

Alrek Hróksson (*vítki*)

Clan: <i>Ódal</i>	Bóndi: Örn Ingison	Procedencia: Danés
-------------------	---------------------------	--------------------

Mi pasado:

Estoy tocado por los dioses. No siempre fue así, y antes de que lo preguntes, jamás contaré cómo ni por qué me hicieron entrega de su don. Me han prohibido contarlo. Me perdonaron, y desde entonces las *nornir* me permiten escudriñar los hilos de las personas que así lo desean y saben cómo pagar por ello. ¿Eres acaso tú una de ellas?

Mi presente:

Ya no quiero vivir en el frío ni separado de los míos. ¡Estoy harto! Mi clan es mi única familia, y deseo asistirles en la campaña de verano, quieran o no. ¡Disfruto recordando las expresiones de sus rostros cuando me observaron manejar mi *langsaex* por primera vez! Noto que incluso me tienen miedo. Yo también lo tendría si fuera ellos... pero no deben temerme: no he visto su muerte en mis manos. ¡Debo demostrarles que soy digno!

Mi futuro:

No entiendo por qué no puedo ver mi propio futuro. Solo con un leve roce de tu piel puedo conocer tu pasado, y con un pequeño ritual, también tu futuro. ¡Pero me impiden averiguar el mío! ¿Aunque... quién soy yo para quejarme? Seré fiel a los dioses, seré fiel a mi clan, serviré a mi *bóndi* y controlaré mi propio futuro como no pude hacer con mi pasado...

AGI 14 DES 31 FUE 21 PAL 31 PER 18 SAB 16 17 años	PMC (máx. 2): MORAL: +10 SUPERSTICIÓN: 49 PUNTOS DEL NORTE: 5	NIVEL: <i>Barn</i> PÓ:	Modif. daño: no
PE obtenidos con críticos y aciertos: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			
CAPACIDADES: Abrir cerraduras 5 (+DES 36) Astucia 20 (+SAB 36) Auxilio 5 (+DES 36) Buscar 30 (+PER 48) Carisma 20 (+PAL 51) Conducir carros 5 (+DES 36) Construir 1 (+SAB 17) Curación 5 (+SAB 21) Dioses y mitos 15 (+SAB 31) Discutir 25 (+PAL 56) Escuchar 15 (+PER 33) Idioma nórdico 51 (+PAL 82) Lectura de las estrellas y los cielos 15 (+SAB 31) Leer y escribir runas 15 (+SAB 31) Leyendas 15 (+SAB 31) Memoria 15 (+PER 31) Mentir 15 (+PAL 46) Nadar 5 (+FUE 26) Oler 5 (+PER 23) Orgullo 51 (+PAL 82) Perspicacia 15 (+SAB 31) Rastrear 5 (+PER 23) Robar 5 (+DES 36) Simular 14 (+PAL 45) Tareas agrarias 8 (+SAB 24)			

Puntos de vida																																																																							
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Ag. Mm.

ARMAS:

Espadón 51 (+DES 82) *langsaex* daño 1D10+1D6
 Escudo de tilo 51 (+DES 82) daño 1D6+1

ARMADURA:

Jaco de piel de vaca. Protección: 6 puntos.
 Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _ Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:				
HISTORIALES: 1) Vértigo 2) Oscuro pasado			Méritos: Agradecido Defectos: Alocado	
PESO (kilos):		Mitigadores de peso (-kilos):		

HECHIZOS CONOCIDOS

NOMBRE	NATURALEZA	DIFIC.	CLASE	ACTIV.	MOD. TIR.	DURAC.	PERIOD.
Mirada de Frigg	<i>Seid</i> adiv. - Averiguar dueño	4/Óss	POC	len	MD3	estándar	GP2
Juicio de Vidar	<i>Seid</i> adiv. - Encontrar persona	4/Óss	POC	tra	MD3	larga	GP2
Empuje de Váli	<i>Seid</i> adiv. - Encontrar camino	4/Óss	POC	len	MD3	estándar	GP2
Abrazo de Hödr	<i>Seid</i> adiv. - Ver futuro del receptor (débil y poco concreto: gasto extra de 3 PCH, es decir, valor 3 entre 1 y 15).	5/Úr	SACR	tra	MD2	breve	GP1





Dalla Ásgeirddóttir (*yfirsetukona*)

Clan: Ódal

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danesa

Mi pasado:

Me gustaban los caballos, pero los hombres no me dejaban montar. ¿Tenía que parecer un hombre como Helga para que me dejaran? Así que montaba a escondidas siempre que podía. Había muchas ocasiones, porque me encargaba de ayudar a traer a los potrillos a este mundo. Entonces me di cuenta de que tenía un don para eso, y una cosa llevó a la otra y comencé a ayudar a mis hermanas también.

