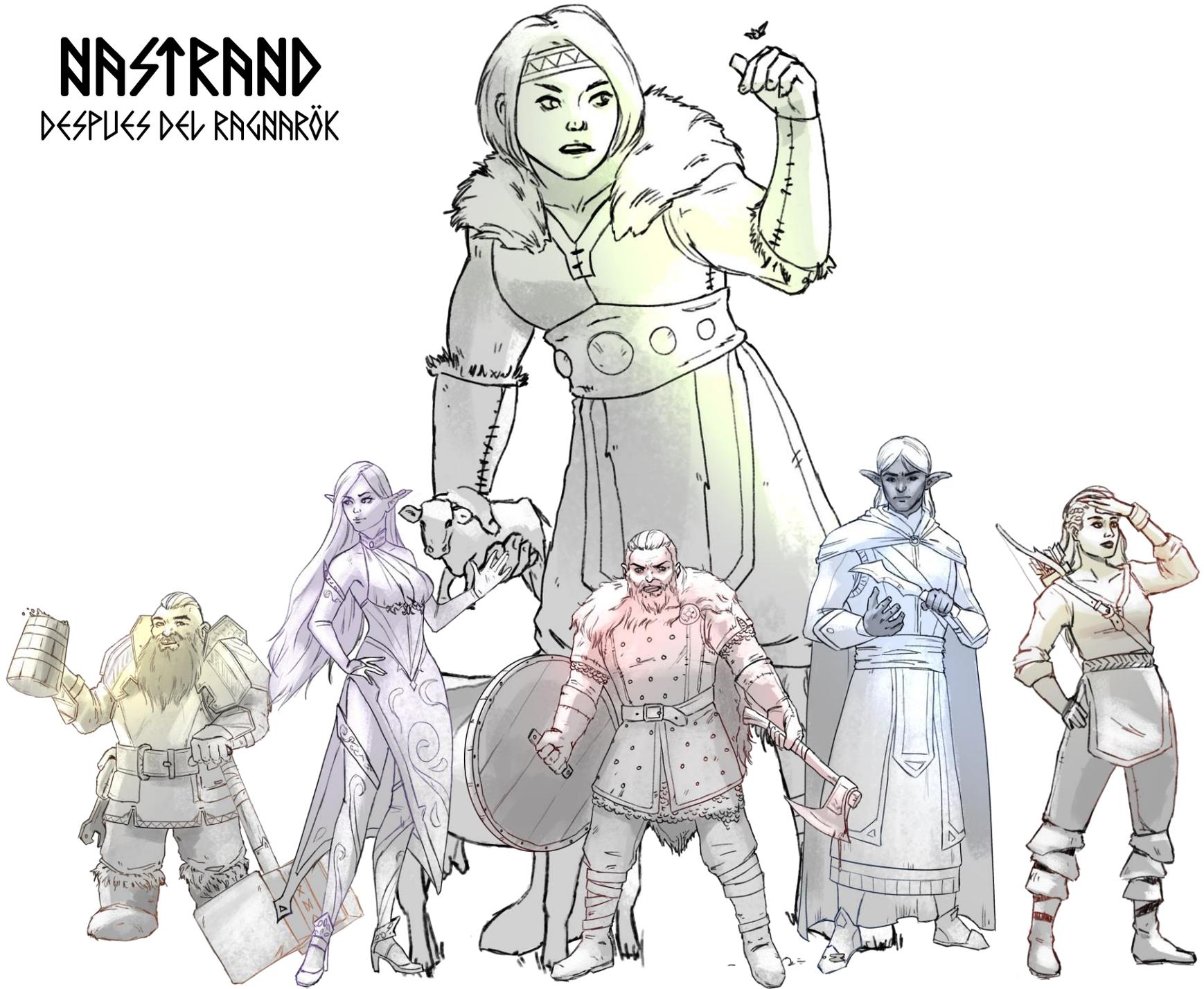


NASTRAND

DESPUES DEL RAGNARÖK



LANZAR RUNAS

posición

- RESULTADO DE LA TIRADA DE RUNAS

CONTROLADA

- *CRÍTICA* - Lo consigues con efecto incrementado
- *FAVORABLE* - Lo consigues
- *NEUTRAL* - dudas y puedes intentarlo después o hacerlo ahora con complicaciones menores, efecto reducido, daño menor o terminar en una situación arriesgada.
- *CONTRARIA* - FLAQUEAS. INTÉNTALO DE NUEVO EN POSICIÓN ARRIESGADA O PRUEBA UN ACERCAMIENTO DIFERENTE.

