





REGLAS DEL JUEGO

Ragnarök: La furia de las nornir emplea el Sistema Rúnico de Juego™. Este sistema usa las veinticuatro runas del futhark antiguo para representar a los personajes y sus habilidades y para determinar el resultado de sus acciones. Cada jugador necesita tener su propio conjunto de runas, ya sea imprimiéndolas o comprándolas en su tienda habitual de juegos. El director de juego debe disponer de al menos un conjunto de runas, según el nivel de la campaña.

TÉRMINOS Y ABREVIATURAS

Juego

- Héroe:** El personaje de un jugador.
Morador: Un personaje no jugador, controlado por la norn.
Norn: La parca de la mitología vikingr. El término también hace referencia al director de juego.
Saga: La aventura o escenario donde héroes y moradores cruzan sus destinos bajo la atenta mirada de la norn.

Runas

- Física:** F
Mental: M
Espiritual: E

Combate

- Factor de daño:** FD
Factor de protección: FP
Nivel de dificultad: ND

Puedes encontrar una lista más extensa en el Glosario, en la página 150.



LAS RUNAS DE PODER

El antiguo alfabeto vikingr tiene veinticuatro runas, divididas en tres ættir que representan los distintos rasgos del mundo de juego: Físico (el ætt rojo), Mental (el ætt azul) y Espiritual (el ætt verde).

Cada runa puede ser interpretada de dos formas:

- 1) por el rasgo al que pertenece (es decir, Físico, Mental o Espiritual);
- 2) por el poder o habilidad a la que está vinculada (es decir, poderes activos, poderes pasivos y habilidades).

LOS TRES ÆTTIR

A continuación tienes una lista con el nombre y significado de cada runa. Esta información no es necesaria para jugar y se proporciona solo como curiosidad.

El ætt Físico:

↑ Týr: Disciplina

B Bjarkan: Lo invisible

M Jór: Viaje y comunicación

⚔ Madhr: Hombre

↳ Lögr: Creatividad

◊ Yngr (también puede aparecer como ✕): Logro

⚔ Dagr: Primario y naturaleza (dualidad)

✕ Ódhal: Hogar

El ætt Mental:

H Hagall: Tormentas y caos

✕ Naudhr: Deseo y precio

I Íss: Estasis y frío

⚡ Ár: Gigante

↳ Ýr: Distancia

⚔ Pjörðh: Oportunidad

Y Elgr: Protección

⚡ Sól: Luz

El ætt Espiritual:

F Fé: Riqueza

U Úr: Fuerza

Þ Thurs: Barrera

Á Áss: Muerte

R Reidh: Viaje

< Kaun: Percepción

X Gjöf: Regalo

P Yn: Viento y velocidad



LA VIGESIMOQUINTA RUNA



La Ginungagap, la vigesimoquinta runa de **La furia de las nornir**, representa el vacío vikingr... Una nada que abarca el espacio alrededor de Yggdrasill, el fresno cósmico. La runa del Vacío también simboliza el espíritu de un vikingr, marcado con un glorioso destino que será revelado con el paso del tiempo. Cuando un héroe muere y su Esencia es destruida, la Ginungagap lo reclama para sí, desvelando en ocasiones un propósito más elevado...

ATRIBUTOS

Cada héroe y morador tiene dos atributos: Esencia y Destino. Estos atributos definen a todas las criaturas vivas: qué o quiénes son, lo que pueden hacer y lo bien que saben hacerlo y la longitud del hilo de su vida.

ESENCIA

La Esencia representa la cantidad de runas que posee un héroe, lo que equivale a su fuerza vital, experiencia y sabiduría acumuladas. También define sus poderes y rasgos.

Por ejemplo, un héroe que tiene 4 runas físicas, 2 mentales y 1 espiritual puede describirse como una persona fuerte y resistente, de inteligencia media y espíritu débil. Cada una de esas 7 runas también determinarán los poderes activos y pasivos y las habilidades con los que cuenta el héroe.