Mi presente:

No voy a quedarme en el poblado un verano más. Esta vez voy a ser parte del *vikingr*. Y no solo voy a cuidar de los míos tras la batalla, sino también durante la misma. Voy a demostrarles a todos que, si soy capaz de ayudar a traer tantas vidas a este mundo, también soy capaz de ayudar a quitarlas. Sobre todo, las de esos extranjeros cobardes y rastrosos. ¡Ódinn y Týr, dadme fuerzas!

Mi futuro:

Seré parte de lo que sea que los míos estén preparando, pero... ¿una "doncella guerrera"? No, en absoluto. En el fondo tengo las cosas claras: me casaré y tendré hijos. Muchos hijos. Los traeré yo misma a este mundo, y no tendrán contacto con otros pueblos salvo para coger de ellos lo que les plazca. Encontraré un marido digno y hermoso como yo, y proveeré a este clan de hombres y mujeres capaces de alzarlo a lo más alto.

AGI 32 DES 33 FUE 21 PAL 17 PER 15 SAB 15	PMC (máx. 4):
18 años	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 50
	PUNTOS DEL NORTE: 5

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Astucia 15 (+SAB 30)	Auxilio 52 (+DES 84)
Buscar 15(+PER 30)	Cabargar 18 (+AGI 50)
Carisma 1 (+PAL 18)	Conducir carros 1 (+DES 33),
Curación 18 (+SAB 33)	Descubrir 15 (+PER 30)
Enseñar 5 (+PAL 22)	Escalar 1 (+AGI 33)
Esconder 15 (+DES 47)	Escondarse 52(+AGI 84)
Escuchar 10 (+PER 25)	Esquivar 52 (+AGI 84)
Idioma nórdi-co 37 (+PAL 54)	Maña 20 (+DES 52)
Mentir 15 (+PAL 32)	Perspicacia 20 (+SAB 35)
Saltar 1 (+AGI 33)	Sigilo 52 (+AGI 84)
Tareas agrarias 15 (+SAB 30)	

ARMAS:

Cuchillo 52 (+DES 84), *knífr* daño 2D6

ARMADURA:

Capa de piel. Protección: 5 puntos.

PERTRECHOS COMUNES: Joya de gran valor. Material curativo.

Puntos de vida																			
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57						
56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43						
42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29						
28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15						
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0 Ag. Mu.					

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _				
Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:				
HISTORIALES: 1) Aversión hacia los extranjeros 2) Hermosa			Méritos: Espléndida	
			Defectos: Rencorosa	
PESO (kilos):			Mitigadores de peso (-kilos):	



Grímólf Völundsson (*sjómann*)

Clan: Ódal

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danés

Mi pasado:

La vida en el norte es dura. Y si es tu familia la que se encarga de dar forma a la madera para poder navegar, más aún. Desde pequeño he acompañado a mis cinco hermanos y a mi padre al mar. Mi padre ya no puede trabajar la madera. El mar le ha hecho eso en las manos, esa... deformidad. Pero al menos no se lo tragó, como a mis dos hermanos mayores.

Mi presente:

Navego hacia el *strandhögg* de verano. Sin embargo, no ansío batalla. Ya he tenido bastante. Espero que podamos lograr acuerdos provechosos esta vez y establecer rutas comerciales con los pueblos del sur. Nada me gustaría más que navegar todo el verano y sentirme el hombre más libre de todos. Y también, por qué no decirlo, para alejarme lo máximo posible de Gudrún y su familia...

Mi futuro:

Desearía navegar más al sur. Todo lo al sur posible. Dirigir una expedición a Jakobsland, tal vez, y luego a la tierra de los hombres de tez oscura, y contemplar sus ciudades de oro mientras remonto sus ríos. Pero si mi familia me necesita un verano más, contarán con mi saber y con mi brazo, como siempre han hecho. Solo un verano más.

	PMC (máx. 4):
AGI 28 DES 20 FUE 20 PAL 22 PER 16 SAB 28	MORAL: +10
19 años	SUPERSTICIÓN: 43
	PUNTOS DEL NORTE: 9

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Arrojar 16 (+AGI 44) Astucia 5 (+SAB 33)
 Auxilio 1 (+DES 21) Cabalgar 1 (+AGI 29)
 Carisma 5 (+PAL 27) Construir 5 (+SAB 33)
 Discutir 6 (+PAL 27) Esconderse 5 (+AGI 33)
 Id.nórdico 42 (+PAL 64) Id.extranjero (Gaélico) 22 (+PAL 44)
 Lectura de las estrellas y los cielos 25 (+SAB 53)
 Leyendas 19 (+SAB 47) Mando 1 (+PAL 23)
 Maña 10 (+DES 30) Memoria 1 (+PER 17)
 Nadar 20 (+FUE40) Navegar-knörr 20 (+SAB 48)
 Navegar-langskip 48 (+SAB 76) Orgullo 1 (+PAL 23)
 Orientación 30 (+PER 46) Perspicacia 35 (+SAB 63)
 Remar 15 (+FUE 35) Saltar 5 (+AGI 33)
 Sigilo 5 (+AGI 33) Sobornar 32(+PAL 54)
 Sobrevivir 10 (+SAB 38) Tareas agrarias 28 (+SAB 56)