ARRIESGADA

- *CRÍTICA* - Lo consigues con efecto incrementado
- *FAVORABLE* - Lo consigues
- *NEUTRAL* - Lo consigues, pero hay consecuencias: sufres daño, aparece una complicación, tu efecto es reducido o terminas en una situación desesperada.
- *CONTRARIA* - LAS COSAS SALEN MAL. SUFRES DAÑO, APARECE UNA COMPLICACIÓN, TERMINAS EN UNA SITUACIÓN DESESPERADA O PIERDES LA OPORTUNIDAD.

DESESPERADA

- *CRÍTICA* - Lo consigues con efecto incrementado
- *FAVORABLE* - Lo consigues
- *NEUTRAL* - Lo consigues, pero hay consecuencias: sufres daño SEVERO, APARECE UNA GRAN COMPLICACIÓN O TU EFECTO ES REDUCIDO.
- *CONTRARIA* - LAS COSAS SALEN DE LA PEOR FORMA POSIBLE. SUFRES DAÑO SEVERO, APARECE UNA GRAN COMPLICACIÓN O PIERDES LA OPORTUNIDAD.

efecto

- EXTRA: 3 MARCAS
- NORMAL: 2 MARCAS
- REDUCIDO: 1 MARCA

BONIFICADORES

- ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
- ESFORZARSE: 2 FATIGA, +1R
- AJUDAR: 1 FATIGA, +1R COMPAÑERO
- JUGAR CON EL DESTINO: +1R, ATENDE A LAS CONSECUENCIAS
- EQUIPO DE CALIDAD: MEJORA LA POSICIÓN
- EQUIPO GRANDE O ESPECIALIZADO: MEJORA EL EFECTO

EVITAR CONSECUENCIAS: 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

TIRADA DE RUNAS

SACAR TANTAS RUNAS DE LA BOLSA DE RUNAS COMO LA PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD UTILIZADA.

LA HABILIDAD ESTÁ ASOCIADA A UN TIPO DE RUNAS:

- CORAJE



- memoria



- espíritu



LOS TIPOS DE RUNAS SIGUEN UN ORDEN:



LAS RUNAS DE TU TIPO SON FAVORABLES, LAS DEL TIPO SOMETIDO SON NEUTRALES, Y LAS DEL TIPO ANTERIOR SON CONTRARIAS.

EL JUGADOR SE QUEDA LA MEJOR RUNA.

- si hay al menos una runa de tu atributo: ÉXITO, TIRADA

FAVORABLE

- si no hay runas de tu atributo ni del opuesto: ÉXITO PARCIAL, TIRADA NEUTRAL

- si solo hay runas de tu atributo puesto: FALLO, TIRADA

CONTRARIA

- si hay runas adicionales de tu atributo indican éxito crítico.

LA RUNA DE TU NOMBRE ES SIEMPRE UN RANGO MAYOR.

LA RUNA DE ODÍN MAGNIFICA LA SITUACIÓN. SACA UNA RUNA EXTRA:

- si es una runa de tu atributo incrementa 1 rango el éxito.

- si es una runa contraria reduce 1 rango el éxito.

- si es una runa neutral saca una nueva runa e incrementa el efecto de esta en 1 punto adicional.

EN CASO DE REALIZAR UNA TIRADA DE RUNAS SIN PUNTOS EN LA HABILIDAD SE SACARÁN 2 RUNAS DE LA BOLSA QUEDÁNDOSE LA PEOR DE AMBAS.

PROBABILIDADES (sin runas especiales):

1 RUNA: ÉXITO 33% // PARCIAL 33% // FALLO 33%

2 RUNAS: CRÍT 11% // ÉXITO 44% // PARCIAL 33% // FALLO 11%

3 RUNAS: CRÍT 26% // ÉXITO 44% // PARCIAL 26% // FALLO 4%

4 RUNAS: CRÍT 41% // ÉXITO 40% // PARCIAL 18% // FALLO 1%

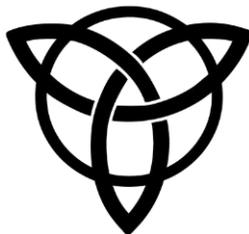
MASTRAND: DESPUÉS DEL RAGNARÖK

un juego de OSCAR IGLESIAS: <http://psilan.net/> - oscar@psilan.net
ilustraciones de GLORIA OCETE: <https://www.artstation.com/glorya>



Los Vanir son los antiguos dioses, habitantes de Vanaheim. Similares en apariencia y compleción a los Aesir (los dioses de Asgard), pero a diferencia de estos son dioses de la naturaleza, la agricultura, el hogar y la fertilidad.

