INDICE

2. **Títulos**
10. **Rellenar la hoja de personaje**
11-12. **Sistema de combate**
13. **Equipamiento**
3. **Razas** / Humano
4. Enanos
5. Elfos de luz
6. Dragis
7. Isvell
8. Animas faericas
9. Thorkos
14-16. **Capacidades**
36. **Habilidades físicas CaC**
37. **Habilidades físicas a distancia y corporales**
39-44. **Habilidades de los Clanes**
38. **Magia elemental**
17-35. **Dones**
51. **Tipos de armas**
52. **Economía, comercios, Lids, Heredades y Templos**

COMO RELLENAR LA HOJA DE PERSONAJE

Nombre y títulos

El nombre de tu personaje y los títulos que haya conseguido en sus aventuras. Los miembros de Patreon de tier Boendur (comerciante), Hersir (comandante) o Jarl (la mano del Guardián) tienen estos mismos como títulos exclusivos y pueden crear trasfondo canónico asociado a sus funciones:

- *Boendur*: Tu personaje puede tener un comercio, como tiendas o tabernas, y ganara más Halcones de oro por cada misión en la que participe.
- *Hersir*: Tu personaje puede crear una Lid y nombrarla como quiera. Las Lids son grupos de jugadores que ganan 1 punto de experiencia extra siempre que jueguen juntos en las sesiones.
- *Jarl*: Tu personaje puede formar una Heredad, que es el equivalente a una familia no sanguínea, y nombrarla como quiera. Las heredades tienen su propio emblema y recibe mensualmente una cantidad de Halcones de oro que el Jarl puede gestionar entre sus miembros.

Heraldo, Aspecto y Oxnnar (Patreon)

Estos títulos son niveles de poder. Un Heraldo es elegido por un dios para ser su representación en el ejército de los Verendir, obteniendo sus dones más fácilmente. Un Aspecto ha recibido los dones de las Nornas y han despertado su propia magia. Un Oxnnar ha conectado con una de las 9 virtudes, alargando su vida a casi el doble de lo normal para un humano y siendo capaz de extraer poder de las virtudes esenciales, lo que lo coloca por debajo de un Guardián (y muchísimo por debajo si lo comparamos con un dios), pero muy por encima del resto de seres vivos del universo.

Estos títulos no tienen ninguna ventaja dentro del Valle del Halcón, ya que cualquiera de ellos está muy por encima de la cadena de mando de los Verendir y trata directamente con Einar. Solo puede haber uno de estos en las sesiones y siempre harán el papel de líderes. En ellos queda ser más conciliadores o más estrictos, cada personaje es cosa de su jugador.

¡IMPORTANTE!

Si un Heraldo, Aspecto u Oxnnar incomoda o hace insufrible la experiencia al resto, su suscripción a Patreon será cancelada y su personaje eliminado. El poder conlleva responsabilidad.

RELLENAR LA HOJA DE PERSONAJE

SALUD	ETER	ENERGIA
20 + Constitución x2	10 + Alma x2	10 + Poder x2

ATRIBUTOS

Hay 6 atributos: Poder, Constitución, Destreza, Alma, Concentración e Intuición. Cada uno de ellos indica la capacidad física y mental de tu personaje para diferentes acciones. La forma de repartir los puntos es la siguiente.

Reparte estas cantidades entre los atributos como mejor encaje con tu personaje:

+3 +2 +1 0 -1 -2

Estos son los modificadores en las tiradas asociadas a esos atributos que tendrá tu personaje. Con la experiencia que acumules podrás conseguir Dones, Capacidades, Habilidades y también, puntos de estos atributos.

DONES

Los dones son bendiciones divinas recibidas a través de los dioses. Los dones son muy variados y podrás conseguirlos a cambio de experiencia, pero ten en cuenta que a veces tienen condiciones y que tu personaje DEBE justificar con su comportamiento el merecer estos dones (Ej, Modi, dios de la furia, no te dará sus dones si te dedicas a cuidar a otros, por más que tengas la experiencia necesaria para conseguirlos). Los dones, sean pasivos o habilidades, no consumen éter ni energía.

CAPACIDADES

Las capacidades son fruto de la experiencia y el entrenamiento, otorgando al personaje ventajas nacidas de su propia mejoría física y mental. Podrás conseguirlas a cambio de experiencia.

ARMAS, ARMADURAS, RELIQUIAS Y ARTEFACTOS

Cada clase tiene su arma y armadura base. Con el tiempo puedes comprar o conseguir equipo nuevo en misiones, además de poder encantarlo, mejorarlo o quien sabe que más maravillas, en el Valle del Halcón.
Las reliquias y artefactos se pueden comprar o conseguir en misiones exclusivamente. Usarlos gasta acciones en combate y a veces requieren una condición o preparación previa, pero suelen tener efectos muy poderosos.

COMBATE

TURNOS - Por concentración. En caso de empate, quien tenga más Destreza. Si también es un empate, con un dado.

ACCIONES – Todos los jugadores tienen 2 acciones por turno. Los Heraldos y Aspectos tienen 3 y los Oxnnar 3 acciones y 1 acción de activación (solo puede usarse para preparar hechizos y activar reliquias y artefactos).

MOVIMIENTO – En combate, puedes moverte hasta 5 de distancia con seguridad. También puedes mover hasta 10 de distancia con un modificador de -1 en tus tiradas de defensa, pero si terminas este movimiento en combate, aumentas el daño de tu primer ataque cuerpo a cuerpo en 1. A partir de aquí, puedes gastar 1 acción para mover 5 de movimiento extra, pero todos tus dados de ataque y defensa recibirán un modificador de -1. El máximo de movimiento en un solo turno es 20.

CUERPO A CUERPO

Se considera que se está trabado en combate cuando la figura de un enemigo está a menos de 1 de distancia. Cuando un personaje está trabado no podrá alejarse del enemigo sin peligro, así que, si decides alejarte de un enemigo con el que estas trabado, recibirás un ataque con ventaja de +2 al dado y tu armadura no contará para reducir daño. Esto también afecta si un enemigo decide alejarse de ti.

Para atacar cuerpo a cuerpo, primero se debe calcular si el golpe acierta o no. Para ello lanza 1D20 y suma tu Poder.

Para defenderte cuerpo a cuerpo, lanza 1D20 y suma tu Constitución.

Para defenderte esquivando, lanza 1D20 y suma tu Destreza.

El resultado del ataque y la defensa se comparan y el mayor de los dos será quien tenga éxito. En caso de empate, ganara el atacante.

Para calcular el daño lanza todos los dados que indique el arma con la que has golpeado. Al resultado, réstale el valor de armadura.

Modificadores adicionales importantes:
- Si estas trabado con más de un enemigo, recibes un -1 a tus tiradas de defensa por estar flanqueado.
- Si un aliado ataca al mismo enemigo que tú, podéis usar habilidades combinadas (explicación de estas más adelante).

A DISTANCIA

Hay dos tipos de distancias en el combate con armas a distancia: distancia segura y distancia débil. La Distancia segura varía dependiendo del arma e ira indicado en la descripción de estas, pero suele ser de 10 de distancia. Esta es la distancia segura.

Las armas a distancia pueden disparar hasta otros 10 de distancia adicionales, pero en estos casos sufren varios penalizadores:

- Los disparos recibirán un modificador de -2 en el dado.
- Si disparas a un enemigo trabado en combate con un aliado, en caso de que el enemigo defienda exitosamente el ataque, el aliado deberá defenderse del proyectil como si fuese dirigido a él. En caso de no defenderse, recibirá el daño él en vez del enemigo.

Para atacar a distancia, primero se debe calcular si el disparo acierta o no. Para ello lanza 1D20 y suma tu Destreza.

Si tu personaje tiene escudo, puede defenderse lanzando 1D20 y sumando tu Constitución.

Para defenderte esquivando, lanza 1D20 y suma tu Destreza.

Modificadores adicionales importantes:
- No puedes usar armas a distancia estando trabado cuerpo a cuerpo ni usar las armas a distancia para atacar cuerpo a cuerpo (a no ser que el arma especifique lo contrario)
- Si un aliado ataca al mismo enemigo que tú, podéis usar habilidades combinadas (explicación de estas más adelante).

MAGIA

Los hechizos son muy distintos entre ellos y es más fácil entender su funcionamiento y modificadores a partir de sus descripciones.

Para usar un hechizo, lanza 1D20 y suma tu Alma.

Se considera encantamiento cualquier hechizo que dure más de 1 turno.

Para defenderte de un hechizo lanza 1D20 y suma tu Concentración.

Para defenderte esquivando, lanza 1D20 y suma tu Destreza.

La armadura no funciona contra hechizos mágicos.

EQUIPO

La lista completa de armas, armaduras, artefactos y reliquias está en el manual del master. Aquí encontraras la lista de equipo que podréis conseguir comprando en el Valle del Halcón y el equipo básico para el inicio de tu personaje.

Armadura

Si tu personaje acaba de ser creado, tendrá un equipamiento básico que incluye una armadura. Los personajes pueden aumentar o disminuir lo pesada que es su defensa, pero esto requerirá las Capacidades "Competencia armadura media" o "Competencia armadura pesada" si la clase no la puede llevar por defecto. Cada tipo de armadura otorga una Capacidad inherente a su peso y movilidad y estará siempre activa mientras el jugador la tenga equipada.

Armadura ligera – Gracias a su poco o nulo peso, puedes elegir tu iniciativa al principio de los combates, actuando tras el enemigo o aliado que elijas.
Precio: 30 H.O

Armadura media – La gran flexibilidad de este tipo de armadura permite poder usar tus armas cuerpo a cuerpo para bloquear.
Precio: 100 H.O

Armadura pesada – No puedes moverte más de 10 de distancia, pero obtienes un bonificador de +2 a los dados de defensa CaC y a distancia.
Precio: 300 H.O

Los precios son el valor medio, pero puede variar dependiendo del vendedor.

Armas

Si tu personaje acaba de ser creado, tendrá un equipamiento básico que incluye un set de armas. Puedes cambiar de arma siempre que quieras, aunque la figura no represente su equipamiento actual, pero recuerda que las Capacidades como "Experto en lanzas" o "Maestro de espadas" no harán efecto sin el arma adecuada. Las armas son muy variadas y cada una de ellas tiene ciertas condiciones inherentes a ellas, que listaremos a continuación. Estas condiciones no se pierden entre armas similares, por especiales que sean, es decir, si tienes un mandoble y lo cambias, por ejemplo, por un mandoble de hielo Jottun, este mandoble, aun siendo un objeto único, seguirá teniendo las condiciones inherentes al mandoble.

RAZAS

Los Verendir originariamente son humanos, pero hay ciertos aliados de Einar que a veces acaban formando parte de su ejército, como los enanos mestizos Wendel y Aubarga o el bestialido Magevenieri. Tras los acontecimientos del resurgir de las fuerzas primordiales, Einar comenzó a aceptar a razas aliadas de los nueve mundos en su ejército para que fuesen entrenadas con los Verendir y el Samanroa, el barco mágico de guerra.

Recordad que TODOS LOS PERSONAJES deben pertenecer a uno de los tres clanes, independientemente de su raza. Todos son Verendir por igual.

Cada raza tiene un modificador de atributos, a veces positivo y otros negativos, y dependiendo de su raza y clan, comenzaran con capacidades y habilidades unicas.

HUMANOS

Los humanos fueron creados con una conexión especial con el Yggdrasil por haber sido creados a imagen y semejanza de los dioses, lo que hace que sean especialmente adaptables tanto a la magia como a poderes místicos. Los Verendir son la mayor fuerza del universo y ellos lo saben, pero también comprenden la responsabilidad que conlleva esto y honran el nombre de Einar como dios y Guardián allá donde van. Como raza son muy diferentes entre ellos, algunos más divertidos, otros más serios, pero los humanos que sienten la llamada adoptan inconscientemente un sentido del deber que se antepone a todo cuando visten los colores de su clan y luchan por el equilibrio por todo el universo.

+2 Alma +2 Poder

Clan del oso	**Clan del lobo**	**Clan del cuervo**
Berserker	Ulfednar	Oráculo
Defensor	Skjaldmo	Seidr
Smidur	Vaettir	Volva
Arquera de metal	Cazadora	Rafen

Habilidades de las clases del Clan del Oso

Las clases de cada clan tienen habilidades y pasivas únicas. Comienzan con ellas aprendidas a la hora de crear un personaje de estas clases.

BERSERKER

Ira berserker **Alcance: -** **Coste: 3**
Ganas 3 de Poder el resto del combate y un penalizador de -2 al defenderte.

Dos por uno [Pasiva] **Alcance: -**
Pueden usar armas de dos manos con una y usar dos a la vez sin problema.

DEFENSOR

Esquirlas de obsidiana **Alcance: Cono 5** **Coste: 3**
Dispara las púas de su escudo. Causa 1D10 de daño.