FÍSICA

MENTAL

ESPIRITUAL

0x 	Enfermizo, salud deteriorada	Estado casi vegetativo	Sin convicciones, fácil de manipular emocionalmente
1x 	Salud endeble, proclive a enfermar	Lento, de pocas luces	Personalidad marginal
2x 	Media física humana	Media mental humana	Media espiritual humana
3x 	Fuerza y velocidad por encima de la media	Mente astuta	Personalidad agradable y de fuertes convicciones
4x 	De constitución y físico fuertes	Original y sagaz	Encantador y devoto
5x 	Fuerza asombrosa	Mente aguda, capaz de burlar a la mayoría	Carisma que inspira lealtad
6x 	Máximo humano de complexión física	Máximo humano de capacidad mental	Máximo humano de fe y convicción
7x 	Resistencia y agilidad sobrehumanas	Facultades mentales sobrehumanas	Espíritu sobrehumano
8x 	Fuerza y reflejos de semidiós	Intuición y conocimientos de semidiós	Alma de semidiós
9x 	Constitución, fuerza y destreza de un dios	Inteligencia, sabiduría e intuición de un dios	Espíritu divino, proyecta una fe imperturbable que inspira a los demás
  			

DESTINO

El Destino mide el impacto del héroe sobre quienes le rodean y determina cuántas runas se roban al resolver (calcular) una acción. Cuantas más runas se roben, mayor el efecto.

WYRD

La acción de robar runas, lo que se conoce como «wyrd» o «revelar tu destino», permite actuar sobre el mundo de juego. Cada héroe y morador debe mantener sus runas de Esencia en un recipiente opaco, como una bolsa. Cuando sea necesario consultar su wyrd, saca del recipiente un número de runas igual a su nivel de Destino. Las runas extraídas determinan el resultado de la acción.



EL ÁRBOL DE JUEGO

El árbol de juego tiene 9 pilas y 10 zonas de estado.

La bolsa del jugador, donde guarda sus runas, se coloca sobre la pila de Esencia (en el centro del árbol) o junto a esta.

El árbol de juego es la zona donde se colocan las runas durante el combate o las pruebas. Las runas se mueven por el árbol para crear efectos o reaccionar ante estos.



Las pilas, ordenadas de arriba abajo, son:

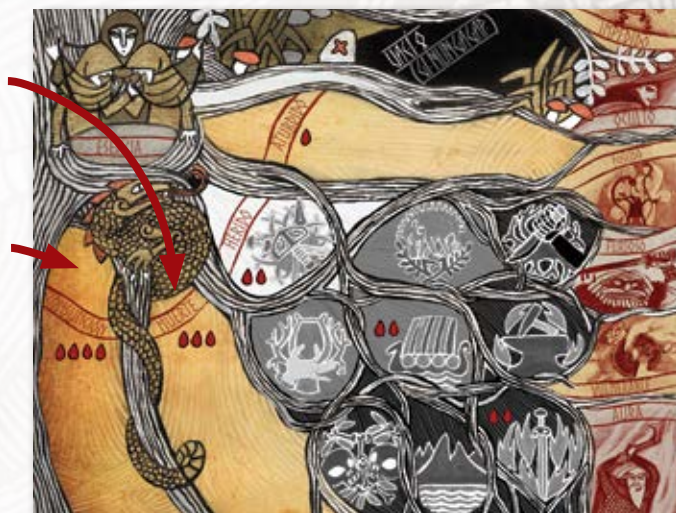
- **Actividad (Verdhandi):** Las runas colocadas en esta pila permiten ejecutar acciones y crear efectos.
- **Contingencia (Urdhr):** Cuando declares una acción de contingencia, define una condición y coloca las runas de la acción en esta pila. Se activarán cuando se cumpla la condición.
- **Mano (Skuld):** Coloca aquí las runas extraídas con tu wyrd y úsalas durante tu turno para realizar acciones y crear efectos.
- **Vacío (Ginungagap):** La runa del Vacío se coloca aquí mientras no se esté usando en otra pila.
- **Esencia:** Cuando tengas que consultar tu wyrd, saca las runas de la bolsa situada en esta pila.
- **Aturdido:** Esta pila representa el daño no letal. En la fase de Mantenimiento se permite recuperarlo gradualmente (ver página 94).
- **Herido:** El héroe cae inconsciente cuando todas sus runas se encuentran en esta pila o más abajo. La pila de heridas tiene tres rutas por las que se pueden mover las runas. Antes de comenzar una nueva saga, la norn debe decidir qué ruta tomarán las heridas en su campaña.

