



MÁS ALLÁ DEL MAR DE LAS BRUMAS

- Adelanto: Reglas y ayudas-

**Erika Prado Rubio
Universidad Rey Juan Carlos**

**Leandro Martínez Peñas
Universidad Rey Juan Carlos**



Más allá del mar de las Brumas

Autores: Leandro Martínez Peñas y Erika Prado Rubio.

Ilustración de portada: Erika Prado Rubio.

Ilustraciones de Juana María López Martínez y Alba Maceda Martín (ilustración de valkiria).

Mapas y planos: Erika Prado Rubio.

Diseño de cubierta: Erika Prado Rubio y Taller Imagen.

Edita: Asociación Veritas y Omnia Mutantur S. L. (calle Santiago, nº 15, 5º E (Valladolid).

Imprime: Taller Imagen (Segovia).

Diciembre, 2020.

ÍNDICE

ÍNDICE.....	3
PRESENTACIÓN.....	5
REGLAS Y AYUDAS	7
1.- Creación de un personaje para Más allá del mar de las Brumas	7
4.- Equipo y reglas complementarias	12
5.- El tono de la aventura	15
a) El mundo es brutal salvaje y violento.....	15
b) Los vínculos personales.....	17
c) El viaje y lo desconocido.....	20
d) El mar	21
e) El valor.....	23
f) La trascendencia de nuestros actos.....	25
g) Paganismo	29
LICENCIA DE USO	32



PRESENTACIÓN

Saludos, viejo o nuevo amigo de *Karma*. Siempre es una alegría verte por aquí. Antes de dejar que embraces tu escudo y aferres el pomo de tu espada, antes de levantar tu rostro al cielo cargado de nieve para ofrecer una plegaria a Odín y sentir la espuma del mar de las Brumas salpicándote en la cara, concédenos unos instantes.

Más allá del mar de las Brumas es una campaña de aventuras para *Karma*, en la que los jugadores interpretarán a aventureros nórdicos en una saga que les llevará desde Bratahild, el hogar del legendario Erik el Rojo, en la no siempre verde Groenlandia, hasta el otro lado del aterrador océano al que denominan mar de las Brumas, donde se haya Vinland, el asentamiento nórdico situado más hacia el Poniente.

Se trata de un módulo o suplemento, por lo que se requiere el manual básico del sistema, *Karma Zero*, para poder jugarlo. No te preocupes si no lo tienes: puedes descargarlo en formato pdf. de forma gratuita en nuestra página: <https://karmajuegoderol.com/>.

Aquí te ofrecemos un primer adelanto de sus contenidos, de modo que puedas echar un primer vistazo a las reglas especiales que se sugieren para su aplicación en la campaña y a algunas ayudas para el Director de Juego, sobre todo relativas al tono de la campaña. Esperamos que para ti sea tan divertido jugarlo como ha sido para nosotros diseñarlo.



REGLAS Y AYUDAS

1.- Creación de un personaje para Más allá del mar de las Brumas

A continuación, te ofrecemos unas reglas específicas para crear personajes nórdicos; son completamente optativas, de modo que puedes ignorarlas si no te convencen y limitarte a aplicar la creación de personajes tal y como está contenida en el reglamento básico. Las normas especiales que sugerimos son:

- Al terminar la creación del personaje puedes cambiar dos puntos de Experiencia por uno de Fama, y solo por uno. Puedes eliminar dos puntos de Experiencia para comenzar con un punto de Fama, pero no puedes eliminar cuatro puntos de Experiencia para comenzar con dos puntos de Fama. Tranquilo, todo lo relativo a la Fama se explica un poco más adelante.

- Cultura Guerrera: Los valores de Fuerza, Destreza o Agilidad del personajes deben sumar al menos +2.

- Sentido del honor: el honor, el valor, mantener la palabra, el respeto de los juramentos, la venganza de las ofensas, cumplir los pactos... Todos son elementos importantes en la cultura nórdica. Los personajes deben tener al menos un +1 en una de las siguientes pulsiones: Audacia, Destrucción, Orgullo o Lealtad.

- *Skjaldmö*: es posible que en el grupo de personajes incluya a un personaje femenino, una *skjaldmö* o escudera, es decir, una doncella guerrera. Estas mujeres guerreras siempre fueron un grupo muy reducido, pese al asombro que causaba entre sus enemigos ver combatir a mujeres, y siempre fue algo extraordinario que una mujer tomara el escudo como camino vital. Seguramente, la atención que les dedican las sagas se explique, en parte por ello: no porque fueran algo habitual, sino, bien al contrario, porque eran algo excepcional.

Por ello, aplica las siguientes reglas a la creación de tu escudera: ninguna capacidad puede ser más elevada que su Voluntad -lo que representa la fuerza y el valor para apartarse de los caminos convencionales a la hora de escoger su rol en el mundo- y debe cambiar obligatoriamente al menos dos puntos de Experiencia por uno de Fama, tal y cómo se explica en un párrafo previo, lo que representa que este tipo de doncellas guerreras eran ciertamente menos numerosas que sus compañeros masculinos y, por tanto, llamaban más la atención.

A riesgo de repetirnos, insistimos aquí lo ya expresado tanto en *Karma Zero* como en *Cuando éramos guerreros*: dado que el espíritu del juego, para nosotros, es esencialmente histórico, consideramos apropiado mantener este tipo de circunstancias, ya que contribuye a generar la experiencia de juego que buscamos; no obstante, aquellas mesas que prefieran obviar las reglas que reflejan la desigualdad de género presente en muchas sociedades del pasado -y, por desgracia, en demasiadas del presente-, pueden incluir como PJ a un número superior de mujeres nórdicas o incluso crear un grupo de personajes formado solo por escuderas.

