionó con humanos, el perro asilvestrado obtiene +2 *Hiridir* a la hora de pasar desapercibido en asentamientos humanos.

Otros: El perro asilvestrado se agrupa de forma similar al lobo, aunque en grupos reducidos de no más de tres a cinco individuos. Para representar estos grupos, se recomienda usar las reglas del apartado Trabajo en Equipo de **Fate Core**, página 174, capítulo Desafíos, Competiciones y Conflictos.

APÉNDICE II: PERSONAJES PREGENERADOS



Úlf Árnison

Idea de Personaje

Concepto: Guerrero en busca de gloria

Problema: Personalidad acusada con ademanes exagerados

Historiales

Procedencia: Último miembro de un clan danés.

Conexión: El clan *audmjúk* que me adoptó tiene multitud de enemigos.

Historial: Mi falta de higiene llama la atención.

Perfiles:

▲ +3 *Hermann*

▲ +2 *Sjómann, Hirdir*

▲ +1 *Bóndi, Smid, Veidimann, Kaupmann*

Proezas:

▲ Debido a que en la infancia trabajé criando caballos, obtengo +2 en Superar/Crear una Ventaja con *Hirdir* cuando hay que controlar su temperamento o extraer información de sus huellas, comportamiento, heces, etc.

▲ Debido a que mis primeras participaciones en una *strandhögg* fueron con armas improvisadas, obtengo +2 en Defender/Superar con *Hermann* en combate cuando estoy equipado con ellas.

▲ Debido a mis exagerados ademanes para llamar la atención, una vez por partida puedo gastar 1PN e incitar a que alguien me reconenga, lo que probablemente acabe en una pelea o duelo.

Recuperación: 3

Superstición: +1

Estrés: 1 2 3

Consecuencias: 2 Leve 4 Moderada 6 Grave



Fínn Hálfson

Idea de Personaje

Concepto: Hermoso guerrero noruego de físico portentoso.

Problema: Mi timidez y exceso de peso hacen que sea un poco torpe al moverme.


Historiales


Procedencia: Mi clan, los Dagson, está muy bien considerada pese a ser *audmjúk*.

Conexión: Ser nombrado *hird* de Pál Svidisson me ha permitido prosperar económicamente.

Historial: Puedes confiar en mí para guardarte las espaldas.


Perfiles:


 +3 *Hermann*


 +2 *Bóndi, Smid*

 +1 *Laeknir, Veidimann, Hirdir, Kaupmann*

Proezas:

 Dado que en mi infancia me esforcé mucho por sacar adelante a mi familia, obtengo +2 en Superar/Crear una Ventaja con *Bóndi* o *Hirdir* ante dificultades de suministro de alimentos.

 Dado mi extraordinario físico, obtengo +2 en Defender/Superar con *Hermann* en combates desarmados.

 Ya que siempre me esfuerzo por proteger a mis compañeros, una vez por escena puedo gastar 1PN en combate para recibir yo el daño que vaya a sufrir cualquiera de ellos que se encuentre en la misma zona que yo.

Recuperación: 3

Superstición: +1

Estrés: 1 2 3

Consecuencias: 2 Leve 4 Moderada 6 Grave





Jökull Pálsson

Idea de Personaje

Concepto: Exitoso saqueador noruego de *strandhögg*.
Problema: Hasta los dioses de Ásgard saben que no perdono con facilidad.

Historiales

Procedencia: Único hijo del *hersir* Pál Svidisson (a su vez, mano derecha de un poderoso *jarl* noruego).

Conexión: En una desafortunada acción en el saqueo de un monasterio fui salvado por Úlf Árnison.

Historial: Siempre en estado de alerta, siempre.

Perfiles:

▲ +3 *Hermann*

▲ +2 *Sjómann, Veidimann*

▲ +1 *Kaupmann, Godi, Hirdir, Smid*

Proezas:

▲ Dado que he demostrado que tengo una habilidad innata para encontrar objetos de valor allí donde parecía no haber nada útil, obtengo +2 con *Kaupmann* al Crear una Ventaja que tenga que ver riquezas obtenidas del saqueo.

▲ Puesto que he aumentado mi círculo de amistades y mi clan es prestigioso, obtengo +2 con *Godi* al Superar/Crear una Ventaja cuando se trata de establecer relaciones de colaboración.