Protector supremo [Pasiva] **Alcance: 5**
Puede recibir los ataques a distancia físicos y mágicos por sus aliados. Tiene un bonificador de +3 a las defensas contra los ataques a aliados.

ARQUERA DE METAL

Disparo masivo **Alcance: 20** **Coste: 3**
Dispara 3 flechas a la vez. Puede disparar a un solo objetivo o hasta a 3.

Controlar la gravedad [Pasiva] **Alcance: -**
Puede subir o bajar cualquier superficie vertical andando o corriendo.

SMIDUR

Golem mecánico [Pasiva]
Obtiene la capacidad “Hermano animal”, pero obtendrá un golem mecánico. Cada golem tendrá sus propias habilidades dependiendo de las mejoras que consiga para este el jugador.

Habilidades de las clases del Clan del Lobo

Las clases de cada clan tienen habilidades y pasivas únicas. Comienzan con ellas aprendidas a la hora de crear un personaje de estas clases.

ULFEDNAR

Aullido enaltecedor **Alcance: 10** **Coste: 3**
Tú y tus aliados podéis repetir 1 vez cada tirada fallida de ataque este turno.

Hermano lobo [Pasiva] **Alcance: -**
Obtiene la capacidad "Hermano animal". Su compañero es un perro lobo que ataca con él. Todos sus ataques de arma tienen 1D10 de daño extra.

SKJALDMO

Proyección de portales **Alcance: -** **Coste: 3**
Si el enemigo no supera un chequeo de constitución, creas un portal tras él y otro a un máximo de 5 de distancia. Pateas al enemigo y sale disparado por el otro portal hasta una distancia de 5. [Daño por impacto = 1D10]

Escudo lunar [Pasiva] **Alcance: -**
Bloquea las habilidades mágicas con un bonificador de +5.

VAETTIR

Disparo bestial **Alcance: 100** **Coste: 3**
Dispara 1 flecha con muchísima potencia. Atraviesa en linea recta desde su posición a todo lo que este en el trayecto hasta que sea bloqueada.

Arco de hueso [Pasiva] **Alcance: -**
Este arco místico se tensa tanto que sus flechas dañan con 1D20

CAZADORA

Trampera mística [Pasiva] **Alcance: -**
Por defecto, siempre lleva 5 trampas especiales que no ocupan espacio. Estas trampas solo las puede preparar ella y tienen 3 modos: explosionar, implosionar y aprisionar. Requieren una acción para ser preparadas.

Habilidades de las clases del Clan del Cuervo

Las clases de cada clan tienen habilidades y pasivas únicas. Comienzan con ellas aprendidas a la hora de crear un personaje de estas clases.

ORACULO

Mano de fuego **Alcance: 20** **Coste: 3**
Lanza una mano mágica que daña con 1D10. El enemigo debe superar un chequeo de Destreza si es golpeado. Si no lo supera, pierde 1 acción.

Arma encadenada [Pasiva] **Alcance: -**
Su arma principal solo puede ser un arma encadenada. Alcance 5.

VOLVA

Escudo mágico **Alcance: 20** **Coste: 3**
Crea un escudo sobre si misma o sobre un aliado. Bloquea tanto hechizos como ataques de armas a distancia hasta que comience su próximo turno.

Cohorte espiritual [Pasiva] **Alcance: -**
Cada vez que lance un hechizo, un espíritu animal aparece a su alrededor. Cada animal reduce en 1 el daño que reciba hasta su próximo turno.

SEIDR

Orbe de curación **Alcance: 20** **Coste: 3**
Ella o un aliado recupera 5 de salud.

Báculo alado [Pasiva] **Alcance: -**
Si está a menos de 5 de distancia de un aliado, este se cura 1D4 de salud. Solo afecta a 1 aliado al inicio de cada turno de la Seidr.

RAFEN

Proyección defensiva **Alcance: 20** **Coste: 3**
Un aliado que elijas tendrá a su lado una Rafen hecha de magia que bloqueará el primer ataque físico que le acierte este turno.

Visión del Yggdrasil [Pasiva] **Alcance: 10**
Cada inicio de tu turno, el aliado que elijas recupera 1D4 de éter.

ENANOS

Los enanos fueron la primera especie del universo. Creados a partir de un fragmento directo de una versión incompleta de Buri, tienen un don para la creación, incluso en ellos mismos, ya que no tienen genitales y todos son hombres, solo necesitan enterrarse una noche con el deseo de tener descendencia. Nacieron para cuidar a la vaca cósmica Audumbla en Nidavelir, hasta que murió de pena hace millones de años. Desde entonces, decidieron honrar el recuerdo de su vieja amiga, la creadora de constelaciones, siguiendo su modo de vida: crear artefactos increíbles y ser felices. Y el hidromiel, claro.

+2 Concentración -1 Alma

Enano de roca negra

Nidavelir es un mundo desértico donde solo hay un gran océano, donde en su día bebía Audumbla. Los enanos de roca negra son los únicos enanos más inclinados al caos que al orden y también los únicos que navegan en barcos, siendo el equivalente a “piratas enanos”.

Enanos de hierro firme

En Nidavelir la riqueza mineral es inmensa, además de regenerarse periódicamente de forma continua. Los Hierro Firme son los principales explotadores de minerales y materiales del subsuelo. Suelen ataviarse con pesadas armaduras ricamente decoradas.

Enanos del yunque

Si hay un clan legendario en Nidavelir es el clan del yunque. Además de poseer la mayor ciudad de su mundo, Korsamar, el Yunque es famoso por tener entre sus filas los mejores y más poderosos forjadores, además de los legendarios Sacerdotes de Audumbla, que afeitan sus barbas y visten ropas cuidadas y elegantes, haciéndoles parecer delicados y nobles, cualidades significativas la legendaria Audumbla.

Habilidades Enanas [*Solo Enanos*]

La magia enana es conocida como Skepta, la legendaria magia de la creación. Su magia es reconocida en los nueve mundos y su funcionamiento es todo un misterio, excepto para cualquier enano.

Pasiva racial

Creación enana
Puede crear cualquier cosa (nada muy complejo) que necesite durante las misiones, pero necesitará materiales aleatorios que Einar te dirá.

Robustez enana **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Gana un bonificador de +2 en sus defensas físicas.

Inspiración enana **Alcance: 15** **Coste: 2** ***15xp***
El y todos los aliados obtienen un bonificador de +2 en ataques físicos.

Brindis minero **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Su siguiente ataque cuerpo a cuerpo obtiene 1D4 de daño extra.

Ataque violento **Alcance: -** **Coste: 3** ***20xp***
El siguiente ataque cuerpo a cuerpo daña dos veces.

Anular magia **Alcance: -** **Coste: 3** ***20xp***
Cancela cualquier encantamiento negativo sobre él.

Potenciar runas **Alcance: -** **Coste: 4** ***30xp***
Si tiene un arma con runas, duplica su efecto.

Sanación del núcleo **Alcance: -** **Coste: 4** ***30xp***
Conecta con el núcleo del planeta y se cura 1D4 de salud.

Enano Roca Negra	**Enano Hierro Firme**	**Enano del Yunque**
Capacidad innata *Pirata* Bonificador de +5 al intentar engañar.	**Capacidad innata** *Intuición minera* Tiene 1 punto de intuición adicional.	**Capacidad innata** *Acolito de Audumbla* Cada turno regenera 1D4 de éter.
Habilidad única *Picaresca enana* **Coste: 4** ***30xp*** Hace un amago y golpea. El ataque es crítico automático.	**Habilidad única** *Rompe muros* **Coste: 3** ***30xp*** Puede tirar paredes y derribar puertas de madera o piedra.	**Habilidad única** *Constelación* **Coste: 4** ***30xp*** Elige hasta 3 enemigos. Pierden 2 de salud.

ELFOS DE LUZ

Cuando Frey sembró un brote del Yggdrasil en Alfhaim, de él nació un ser sin género hecho de pura magia, al que bautizo como Eider. Poco a poco, de este ser surgieron más, creados a su imagen, aunque perdiendo el brillo de su piel. Los elfos de la luz controlan la luz como una herramienta, son altivos y orgullosos, y odian profundamente a los Ryd´yas, especialmente a los Elfos oscuros. Eider y Einar son viejos amigos y Alfhaim ha sido tanto uno de los mayores aliados del Guardián de Midgard como el mundo que más ayuda ha recibido por parte de los Verendir en toda la historia.

+2 Destreza ***-1 Constitución***

Altos elfos

Los altos elfos son aquellos que comparten una conexión superior con la luz y, por ende, con le reine Eider. Forman la nobleza de los elfos de la luz y el consejo de Eider, lo que les ha dotado de un ego bastante intenso, pero a pesar de sus reticencias con no apoyar siempre al orden por parte de Einar, le respetan y apoyan. Sobre todo, desde el suceso con el traidor Erbund.

Elfos solares

Algunos elfos nacen directamente del brote del Yggdrasil, como Eider, pero no tienen más poder que un elfo de luz normal. Estos forman su propia sociedad y son conocidos como “Frutos del Yggdrasil” o, más comúnmente, Elfos solares. Nacen con alas y cuerpos más robustos, y chocan a menudo con los elfos de la luz, ya que se declinan hacia el equilibrio, no al orden.

Elfos freyanos

Frey es una deidad principal en el culto a los dioses en Alfhaim, y los elfos freyanos son aquellos que viven en los enormes bosques de Alfhaim. Son muy agradables y tienen una conexión muy profunda con los animales.

Habilidades Elficas [*Solo Elfos de luz*]

La magia de los Elfos de luz es conocida como Vartaf, la magia de modelación de la luz. Todos los elfos tienen magia en la sangre, dándoles la capacidad de moldear el elemento conectado a su propia esencia.

Pasiva racial

Piel luminosa
Su piel tiene un ligero brillo que ilumina todo a su alrededor, aunque no con mucha intensidad. Son inmunes a la magia de luz.

Esfera luminosa **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Crea una esfera de luz que flotara a su alrededor. Se cancela si le da el sol.

Destello **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Un enemigo trabado cuerpo a cuerpo contigo pierde una acción.

Imbuir con luz **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Obtienes 1D4 de daño extra en tus ataques físicos este turno.

Vuelo mágico **Alcance: 15** **Coste: 3** ***20xp***
Tu o un aliado voláis durante un turno.

Lanza de luz **Alcance: 15** **Coste: 3** ***20xp***
Crea una lanza de luz y la lanza a un enemigo. Hace 1D20 de daño.

Sanación solar **Alcance: 15** **Coste: 3** ***20xp***
Cura 1D4 a sí mismo o a un aliado. Si está bajo la luz del sol, cura 1D10.

Explosión de luz **Alcance: 15** **Coste: 4** ***30xp***
Crea un área de Distancia 5. Todos en el área recibe 1D10 de daño.

Alto Elfo	**Elfo Solar**	**Elfo Freyano**
Capacidad innata *Nobleza* Pasa inadvertido en ambientes nobles.	**Capacidad innata** *Alas místicas* Puede volar siempre que quiera.	**Capacidad innata** *Don natural* No puede perder movimiento.
Habilidad única *Elegancia de luz* **Coste: 4** ***30xp*** Todos los enemigos dejan de atacarle al instante.	**Habilidad única** *Imbuir con el sol* **Coste: 3** ***30xp*** Tu arma ignora la armadura y causa quemadura.	**Habilidad única** *Crecimiento divino* **Coste: 4** ***30xp*** Los enemigos a distancia 3 de ti no pueden moverse

DRAGIS

Antiguamente, esclavos, hoy, protectores del equilibrio de Muspelheim. Resistentes, poderosos e imponentes, rara vez se unen a otras razas, pero cuando Einar les ha convocado siempre han respondido, ya que, como herederos de la sangre de los dragones, sienten gran fervor por el dios del fuego. Nacen de los restos del espíritu de los dragones cuando mueren, siendo una raza muy poco numerosa. Además, tienen un poder mágico latente, pero poderoso, que no podían controlar especialmente bien, causándose daño a sí mismos cuando lo usaban. Esta falta de control en sus capacidades los convirtió en servidumbre ante los poderosos Gigantes de fuego, pero gracias al Guardián de Muspelheim, consiguieron despertar su poder y ganarse su libertad.

+2 Constitución ***-1 Destreza***

Dragis escamados

Los dragis que nacen de las partes físicas del alma de los dragones son denominados “escamados”, por su parecido con estas grandes bestias. Son resistentes y grandes luchadores, pero su desarrollo físico los limita mucho a la hora de utilizar magia.

Dragis de fuego

Nacen de las partes mágicas del alma de los dragones. Durante mucho tiempo fueron más difíciles de ver que sus hermanos escamados. Con la llegada del Guardián de Muspelheim, se descubrió que estos Dragis tenían la capacidad innata de conectarse con el fuego de cualquier lugar del universo, apareciendo en él si eran capaces de acumular Éter suficiente. El problema es que, esto los dejaba tan drenados que, si no morían al aparecer, quedaban tan debilitados que no podían volver a su mundo. En Midgard, algunas religiones los llamaron demonios, pero en realidad son seres amables y honorables.