ARMAS:

Cuchillo 40 (+DES 60), *knifr* daño 2D6
 Hacha de mano 48 (+AGI 76), daño 2D10+3
 Escudo de tilo 40 (+DES 60)
 Escudo lágrima 13 (+DES 33)

ARMADURA:

Sayal de lana. Protección: 4 puntos.
 Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _
 Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:

HISTORIALES: 1) Familia numerosa 2) Paciente
 3) La gorda e insoportable Gudrún

Méritos: Pacífico

Defectos: Ofensivo

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):



Gudröd Haraldsson (*galdramann*)

Clan: Ódal

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danés

Mi pasado:

Mi hermano Maccus y yo siempre hemos sido uña y carne. Nuestra hermana Helga también es parte importante de mi vida, pero cuando éramos niños, y siendo los dos varones, Maccus y yo íbamos juntos a todas partes, hacíamos travesuras al unísono, nos enamorábamos de la misma niña... Luego dilucidábamos la solución a nuestros conflictos con algún concurso de pedradas, o aguantando golpes en la cara, como hacían los mayores.

Mi presente:

Nuestro padre, *bóndi* de nuestro clan, es justo y bueno. Le profeso un cariño enorme, tanto a él como a los nuestros. Pero... sí, he de decirlo: le falta arrojo. Enviarnos cada verano a completar las filas del caudillo de Man, ese arrogante tirano de poca monta... ¿Vamos a quedarnos siempre relegados y a conformarnos con ser mangoneados por ese egoísta, solo porque goce de la confianza de otros caudillos tan indignos como él?

Mi futuro:

Sé que los dioses tienen algo grande preparado para mí. ¡Oh, Ódinn, sabes que soy tu favorito! Soy consciente de que quieren convertirme en rey, de que vamos a ser reyes, mi hermano y yo. ¿Se ha visto eso antes en Midgard? Que los dioses señalen a dos hermanos como caudillos de su pueblo... ¿por qué no? Y sin embargo, ¿cuál será la prueba? ¿Qué tendremos que demostrar para gozar del beneplácito de los moradores de Ásgard?

AGI 15 DES 29 FUE 21 PAL 19 PER 18 SAB 27	PMC (máx. 5):
16 años	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 50
	PUNTOS DEL NORTE: 9

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Astucia 22 (+SAB 49) Auxilio 49 (+DES 78) Buscar1 (+PER 19)
 Cabalgar 5 (+AGI 20) Cantar 10 (+PAL 29) Construir 1 (+SAB 28)
 Correr 5 (+AGI 20) Curación 10 (+SAB 37)
 Dioses y mitos 15 (+SAB 42) Discutir 1 (+PAL 20),
 Enseñar 13 (+PAL 32) Escalar 5 (+AGI 20) Esconder 1 (+DES 30)
 Esconderse 5 (+AGI 20) Esquivar 35 (+AGI 50) Leyendas 13 (+SAB 40)
 Lectura de las estrellas y los cielos 11 (+SAB 38) Maña 1 (+DES 30)
 Leer y escribir runas 20 (+SAB 47) Mentir 16 (+PAL 35)
 Navegar-*langskip* 1 (+SAB 28) Orgullo 18(+PAL 37)
 Orientación 1 (+PER 19) Perspicacia 33 (+SAB 60) Recitar 10 (+PAL 29)
 Sigilo 5 (+AGI 20) Sobrevivir 5 (+SAB 32) Tareas agrarias 27 (+SAB 54)

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mm.

ARMAS:

Arco 49 (+DES 78) Arco corto (+40 flechas) daño 1D10+1D6+2
 Espadín 49 (+DES 78), *langsaex* daño 1D10+1D6
 Escudo de tilo 20 (+DES 49), daño 1D6+1

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.

Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _
Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:
HISTORIALES: 1) Educado
Méritos: Cariñoso Defectos: Egocéntrico
PESO (kilos):
Mitigadores de peso (-kilos):

HECHIZOS CONOCIDOS

NOMBRE	NATURALEZA	DIFC.	CLASE	ACTIV.	MOD. TIR.	DURAC.	PERIOD.
Cuero de Heimdall	<i>Galdrarúnar</i> – Despertar amistad	4/Óss	GRA	tra	MD2	larga	GP1
Rencor de Loki	<i>Galdrarúnar</i> – Alimentar odio	4/Óss	GRA	tra	MD3	estándar	GP1
Lengua de Bragi	<i>Galdrarúnar</i> – Éxito al hablar/escribir	4/Óss	AMU	len	MD3	estándar	GP2
Aliento de Thór	<i>Galdrarúnar</i> – Invulnerabilidad objeto	4/Óss	AMU	rap	MD2	estándar	GP1



Hauk Kjartanson (*kaupmann*)

Clan: Ódal

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danés

Mi pasado:

Siempre fui un niño rollizo; me alimentaba bien. Lo mismo que ahora. Y suelen decir que estoy gordo. Algunos incluso se quejan de mí cuando tenemos que enfrentarnos en alguna escaramuza de verano. ¡Pero bien poco que se quejan de que mi bolsa esté gorda y lustrosa cuando la usamos para comerciar al llegar el invierno! Doy todos los días gracias a mi dios por ello, por los dones que me ha dado.