Krista parece más una vikinga normal que una Vanir. No es tan grande ni llamativa como otros Vanir. Más bien pequeña, de hecho. Para lo habitual en Vanaheim, claro. Habituada a andar por los bosques y jugar con los animales (y hablar con ellos), viste ropas cómodas y funcionales. Aunque es de natural tranquila y destaca por su compasión, curiosamente es también vengativa con aquellos que hacen daño a la naturaleza, los animales o cualquier ser vivo que considere bajo su protección.



NASTRAND, DESPUÉS DEL RAGNARÖK



KRISTA

EXPLORADORA VANIR

NASTRAND, DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Krista

BENDICIÓN: Habla de las bestias

DESTINO: El arma mágica

ORIGEN: Vanaheim



DEFENSA

ARMADURA

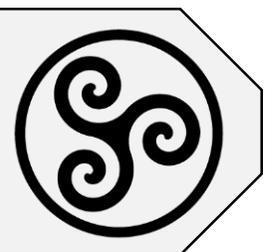
PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

- CORAJE
- : - [Y ↑] Luchar
- : - [I Y] BUSCAR
- : - [N N] MANDAR
- : - [M N] CACHARREAR

- ESPÍRITU
- : - [N N] EMBOSCAR
- : - [S \langle] PERCIBIR
- : - [X X] ENGAÑAR
- : - [M S] SENTIR



- MEMORIA
- : - [P P] CAZAR
- : - [X M] RECORDAR
- : - [R M] NEGOCIAR
- : - [D B] RESTAURAR

FATIGA

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +IR
 AYUDAR: 1 FATIGA, +IR COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +IR, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

- **Bendición (Habla de las bestias):**
 Puedes comunicarte con los animales. Eres inofensiva para las criaturas naturales. Puedes gastar un punto de Fatiga para controlar a las bestias cercanas.

- **Destino (El arma mágica):**
 Crearás, encontrarás o recuperarás un arma mágica. Aunque también puedes ser la responsable de su destrucción, pérdida o desaparición.

- **Don Vanir (Dioses de la naturaleza):**
 Puedes orientarte sin problemas en entornos naturales y no tendrás dificultad para encontrar alimento o refugio. Por 1 punto de Fatiga puedes producir alimento para una pequeña comunidad. Resistencia rúnica: Espíritu.

EQUIPO (5)

- Arco de calidad
- Flecha de hueso rúnico
- Compañero animal
- Amuleto de protección
- Semillas encantadas
- Catalejo

- Arco
- Una o dos hachas
- Hachas arrojadizas
- Hacha a dos manos
- Arma inusual
- Armadura
- Armadura pesada
- Escudo
- Antorchas
- Raciones
- Equipo de escalada

DAÑO

EVITAR CONSECUENCIAS:
 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-IR		2
EFFECTO REDUCIDO		1

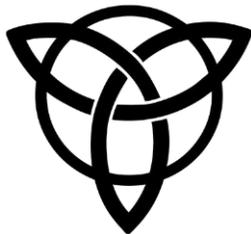


Los *Dverggar* (Enanos) son los habitantes de las profundidades, un pueblo curtido y tenaz de artesanos y guerreros.

Torfi es un enano joven, joven para los estándares de su raza claro. Luce con orgullo su cuidada barba rubia-rojiza y en su mirada se nota la ilusión por demostrar su valía.

Es el clásico enano alegre y bonachón que contagia su ánimo a sus compañeros. Rápido en emborracharse o lanzarse al combate. un artesano paciente y dedicado en sus horas libres.

Luce una pesada y ornamentada armadura, de la que cuelgan numerosas herramientas y siempre va acompañado de un martillo a dos manos, su primera gran obra.