Habilidades Dragi [*Solo Dragis*]

La magia de los Dragis es conocida como Thider, la magia original de los dragones. Esta magia está muy concentrada en el interior del cuerpo de los Dragis, aunque a veces son capaces de sacar este poder al exterior.

Pasiva racial

Absorber fuego
Tanto la magia de fuego como las fuentes naturales de fuego le recuperan 1D4 de salud. No son inmunes al fuego de Einar.

Coletazo **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Golpea a todos los enemigos trabados. Daña con 1D4.

Garra ardiente **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Golpea a un enemigo y lo quema 1D4 turnos. Pierde 1 salud cada turno.

Fuerza draconica **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***
Aumenta el daño de tu próximo ataque con tu arma en 2.

Carga dragón **Alcance: 10** **Coste: 3** ***20xp***
El enemigo cargado recibe 2 ataques de tu arma con 1 sola acción.

Piel imbuida de fuego **Alcance: -** **Coste: 3** ***20xp***
Recibes un bonificador de +5 a las defensas físicas y mágicas este turno.

Pisotón de fuego **Alcance: 10** **Coste: 4** ***30xp***
Lanza fuego a través del suelo. 1D10 de daño en un área de 3 de distancia.

Esfera de lava **Alcance: cono 20** **Coste: 5** ***30xp***
Una bola que crece mientras avanza. Los golpeados reciben 1D20 de daño.

Dragis Escamado	**Dragis de fuego**
Capacidad innata *Piel escamada* Tiene 1 punto de armadura adicional.	**Capacidad innata** *Esencia de fuego* Puede aparecer en cualquier fuego a la vista usando 1 acción.
Habilidad única *Salto de dragón* **Coste: 4** ***30xp*** Salta sobre un enemigo a 10 de distancia. Si acierta, el golpe daña dos veces.	**Habilidad única** *Aliento de fuego* **Coste: 2** ***20xp*** Lanza una llamarada hasta 10 de distancia de cono. Todos los golpeados reciben 1D10 de daño.

ÍSVELL

Los Ísvell son una raza aliada de los Gigantes de hielo parecida a animales humanoides. No son muy numerosos, pero su capacidad para la caza y el rastreo los convierten en aliados imprescindibles, sobre todo en mundos tan monótonos cromáticamente como Jotunheim. A pesar de sus grandes diferencias físicas, sus diferencias reales solo radican en cosas como tener garras o alas. Se consideran una sola especie y se cuidan como tal.

+2 Intuición ***-1 Alma***

Especies de Ísvell

En sí, la raza Ísvell es multiétnica. Biológicamente son iguales y pueden reproducirse entre ellos, aunque sean muy distintos físicamente, así que la variedad es enorme. El aspecto no se hereda de los padres, sino que es exclusiva de cada individuo. La razón tiene que ver con una de las partes del alma, la Hamingja, que, al contrario que en el resto de especies del universo, cumple la función del Hugr como nexo principal. Se teoriza que esta es la razón de que, a pesar de que no exista la fauna a la que se parecen en Jotunheim, la conexión con el Yggdrasil les deja la esencia de alguna especie del resto de mundos.

Para crear un Ísvell, primero piensa el animal en el que su espíritu será imbuido. Dependiendo de esto, recibirá una capacidad u otra, dependiendo de sus características. (Ej: Un Ísvell Oso podría tener la capacidad de usar sus garras desarmado, o de ser muy resistente físicamente).

Habilidades Ísvell [*Solo Ísvell*]

La magia Ísvell se llama Vindass y es un tanto peculiar, al igual que su raza. Les permite dar forma al viento a través de sus almas proyectándolo de formas muy variopintas, pero, sobre todo, útiles.

Pasiva racial

Espíritu animal

Toda bestia de los nueve mundos puede comunicarse con los Ísvell. Además, si son hostiles, estas tienen un -2 en sus ataques físicos a esta raza.

Salvajismo **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***

Si el siguiente ataque de arma acierta, el enemigo pierde una acción.

Intimidación bestial **Alcance: -** **Coste: 2** ***15xp***

Los enemigos trabados deben superar un chequeo de poder o huirán.

Pulso aéreo **Alcance: 10** **Coste: 2** ***15xp***

Si el enemigo no supera un chequeo de constitución, es derribado.

Poder desatado **Alcance: -** **Coste: 3** ***20xp***

Este ataque hace 2 de daño adicional. Si vuelves a hacerlo, serán 5.

Golpe lejano **Alcance: -** **Coste: 3** ***20xp***

Tus armas cuerpo a cuerpo atacaran con magia hasta distancia 5 este turno.

Viento afilado **Alcance: 10** **Coste: 3** ***20xp***

Un enemigo recibe una herida que hace 1D4 de daño durante 1D4 turnos.

Implosión aérea **Alcance: 20** **Coste: 4** ***30xp***

Atrae a los personajes al centro de un área de 5 de distancia.

Ritual Vindass **Alcance: 50** **Coste: 5** ***30xp***

Requiere 2 acciones. Comienza una danza salvaje que te permite controlar el aire. A partir de este momento puedes gastar tus turnos en seguir este ritual. Mientras dure el ritual, controlaras el viento como una fuerza viva, pudiendo golpear, empujar, mover y todo lo que se te ocurra. El daño que harás con tus ataques dependerá de lo que considere Einar.

Capacidades innatas y habilidades únicas

Los Ísvell no tienen habilidades únicas, pero sus capacidades innatas dependerán del animal en el que se basen y lo que quieras hacer con él. Einar y tu tendréis que hablarlo para que sea algo adecuado.

ANIMA FAÉRICA

Las Animas son espíritus naturales de Vanaheim. Excepto las Animas Oníricas que forman el ejército de la Guardiana de Vanaheim (no jugable), las Animas faéricas pueden tomar forma de plantas vivientes. Tienen un gran poder mágico, pero, dependiendo de su transformación, pierden poder físico o se hacen lentas. Son seres inteligentes y pueden comunicarse con normalidad transformados. Cuando no toman su forma faérica, parecen humanos de mediana estatura. Tienen cierta predilección por el arte y los juegos. No pueden usar armas a dos manos (excepto si son mágicas) ni armaduras pesadas.

+3 Alma *Pequeña o mediana:* ***-1 Poder*** *Gran tamaño:* ***-1 Destreza***

Anima faérica fúngica

Estas animas suelen ser solitarias, no por mal carácter sino por naturaleza. Las fúngicas se reproducen por esporas y, por lo general, el resto de plantas y seres vivos son una amenaza para su crecimiento cuando son pequeños. Toman forma de hongos, pero también de plantas, como las carnívoras.

Anima faérica árbica

Cuando un faérico árbico nace, adquiere la forma de un árbol cercano. Lo curioso es que solo existe un tipo de árbol en todo Vanaheim, por lo que todos son iguales al transformarse, excepto por pequeñas diferencias.

Anima faérica elemental

Un faérico elemental tiene la capacidad de personificar elementos al transformarse, aunque queda limitado a un solo elemento natural. Son muy difíciles de diferenciar de los elementales reales y tienden a pasar mucho tiempo transformados por la sensación de libertad que les transmite.

Habilidades Faericas [*Solo Animas faericas*]

Su magia, en relación a ellos, se conoce como Faeri y les concede poder y control sobre la naturaleza y el éter, la energía que nace del alma y que permite crear hechizos y encantamientos.

Pasiva racial

Uno con el éter

Recupera todo su éter al final de cada combate. Durante los combates, regenera 2 de éter al inicio de cada uno de sus turnos.

Proyectil de éter **Alcance: 20** **Coste: 2** ***15xp***

Un enemigo recibe un impacto mágico de 1D6 de daño.

Enraizar **Alcance: 20** **Coste: 2** ***15xp***

Un enemigo no puede moverse si no supera un chequeo de Destreza.

Fractura tectónica **Alcance: 20** **Coste: 3** ***20xp***

Crea una grieta en cono que hace 1D4 de daño a quienes sean golpeados.

Absorber éter **Alcance: 20** **Coste: 3** ***20xp***

Roba 5 de éter de un enemigo.

Polen mágico **Alcance: 20** **Coste: 4** ***30xp***

Los enemigos en un área de 5 de distancia pierden 1D6 de salud si no superan un chequeo de concentración.

Espinas afiladas **Alcance: 20** **Coste: 5** ***30xp***

Un solo enemigo recibe 5D4 de daño.

Meteoro de éter **Alcance: 20** **Coste: 6** ***30xp***

Un proyectil enorme golpea un área de 6 de distancia. Causa 1D20 de daño.

Faerico fúngico	**Faerico árbico**	**Faerico elemental**
Capacidad innata *Forma fúngica* Si no se mueve, tiene 1 acción adicional.	**Capacidad innata** *Forma árbica* Recibe siempre 1 menos de daño.	**Capacidad innata** *Forma elemental* Tiene un área de elemental que daña a los enemigos CaC.
Pasiva de forma *Semillas vitales* Los aliados a distancia 3 recuperan 2 de vida al inicio de su turno.	**Pasiva de forma** *Poder natural* Solo usa ataques físicos. Usan 2D20 al golpear y hacen 1D20 de daño.	**Pasiva de forma** *Magia imbuida* Los hechizos pasan a ser del elemento de tu transformación.

THORKOS

Cuando la base estrella fue destruida por Nibel y Volsung, dos de las fuerzas primigenias que atravesaron el Cosmonexo, el arco que controlaba la brecha fue destruido, dejando el portal que unía las diferentes realidades sin protección. Aún no sabemos de qué lugar llegaron los Thorkos originales, pero eran verdes y muy violentos. De alguna manera acabaron en el planeta Marte, reclamándolo como suyo, y Einar en persona se presentó allí para conocer a esta raza. Como cualquier especie proveniente de otra realidad, eran inmensamente inferiores en poder, pero el Dios del fuego vio la oportunidad de tener una fuerza del caos a su disposición en caso de necesitarla, así que les entrego Marte y, para que fuesen más poderosos, cambio la atmosfera del planeta y la propia biología de los pieles verdes (ahora azules). Aunque esto no los hizo mucho más inteligentes. El nombre Thorkos se lo pusieron ellos mismos por su devoción al Dios Thor, quien ha encontrado en ellos el aliado perfecto cuando tiene ganas de una buena pelea y los visita a menudo solo para acabar a golpes.

+2 Poder
-2 alma

No pueden usar magia de ningún tipo, pero si usar artilugios mágicos o encantados con magia.

Thorkos de las llanuras

Marte solo tiene un pequeño mar actualmente, por lo que los Thorkos de las llanuras son los más comunes. Tienen la creencia de que son magos y portan cetros con los que golpean gritando hechizos inventados.

Thorkos de las mareas

Alrededor del joven Mar Thorko (bautizado así por ellos por ser azul) se encuentran los clanes de las mareas. Se llaman así porque admiran a Jotsar, capitán del Samanroa, y quieren ser navegantes como él. Pero sin barcos.

Thorkos de los picos

Para fabricar armas hace falta metal. Para extraerlo hace falta mineros. A falta de mineros, los Thorkos descubrieron que, si golpeas las rocas, salen minerales. Los de los picos son los mejores aplanando montañas a golpes.

Habilidades Thorkas [*Solo Thorkos*]

Los Thorkos no pueden usar magia de ningún tipo excepto una extraña forma de animancia con la que se reproducen a partir de crear muñecos de tierra a los que gritan hasta que se convierten en nuevos Thorkos.

Pasivas raciales

Marcas de guerra

Cada Thorko tiene unas marcas negras que indican su capacidad de pelear sin descanso, por lo que todas sus habilidades solo gastan 1 de energía.

Asimilar esencia

Cada 5 enemigos asesinados por un Thorko, este crece en tamaño, aumentando su poder en 2 hasta el final de la misión.

¡Soy azul! **Alcance: -** **Coste: 1** ***15xp***

Grita el color de tu piel, motivándote y aumentando tu daño en 2.

¡Deja de pegarme! **Alcance: -** **Coste: 1** ***15xp***

Obtiene un bonificador de +3 en su próxima defensa física.

¡Romperé tu cuerpo! **Alcance: -** **Coste: 1** ***20xp***

Tus ataques este turno ignoran la armadura del enemigo.

¡No te entiendo! **Alcance: -** **Coste: 1** ***20xp***

Si el enemigo no es Thorko ni humano, tienes un bonificador de +5 al atacar.

¡AAAAAAAAAAGH! **Alcance: 10** **Coste: 1** ***30xp***

El y los aliados dentro de rango obtienen una mejora de daño físico de 3.