Mi presente:

Desde el principio de mi vida entendí que esta iba a ser un juego. Nuestras acciones determinan si vivimos o morimos, y lo que es más importante aún: si somos ricos o pobres. Algunos son fuertes como bueyes, otros ágiles como ciervos, y otros preferimos no comportarnos como los animales, que no saben jugar a nada. Yo juego todo lo que puedo, sobre todo si es a vivir. Y a ser rico. Y suelo ganar las partidas.

Mi futuro:

En mis cortos años de vida, ya he aprendido algo crucial: azuzar mucho a tu montura sólo sirve para acabar en el suelo viéndola alejarse. Con la riqueza ocurre lo mismo. Voy a ser rico, pero no antes de que lo sea mi clan. Y entonces viajaré para comerciar y conseguir aún más riquezas, pero esta vez hacia el este, como hacen los varegos. Me apetece mucho jugar a ese juego...

AGI 13 DES 16 FUE 21 PAL 31 PER 21 SAB 31 19 años	PMC (máx. 4):
	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 39
	PUNTOS DEL NORTE: 10

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Astucia 20 (+SAB 51)	Buscar 20 (+PER 41)	Cabalgar 15 (+AGI 28)
Carisma 20 (+PAL 51)	Correr 1 (+AGI 14)	Degustar 25(+PER 46)
Discutir 51 (+PAL 82)	Enseñar 1 (+PAL 32)	Escalar 1 (+AGI 14)
Esconder 10 (+DES 26)	Escuchar 5 (+PER 26)	Esquivar 34 (+AGI 47)
Id.extranjero (Gaélico) 20 (+PAL 51)	Memoria 5 (+PER 26)	Juegos de azar 20 +PER 41)
Mando 23 (+PAL 54)	Memoria 5 (+PER 26)	Mentir 5 (+PAL 36)
Música 1 (+DES 17)	Navegarlangskip 5(+SAB 36)	
Orgullo 51 (+PAL 82)	Orientación 1 (+PER 22)	Perspicacia 20 (+SAB 51)
Recitar 5 (+PAL 36)	Regatear 20 (+PAL 51)	Saltar 1 (+AGI 14)
Simular 15 (+PAL 46)	Sobornar 20 (+PAL 51)	Sobrevivir 1 (+SAB 32)
Tareas agrarias 31 (+SAB 62)		Yacer 1 (+FUE 22)

ARMAS:

Cuchillo 36 (+DES 52), *knífr* daño 2D6
 Hacha de mano 34 (+AGI 47), hacha de corte daño 2D10+3
 Escudo de tilo 34 (+DES 47)

ARMADURA:

Sayal de lino. Protección: 3 puntos.

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _
 Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:

HISTORIALES: 1) Adorador de un dios menor 2) Gran jugador
 3) Aficionado a la buena mesa

Méritos: Respetuoso

Defectos: Ventajista

PESO (kilos):

Mitigadores de peso (-kilos):





Helga Haraldsdóttir (*skjaldmaer*)

Clan: *Ódal*

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danesa

Mi pasado:

No sabía que un viejo pudiese sangrar tanto por la nariz. Intentó tocarme, y con solo doce años ya le dejé claro que no me interesaba esa clase de cosas. A veces tenía que defenderme también de mis hermanos menores, no por la misma razón, claro, aunque la solución sí solía ser parecida: las personas solo entienden los golpes. Y yo sé darlos.

Mi presente:

Quiero a mis hermanos, pero no soy como ellos. Tienen el don de la voz de Bragi, y al menos uno de ellos comparte conmigo el don del brazo de Thór. Pero a mí solo me interesa la batalla. Todo el año espero pacientemente a que llegue la temporada de *strandhögg*. Espero nada más que no haya acuerdos comerciales esta vez. ¡Hemos venido a luchar!

Mi futuro:

Moriré en el campo de batalla cuando las *nornir* quieran cortar mi hilo. Suerte tienen de no tener que vérselas conmigo. ¿Y qué puedo hacer yo? Tan solo disfrutar de la batalla y proteger a mis hermanos, sobre todo a Gudröd, porque parece que Maccus ya es capaz de cuidarse por sí solo.