NASTRAND, DESPUÉS DEL RAGNARÖK



TORFI
GUERRERO DVERGAR

NASTRAND. DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Torfi Forjatrueno



BENDICIÓN: Martillo de la forja



DESTINO: El pacto



ORIGEN: Nidavelir



- □ CORAJE
- - [Y ↑] Luchar
- - [I Y] Buscar
- - [N N] Mandar
- - [M N] Cacharrear

DEFENSA

ARMADURA

PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

- (C) ESPÍRITU
- - [N N] Emboscar
- - [S G] Percibir
- - [X X] Engañar
- - [M S] Sentir

FATIGA

- ○ MEMORIA
- - [P P] Caazar
- - [X M] Recordar
- - [R M] Negociar
- - [D B] Restaurar

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +1R
 AYUDAR: 1 FATIGA, +1R COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +1R, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

- **Bendición (Martillo de la forja):**
 Tus manos cuentan como herramientas cuando necesitas forjar o reparar algún objeto no más grande que un arma.

- **Destino (El pacto):**
 Ayudarás a forjar un gran pacto, o serás responsable de que se rompa una alianza duradera.

- **Don Dvergar (Seres de las profundidades):**
 Puedes ver en la oscuridad y orientarte sin problemas bajo tierra. Dispones de 1 punto más en tu reserva de Fatiga. Incrementa la senda de tu Destino en 2.
 Resistencia rúnica: Coraje.

EQUIPO (5)

- Gran martillo de calidad
- Herramientas de calidad
- Armadura enana pesada
- Armadura enana
- Equipo de demolición
- Tonel de cerveza enana

- Arco
- Una o dos hachas
- Hachas arrojadizas
- Hacha a dos manos
- Arma inusual
- Armadura
- Armadura pesada
- Escudo
- Antorchas
- Raciones
- Equipo de escalada

DAÑO

EVITAR CONSECUENCIAS:
 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-1R		2
EFFECTO REDUCIDO		1

NASTRAND, DESPUÉS DEL RAGNARÖK



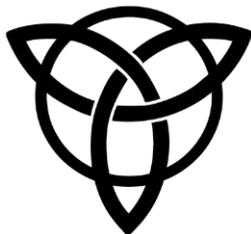
Los **Ljósálfar** (Elfos de la Luz) son seres de extraordinaria belleza y aspecto resplandeciente. Piel clara y sin imperfecciones, rostros alargados, ojos almendrados, finas cejas, labios delicados, orejas puntiagudas, y una melena siempre perfecta. Su figura etérea es una idealización que rara vez deje indiferente a los presentes.

Oydis encaja perfectamente en esta visión de su pueblo. La embajadora luce una figura delgada enmarcada por una melena platino.

No es solo que pueda brillar a voluntad, es que su presencia es radiante incluso sin utilizar los dones de su pueblo. Llama la atención allá donde va, y su mera presencia tranquiliza y reconforta a quienes la observan.

Suele lucir caros ropajes de cuidada manufactura, propios de la corte.

Oydis es y se muestra tranquila. Confiada en sus propias capacidades.



OYDIS

DIPLOMATICA LOSALFAR

NASTRAND. DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Oydis Llamargenta

BENDICIÓN: Presencia radiante

DESTINO: La gran mentira

ORIGEN: Alfheim



DEFENSA

ARMADURA

PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

- CORAJE
- : - [Y ↑] Luchar
- : - [I Y] Buscar
- : - [N N] Mandar
- : - [M N] Cacharrear

- ESPÍRITU
- : - [N N] Emboscar
- : - [S G] Percibir
- : - [X X] Engañar
- : - [M S] Sentir



- MEMORIA
- : - [P P] Caazar
- : - [X M] Recordar
- : - [R M] Negociar
- : - [D B] Restaurar

FATIGA

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +1R
 AYUDAR: 1 FATIGA, +1R COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +1R, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

- **Bendición** (Presencia radiante):
 Desprendes nobleza. Ninguna persona o criatura natural te atacará voluntariamente. Incrementa el efecto cuando intentas convencer a otra persona.

- **Destino** (La gran mentira):
 Descubrirás la verdad detrás de una gran mentira. Esto no significa que lo que descubras sea necesariamente bueno.

- **Don Ljósálfar** (Seres de luz):
 Puedes emitir luz a voluntad, iluminando tus cercanías. Puedes realizar un ataque de luz cegadora por 1 punto de Fatiga.
 Resistencia rúnica: Memoria.