¡Muere o te mato! **Alcance: -** **Coste: 1** ***30xp***

Golpea 2 veces con 1 sola acción. Si vuelves a usarlo, golpea 3 veces.

<u>De las llanuras</u>	<u>De los mares</u>	<u>De los picos</u>
Capacidad innata *¡Soy un mago!* Llevan un cetro que daña con 1D20 CaC.	**Capacidad innata** *¡Llámame Jotsar!* Si la misión es en el Samanroa, +1 Poder.	**Capacidad innata** *¡Huele a hierro!* Tiene 1 punto extra de Intuición de base.
Habilidad innata *Hechizo inventado* Golpea 1D4 veces a un enemigo. Si falla 1 golpe, pierdes 1D4 de energía.	**Habilidad innata** *Trabuco inexistente* Golpea 1 enemigo a Distancia 10 al grito de ¡PUM! Le daña con 2D4 pedradas.	**Habilidad innata** *Machaca montañas* Golpea un enemigo usando 2 de sus acciones. Hace 10 de daño si acierta.

CAPACIDADES

Las capacidades se pueden conseguir a cambio de experiencia. Representan mejoras físicas y mentales que tu personaje conseguirá con el paso del tiempo. Estas capacidades pueden aprenderlas cualquier personaje, pero debe estar justificado en la personalidad, talentos y desarrollo del tuyo.

Competencia A. media *5xp*
Permite usar armaduras medias.

Competencia A. pesada *10xp*
Permite usar armaduras pesadas.

Combate sin armas *3xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques sin armas.

Experto en armas cortas *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con dagas, armas de puño y estiletes.

Experto en espadas *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con espadas y espadas cortas.

Experto en hachas *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con hachas.

Experto a dos manos *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con armas a 2 manos.

Experto en armas pesadas *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con mazas, martillos y demás armas contundentes.

Experto en armas a distancia *5xp*
Otorga un modificador de +2 a los ataques con armas a distancias como arcos, ballestas o armas de fuego de cualquier tipo.

Maestría de (tipo de arma) *15xp*
Requiere la capacidad "Experto en…" del tipo de arma en cuestión. Mejora el modificador a +4.

Uso de la magia *5xp*
Tu personaje puede lanzar hechizos. Dependiendo de su raza y/o clase/clan, tendrá acceso a unos hechizos u otros.

Dominio mágico *5xp*
Otorga un modificador de +2 al lanzar un hechizo.

Maestro de la magia *5xp*
Reduce en 1 la cantidad de acciones necesarias para preparar un hechizo (Mínimo 1 acción).

Escalador *3xp*
Puedes repetir 1 vez cada intento de escalar.

Corredor de fondo *3xp*
En combate, puede correr hasta 15 de movimiento sin gastar acciones. Esta capacidad no es viable con armaduras pesadas si no se tiene, además, la capacidad "Mula de carga".

Gran nadador *3xp*
Puede nadar y bucear sin consecuencias de cansancio.

Buena suerte *10xp*
Puede repetir una pifia por sesión.

Intimidador *5xp*
Otorga un modificador de +3 a los intentos de intimidar.

Pico de oro *5xp*
Otorga un modificador de +3 en los intentos de convencer, distraer y engañar.

Regateador *20xp*
Tienes un descuento aleatorio siempre que gastes Halcones de oro en el valle.

Ingeniero consumado *10xp*
Puede descubrir y entender el funcionamiento de mecanismos y maquinas.

Robo sigiloso *5xp*
Otorga un modificador de +3 en los intentos de robo.

Falsificador *5xp*
Otorga un modificador de +3 a la hora de dejar pistas falsas o engañosas.

Rompe cerraduras *5xp*
Otorga un modificador de +3 al abrir cerraduras de todo tipo. Requiere herramientas.

Inofensivo *10xp*
En combate, te hace menos propenso a ser atacado cuerpo a cuerpo por los enemigos.

Herboristería *5xp*
El personaje tiene conocimiento avanzado en hierbas y plantas de todo tipo.

Sapiencia *5xp*
El personaje conoce la historia de los Verendir y tiene acceso al conocimiento sobre el resto de mundos que estén disponibles en la Gran Biblioteca.

Estratega *10xp*
Conoce las debilidades de un enemigo si está en el Vitur Borg.

Maestro artesano *20xp*
Puede reconocer estilos o intentar crear objetos improvisados si tiene materiales adecuados a mano. Fuera de misión, si tu personaje es un Boendur y tiene un negocio artesanal, tiene la posibilidad de entregar un arma, armadura o producto creado con una mejora de base de +1 si superas un chequeo de Destreza que te pondrá Einar.

Músico *10xp*
Sabe tocar competentemente cualquier tipo de instrumento.

Medico de combate *20xp*
Puede usar botiquines. Fuera de las misiones, si tu personaje es un Boendur y tiene un negocio relacionado con la alquimia o la medicina, sus productos harán el doble de efecto.

Como una sombra *5xp*
Otorga un modificador de +5 al ocultarse.

Hermano animal *20xp*
Puede tener un animal acompañante. El animal no puede ser una montura ni más grande que el personaje. Tendrá su propia hoja de personaje, objetos y podrás conseguirle equipo si es un animal de combate. Este equipo no está en las tiendas comunes.

Puro músculo *30xp*
+1 a la fuerza

Ojo de halcón *30xp*
+1 destreza

Tercer ojo *30xp*
+1 alma

Gran pensador *30xp*
+1 concentración

Resistente *30xp*
+1 constitución

Sexto sentido *30xp*
+1 intuición

Intocable *10xp*
Otorga un modificador de +2 a las tiradas de esquiva.

Inamovible *5xp*
Otorga un modificador de +3 para resistir empujes y derribos.

Imparable *15xp*
el primer ataque contra cada enemigo hace +2 daño

Protector *10xp*
Puede bloquea por los aliados a distancia 2 si son atacados a distancia y tienes un escudo.

Defensa firme *10xp*
Otorga un modificador de +2 a las tiradas de defensa físicas cuerpo a cuerpo o a distancia.

Barrera poderosa *10xp*
Otorga un modificador de +2 a las defensas mágicas.

Rastreador *5xp*
Otorga un modificador de +2 al buscar objetos y/o personas.

Mula de carga *10xp*
Las armaduras pesadas dejan de impedir que te muevas un máximo de 10 de distancia.

Lugar seguro *15xp*
En misión, los NPC no enemigos tendrán más confianza contigo. En combate, los aliados que ataquen al mismo enemigo que tu pueden repetir una pifia contra él. Solo 1 vez por combate.

Inspirador *20xp*
Una vez por misión, puede darle un turno extra inmediatamente a un aliado durante un combate.

Saber arcano *20xp*
Puedes usar artefactos, aunque no cumplas los requerimientos de características.

Relicario *20xp*
Las reliquias tienen 1 uso adicional por misión.

Alma poderosa *30xp*
Gana 1 punto más de Éter por cada punto de Alma.

Salud de hierro *10xp*
Tu salud máxima aumenta en 5.

Genética superior *30xp*
Tu salud máxima aumenta en 10.

Reducir el pulso *5xp*
Te hace más difícil de detectar con magia.

Trampero *5xp*
Te permite colocar, desactivar y detectar trampas con un bonificador de +3. Para colocar trampas debes llevarlas en el inventario durante una misión.

Devoto *20xp*
Reduce en 1 todos los requerimientos de los dones de la deidad a la que siga tu personaje. Esto no afecta a los dones mayores.

Poliglota *10xp*
Puede reconocer y entender el idioma de otras razas.

Tripulante del Samanroa *5xp*
Tiene un bonificador de +3 al usar cualquier artillería y maquinaria del Samanroa en una misión.

Drenger (Titulo) *50xp*
Tu clan recibe más influencia por cada misión que realices con este personaje.

HABILIDADES

Las habilidades se dividen en tres tipos: físicas, mágicas y de dones. Las habilidades físicas gasta **ENERGIA** y las mágicas gastan **ETER**. Las habilidades de dones no gastan nada, pero solo pueden usarse una vez por turno, al contrario que las físicas, mágicas o raciales. A no ser que se especifique lo contrario, los efectos de estas solo duran 1 turno.

Habilidades físicas cuerpo a cuerpo [*Todas las razas*]

Ataque certero Coste: 2 *10xp*
Obtienes un bonificador de +3.

Golpe acrobático Coste: 2 *10xp*
Golpea CaC con Destreza.

Corte profundo Coste: 2 *10xp*
Requiere arma cortante. Aumenta el daño del ataque en 3.

Herida profunda Coste: 3 *15xp*
Requiere un arma punzante. Causa una herida de 1D4 de daño que dura 3 turnos.

Ataque fugaz Coste: 3 *15xp*
Este ataque no gasta acción, pero tiene un penalizador de -3.

Desarmar Coste: 3 *15xp*
El enemigo pierde 1 acción.

Por el flanco Coste: 4 *20xp*
Tras golpear con el arma, se coloca a su espada. Su siguiente ataque será con bonificador +5.

Tomar distancia Coste: 4 *20xp*
Tras atacar, se aleja hasta un máximo de 5 de distancia.

Carga con salto Coste: 4 *20xp*
Carga utilizando Destreza. El ataque acierta automáticamente. Máximo 10 de distancia.

Alejar Coste: 2 *10xp*
Empuja al enemigo 1 de distancia y dejas de estar trabado con él.

Aturdir Coste: 3 *15xp*
Requiere arma contundente. Derriba al enemigo si no supera un chequeo de Constitución.

Golpe de escudo Coste: 3 *15xp*
Empuja al enemigo hasta 5 de distancia.

Golpe potente Coste: 3 *15xp*
Aumenta el daño en 3.

Lisiar Coste: 4 *20xp*
El enemigo no podrá moverse. Si el objetivo es muy grande, tendrás que superar un chequeo de Poder.

Ataque doble Coste: 4 *20xp*
Puedes atacar 2 veces con 1 sola acción con penalizador de -2.

Ataque circular Coste: 4 *20xp*
Golpeas con tu arma a todos los enemigos que estén trabados en combate contigo.

Habilidades físicas a distancia y corporales [*Todas las razas*]

Disparo rápido Coste: 2 *10xp*
Dispara un proyectil al momento con un penalizador de -3.

Disparo cargado Coste: 2 *10xp*
Aumenta el daño del ataque a distancia en 2.

Disparo doble Coste: 3 *15xp*
Requiere arco. Dispara dos flechas a la vez con penalizador de -2.

Tiro apuntado Coste: 3 *15xp*
La penalización por distancia no afecta a este ataque.

Tiro certero Coste: 2 *10xp*
El enemigo pierde una acción. Si es crítico, la pierde para siempre.

Herida punzante Coste: 2 *10xp*
Causa una herida de 1D4 de daño que dura 3 turnos.

Marcar objetivo Coste: 3 *15xp*
Señala a un enemigo. Los disparos a este tienen un bonificador de +2.

Disparo sigiloso Coste: 3 *15xp*
Este disparo no puede ser rastreado por los enemigos.

P. defensiva Coste: 2 *10xp*
Tus ataques cuerpo a cuerpo reciben un penalizador de -2. Puedes repetir 1 defensa fallida cada turno.

Grito de guerra Coste: 2 *10xp*
Otorga un bonificador de ataque de +1 a todos los aliados que estén en combate contigo.

Primeros auxilios Coste: 3 *15xp*
Puede apañar una cura rápida con lo que tenga a mano que cierra las heridas que aun estén abiertas.

Pies firmes Coste: 3 *15xp*
Durante todo este turno, no puedes ser empujado ni derribado, excepto por ataques de enemigos muy poderosos.

Doble turno Coste: 5 *30xp*
Obtienes un turno adicional. Solo podrás hacer ataques de arma.

P. ofensiva Coste: 2 *10xp*
Tus defensas cuerpo a cuerpo reciben un penalizador de -2. Puedes repetir 1 ataque fallido cada turno.

Apoyo Coste: 2 *10xp*
Si un aliado está atacando al mismo enemigo que tú, este tiene un +1 a sus defensas a sus ataques.

At. Combinado Coste: 4 *20xp*
Requiere que estés atacando al mismo enemigo que otro aliado y debes tener dos acciones disponibles. Ambos debéis elegir una habilidad del mismo tipo (físico cuerpo a cuerpo o físico a distancia) y la lanzareis a la vez. Uno de vosotros conseguirá un bonificador de +3 en la tirada y el otro 1D6 adicional de daño. El aliado debe gastar la energía de su habilidad. Si no tiene energía, esta habilidad falla automáticamente.

Habilidades del Clan del Oso

Los poderes de Valhir comprenden el control de los metales y las rocas, la furia mágica y el instinto de cazador.

Crecimiento muscular **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Ganas 1D4 de Poder el resto del combate. 1 vez por combate.

Vista de cazador **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Obtienes un bonificador de +3 en tu próximo ataque.