AGI 32 DES 32 FUE 29 PAL 12 PER 15 SAB 12 17 años	PMC (máx. 6):	NIVEL: <i>Barn</i>	PÓ:	Modif. daño: +1D3
	MORAL: +10	PE obtenidos con críticos y aciertos: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		
	SUPERSTICIÓN: 37	CAPACIDADES:		
	PUNTOS DEL NORTE: 4	Auxilio 19 (+DES 51) Buscar 22 (+PER 37) Cabalgar 5(+AGI 37) Carisma 5 (+PAL 17) Correr 19 (+AGI 51) Esconderse 52 (+AGI 84) Esquivar 52 (+AGI 84) Idioma nórdico 32 (+PAL 44) Orgullo 32 (+PAL 44) Orientación 1 (+PER 16) Saltar 5 (+AGI 37) Sobrevivir 5 (+SAB 17) Tareas agrarias 11 (+SAB 23)		

Puntos de vida																																																																								
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Ag	Mu

ARMAS:

Espadón 52 (+DES 84), *langsaex* daño 1D10+1D6
Cuchillo 52 (+DES 84), *knífr* daño 2D6
Escudo de tilo 52 (+DES 84), daño 1D6+1
Pelea 49 (+DES 81) daño 1D6+1

ARMADURA:

Túnica de verano. Protección: 2 puntos.
Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _				
Pecho _		Brazo d. _		Brazo iz. _
Costados _		Vientre _		Secuelas:
HISTORIALES: 1) Amiga de los animales 2) Problemas con la autoridad			Méritos: Realista	Defectos: Despreocupada
PESO (kilos):		Mitigadores de peso (-kilos):		



Jóra Gautrekdóttir (*seidkona*)

Clan: Ódal	Bóndi: Örn Ingison	Procedencia: Danesa
------------	--------------------	---------------------

Mi pasado:

Nunca he hablado mucho. Cuando era una niña, prefería no decir en alto lo que pensaba, aunque me preguntasen directamente. Siempre he sido especial. Empezaron a apreciarme cuando les demostré a todos que aunque hablase poco, era muy hábil con otro tipo de palabras, con los dedos, con la danza y con las plantas.

Mi presente:

He aprendido que las brujas viven separadas de los suyos. Pero yo no soy así, sobre todo porque la mayoría de lo que sé me lo ha enseñado mi madre. Vivo con ella y con mi hermana. Hace tiempo que mi padre y mi hermano habitan en el Valhöll. En ocasiones, en mitad de la noche, cuando todos duermen, deseo volver a encontrarme con ellos.

Mi futuro:

Me saben buena sanadora. Poseo el arte de curar con plantas. Pero también el de matar con ellas. No solo deseo vivir entre los míos, sino que los cuidaré cuanto pueda, y, si es necesario, quitaré vidas por ellos. Escucho a mi dios particular, que habita en la lluvia y en los arroyos, y me susurra que tendré vivencias más complejas que las que he tenido hasta ahora.

AGI 28 DES 28 FUE 21 PAL 17 PER 18 SAB 27 21 años	PMC (máx. 5):
	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 64
	PUNTOS DEL NORTE: 9

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Arrojar 5 (+AGI 33) Astucia 15 (+SAB 42) Auxilio 35 (+DES 63)
 Buscar 20 (+PER 38) Cantar 1 (+PAL 18) Construir 1 (+SAB 28)
 Correr 10 (+AGI 38) Curación 25 (+SAB 52) Degustar 5 (+PER 23)
 Descubrir 5 (+PER 23) Dioses y mitos 15 (+SAB 42)
 Discutir 1 (+PAL 18) Enseñar 5 (+PAL 22) Escalar 5 (+AGI 33)
 Esconder 5 (+DES 33) Esconderse 25 (+AGI 53) Escuchar 15 (+PER 33)
 Esquivar 22 (+AGI 50) Id.nórdico 37 (+PAL 54)
 Lectura de las estrellas y los cielos 15 (+SAB 42)
 Leer y escribir runas 15 (+SAB 42) Leyendas 15 (+SAB 42)
 Mando 1 (+PAL 18) Maña 5 (+DES 33) Memoria 30 (+PER 48)
 Mentir 20 (+PAL 37) Música 35 (+DES 63) Navegar-*knörr* 5 (+SAB 26)
 Oler 5 (+PER 23) Orgullo 5 (+PAL 22) Orientación 20 (+PER 38)
 Perspicacia 15 (+SAB 42) Rastrear 10 (+PER 28) Recitar 10 (+PAL 27)
 Regatear 1 (+PAL 18) Robar 5 (+DES 33) Saltar 5 (+AGI 33),
 Sigilo 21 (+AGI 49) Simular 1 (+PAL 18) Sobornar 1 (+PAL 18)
 Sobrevivir 47 (+SAB 74) Tareas agrarias 13 (+SAB 40)
 Torturar 10 (+DES 38)

ARMAS:

Cuchillo 48 (+DES 76), *knífr* daño 2D6

ARMADURA:

Capa de piel. Protección: 5 puntos.
 Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

PERTRECHOS COMUNES: Ocarina

Puntos de vida																																																																						
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _	Pierna iz. _	Cabeza _	Cuello _	Hombros _	
Pecho _	Brazo d. _	Brazo iz. _	Costados _	Vientre _	Secuelas:
HISTORIALES: 1) Adoradora de un dios menor 2) Memoria del gigante Surt 3) Manos de Eir 4) Instrumento musical			Méritos: Humilde	Defectos: Callada	
PESO (kilos):			Mitigadores de peso (-kilos):		