La ruta superior (la blanca) es la de mayor dificultad, ya que cada runa solo cruza una zona a su paso por la pila de Herido, por lo que cada runa representa 3 puntos de Salud (Aturdido, Herido, Muerto).

La ruta del centro (la gris), de dificultad media, está compuesta por tres zonas, lo que equivale a 5 puntos de Salud por runa (Aturdido, Herido [1], Herido [2], Herido [3], Muerto).

La ruta inferior (la negra), de dificultad fácil, cuenta con cinco zonas, lo que significa que cada runa tiene 7 puntos de Salud (Aturdido, Herido [1], Herido [2], Herido [3], Herido [4], Herido [5], Muerto).

- **Muerte:** Las runas de daño Físico o Mental se detienen al llegar a esta pila. Un héroe muere cuando todas sus runas se encuentran aquí.
- **Consunción:** El daño Espiritual no se detiene en la pila de Muerte, sino que sigue hasta la de Consunción. Las runas en esta pila no pueden beneficiarse de los efectos de una curación. En cambio, cada hora de juego (o intervalo de tiempo determinado por la norn) se permite devolver 1 runa de esta pila a la de Muerte. Las runas que entren en la pila de Consunción durante un combate no podrán utilizarse hasta el final de este.



LA RUNA DEL VACÍO



La vigesimoquinta runa de **La furia de las nornir**, la runa del Vacío, tiene su propio lugar en el árbol de juego.

La runa del Vacío es diferente para cada jugador, ya que durante la creación del héroe será marcada, según el arquetipo elegido, con un rasgo (Físico, Mental o Espiritual), un poder activo, un poder pasivo y una habilidad.

Por lo general, los moradores controlados por la norn no usan la runa del Vacío.



RASGO
POR DEFECTO

SIN RASGO
POR DEFECTO

La runa del Vacío se roba cada vez que el jugador consulta su wyrd, es decir, en las pruebas de habilidad y al inicio de cada asalto de combate, aunque no aumenta el valor numérico de Destino en +1.



La runa del Vacío no puede, en ningún caso, asignarse al daño, emplearse en un Sacrificio ni colocarse en las pilas de Aturdido, Herido, Muerte o Consunción. Tampoco equivale a una runa de Esencia; solo las runas de Esencia determinan si un héroe cae inconsciente o muere.



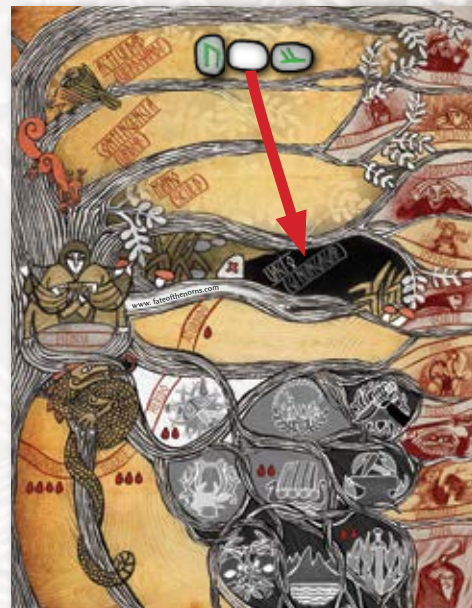
La runa del Vacío puede, al igual que una runa normal, moverse desde la pila de Mano a la de Actividad para realizar una acción genérica o participar en una cadena activa de runas.