Campo magnético **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Obtienes un bonificador de +5 contra proyectiles físicos.

Instinto del oso **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Puede detectar y rastrear con un bonificador de +5

Bloque de roca **Alcance: 5** **Coste: 3** ***15xp***
Crea un muro de roca. En espacios abiertos crea una cobertura.

Puñetazo rocoso **Alcance: -** **Coste: 4** ***20xp***
Cubre su puño con rocas y golpea con fuerza. Daña con 1D10 y puede derribar al enemigo si no supera un chequeo de Constitución.

Dirigir proyectil **Alcance: -** **Coste: 4** ***20xp***
Requiere un arma a distancia. Si dañas, el proyectil saldrá disparado a otro enemigo a 10 de distancia. Puede usarse de nuevo por 1 éter más cada vez.

Proyectil de piedra **Alcance: 15** **Coste: 4** ***20xp***
Lanza un trozo de suelo o roca cercana a un enemigo. Causa 1D20 de daño.

Protección pétrea **Alcance: 10** **Coste: 4** ***20xp***
Un aliado obtiene 1D4 de armadura durante un turno.

Rugido del oso **Alcance: 5** **Coste: 4** ***20xp***
Cancela los encantamientos negativos de los aliados y en sí mismo.

Crecimiento físico **Alcance: -** **Coste: 5** ***30xp***
Aumenta tu tamaño durante 1D4 turnos. Puedes cancelarlo cuando quieras. Mientras seas más grande, puedes atacar sin penalizador a enemigos considerados grandes y obtienes una mejora de Poder de 3.

Terremoto **Alcance: 10** **Coste: 7** ***30xp***
Causa un terremoto y daña con 1D20 a todo personaje dentro del área. Aquellos que reciban daño por esta habilidad, deben superar un chequeo de Destreza. Si no lo superan, pierden 1 acción en su próximo turno.

Habilidades del Clan del Lobo

Draulfer controla el fuego índigo, un elemento mágico capaz de crear portales, encantar armas y acumular éter en grandes cantidades.

Imbuir en fuego índigo **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Las armas y proyectiles arden con fuego de Draulfer. Obtienes 1D4 de daño extra en tus ataques físicos este turno.

Agilidad del lobo **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Obtienes un bonificador de +3 a la esquiva.

Carga del lobo **Alcance: 15** **Coste: 3** ***15xp***
El enemigo cargado debe superar un chequeo de Constitución. Si no lo supera, esta carga le quita una acción en su próximo turno.

Imbuir armadura **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Aumenta la armadura en 1 durante un turno.

Rastreador místico **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Obtienes un bonificador de +5 de intuición.

Sobrecarga mágica **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Llena de éter su alma, potenciando el siguiente hechizo de daño que lances, duplicando el daño que salga en el dado de daño.

Bola de fuego índigo **Alcance: 15** **Coste: 4** ***20xp***
Lanza un proyectil de fuego índigo. Causa 1D20 daño y reduce la armadura del objetivo en 1.

Sigilo acechante **Alcance: -** **Coste: 4** ***20xp***
Obtienes un bonificador de sigilo de +3.

Energía inagotable **Alcance: -** **Coste: 4** ***20xp***
Recuperas 5 de energía.

Velocidad del depredador **Alcance: -** **Coste: 4** ***20xp***
Puedes hacer un movimiento adicional y evitas ataques de oportunidad.

Portal de fuego **Alcance: 20** **Coste: 5** ***30xp***
Crea dos portales conectados. Estos portales son muy visibles, aunque no hacen ruido al crearse. El lanzador debe tener campo de visión.

Tamaño reducido **Alcance: -** **Coste: 5** ***30xp***
Puedes hacerte pequeño. Recibes el doble de daño si te golpean y haces la mitad de daño. Además, te mueves mas lento.

Habilidades del Clan del Cuervo

La magia de Blodful es la visión temporal, la invocación mágica y los encantamientos de apoyo, así como hechizos destructores poderosos.

Premonición **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Evita 1D4 puntos de daño de la próxima fuente que te lo cause.

Precognición **Alcance: 10** **Coste: 3** ***15xp***
Reconoce un punto débil de un enemigo. No puede usarse el primer turno.

Ver la magia **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Puedes reconocer fuentes y rastros mágicos con un bonificador de +5.

Pluma afilada **Alcance: 20** **Coste: 3** ***15xp***
Lanza una pluma mágica que ignora la armadura y hace 1D6 de daño.

Armadura mágica **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Tu o un aliado obtenéis un bonificador de +5 en concentración.

Proyectar magia **Alcance: 20** **Coste: 4** ***20xp***
Lanza un hechizo de puro éter que daña a un enemigo con 1D20.

Reposicionamiento místico **Alcance: 30** **Coste: 4** ***20xp***
Te desplazas supersónicamente a otro punto en tu campo visual.

Presión mágica **Alcance: 20** **Coste: 4** ***20xp***
Lanza un encantamiento negativo a un enemigo que le otorga una penalización de -3 a los ataques físicos de su próximo turno.

Prisión física **Alcance: 20** **Coste: 4** ***20xp***
El enemigo debe superar un chequeo de Destreza. Si no lo supera, pierde una acción. Si pifia el chequeo, pierde todo el turno.

Confusión ilusoria **Alcance: 20** **Coste: 4** ***20xp***
Crea un área de 5 de distancia. Todos los enemigos en el área deben superar un chequeo de concentración. Quienes no lo superen, avanzaran en dirección contraria al lanzador en su próximo turno.

Gran proyectil mágico **Alcance: 20** **Coste: 5** ***30xp***
Lanza un hechizo de puro éter que daña a un enemigo con 2D20.

Unidad mágica **Alcance: 20** **Coste: 5** ***30xp***
Todos los miembros del clan del cuervo que estén en el combate lanzan a la vez un proyectil a un solo enemigo. No necesitan haber aprendido la habilidad. Daña con 1D20 por cada miembro del clan que haya atacado.

Habilidades de magia elemental [*Todas las razas menos Thorkos*]

La magia elemental es la forma más básica de filtrar el éter. Esto no hace a la magia elemental menos efectiva, sino más accesible a todas las razas.

Hechizar arma **Alcance: 10** **Coste: 3** ***15xp***
El arma de un aliado o la tuya recibe 1D10 daño extra su próximo ataque.

Proyectil elemental **Alcance: 20** **Coste: 3** ***15xp***
Lanza un proyectil de energía natural multi elemental. Causa 1D20 daño.

Agua sanadora **Alcance: -** **Coste: 3** ***15xp***
Convierte una porción de agua en una poción pequeña (cura 1D4).

Armadura natural **Alcance: 10** **Coste: 3** ***15xp***
Un aliado recibe 1 punto de armadura extra durante 1D4 turnos.

Imbuir en elemento **Alcance: 10** **Coste: 4** ***20xp***
El arma de un aliado o la tuya se imbuye con un elemento 1D4 turnos:
Fuego: Obtiene 1D4 de daño extra y puede causar quemaduras.
Hielo: Obtiene 1D4 de daño extra y puede causar heridas.
Electricidad: Obtiene 1D4 de daño extra y puede hacer quitar 1 acción.

Invocar vendaval **Alcance: Cono 10** **Coste: 4** ***20xp***
Lanza una poderosa corriente de aire. Los personajes afectados deben superar un chequeo de constitución o caerán derribados.

Columna rocosa **Alcance: 5** **Coste: 4** ***20xp***
Crea una columna desde una posición cercana que crecerá hacia arriba. Puede crecer un máximo de 5 de distancia, más 1 de distancia extra por cada punto de éter adicional que consumas al lanzarlo.

Lanzallamas mágico **Alcance: Cono 10** **Coste: 4** ***20xp***
La distancia no se puede reducir y golpea a todos en el área de alcance. Daña con 1D20. Puede causar quemaduras de 1D4 de daño por 1D4 turnos.

Rayo continuo **Alcance: 15** **Coste: 5** ***30xp***
Lanza un rayo contra un enemigo de 1D10 de daño. Si la habilidad consigue dañarle, haz un chequeo de alma de 10+ en 1D20. Si lo superas, golpeara a otro enemigo a 5 de Distancia. Repite esto hasta que falle o sea bloqueado.

Congelar superficie **Alcance: 5** **Coste: 5** ***30xp***
Congela el suelo a su alrededor. Los enemigos y aliados en el área reciben una penalización de -2 al atacar y defender hasta el próximo turno del lanzador del hechizo. El lanzador se puede mover sin problema.

DONES

Cuando crees a tu personaje deberás elegir uno de los dioses del LORE al que tu personaje rinda culto. En el LORE los dioses y los Verendir tienen una relación cercana, así que es inherente a su existencia el rendir culto al dios con el que más tengan en común, sea por intereses, por profesión o por ideologías. Los clanes, de hecho, tienen sus propios patrones divinos: Ullr, dios del arco, es patrón del clan del lobo; Var, diosa de la justicia, es patrona del clan del oso; y Hela, diosa de la muerte, es patrona del clan del cuervo. Incluso es relativamente común que los dioses visiten el Valle del Halcón (Thor es un asiduo de la celebración mensual de la Batalla de clanes, por ejemplo). El dios al que decida rendir culto tu personaje tendrá acceso a sus Dones, los cuales podrás adquirir a cambio de experiencia. Recuerda que cada don tiene unos requerimientos, sean de trasfondo, desarrollo o atributos. Hasta que tu personaje no los cumpla, no podrá conseguirlos.

Dones de Einar, dios del fuego

Todos los Verendir pueden conseguir los dones de Einar. Su fuego va más allá del elemento, la suya es una llama única, nacida del propio Yggdrasil, llamada Lognar. Los hechizos de Lognar son muy variados y no tienen requerimientos de ningún tipo para los Verendir. No tiene dones mayores.

Invocar la llama *50xp*
Tu arma cuerpo a cuerpo se prenderán en llamas después de hacer un ataque crítico. Seguirá ardiendo hasta que acabe el combate, añadiendo 1D4 de daño directo con cada acierto.

Voluntad de fuego *30xp*
Si tu personaje ve su salud reducida a 5 o menos, lanza 1D10. El resultado será la cantidad de salud que recuperaras. Esto solo es posible 1 vez por sesión.

Controlar el fuego *30xp*
Tu personaje puede apagar, reducir o alimentar las llamas que se encuentren en el entorno a un máximo de 10 de distancia. Es necesario el contacto visual.

Impresión ígnea *30xp*
Puedes usar tus dedos para dejar marcas que solo tú y quienes tengan este don podréis ver.

Sangre ardiente *50xp*
Cuando tu personaje recibe daño teniendo 10 o menos de salud, tu sangre comienza a arder y salpica al enemigo, causándole 1D4 de daño directo a todos los que estén trabados contigo.

Piel de obsidiana *30xp*
Tu personaje tiene 1 punto adicional de armadura, pero su piel se oscurece. La piel de obsidiana puede activarse a voluntad, pero hacerlo en combate requerirá 2 acciones, como un hechizo medio.

Dones de Odín, dios del viento

El padre de todos, dios de los vientos y señor de los Einheriar. Sus dones nacen del Vindu, la magia del viento creador.

Seguidor del padre *30xp*

Si tu personaje gasta su primera acción de cada combate en dedicar la batalla a Odín, su primer ataque no fallará y podrá cargar sin penalizaciones.

Viento de éter *30xp*

Puedes repetir las defensas mágicas fallidas 1 vez siempre que lleves armadura ligera, ya que este viento sale de tu piel y necesita poder cubrirte.

Presencia divina *30xp*

Siempre que intentes convencer o intimidar, tienes un bonificador de +5.

Uno con el viento *50xp*

Puedes dirigir la dirección del viento durante un tiempo. Esto tiene muchas utilidades, como cambiar la velocidad de un barco, ocultar tu rastro a animales salvajes, abrir una puerta entreabierta… Usa tu imaginación.

Impulso vendaval *30xp*

El personaje puede saltar en vertical hasta distancia 5. Es inmune al daño por caída, independientemente de la altura.

Dones de Frigg, diosa de la videncia

Los poderosos dones de Frigg son codiciados por aquellos que temen el destino, ya que su magia, el Auga, está conectada con la linea temporal.

Marcar la linea temporal *30xp*

Tu personaje puede pedir ayuda a Einar para recordar algo que haya pasado durante la sesión, como códigos, un gesto, conversaciones, lugares, etc.

Instinto divino *50xp*

El personaje no puede ser atacado por sorpresa y su grupo suma 1 a su concentración al inicio de los combates cuando se deciden las iniciativas.

Premonición *30xp*

Suma un bonificador de 1D10 a tus intentos de esquiva.

Percibir el pasado *30xp*

Puede ver cosas del pasado cercano de cualquier ser vivo al que toque con la mano. Cuanto más tiempo lo toque, mejor entenderá lo que ve.