▲ Puesto que los dioses me han premiado con un portentoso estado de alerta permanente, puedo gastar 1PN para defenderme en combate incluso cuando no soy consciente del ataque.

Recuperación: 3

Superstición: +2

Estrés: [1] [2] [3]

Consecuencias: [2] Leve [4] Moderada [6] Grave



Oddi Váliston

Idea de Personaje

Concepto: Montaraz de notables aptitudes y gran profundidad de espíritu.

Problema: Mi excesiva hosquedad me ha convertido en un individuo muy solitario.




Historiales

Procedencia: La muerte de varios miembros de mi clan lo ha hecho desaparecer.


Conexión: Al ser hermano de sangre de Jökull Pálsson, también me siento en deuda con Úlf Árnison.


Historial: Los bosques, los valles y las montañas son los lugares que me hacen sentir libre y vivo.


Perfiles:

-  +3 Veidimann
-  +2 Vitki, Hirdir
-  +1 Laeknir, Hermann, Lögsögumann, Rúnaristari

Proezas:

 Puesto que me siento verdaderamente libre en entornos naturales, obtengo +2 con *Veidimann* al Superar/Defender cualquier intento de ser rastreado o controlado.

 He visto tanta muerte repentina que parece que la anticipo, por lo que puedo usar *Vitki* para Defender/Superar acciones de emboscada fuera de entornos naturales.

 Dado mi gran conocimiento de los entornos naturales, disfruto de +2 con *Veidimann* al Superar o Crear una Ventaja que esté relacionada con la obtención de algún tipo de suministro o pieza de caza.

Recuperación: 3

Superstición: +1

Estrés: 1 2 3

Consecuencias: 2 Leve 4 Moderada 6 Grave



Bera Eyvinddóttir

Idea de Personaje

Concepto: Talentosa *seidkona* local.

Problema: Arrogante forastera




Historiales

Procedencia: El mío era un clan de terratenientes de otra región


Conexión: Mi inteligencia y fuerte carácter llamaron la atención de la *seidkona* Gróa.


Historial: Disfruto sacando partido de mi perturbador aspecto.


Perfiles:

-  +3 Seidkona
-  +2 Yfisetukona, Bondi
-  +1 Skjaldmaer, Smid, Veidimann, Hirdir

Proezas:

 Puesto que soy la única mujer en posición de ser *seidkona*, obtengo +2 al Defender usando *Seidkona* en cualesquiera situaciones sociales en las que mi estatus me pueda aportar una posición de ventaja.

 La precisión de mis visiones sobre las batallas es inquietante y me otorga +2 *Seidkona* en lugar de *Hermann* al Crear una Ventaja que represente una planificación táctica, siempre que tenga tiempo para lanzar un hechizo antes de la batalla.

 La cercanía espiritual con la naturaleza que me han aportado los largos paseos con Gróa me permite disfrutar de un +2 en Superar cuando tengo que moverme a pie por terreno boscoso.

Recuperación: 3

Superstición: +1

Estrés: 1 2 3

Consecuencias: 2 Leve 4 Moderada 6 Grave

NOTA: Para contar con información más detallada sobre la historia y la idiosincrasia de cada personaje, véanse las páginas 304 a 313 del manual básico de Walhalla.



Identidad

Nombre	Puntos del Norte	Capacidad de Recuperación
Descripción		

Aspectos

Concepto
Problema
Procedencia
Conexión
Historial

Perfiles

Droezas

--

Estrés

1	2	3

Consecuencias

2 Leve
4 Moderada
6 Grave

Armas

	Suelo	Techo
	Suelo	Techo
	Suelo	Techo

Armaduras

	Suelo	Techo
	Suelo	Techo
	Suelo	Techo

¡Walhalla-Fate, la segunda adaptación oficial de Walhalla, el juego de rol de la Plena Edad Media!

Ponte en la piel de un auténtico hombre del norte con un realismo nunca antes visto. Crea personajes memorables hasta lograr que se canten sus gestas y se escriban sus sagas. Configura hechizos personalizados basándolos en la superstición del individuo. Adéntrate en el fascinante universo de Walhalla de la mano del sistema Fate de Evil Hat, adaptado expresamente para el juego pensando en todos aquellos que desean contar con un reglamento fácil, rápido y basado en aspectos.

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

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



Síguenos en www.walhallarol.com y también en