EQUIPO (5)

<input type="checkbox"/>	Ropa y joyas de calidad	<input type="checkbox"/>	Arco
<input type="checkbox"/>	Espada-bastón	<input type="checkbox"/>	Una o dos hachas
<input type="checkbox"/>	Polvo de ensoñación	<input type="checkbox"/>	Hachas arrojadizas
<input type="checkbox"/>	Máscara élfica de calidad	<input type="checkbox"/>	Hacha a dos manos
<input type="checkbox"/>	Hierbas sanadoras	<input type="checkbox"/>	Arma inusual
<input type="checkbox"/>	Espejo de plata	<input type="checkbox"/>	Armadura
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Armadura pesada
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Escudo
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Antorchas
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Raciones
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Equipo de escalada

DAÑO

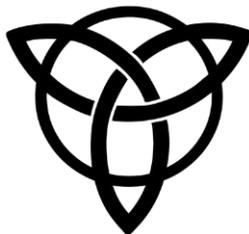
EVITAR CONSECUENCIAS:
 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-1R		2
EFFECTO REDUCIDO		1



Los humanos fueron las últimas criaturas en llegar. Creados por Odín y sus hermanos para ser los guardianes de Midgard, el mundo en el centro de todas las cosas.

Magni es un guerrero tradicional de su pueblo. Educado en la caza y la guerra, vive la vida al máximo. Fuerte, alegre, mujeriego, amante de la cerveza y con una lengua de plata que le ayuda tan rápido a salir de problemas como animar a sus compañeros en la batalla. Busca un gran destino con la esperanza de poder alcanzar las puertas de Valhalla.



DESPUÉS DEL RAGNARÖK
UN JUEGO DE OSCAR IGLESIAS
OSCAR@PSILAN.NET

NASTRAND, DESPUÉS DEL RAGNARÖK



MAGNI
AVENTURERO HUMANO

NASTRAND. DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Magni Magnison



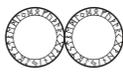
BENDICIÓN: Lengua de serpiente



DESTINO: El mata-gigantes



ORIGEN: Midgard



- □ CORAJE
- - [Y ↑] Luchar
- :○○ - [I Y] BUSCAR
- :○○ - [N N] MANDAR
- :○○ - [M N] CACHARREAR

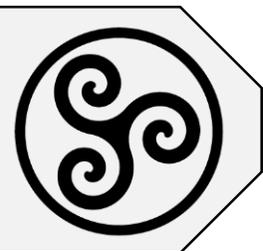
DEFENSA

ARMADURA

PESADA

ESCUDO

ESPECIAL



- (C) ESPÍRITU
- - [N N] EMBOSCAR
- - [S G] PERCIBIR
- - [X X] ENGAÑAR
- :○○ - [M S] SENTIR

FATIGA

- ○ MEMORIA
- :○○ - [P P] CAZAR
- :○○ - [X M] RECORDAR
- :○○ - [R M] NEGOCIAR
- :○○ - [D B] RESTAURAR

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +1R
 AYUDAR: 1 FATIGA, +1R COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +1R, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

- **Bendición** (Lengua de serpiente):
 +1 Runa cuando intentas convencer a otra persona de algo que no es exactamente cierto. Puedes gastar un punto de Fatiga para que una mentira suene razonable.

- **Destino** (El mata-gigantes):
 Hay un gran enfrentamiento con un gigante en tu futuro.

- **Don Humano** (Herederos del mundo):
 Reduce en 2 tu senda de Destino. Dispones de 1 punto de habilidad inicial extra.
 Resistencia rúnica: Espíritu.

EQUIPO (5)

- Hacha y escudo
- Elixir de rabia troll
- Colmillo gigante
- Trampa de caza
- Brújula rudimentaria
- Piedras preciosas

- Arco
- una o dos hachas
- Hachas arrojadizas
- Hacha a dos manos
- Arma inusual
- Armadura
- Armadura pesada
- Escudo
- Antorchas
- Raciones
- Equipo de escalada

DAÑO

EVITAR CONSECUENCIAS:
 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-1R		2
EFFECTO REDUCIDO		1