Señora de las Rafen *50xp*

Si tu personaje es una Rafen, sus habilidades de clase no consumen éter.

Dones de Vé, dios de la vida

Junto a Odín, uno de los tres dioses primigenios. Su poder es la magia Lif, la dadora de vida y creadora de pensamientos.

Segunda oportunidad ***50xp***

Si el personaje muere por que su salud llega a 0, vuelve a la vida y recupera 1D10 de salud instantáneamente. Solo 1 vez por sesión.

Conectar con la vida ***30xp***

Puede entenderse con otras razas o animales si pone una mano sobre ellos.

Energía vital ***30xp***

Es inmune al cansancio y sus penalizaciones. Obtiene un bonificador de +5 en sus tiradas para escalar, nadar y correr.

Regeneración superficial ***30xp***

Cuando termina un combate, tu personaje se regenera 1D6 de salud.

Hablar con las almas ***50xp***

Si un muerto es reciente, puede tocar su alma para poder hacerle una sola pregunta antes de que esta vuelva al Yggdrasil. Piensa bien la pregunta, porque si esa persona no tiene respuestas, no te dirá nada.

Dones de Víli, dios de la inteligencia

Odín, Ve y Víli son los descendientes directos de Buri. Víli creo el alma como conexión entre los seres vivos y el Yggdrasil usando su magia, el Sulem.

Sentido espiritual ***30xp***

Puede detectar a usuarios de magia y fuentes mágicas a su alrededor de forma automática.

Hugr expandido ***50xp***

Sus habilidades mágicas usan 1 punto menos de éter.

Mente superior ***50xp***

Puedes usar cualquier habilidad a la que tengas acceso que requiera una condición de inteligencia, aunque no cumplas la condición.

Saber divino ***30xp***

Tienes acceso automático a todo el saber en la Gran Biblioteca. Einar responderá a lo que le preguntes sobre todo el LORE.

Pulso mágico ***30xp***

Puedes enviar hondas espirituales desde ti para intuir las características de quienes están a tu alrededor, como tipo de magia, alineación, intenciones…

Dones de Nerthus, diosa de la tierra

Esposa de Víli y una de las tres diosas primigenias junto a Frigg y Lofn. Su magia, Gard, controla el crecimiento y movimiento de los propios mundos.

Piel endurecida *30xp*
Reduce el daño recibido en 1, sea físico o mágico.

Gravedad reducida *30xp*
Puede Saltar hasta distancia 10. En combate puede usarse para moverse por encima de los enemigos sin perder distancia de movimiento.

Firmeza de la diosa *50xp*
Tu personaje no puede ser derribado ni empujado excepto si es un ataque critico físico o un hechizo centrado en lanzar o empujar.

Sentido tectónico *30xp*
Puede sentir el movimiento a su alrededor, incluso a través de paredes, si pone sus manos apoyadas en el suelo.

Conocimiento terrestre *50xp*
Puede saber cosas sobre el lugar donde está por el suelo y la tierra. Si tienes un negocio agricultor, conseguirás más dinero al mes.

Lofn, diosa de las mujeres

Esposa de Vé y la última de las diosas primigenias. Su poder, el Konavif, es la magia del equilibrio espiritual y la creadora de los tipos de espíritu.

Leer las almas *30xp*
Puedes saber la raza, el sexo y el poder de los personajes solo con mirarlos.

Analizar potencial *30xp*
Tu personaje sabe de forma instantánea cuales son los puntos fuertes de un enemigo, excepto de los que son especialmente poderosos.

Equilibrio etérico *50xp*
Cuando tu personaje lanza un hechizo a un enemigo y el dado resulta crítico, elige un atributo (Poder, Alma, etc.), y lo iguala con el tuyo. Dura hasta que el afectado supere un chequeo del atributo al inicio de sus turnos.

Empoderamiento divino *30xp*
Si tu personaje es femenino, ella y las mujeres de tu grupo regeneran 1 de salud al inicio de vuestros turnos durante los combates.

Marca del equilibrio *50xp*
Cuando un enemigo te golpea con un arma CaC, pierde 1 de salud.

Hela, diosa de la muerte

La dulce hija de Loki, tras traicionarle, fue elegida por los dioses para guiar a los muertos hasta la paz de Helhest gracias a su poder, el Lysjat, la guía.

Saber de los caídos *30xp*
Puede reconocer la esencia de quienes han muerto en el lugar donde este.

Sacrificio de inmortalidad *50xp*
Cada vez que muere puede volver a la vida en plena misión a cambio de perder permanentemente un punto en uno de sus atributos.

Atraer las almas *30xp*
Tienes más probabilidad de hacer que los enemigos te ataquen.

Absorber esencias *50xp*
Cuando un enemigo muere a manos de ti, parte de su esencia espiritual te sana 1D4 de salud. Debes dar el último golpe para activar este don.

Imbuir en bruma esmeralda *30xp*
Tus armas obtienen un bonificador de 1D10 de daño si tú las empuñas.

Forseti, dios de la paz

El agradable y apacible dios que creo el concepto de paz para los seres vivos gracias al Frider, la magia de la calma y la concordia.

Silenciar el odio *50xp*
Todo personaje que intente atacar a tu personaje lanza 1D10. Si el resultado es impar, perderá la voluntad de luchar y su turno actual.

Palabras de concordia *30xp*
Los intentos de convencer o engañar de tu personaje hacia personajes enemigos o contrarios suman su concentración como bonificador.

Guerrero de la paz *30xp*
El personaje debe ser principalmente luchador cuerpo a cuerpo. Obtiene un bonificador de +5 al bloquear y puede contratacar tras cada bloqueo.

Descanso pacifico *30xp*
El personaje regenera 10 de energía si decide saltarse su turno completo.

Pureza espiritual *50xp*
Eres inmune a los venenos y a la reducción de atributos por medio de hechizos y/o habilidades de cualquier tipo.

Nott, diosa de la noche

Silenciosa y observadora, la diosa de la noche, esposa de Forseti, tiene el poder de la potenciación mágica y la energía lunar, la magia Minsmodir.

Esencia de noche *30xp*

Siempre que sea de noche, todos tus atributos aumentan en 1.

Poder lunar *30xp*

De noche, tus hechizos mágicos gastan la mitad de éter.

Familiar nocturno *50xp*

Tu personaje obtiene la capacidad "Hermano animal" y recibirá un acompañante que debe ser un animal nocturno. Este animal, además de acompañar, hará que el resto de dones de Nott funcionen de día.

Sabiduría de las estrellas *30xp*

Si es de noche, puede entender los mensajes de Nott en las estrellas. Estos te ayudan a saber dónde se encuentran las personas y lugares que busques.

Manto de oscuridad *50xp*

El personaje puede volverse invisible siempre que no le estén mirando. Si corre o es golpeado, el manto desaparece.

Heimdall, dios de la vigilancia

El noble vigilante de Asgard, hijo de Nott y Forseti, y creador de la magia Lahart, capaz de potenciar el cuerpo de los mortales a niveles imposibles.

Recuperación mayor *50xp*

Todas las curaciones le afectan el doble, sean por hechizos o pociones.

Fuerza critica *30xp*

Sus ataques físicos cuentan como críticos si el dado de ataque resulta en 18+. Los modificadores adicionales al dado no cuentan para conseguir el 18.

Visión divina *30xp*

Tu personaje puede ver perfectamente a la lejanía. En combate, los disparos físicos a distancia obtienen un +3 en el dado al atacar.

Agilidad sobrehumana *30xp*

Todos los intentos de esquiva obtienen un modificador de +5.

Resistencia infinita *50xp*

Gana 1 punto más de energía por cada punto de poder.

Dagr, dios del día

Hermano gemelo de Nott y esposo de Saga. Tiene el poder de la potenciación física y el poder solar, la magia Nitsomer.

Esencia del día *30xp*
Siempre que sea de día, todos tus atributos aumentan en 1.

Poder solar *30xp*
De día, tus habilidades físicas gastan la mitad de energía.

Familiar diurno *50xp*
Tu personaje obtiene la capacidad "Hermano animal" y recibirá un acompañante que debe ser un animal diurno. Este animal, además de acompañar, hará que el resto de dones de Dagr funcionen de noche.

Sabiduría de los destellos *30xp*
Si es de día, Dagr puede guiarle en sus misiones lanzando destellos. Estos te ayudan a encontrar objetos especiales.

Manto del amanecer *50xp*
El personaje puede cambiar su apariencia siempre que no le estén mirando. Si corre o es golpeado, el manto desaparece.

Saga, diosa de la disciplina

Orgullosa y hermosa por partes iguales, el poder de Saga, la magia Aganna, convierte al portador de sus dones en maestro de todo lo que aprenda.

Maestría de creación *30xp*
Toda profesión artesanal o artística que practique tu personaje obtiene la calidad "superior" siempre, si tiene un negocio relacionado.

Memoria superior *50xp*
Tu personaje puede aprender nuevas recetas alquímicas a mitad de precio y preparar pociones 2 veces al día si tiene un negocio relacionado.

Maestría de combate *30xp*
Puedes repetir una tirada fallida por combate, sea del tipo que sea.

Maestría del crecimiento *50xp*
Si tienes una profesión relacionada con la agricultura o la caza, obtienes el doble de materiales cada semana en tu negocio.

Maestría de los encantamientos *50xp*
Si tu personaje tiene un negocio relacionado con el encantamiento de objetos o la forja de runas, siempre resultaran mejores de lo normal.

Bragi, dios del arte

Hermoso y delicado, Bragi es el responsable de los talentos artísticos y las capacidades creativas gracias a su poder, la magia Trughan.

Magia en la tinta *30xp*
Puede dar vida a sus dibujos. En combate solo duran 1 turno y deben estar dibujadas de antemano. No tienen poder alguno, pero pueden distraer.

Cantar de los clanes *30xp*
Tu personaje puede aprender hechizos mágicos de cualquiera de los clanes.

Cuenta cuentos *50xp*
Si tu personaje tiene la clase "Músico", todos sus hechizos de inspiración son mejorados.

Maestre de la rima *50xp*
Si tu personaje tiene la clase "Músico", todos sus hechizos de potenciación son mejorados.

Lengua afilada *50xp*
Si tu personaje tiene la clase "Músico", todos sus hechizos de alteración son potenciados.

Iddun, diosa de la juventud

La jovial, alegre y divertida diosa de la juventud no suele entregar sus dones a la ligera, ya que su poder, la magia Epli, tiene poder sobre la propia sangre.

Herencia divina *30xp*
Desbloquea hasta 3 capacidades de coste *15xp* o menor automáticamente.

Juventud imbuida *30xp*
En combate, cada inicio de tu turno recuperas 1 de energía.

Sangre de oro *50xp*
Tu personaje tendrá la sangre dorada, como los dioses. Todas tus habilidades, físicas o mágicas, hacen 1 más de daño siempre.

Elegido de las manzanas doradas *50xp*
Si tu personaje tiene un negocio relacionado con la agricultura, puede plantar manzanos y recolectar manzanas doradas, el ingrediente más poderoso a la hora de crear pociones.

Presencia novicia *30xp*
Los usuarios de magia enemigos tendrán más propensión a atacarte a ti.

Frey, dios de la cosecha

El poderoso y sereno dios Frey otorga sus dones, nacidos de su magia, la Grannam, solo a aquellos que protegen la naturaleza y trabajan la tierra.

Guardián de la naturaleza *30xp*
Siempre que cuidéis de la naturaleza, apagando fuego, trabajando la tierra o evitando matar criaturas salvajes, ganas 1 punto más de experiencia.

Semillas divinas *50xp*
Si tu personaje tiene un negocio relacionado con la agricultura, ganas el doble de dinero con sus productos.

Enlace espiritual *50xp*
Obtienes la capacidad "Hermano animal" y podrás lanzar tus hechizos desde el animal y su posición en vez de desde la tuya.

Conocimiento natural *30xp*
Reconoce cualquier planta de los nueve mundos y puede averiguar sus propiedades si toma una muestra de estas entre sus manos.

Lenguaje animal *30xp*
Puedes hablar y entender a cualquier criatura de tu mundo originario.

Freya, diosa del amor

Hermosa, romántica, señora de las Valkirias e increíble luchadora, los dones del Verida, su magia, son de los mas codiciados en los nueve mundos.

Llamada de las valkirias *50xp*
Al inicio de un combate puede gastar una acción para dedicar el combate a Freya. Si lo hace, una valkiria de luz caerá sobre un enemigo aleatorio haciéndole 1D10 de daño directo imbloqueable. 1 vez por misión.

Atracción divina *30xp*
Los enemigos que se puedan sentir atraídos por ti (depende de orientación y raza), no te atacaran si no superan un chequeo de concentración.

Convicción irresistible *30xp*
Obtienes un modificador de +5 al convencer. +10 si es a un aliado.