HECHIZOS CONOCIDOS

NOMBRE	NATURALEZA	DIFIC.	CLASE	ACTIV.	MOD. TIR.	DURAC.	PERIOD.
Senda de Ásgard	SACRIFICIAL. Aumento de 1D6 puntos del horte	3/Lög	DAN	len	MD3	lar	GP1
Fuerza de Týr	SACRIFICIAL. Potenciación colectiva a 1D10 receptores. 2 características (FUE+AGI) +10%	4/Óss	GrSA	len	MD3	lar	GP2
Inspiración de Bragi	SACRIFICIAL. Potenciación individual de una característica (SAB) +20%	3/Lög	DAN	len	MD3	bre	GP4
Visión de Skuld	SEID ADIVINATORIA. Ver el futuro (con 5PCH)	3/Lög	POC	tra	MD3	fug	GP3
Ojo de Ódinn	SEID ADIVINATORIA. Averiguar dueño	2/Ár	POC	len	MD4	fug	GP3
Sentidos de Ve	SEID ADIVINATORIA. Encontrar indicio	3/Lög	POC	len	MD4	fug	GP5
Hermano del cielo	SEID-FYLGJA (MANIPULADORA). Ligazón a fylgja: cuervos.	3/Lög	POC	nor	MD4	est	GP3
Absorción vital	SEID-LÍKAM (MANIPULADORA). Reducción de 2D10 puntos de vida	3/Lög	AMU	ráp	MD2	fug	GP3
Muerte súbita	SEID-LÍKAM (MANIPULADORA). Suspender líkam	3/Lög	AMU	ráp	MD3	bre	GP3
Guía de Midgard	SEID-HAMINGJA (MANIPULADORA). Encontrar camino	3/Lög	POC	len	MD4	fug	GP5
Mímesis mística	SEID-HAM (MANIPULADORA). Ocultarse	3/Lög	AMU	ráp	MD3	bre	GP3
Golpe de Mjólnir	GALDRARÚNAR. Destruir objeto	3/Lög	GB	ráp	MD3	fug	GP2
Escudo del Bifröst	GALDRARÚNAR. Protección personal	4/Óss	GB	ráp	MD3	bre	GP4
Runa buscadora	GALDRARÚNAR. Encontrar objeto	3/Lög	GB	len	MD3	bre	GP3
Hoja enaltecida	GALD. Potenciación individual de dos capacidades (Cuchillo y Espadín) +45%	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP3
Larga esperanza	GALD. Aumento de 2D10 puntos de vida	4/Óss	REC	nor	MD2	bre	GP2
Rostro de Jörmungander	GALD. Provocar miedo	4/Óss	REC	ráp	MD2	fug	GP4
Fe en las <i>nornir</i>	GALD. Inspirar confianza	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP3
Piernas de Thór	GALD. Potenciación individual de una característica (AGI) +20%	3/Lög	REC	len	MD2	bre	GP2
Ebrio de hidromiel	GALD. Atontar -20%	4/Óss	REC	ráp	MD2	bre	GP1
Soplo de expiración	GALD. Reducción de 2D10 puntos de vida	4/Óss	REC	ráp	MD2	fug	GP2
Soplo de las <i>valkyrjur</i>	GALD. Enaltecer +20%	4/Óss	DAN	tra	MD2	lar	GP4

Lini Vífilsson (thjóð)

Clan: Ódal	Bóndi: Örn Ingison	Procedencia: Danés
------------	--------------------	--------------------

Mi pasado:

No iba a quedarme toda la vida en este poblado... Es mi hogar, aprecio a su gente, soy uno de ellos... Pero sabía que había otra vida. Y he comprobado que hay muchas. Algunas las tuve que quitar de en medio para preservar la mía. Otras estorbaban en el que ha sido mi objetivo desde muy joven: prosperar. Pero tengo claro que solo hay una cosa sagrada en Midgard: los amigos, sí... y algunas de sus riquezas.

Mi presente:

Tengo sensaciones encontradas con respecto al *strandhögg* de verano. ¿Comerciar o saquear? No sé qué me divierte más. Claro que, conforme más rico soy, y cada año lo soy más, más apego le tengo a mi vida. Por eso prefiero llegar a un acuerdo, tomar más de lo acordado (a poder ser pasando desapercibido), y, si no hay más remedio que entablar una confrontación, disparar desde lejos.

Mi futuro:

No voy a morir este verano. De ninguna de las maneras. Voy a hacerme rico. Protegeré a mis amigos, honraré a mi clan... todo eso por supuesto: tengo muy claros los preceptos del Hávamál por los que nos regimos los hombres y las mujeres de nuestro clan. Pero, hasta que me llegue la hora, voy a vivir en Midgard de la forma más parecida posible a como viviré luego en Ásgard, no sé si entiendes lo que quiero decir...