Puede usarse en la pila de Contingencia, como cualquier otra runa.



La runa del Vacío regresa a su pila durante la fase de Recogida del combate o después de hacer una prueba de habilidad. La única excepción es cuando la runa del Vacío forma parte de una cadena de runas con una metamarca de Continuidad o Conservación y el jugador decide dejarla en la pila de Actividad tras el final del asalto de combate.



USO DE LAS RUNAS

USO BÁSICO

Cuando un héroe quiera hacer algo de resultado seguro no es necesario que emplee runas. Esto incluye, por ejemplo, acciones como caminar por un sendero, saltar, mantener una conversación amistosa, etcétera. Sin embargo, si el jugador quiere que su héroe realice una acción que podría fracasar o tener un gran impacto sobre el entorno, debe consultar las runas.

Para consultar las runas, primero hay que consultar el wyrd extrayendo un número de runas igual al Destino de su héroe y colocándolas en la pila de Mano del árbol de juego. A continuación, el jugador debe jugar las runas pasándolas desde la pila de Mano a la de Actividad o Contingencia, dependiendo de lo que quiera hacer. El funcionamiento de las acciones se explica en los apartados de habilidades y poderes activos (páginas 89 y 91 respectivamente).



TRANSFORMACIÓN DE RUNAS

Es posible combinar dos runas del mismo rasgo en cualquier momento para crear una runa de otro rasgo diferente, especialmente al realizar una acción genérica (ver página 94), al intentar una prueba de habilidad que requiera un rasgo en concreto (ver más abajo) o al aplicar una metamarca (página 103).

Ejemplo: Ulrik quiere trepar una pared de piedra, algo en lo que podría fracasar. Pone a prueba su wyrd y extrae tantas runas como su Destino 4 más la runa del Vacío, cinco en total. El resultado es dos runas Físicas, dos Mentales y la runa del Vacío (vinculada al rasgo Espiritual). La norn exige tres runas Físicas para tener éxito, así que Ulrik transforma sus dos runas Mentales en una Física para tener éxito.

HABILIDADES

Las habilidades son capacidades innatas o entrenadas que permiten realizar diferentes acciones, normalmente fuera del combate. La destreza de un héroe en cada habilidad depende del nivel de esta, representado por un valor numérico. El nivel suele ir de 1 a 4, pero un nivel 2 ya representa una capacidad muy elevada. Los jugadores deben anotar en su ficha de héroe todas la habilidades que tengan con nivel 1 o más.

Los héroes pueden usar cualquier habilidad, incluso si tienen un nivel 0; en ese caso confían en su suerte o en la experiencia obtenida tras haber observado a otros en el pasado.

Algunas habilidades son más difíciles de dominar que otras, por lo que hay habilidades con modificadores de dificultad inherentes. Nadar, por ejemplo, es más fácil que aprender a contactar con los espíritus.

Consulta la página 294 para ver una lista completa de habilidades.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Cuando un héroe o morador deba realizar una prueba de habilidad, sigue estos pasos:

- 1) La norn determina la habilidad o habilidades que pueden emplearse en esa situación.
- 2) A continuación la norn decide la dificultad de la prueba, que puede aumentar si la habilidad en cuestión tiene un modificador de dificultad.