Presencia implacable *50xp*
Cada vez que mates a un enemigo, elige a otro que tengas en linea de visión. Ese enemigo te hace 1 punto de daño menos con sus ataques y habilidades.

Visionario de sentimientos *30xp*
Puede reconocer los sentimientos entre mortales.

Gerd, diosa de la sensualidad

La sensual y bella mujer de Frey, poderosa creadora de hechizos que evitan la violencia, es la artífice de Aflae, la magia de control mental.

Encanto divino *30xp*

Nadie sospechara de tu personaje a no ser que lo vean haciendo algo malo.

Mirada veraz *50xp*

Si mira a un personaje y le hace una pregunta, este debe decirle la verdad, pero un mismo personaje solo puede ser afectado por esto 1 vez al día.

Sensualidad de la diosa *30xp*

Todos los intentos de seducción a objetivos no aliados serán efectivo.

Traición mágica *50xp*

Si lanzas un hechizo no dañino a un enemigo, este deberá superar un chequeo de concentración. En caso de fallar, su siguiente turno será aliado.

Belleza inaudita *30xp*

El personaje será considerado muy atractivo. Esto implica que será una fuente de distracción constante y llamará la atención con su presencia.

Kvasir, dios de la sabiduría

Serio, poco complaciente e implacable, el dios de la sabiduría crea conocimiento gracias al poder del Dintark, la magia de las ideas.

Aprovechamiento de recursos *50xp*

Si tu personaje tiene un negocio de cualquier tipo, consigue los ingredientes a mitad de precio.

Imaginación omnipresente *50xp*

SI tu personaje tiene un negocio relacionado con la artesanía, va a poder crear sus propios objetos únicos. Tendrás que hablar con Einar tus ideas.

Sabiduría infinita *30xp*

Tiene acceso a todo el LORE en todo momento.

Lenguaje universal *30xp*

Puede entender y hablar todos los idiomas del universo, incluidos los que requieren órganos especiales para pronunciar sus palabras.

Manipular pensamientos *30xp*

Tu personaje puede introducir ideas en la mente de otro si mantiene contacto físico con este durante el tiempo suficiente.

Tyr, dios de la guerra

El sereno y silencioso padre de Einar, dios guerrero y estratega, utiliza su poder mágico, Folkvig, para crear los dones del guerrero perfecto.

Estratega consumado *30xp*
Al inicio de un combate, otorgas un movimiento a tus aliados para que se coloquen en un lugar más favorable antes de calcular las iniciativas.

El guerrero perfecto *50xp*
Obtienes la capacidad "Experto en armas" que te otorga el bonificador +2 al uso de cualquier arma cuerpo a cuerpo.

Carga de Tyr *30xp*
Siempre que cargues a un enemigo, obtienes una acción adicional.

Frenesí de batalla *50xp*
Obtienes una acción adicional siempre que hagas un golpe crítico. Estas acciones adicionales solo pueden usarse como ataques básicos de armas.

Arenga divina *50xp*
Tú y todos los aliados lanzáis dos dados al atacar cuerpo a cuerpo. El resultado más alto será el que se use en el ataque.

Vidarr, dios del silencio

Reservado, valiente y poderoso, Vidarr no suele entregar sus dones, ya que su magia, Gufax, tiene el poder de hacer imperceptibles a los mortales.

Carga intocable *30xp*
Acierta automáticamente el primer ataque tras una carga. Puedes quedarte en el flanco que quieras del enemigo cargado.

Invisibilidad (habilidad) *50xp*
Si estas fuera de combate puedes hacerte invisible. Si estas en combate, debes gastar un turno completo para ello y 5 de éter.

Silencio mágico *50xp*
Los enemigos solo pueden usar contra ti cada uno de sus hechizos una vez por combate. El silencio se reinicia entre combates.

Palabras prohibidas *30xp*
Puede hacer que un personaje no pueda hablar mientras mantenga el contacto visual con él en todo momento.

Esquiva intangible *30xp*
Tienes un bonificador de +5 al esquivar.

Thor, dios del trueno

Adicto a la batalla, extrovertido y ruidoso, el dios eléctrico solo entrega sus dones a los guerreros más legendarios. Su magia es conocida como Tred.

Armadura eléctrica *30xp*
Devuelve 1 de daño caza vez que recibes un ataque cuerpo a cuerpo.

Imbuir con el trueno *50xp*
Siempre que tu personaje desenfunde su arma cuerpo a cuerpo, se imbuye en electricidad, añadiendo 1D10 de daño extra.

Corriente poderosa *50xp*
Tus ataques cuerpo a cuerpo tienen la posibilidad de electrocutar al enemigo y hacerle perder 1 acción si no supera un chequeo de constitución.

Impulso del Mjolnir *30xp*
Puede cargar hasta 20 de distancia usando energía en vez de acciones.

Fuerza elemental *30xp*
Si hace un golpe crítico, su siguiente ataque básico con el arma será crítico si es su siguiente acción. Se pierde si su siguiente acción es una habilidad.

Sif, diosa del compromiso

La bella mujer de Thor, creadora de la magia Heit, cuyos dones solo están destinados a aquellos dispuestos a comprometerse de corazón.

Compromiso vital (habilidad) *30xp*
Recibe la mitad del daño que reciba un aliado. El enlace dura hasta que quieras romperlo. Tanto crearlo como romperlo requiere gastar 1 acción.

Compromiso de poder (habilidad) *30xp*
Entrega todo tu Poder a un aliado y te quedas a 0. El enlace dura hasta que quieras romperlo. Tanto crearlo como romperlo requiere gastar 1 acción.

Compromiso del alma (habilidad) *30xp*
Entrega toda su Alma a un aliado y se queda a 0. El enlace dura hasta que quieras romperlo. Tanto crearlo como romperlo requiere gastar 1 acción.

Compromiso de agresión (habilidad) *30xp*
Obliga a un enemigo a atacarte a ti durante su próximo turno. Este obtiene un -2 al atacarte cuerpo a cuerpo o a distancia, pero no con magia.

Compromiso divino *50xp*
Si consigues que otro personaje te prometa algo en voz alta, estará obligado a hacerlo, quiera o no.

Thrud, diosa de la fuerza

La joven, vigorosa y poderosa hija de Thor y Sif, creadora del Narok, la magia de la fuerza, cuyos dones convierten a los mortales en titanes.

Poder de la diosa ***50xp***
Aumenta el poder en 3.

Fuerza descontrolada (habilidad) ***50xp***
Una vez por sesión, puede dar un golpe desarmado que daña con 2D20. Consume 5 de energía.

Aspecto intimidante ***30xp***
Los intentos de intimidación tienen una bonificación de +5

Proeza de fuerza ***30xp***
Puede mover hasta 5 veces su peso. En combate le permite atacar a seres más grandes y poderosos sin desventajas.

Victoria divina ***30xp***
Cada vez que acabe un combate sin recibir daño, gana 1 punto de experiencia extra. El máximo de experiencia extra acumulable es 3.

Modi, dios de la furia

El hijo mayor de Thor y Sif. La encarnación de la violencia. Su magia, el Kersier, crea dones que convierten a sus portadores en máquinas de matar.

Furia divina ***50xp***
Haces golpe crítico con ataques cuerpo a cuerpo con 15+. Los modificadores adicionales no cuentan para alcanzar el 15.

Trofeo de guerra ***30xp***
Si consigue hasta 3 dientes de enemigos asesinados por el durante una sesión, gana 1 de experiencia adicional.

Rabia de sangre ***50xp***
Tienes una acción adicional en combate.

Deseo iracundo ***30xp***
Al inicio de un combate elige un objetivo. Este recibe el doble de daño de tus ataques excepto si es una criatura de poder muy superior.

Bramido de furia ***30xp***
Los aliados pueden repetir su primer ataque cuerpo a cuerpo cada combate.

Magni, dios del honor

El hijo menor de Thor y Sif. Es el más sereno de la familia. Sus dones, creados por la magia Grafar, son signo de nobleza y liderazgo.

Liderazgo divino *50xp*
SI tu personaje es un Hersir, los miembros de tu Lid obtienen 10 puntos de salud extra cuando tu estas en la misma sesión que ellos.

Palabras de poder *30xp*
Al inicio de un combate puedes gastar tu primer turno en lanzar un discurso que aumenta el poder y el alma de los aliados en 1 el resto del combate.

Deponer las armas (habilidad) *30xp*
Obliga a un enemigo a rendirse. Esta habilidad no hace efecto si el enemigo supera en poder a tu personaje.

Soberano en la batalla *50xp*
Si tu personaje es un Jarl, podrá tener su propia Lid también.

Honor a los caídos *30xp*
Si, tras un combate, el personaje espera unos minutos para pedir a Magni que honre a aquellos que murieron, ganara 1 de experiencia extra.

Hodr, dios de la alquimia

Sabio pero despistado, Hodr es una deidad apreciada por sus dones entre los Verendir, nacidos de su magia, el Blondar, la mezcla esencial.

Experto en alquimia *50xp*
Si tienes un negocio de alquimia, tus pociones serán "poderosas" y harán el doble de efecto o lo harán el doble de tiempo.

Creador de venenos *30xp*
Si tienes un negocio de alquimia, puedes crear y vender venenos.

Alquimista de emergencia *30xp*
Si lleva frascos en el inventario, puede buscar materiales en el entorno para crear las opciones que conozca, pero con efectos reducidos.

La medida perfecta *50xp*
Puede usar las pociones dos veces.

Efecto adicional *50xp*
Si tienes un negocio de alquimia, puedes crear pociones de doble efecto. Esto gastara más materiales.

Var, diosa de la justicia

Esposa de Hodr, protectora, implacable y guerrera incansable, su magia, el Feigr, nutre sus dones de las propias Nornas para crear sentencias.

Juez y verdugo *30xp*
Puede saber cuándo un personaje está mintiendo.

Prohibición divina (habilidad) *50xp*
Elige a un aliado. Los enemigos no pueden atacarle hasta su próximo turno.

Espada del veredicto (habilidad) *50xp*
Invoca un mandoble de pura energía. Esta arma sustituye a las que estés usando. Daña como un mandoble al uso, pero no se puede bloquear e ignora la armadura. Además, cada golpe crítico con ella te otorga 1 acción.

Sentencia divina *30xp*
Al inicio de cada combate, elige a un enemigo. Si ese es el primer enemigo en morir, ganaras 1 punto de experiencia extra.

Juicio superior *50xp*
Aumenta la intuición en 3.

Mimir, dios de las runas

Frio y calculador, el forjador de runas y creador de estas, otorga los dones de su magia Ummar a quienes demuestran una habilidad única en la forja.

Forjador de runas *50xp*
SI tienes un negocio de forja, puedes elegir crear runas en vez de armas y armaduras. Son más caras de hacer, pero también mas codiciadas.

Conocimiento rúnico *30xp*
Puede reconocer los encantamientos de los objetos que pueda tocar.

Manos de forjador *30xp*
Puede crear versiones menores de las runas que conozca sobre superficies solidas con sus dedos.

Absorber encantamiento *30xp*
Si golpea a un enemigo cuerpo a cuerpo, tanto si tiene un encantamiento o una runa en su equipamiento, lo anula hasta su siguiente turno.

Guerrero rúnico *50xp*
Los ataques cuerpo a cuerpo de tu personaje con armas que tengan runas obtienen 1D10 de daño adicional.

Balder, dios de la luz

El primer mortal convertido en dios por Genthar hace millones de años, un hombre cuidadoso, que usa sus dones Logten para iluminar a los vivos.

Piel brillante *30xp*

Tu piel puede brillar. Iluminara todo a tu alrededor cuando estes a oscuras.

Ver en la oscuridad *30xp*

Puede ver en la oscuridad.

Impactos destellantes *50xp*

Sea cuerpo a cuerpo o a distancia, sus ataques causan una penalización de -2 a la defensa enemiga si no supera un chequeo de Destreza.

Luz divina *30xp*

Al inicio de cada combate, todos los aliados obtienen un bonificador de +2 en su primer ataque.

Heridas luminosas *50xp*

Cada vez que recibas daño a la salud por un ataque cuerpo a cuerpo, el enemigo recibe un penalizador de -2 en su próximo ataque.

Nanna, diosa de los obsequios

Esposa de Balder y poderosa creadora de los dones Nukah, la magia que, como ella, representan concordia y justicia para los mortales.

Obsequio de poder *30xp*

Todos los aliados que estén en combate con ella tienen 1 punto más de poder y alma.

Obsequio de resistencia *30xp*

Todos los aliados que estén en combate con ella tienen 1 punto más de constitución y concentración.

Obsequio de venganza *50xp*

Todos los aliados que estén en combate con ella regeneran 1 de vida cada vez que dañen a un enemigo

Obsequio de protección *50xp*

Todos los aliados que estén en combate con ella reciben 1 punto menos de daño de los ataques físicos y mágicos.