NASTRAND, DESPUES DEL RAGNARÖK



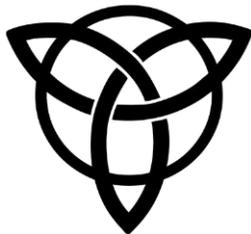
BERGLJOT
EXPLORADORA JOTUNN

Los **Jötunn** (plural **Jötnar**) son los gigantes de la mitología nórdica. Enemigos habituales de los Aesir y principalmente de Thor. En general, cualquier criatura no-humana se denominaba gigante, independientemente de su tamaño y su forma. Los habitantes de Jotunnheim mas habituales tenían un aspecto humanoide de entre 3 y 5 metros, similares a los humanos de Midgard sin contar la diferencia de tamaño. Sus primos de Niflheim, los gigantes de escarcha, eran mucho mas grandes y temibles. Y luego estaban todos los gigantes monstruosos, como los hijos de Loki: Fenris y Jormungander.

Durante el Ragnarök la mayoría de los gigantes se aliaron con las fuerzas de Surtur, con lo que la mayoría de habitantes de los 9 reinos asumen al verlos que son enemigos.

Bergljot es una joven gigante que está buscando su lugar en el mundo. Se siente torpe entre los humanos, y cree que todo el mundo está esperando que cometa cualquier error para poder culparla por ello.

Suele estar más a gusto en la naturaleza, cazando o cacharreando con alguno de los cachivaches que siempre lleva encima.



NASTRAND, DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Bergljot

BENDICIÓN: Chatarrera

DESTINO: La cazadora de bestias

ORIGEN: Jötunheim



DEFENSA

ARMADURA

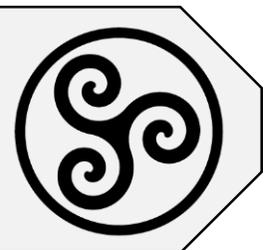
PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

- CORAJE
- [Y ↑] Luchar
- [I Y] BUSCAR
- [N N] MANDAR
- [M K] CACHARREAR

- ESPÍRITU
- [N N] EMBOSCAR
- [S G] PERCIBIR
- [K X] ENGAÑAR
- [M S] SENTIR



- MEMORIA
- [P P] CAZAR
- [X M] RECORDAR
- [R M] NEGOCIAR
- [D B] RESTAURAR

FATIGA

- **Bendición (Chatarrera):**
Siempre llevas pequeños objetos útiles encima.

- **Destino (La cazadora de bestias):**
Las grandes bestias se cruzan en tu camino, hasta que llegue el día en el que te encuentres con tu mayor presa. Ese día ¿serás cazador o presa?

- **Don Jötunn (Sangre de gigantes):**
Mides 4 metros y tienes una fuerza a juego con tu altura. Ganas +1 Runa en cualquier tirada que tu fuerza o tamaño te pueda ayudar. Comienzas con 2 puntos de habilidades iniciales menos.
Resistencia rúnica: Coraje.

EQUIPO (5)

- Árbol-garrote
- Red
- Herramientas
- Equipo de escalada
- Una vaca
- Polvo explosivo

- Arco
- Una o dos hachas
- Hachas arrojadizas
- Hacha a dos manos
- Arma inusual
- Armadura
- Armadura pesada
- Escudo
- Antorchas
- Raciones
- Equipo de escalada

DAÑO

EVITAR CONSECUENCIAS:
3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-IR		2
EFFECTO REDUCIDO		1

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +IR
 AYUDAR: 1 FATIGA, +IR COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +IR, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

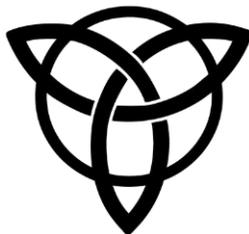


Los *Svartálfar* (elfos oscuros) son la contrapartida oscura de los *Ljósálfar*. Criaturas de la oscuridad que viven en las sombras y todos temen.