AGI 31 DES 31 FUE 22 PAL 13 PER 27 SAB 14 21 años	PMC (máx. 4):
	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 44
	PUNTOS DEL NORTE: 4

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Abrir cerraduras 5 (+DES 36)	Astucia 4 (+SAB 18)
Auxilio 1 (+DES 32)	Buscar 6 (+PER 33)
Carisma 10 (+PAL 23)	Descubrir 5 (+PER 32)
Escalar 23 (+AGI 54)	Esconder 46 (+DES 77)
Esconderse 48 (+AGI 79)	Id. nórdico 33 (+PAL 46)
Id. extranjero (Gaélico) 25 (+PAL38)	Mentir 5 (+PAL 18)
Orgullo 15 (+PAL 28)	Perspicacia 15 (+SAB 29)
Rastrear 1 (+PER 28)	Regatear 25 (+PAL 38)
Robar 43 (+DES 74)	Saltar 20 (+AGI 51)
Sigilo 45 (+AGI 76)	Simular 1 (+PAL 14)
Sobrevivir 15 (+SAB 29)	Tareas agrarias 14 (+SAB 28)
Torturar 45 (+DES 76)	

ARMAS:

Arco 51 (+DES 82), Arco largo (40 flechas) daño 2D10+3

Cuchillo 51 (+DES 82), *knifr* daño 2D6

Espadón 18 (+DES 49) *langsaex*, daño

1D10+1D6 Escudo de tilo 15 (+DES 46), daño

ARMADURA: Sayal de lana. Protección: 4 puntos.

Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

PERTRECHOS COMUNES:

Anillo llamativo

Puntos de vida																																																																							
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Ag. Min.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _		
Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:		
HISTORIALES: 1) Objeto precioso (anillo) 2) Paciente 3) Resistente 4) Caminante de Midgard	Méritos: Espléndido	Defectos: Ventajista
PESO (kilos):	Mitigadores de peso (-kilos):	



Skjöld Erpsson (*skáld*)

Clan: Ódal

Bóndi: Örn Ingison

Procedencia: Danés

Mi pasado:

Cuando aún me alimentaba de mi madre, antes de poder siquiera hablar, ya habitaban los dioses en mi cabeza. Ya entonces tenía revelaciones sobre el futuro, el pasado y el presente. Cuando crecí, cambiaron de forma y comenzaron a venir a mí convertidos en música. Aprendí a tocar la flauta por mi cuenta, solo con la ayuda de los dioses. Y cuando recito, igual que cuando batallo, en parte lo hacen Ódinn, Thór y Bragi por mí: tal es mi don.

Mi presente:

Las buenas gentes de estas tierras me reconocen nada más toparse conmigo. Y si no es así, espera a que comience a cantarles las proezas de nuestro clan. Y de otros, ¡porque las conozco absolutamente todas! Todos dicen que tengo un don para relatar historias increíbles. ¡Pero son verdad! Yo mismo he vivido muchas de ellas. O al menos algunas...

Mi futuro:

Los dioses me han elegido para ser testigo del alzamiento de nuestro clan. Formaré parte de ello, y luego cantaré nuestras gestas al son de mi flauta a lo largo de todas las tierras conocidas. Y en esas historias, tanto si las creen como si no, un temible *skáld*, ducho en el arte del manejo de la espada, jugará un papel importante. Siéntate y oye mi historia, amigo...

AGI 11 DES 29 FUE 21 PAL 30 PER 11 SAB 29 18 años	PMC (máx. 5):
	MORAL: +10
	SUPERSTICIÓN: 62
	PUNTOS DEL NORTE: 9

NIVEL: Barn

PÓ:

Modif. daño: no

PE obtenidos con críticos y aciertos:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

CAPACIDADES:

Astucia 5 (+SAB 34), Auxilio 5 (+DES 34) Buscar 5 (+PER 16)
 Cabalgar 1 (+AGI 12) Cantar 15 (+PAL 45) Carisma 25 (+PAL 55)
 Correr 1 (+AGI 12) Degustar 1 (+PER 12) Descubrir 5 (+PER 16)
 Diosesy mitos 12 (+SAB 41) Discutir 25 (+PAL 55)
 Enseñar 15 (+PAL 45) Escalar 5 (+AGI 16) Esconder 5 (+DES 34)
 Escondese 5 (+AGI 16), Escuchar 15 (+PER 26) Esquivar 15 (+AGI 26)
 Id. nórdico 50 (+PAL 80) Leer y escribir runas 12 (+SAB 41)
 Leyendas 18 (+SAB 47) Mando 10 (+PAL40) Memoria 15 (+PER 26)
 Mentir 20 (+PAL 50) Música 15 (+DES 44) Orgullo 15 (+PAL 45)
 Recitar 25 (+PAL 55) Robar 1 (+DES 30) Saltar 1 (+AGI 12)
 Sigilo 1 (+AGI 12) Simular 25 (+PAL 55) Sobrevivir 1 (+SAB 30)
 Tareas agrarias 29 (+SAB 58) Torturar 11 (+DES 40)
 Yacer 4 (+FUE 25)

ARMAS:

Espada larga 49 (+DES 78), Espada nórdica, daño 2D10+3
 Escudo de tilo 20 (+DES 49), daño 1D6+1
 Pelea 49 (+DES 78), daño 1D6+1

ARMADURA:

Sayal de lino. Protección: 3 puntos.
 Casco de cuero. Protección: 5 puntos.