Obsequio de simpatía *30xp*

Los personajes a los que toques se sentirán en paz inmediatamente.

Eir, diosa de la sanación

Dulce, servicial y protectora, la única diosa valkiria de Asgard, creadora de la magia Vekja, cuyos dones otorgan control sobre el cuerpo mortal.

Regeneración de combate *30xp*
Al inicio de cada uno de tus turnos en combate, recupera 2 de salud.

Rechazar la corrupción *30xp*
Eres inmune a venenos, quemaduras y cualquier efecto de daño por turno.

Sanar heridas *50xp*
Si tocas a un personaje, recuperara 1D4 de vida. En combate, esta curación se puede usar 1 vez por turno y solo gasta 1 acción.

Eliminar la corrupción *50xp*
Si tocas a aun personaje, curas cualquier daño por turno que le afecte. En combate, esta curación se puede usar 1 vez por turno y solo gasta 1 acción.

Aura sanadora *30xp*
Todo aliado que este en combate contigo recupera 1D4 en el momento en el que pierda toda su salud. 1 vez por combate.

Vor, diosa de la magia

Extravagante y alocada, la hermana de Eir posee el Himar, que dar a los mortales el conocimiento de crear hechizos. Sus dones potencian la magia.

Gran poder mágico *50xp*
Tus hechizos dañan dos veces.

Hechicero superior *50xp*
Puedes lanzar dos hechizos con una sola acción cada turno de combate.

Dominio del éter *30xp*
Recupera 2 de éter cada vez que recibas daño de un hechizo. Si te lanzan un encantamiento negativo, recuperas 3.

Sentir la magia *30xp*
Puedes detectar la magia a tu alrededor, tanto su fuente como el tipo.

Hechizos potenciados *50xp*
Aumenta el efecto de todos tus hechizos. Los hechizos dañinos harán 1D10 mas de daño y los efectos temporales durarán 1 turno más.

Njord, dios del mar

Distendido unas veces, implacable otras, el dios de los mares entrega sus dones del Utih, la magia de las profundidades, a los amantes del mar.

Respiración submarina *30xp*
Puedes respirar bajo el agua y no te cansas nadando.

Control del agua *30xp*
Puede andar sobre el agua, desplazar superficies como vasos o charcos y, en combate, lanzar agua desde puntos cercanos gastando 1 acción.

Marca acuática *30xp*
Puedes dejar marcas con agua sobre superficies solidad que solo podrás ver tu y aquellos que detecten la magia.

Familiar acuático *50xp*
Obtienes la capacidad “Hermano animal” y eliges un animal acuático. Solo puedes tener un animal acuático con este don, ya que le permitirá flotar a tu alrededor sin morir. No puede alejarse más de 5 de distancia de ti.

Hidroimpulso *30xp*
Puede saltar y cargar hasta a distancia 20 si hay una fuente de agua cerca.

Skadi, diosa del frio

Esposa de Njord y, por lo general, todo lo opuesto a él. Su magia, el Filbum, es como ella, directa, firme y mortal. Y sus dones no lo son menos.

Toque helado *30xp*
Tus manos puedes congelar todo lo que toquen, siempre que quieras.

Lengua fría *30xp*
Tus palabras eliminan la voluntad de quien las escucha, otorgándote un bonificador de +5 en convicción.

Armadura de hielo *50xp*
No puedes usar ningún tipo de armadura. Al entrar en combate te cubres de una armadura helada. Esta armadura cuenta como una armadura de protección 2 que causa 1D10 de daño directo a los enemigos que cargues.

Imbuir en hielo *50xp*
Tus armas se cubren de hielo cuando las empuñas, obteniendo 1D10 adicional de daño en los ataques físicos y a distancia.

Pasos de escarcha *30xp*
Tus pisadas te deslizan, aumentando tu desplazamiento básico a 10.

Ullr, dios del arco

Hijo de Skadi y Njord, un dios tímido y reservado. Su magia, el Ragter, fue la creadora de unos dones para los que, como el, adoran mirar el horizonte.

Precisión infinita *30xp*

Puede disparar hasta a 30 de distancia sin penalizadores.

Recarga maestra *50xp*

No necesita acciones de preparación antes de disparar después de haber disparado, sea del tipo que sea el arma a distancia que uses.

Flechas divinas *50xp*

Toda flecha o virote que dispares atraviesa al primer enemigo que impacte. El segundo impactado será el que se quede con la flecha clavada.

Disparar a corta distancia *30xp*

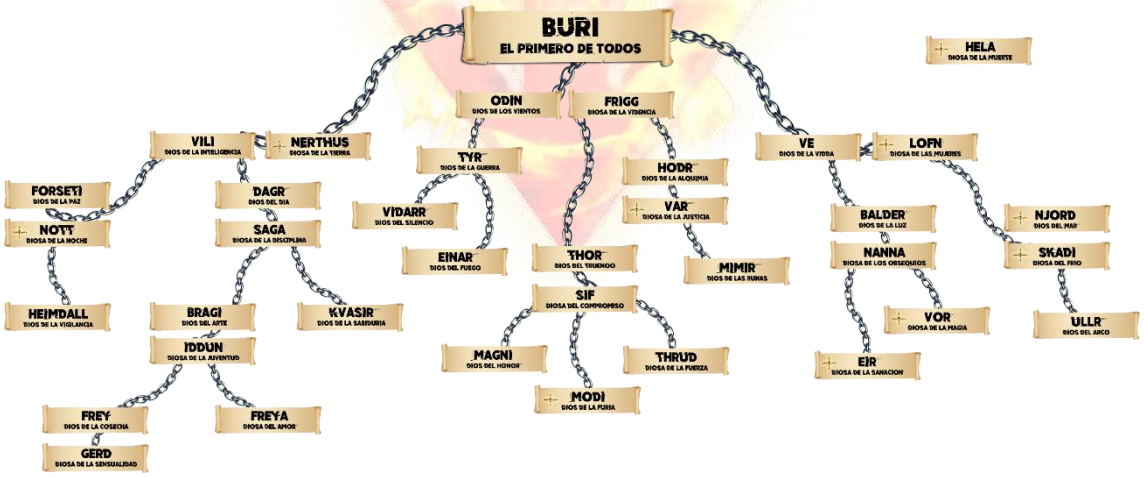
Puedes usar tus armas a distancia en combate cuerpo a cuerpo.

Atrapar proyectiles *30xp*

Eres inmune a los ataques a distancia físicos.

DONES MAYORES

Los dones mayores son creados por los dioses exclusivamente para aquel que los porta. Conseguir dones mayores es muy difícil, requiere conocer al dios que sigues, frecuentar su templo y hacer donaciones a su Heraldo si es que existe. Si tu personaje es digno de ellos, los recibirá en el momento que más lo necesite.



TIPOS DE ARMAS

Las armas tienen distintos alcances y, algunos, tienen condiciones de uso diferentes. Los dados de daño asociados a cada arma representan el mínimo de daño que vais a poder hacer con ellas. Las armas de los Verendir son muy especiales, con una capacidad de mejora casi infinita, gracias a Brokk y Sindri, los legendarios forjadores enanos, encargados de hacer a los Verendir la mayor fuerza del universo. Si un arma no aparece en esta lista, Einar decidirá sus características.

El alcance representa el rango al que los enemigos quedan trabados contigo. Una vez que ataques a un enemigo, te moverás hasta él. El tipo de daño indica el efecto adicional que puede efectuar el arma:
Cortante – Puede causar heridas al objetivo
Perforante – Puede atravesar la armadura del objetivo
Contundente – Puede hacer perder 1 acción al objetivo

ARMAS CORTAS

Daga	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D4	- **Perforante**
Estilete	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 2D4	- **Perforante**
Garra	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D10	- **Perforante**

ARMAS DE UNA MANO

Espada	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D10	- **Cortante**
Hacha	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D10	- **Cortante**
Maza	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D10	- **Contundente**
Pica	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D10	- **Perforante**
Cetro	-	**Alcance** 1	-	**Daño** 1D6	- **Contundente**

ARMAS A DOS MANOS

Mandoble	-	**Alcance** 1.5	-	**Daño** 1D20	- **Cortante**
Martillo	-	**Alcance** 1.5	-	**Daño** 1D20	- **Contundente**
Gran hacha	-	**Alcance** 1.5	-	**Daño** 1D20	- **Cortante**
Lanza	-	**Alcance** 1.5	-	**Daño** 1D20	- **Cortante**
Báculo	-	**Alcance** 1.5	-	**Daño** 1D10	- **Contundente**

ARMAS A DISTANCIA

Arcos	-	**Alcance** 30	-	**Daño** 2D10	- **Perforante**
Ballestas	-	**Alcance** 20	-	**Daño** 1D20	- **Perforante**
Arma de fuego	-	**Alcance** 40	-	**Daño** 1D10	- **Perforante**
Mágica	-	**Alcance** 20	-	**Daño** 1D10	

ECONOMIA

Participando en las sesiones ganaras experiencia y Halcones de oro, la moneda en curso del Valle del Halcón. Con la experiencia puedes desbloquear mejoras para tu personaje, pero con el oro podrás no solo comprar o mejorar tu equipo y comprar consumibles, sino usarlo para conseguir que tu personaje prospere dentro del rol interno.

Profesiones

Al igual que un Verendir es un guerrero, cuando no lucha es un Protector, un civil que vive en el valle. En su tiempo libre, algunos Verendir deciden tener un hobby con el que matar el tiempo o una profesión con la que ganarse un sobresueldo (y también es una buena excusa para rolear). Tener una profesión te permite trabajar para un comerciante.

Comercios y negocios

En el Valle del halcón hay comercios de todo tipo. Usando el sistema de trabajo del servidor de Discord (solo es poner un comando, no os preocupéis), conseguirás materiales que podrás vender a cambio de Halcones de oro a los comerciantes o a jugadores con negocios.

¿Cómo tener un negocio?

Cualquier Patreon de tier Boendur [1€ al mes] puede montar un negocio a cambio de 1000 Halcones de otro para obtener su propio terreno en el Mercado, donde tendrá diseñado el edificio dentro de Talespire. Su funcionamiento se detalla en Discord.

¿Esto es un pay to win?

Este proyecto es gratis para todos menos para mi, esta es una forma de agradecer el apoyo a cambio de herramientas de rol interno. Cualquiera de vosotros podréis ganar objetos únicos el día de la Batalla de clanes, por ejemplo. Cada Tier da una ventaja distinta, este permite montar negocios.

Lids

Una Lid es un escuadrón. Los Patreon de tier Hersir [3€ al mes] puede tener uno de estos escuadrones de máximo 5 personas a cambio de 5000 Halcones de oro. Cualquier personaje puede formar parte de una Lid, independientemente del clan al que pertenezca. El único que necesita ser Patreon es el Hersir, y una Lid, además de tener su propio nombre, otorga 1 punto de experiencia extra a los miembros de esta cuando participan juntos en una misión. No hace falta que el Hersir este en la misión para activar esta ventaja en el resto de miembros.

Heredades

Las Heredades son grupos organizados dentro de un clan que forman y entrenan a sus miembros, regidos por los Patreon de tier Jarl [5€ al mes], a cambio de 10 000 Halcones de oro. Pueden crear sus propios ritos y cultura, además de dirigir las metas de influencia junto al resto de Heredades de su clan. Las metas de influencia son mejoras para los clanes que afectan a TODOS los miembros del ejército Verendir, que van desde mejoras de la comunidad o subidas de sueldo a, por ejemplo, nuevas habilidades o funciones. Los Jarl también pueden solicitar a Einar "Misiones de Heredad", donde solo pueden participar los miembros de una Heredad y que darán una recompensa mayor a la normal, además de aumentar más aun la influencia del Clan. Las Heredades de otros clanes, como aliadas naturales que son, pueden colaborar entre ellas para que la influencia de los otros clanes alcance metas de influencia más rápidamente, ya que, muchas de estas mejoras, afectan a todos los Verendir. Sois aliados, no os toméis esto como una competición.
El Jarl de una Heredad recibe 100 Halcones de oro por cada miembro al mes, y el decide como lo reparte entre estos. O puede quedárselo todo, eso depende de cómo sea su personaje.

Templos

Los tiers de Patreon Heraldo [10€ al mes], Aspecto Divino [25€ al mes] u Oxnnar [50€ al mes] tienen un Templo en la aldea de su clan dirigido al dios del que son Heraldos (los Aspectos y Oxnnar siguen siendo Heraldos de uno de los dioses nórdicos). Los Templos tienen dos funciones: son el hogar de los heraldos y el lugar de culto al dios en cuestión, lo que ayuda a sus seguidores a recibir sus dones. Los personajes que donen Halcones de oro al Templo recibirán "Puntos de don" (se apuntan en la hoja de personaje, en la sección de los dones), que te facilitan ser digno de recibirlos.
Las donaciones al Templo será dinero que pasará a ser del Heraldo de este.