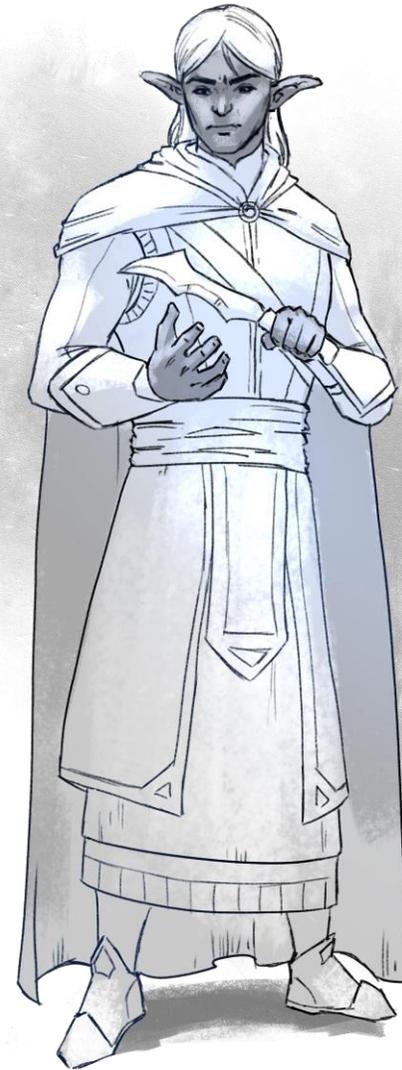
Piel azabache, cabellos blancos, y la desconfianza general de todos los habitantes de los 9 reinos por su fama de asesinos y ladrones traicioneros.

Aunque *Leif* está instruido en los caminos del engaño y el subterfugio propios de su raza, sus intereses personales son más etéreos.

Asume el sentimiento de desconfianza que genera en los demás y no se esfuerza especialmente para evitarlo. Su objetivo es comprender que ha ocurrido con el ciclo y como puede ser restaurado. Es un erudito de las antiguas costumbres, un conocedor del *Wyrd* y la magia tradicional.



NASTRAND, DESPUÉS DEL RAGNARÖK



LEIF

ERUDITO SVARTALFAR

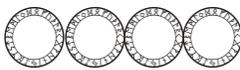
NASTRAND, DESPUES DEL RAGNARÖK

NOMBRE: Leif

BENDICIÓN: Inscriptor

DESTINO: La traición

ORIGEN: Svartalfheim



DEFENSA

ARMADURA

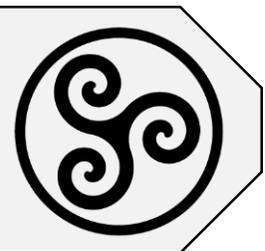
PESADA

ESCUDO

ESPECIAL

- CORAJE
- : - [Y ↑] Luchar
- : - [I Y] Buscar
- : - [N N] Mandar
- : - [M N] Cacharrear

- ESPÍRITU
- : - [N N] Emboscar
- : - [S <] Percibir
- : - [X X] Engañar
- : - [M S] Sentir



- MEMORIA
- : - [P P] Cazar
- : - [X M] Recordar
- : - [R M] Negociar
- : - [D B] Restaurar

FATIGA

ESFORZARSE: 1 FATIGA, ACTUAR MORIBUNDO
 ESFORZARSE: 2 FATIGA, +1R
 AYUDAR: 1 FATIGA, +1R COMPAÑERO
 JUGAR CON EL DESTINO: +1R, ATENCIÓN A LAS CONSECUENCIAS

- **Bendición** (Inscriptor):

Cuando realizas los rituales apropiados puedes imbuir un objeto con la magia de los dioses. El objeto obtiene la propiedad "imbuido" hasta el siguiente anoecer/amanecer, lo que llegue antes. Para conocer el poder concedido extrae una Runa. El objeto bonificará las tiradas de esa habilidad. Explica cómo.

- **Destino** (La traición):

Sombras de traición se ciernen por donde vayas. ¿Serás la víctima de una traición?, ¿salvarás a alguien de una importante traición?, o ¿serás tu el traidor?

- **Don Svartálfar** (Seres de oscuridad):

Puedes ver en la oscuridad. +1 Runa cuando aprovechas la oscuridad en tus acciones. Resistencia rúnica: Memoria.

EQUIPO (5)

- Brújula espiritual
- Cuchillo de cristal oscuro
- Vial de veneno
- Capa de sombras
- Arma o herramienta terrible
- Poción de silencio

- Arco
- Una o dos hachas
- Hachas arrojadizas
- Hacha a dos manos
- Arma inusual
- Armadura
- Armadura pesada
- Escudo
- Antorchas
- Raciones
- Equipo de escalada

DAÑO

EVITAR CONSECUENCIAS:
 3 FATIGA - RESISTENCIA RÚNICA

MORIBUNDO		3
-1R		2
EFFECTO REDUCIDO		1