PERTRECHOS COMUNES: Flauta

Puntos de vida																																																																							
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33	32	31	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	Ag. Mu.

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _				
Pecho _		Brazo d. _		Brazo iz. _
Costados _		Vientre _		Secuelas:
HISTORIALES: 1) Hijo de Loki 2) Temeroso de los dioses			Méritos: Altruista	
			Defectos: Cruel	
PESO (kilos):			Mitigadores de peso (-kilos):	

Sveinn Kollsson (*Hirdir*)

Clan: Ódal	Bóndi: Örn Ingison	Procedencia: Danés
-------------------	---------------------------	---------------------------

Mi pasado:

Siempre fui grande. Y fuerte. No se me daba bien hablar. Ahora tampoco. Con los animales sí que me llevaba bien. También tuve algunos amigos. Los que siguen a mi lado, los cuido. Mis padres no siguen conmigo desde que el carro cayó al río en mitad de la tormenta de nieve. Desde entonces yo tampoco voy al río.

Mi presente:

El clan es importante para mí. El poblado es cada vez mejor. El jefe manda, y yo hago lo que me dicen. Siempre traemos riquezas. Y a veces, para conseguirlas, hay que pelear. Me gusta pelear. Me llaman "el buey del valle". Porque soy grande. Y porque abro las personas por la mitad como abre un buey a la tierra.

Mi futuro:

Quiero cuidar de los animales del poblado. Sé que soy importante. Y quiero pelear para traer riquezas. Y cuando no pueda pelear más, quiero morir en batalla y caer a la tierra caliente en mi último verano. Iré al Valhöll y echaré de menos a mis padres como los he echado siempre. Pero no voy a morir ahogado.

AGI 18 DES 24 FUE 33 PAL 11 PER 22 SAB 23 53 años	PMC (máx. 4):	NIVEL: <i>Barn</i> PÓ:	Modif. daño: +1D6
	MORAL: +10	PE obtenidos con críticos y aciertos: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	CAPACIDADES: Arrojar 5 (+AGI 23) Auxilio 22 (+DES 46) Buscar 23 (+PER 45) Cabalgar 1 (+AGI 19) Conducir carros 18 (+DES 42) Construir 10(+SAB 33) Correr 1 (+AGI 19) Curación 16 (+SAB 39) Descubrir 1 (+PER 23) Esconderse 18(+AGI 36) Escuchar 12 (+PER 34) Esquivar 1 (+AGI 19), Idioma nórdico 31 (+PAL 42) Maña 16 (+DES 40) Lectura de las estrellas y los cielos 14 (+SAB 37) Oler 1 (+PER 23) Orientación 11 (+PER 33) Rastrear 42 (+PER 64) Sigilo 12 (+AGI 30) Sobrevivir 24 (+SAB 47) Tareas agrarias 43 (+SAB 66)
	SUPERSTICIÓN: 41	ARMAS: Cuchillo 44 (+DES 68), <i>knífr</i> daño 2D6 Hacha danesa 53 (+FUE 86), Hacha danesa daño 3D10+3 Hacha de mano 15 (+AGI 33), Hacha de corte, daño 2D10+3 Martillo 10 (+FUE 43), Martillo ligero, daño 2D10+1 Pelea 5 (+DES 29), daño 1D6+1 Venablo 10 (+AGI 28), Lanza corta, daño 2D6+4 CaC./2D10+2 arrojado	ARMADURA: Jaco de piel de vaca. Protección: 6 puntos. Casco de cuero. Protección: 5 puntos.
	PUNTOS DEL NORTE: 7	PERTRECHOS COMUNES: Hacha danesa de gran valor sentimental	

Puntos de vida

70 69 68 67 66 65 64 63 62 61 60 59 58 57
 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43
 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29
 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15
 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0 *Ag. Mu.*

LOCALIZACIÓN DEL DAÑO: Pierna d. _ Pierna iz. _ Cabeza _ Cuello _ Hombros _ Pecho _ Brazo d. _ Brazo iz. _ Costados _ Vientre _ Secuelas:	HISTORIALES: 1) Miedoso hacia el agua 2) Hechizo extra (véase abajo)	Méritos: Sincero	Defectos: Egocéntrico
PESO (kilos):	Mitigadores de peso (-kilos):		

HECHIZOS CONOCIDOS

NOMBRE	NATURALEZA	DIFIC.	CLASE	ACTIV.	MOD. TIR.	DURAC.	PERIOD.
Plegaria a Hönnir	SACRÍF. Potenciación Sigilo +60%	4/Óss	SAC	len	MD1	breve	GP1