- Automática = 0
- Trivial = 1
- Fácil = 2
- Moderado = 3
- Difícil = 4
- Improbable = 5



- 3) La norn determina el rasgo necesario, basándose en la acción y en la manera que el jugador elija realizarla. A veces será necesario que la norn y el jugador cooperen en la narración. Por ejemplo, la norn puede decidir que abrir una cerradura requiere un esfuerzo Mental o Físico, pero solo elegirá entre estas opciones después de que el jugador le explique cómo lo hace: si este dice que su héroe aprendió a forzar cerraduras gracias a un maestro cerrajero, la prueba podría ser Mental; pero si explica que usa la prodigiosa destreza de su héroe, la norn pediría una prueba Física. La norn es la última autoridad sobre qué rasgo debe usar el héroe basándose en las circunstancias.

- 4) El héroe consulta su wyrd extrayendo un número de runas igual a su nivel de Destino (un héroe puede intentar la acción incluso si tiene un nivel 0 en la habilidad pertinente) y colocándolas en la pila de Mano. En las pruebas de habilidad, la runa del Vacío también pasa desde la pila de Vacío a la pila de Mano.
- 5) El nivel de dificultad se reduce en 1 por cada nivel de habilidad y en 1 más por cada runa extraída con el rasgo requerido. Si la dificultad cae a 0 o menos, la prueba tiene éxito. Algunas habilidades proporcionan efectos adicionales según la cantidad de éxitos obtenidos una vez superado el 0. Si la dificultad no llega a caer a 0 es posible obtener un éxito parcial:
 - (1) = Éxito parcial: El resultado final no es el esperado.
 - (2) = Éxito mínimo: Se da un pequeño paso hacia el objetivo.

Ejemplo 1: Atla quiere forzar la cerradura de un cofre. No tiene ningún nivel en una habilidad para ello, pero en el pasado vio a otros hacerlo. La norn piensa que va a ser una prueba Física difícil (4). Abrir cerraduras también tiene un nivel inherente de dificultad de +1, por lo que la dificultad total es 5. Atla tiene Destino 4 y su runa del Vacío es Espiritual, por lo que el mejor resultado que puede alcanzar es un éxito parcial con 4 runas Físicas (no abre la cerradura, pero quizás dañe la cerradura, el cofre o su contenido).

Ejemplo 2: Thórvaldr intenta interpretar un augurio y usa su habilidad de Augurios/Portentos. La norn fija una dificultad Espiritual fácil (2). Tras consultar su wyrd y sumar su runa del Vacío (también con el rasgo Espiritual), Thórvaldr reúne 4 runas de rasgo Espiritual. La dificultad de la prueba cae de 2 a -2, un éxito. Además, el valor de -2 le concede dos éxitos adicionales que emplea para obtener una respuesta más precisa de la norn.

Ejemplo 3: Bryniulfr quiere saltar sobre un abismo. La norn determina que se trata de una prueba Física de la habilidad de Atletismo de dificultad moderada (3). Bryniulfr tiene un nivel de Atletismo de 1, lo que reduce la dificultad a fácil (2). A continuación mira su wyrd y extrae 2 runas de destino más la runa del Vacío, obteniendo una runa Física, una Mental y otra Espiritual (la de Vacío). La runa Física reduce la dificultad a 1: no lo bastante para un éxito total, pero la norn decide que Bryniulfr consigue al menos agarrarse al otro borde del abismo.

PRUEBAS DE HABILIDAD OPUESTAS

Cuando dos bandos se enfrentan en una prueba de habilidad opuesta, aplica las mismas reglas que para una prueba normal, pero solo gana aquel que consiga reducir más la dificultad.

Ejemplo: Aurnir y Björn se enfrentan en un pulso. La norn decide que es una prueba del rasgo Físico. Además, como Björn tiene la habilidad de Pelea a nivel 1 le permite empezar con 1 éxito. Ambos héroes comprueban su wyrd: Björn tiene Destino 1 y saca una runa Espiritual; su runa del Vacío es Mental, lo que tampoco le ayuda. Aurnir necesita obtener al menos 1 runa Física para empatar y 2 para ganar.

PODERES PASIVOS

Los poderes pasivos son poderes y capacidades que se consideran latentes. Los poderes pasivos otorgan bonificadores a otras acciones, generan efectos continuos y, en ocasiones, proporcionan pequeñas acciones adicionales. Los poderes pasivos individuales de cada héroe y morador vienen anotados en sus descripciones.

TIPOS DE PODERES PASIVOS

Algunos poderes interactúan con ciertos tipos de poderes pasivos, dependiendo de su naturaleza. Los tipos de poderes pasivos aparecen entre llaves.

{Talento}: Capacidades innatas que funcionan a nivel subconsciente.

{Encantamiento}: Capacidades obtenidas a través de la magia y que alteran al héroe de forma permanente.

{Encantamiento Rúnico}: Capacidades mágicas más potentes que un simple encantamiento. Su funcionamiento se interrumpe si se usa un Encantamiento Rúnico idéntico en un radio de 7,5 metros. El efecto se reactiva si las runas se alejan más de 3 metros.

PODERES ACTIVOS

Para utilizar un poder activo es necesario mover una runa desde la pila de Mano, Contingencia o Vacío a la de Actividad. Los poderes activos tienen efectos que deben resolverse mediante uno o más pasos.

Durante el combate, un poder activo permite que el héroe realice uno o más efectos, como infligir daño, curar, etcétera. Un poder activo también puede incluir una o más acciones genéricas, como la combinación de una acción de movimiento con otra de ataque.

La energía y adrenalina que impregna el combate permite realizar hazañas de nivel épico mediante la acumulación de metamarcas (ver página 103). Las reglas para el uso de poderes activos en combate vienen desarrolladas en la página 228.

Los poderes activos pueden usarse a voluntad fuera de combate, aunque no es posible aumentar sus efectos mediante metamarcas. Se presupone que los efectos de un poder activo pueden durar indefinidamente cuando el sujeto se concentra y se encuentra en un entorno tranquilo.

POTENCIA DIVINA

Los inmortales einherjar e hijos de Múspell tienen opciones avanzadas de juego que les permiten el uso de la Potencia Divina (PD), poderes más allá de la comprensión de los mortales y que están representados en el juego por unos marcadores.

Cualquier poder superior, incluyendo los moradores controlados por la norn que tengan acceso a PD, disponen de estos marcadores. En situaciones donde no hay combate, cada poder superior determina con claridad cuántos PD pueden usar los héroes o moradores para sus pruebas de habilidad, lo que se conoce como Potencia Divina Básica (PDB).

El nivel de PD añade éxitos automáticos a las tiradas de habilidad (de igual forma que los niveles) y permite que el inmortal realice hazañas épicas que sobrepasen la dificultad Improbable (5), como subir una pared corriendo o permanecer de pie sobre el fuego.

Si un desastre natural mata a alguien con una PD superior a 0, volverá a renacer en el lugar origen de su poder, allí donde obtuvo la inmortalidad: Valhöll para los einherjar y Glassisvellir para los hijos de Múspell. La única manera de matar un inmortal es asestarle el golpe mortal mientras no le quede PD.

Un inmortal empieza el combate con un número de PD igual a su PDB. Por lo general, en situaciones de combate se gana PD durante el Mantenimiento; en algunos casos, los poderes activos y pasivos proporcionan marcadores de PD adicionales. La PD puede gastarse en diferentes efectos de combate.

Efecto	Coste en PD	Cuándo puede usarse
Sumar +6 a Parada o al daño Físico	1	Al recibir o infligir daño
Sumar +3 al daño Mental o Espiritual	1	Al infligir daño
Sumar +3 a esquivar	1	Al recibir daño
Curación +6	1	En cualquier momento
Mover 1 hexágono (1,5 m)	1	Fases de Acción o Mantenimiento
±1 posición en el orden de iniciativa	1	Fase de Mantenimiento
Realizar cualquier acción genérica (sin jugar una runa)	6	Fase de Acción
Extraer una runa adicional	10	Fase de Wyrð