Desde nuestro punto de vista -y es solo eso, nuestro punto de vista-, las reglas de juego que visibilizan la desigualdad de género en diferentes momentos históricos son una forma más eficaz de luchar contra esa desigualdad en el presente, a través de una mesa de juego y desde una experiencia de partida, que la recreación de un pasado imaginario en el que tal desigualdad parezca no haber existido. Dicho esto, que es aplicable igualmente a la homofobia, el racismo, la xenofobia, etc., quienes tengan un punto de vista diferente pueden saltarse las reglas al respecto y jugar como consideren más apropiado: *Karma* dejará de ser eficaz en todo aquello que se propone si la mesa de juego no encuentra estimulante la experiencia de juego que le brinda el sistema.

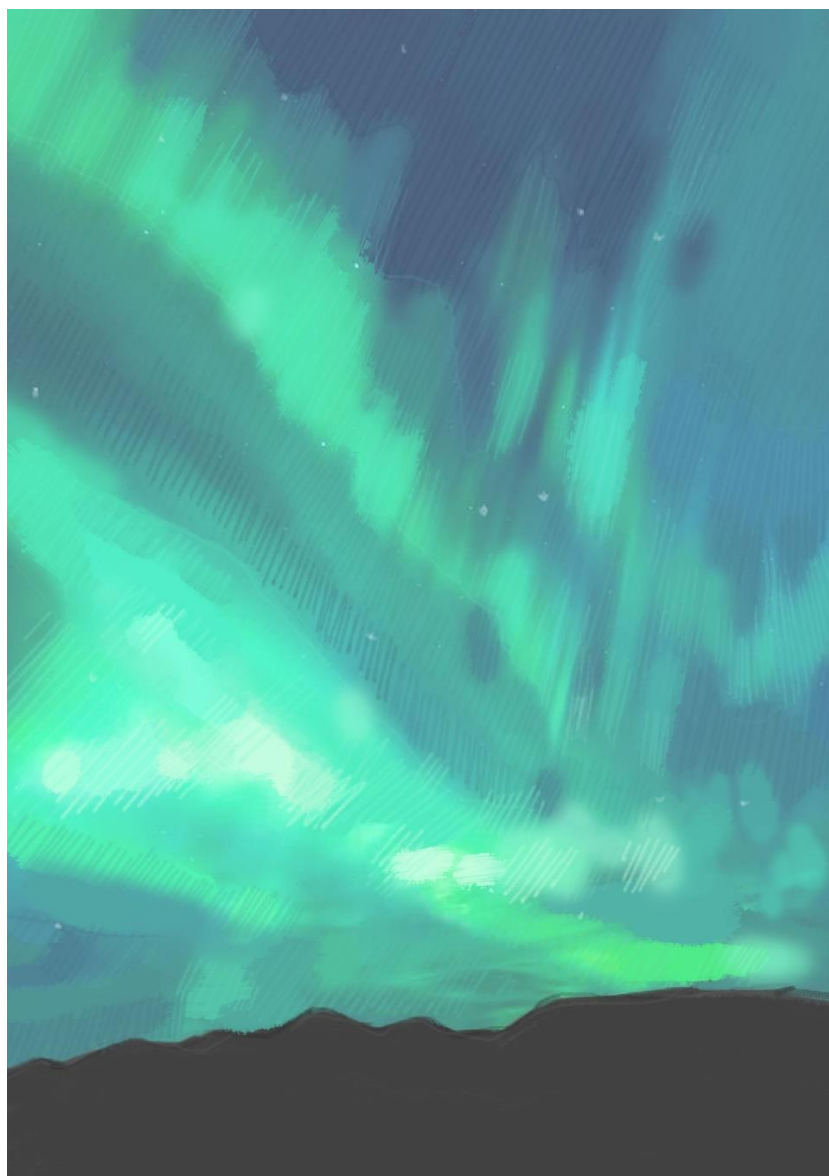
Los personajes pueden elegir cualquier especialidad coherente con la ambientación. Las que se mencionan a continuación podrían ser usadas específicamente por personajes creados para jugar *Más allá del mar de las Brumas*:

- Combatir en el muro de escudos: esta Especialidad sería la trasposición a la ambientación de una especialidad más genérica Combatir en Orden Cerrado, aplicable a muchos otros contextos históricos. La Especialidad representa el entrenamiento y la habilidad del personaje para luchar en situaciones en las que los combatientes se despliegan hombro con hombro, en formaciones rígidas y moviéndose, en la medida de lo posible, al unísono. Este podría ser el caso de legionarios romanos, falanges macedónicas, iguales espartanos, soldados franceses en las guerras napoleónicas o, en este caso, guerreros nórdicos formando un muro de escudos. El personaje puede usar esta habilidad cuando se encuentra formando un muro de escudos en un espacio abierto y con al menos diez combatientes en su bando. Es, por tanto, una habilidad para batallas, no para reyertas o escaramuzas.

- Remero: el personaje es célebre por su habilidad, destreza y fuerza cuando se sienta en el banco de remos de una embarcación.

- Piloto fluvial: navegar por un río es muy diferente a navegar por aguas abiertas. Bancos de arena, bajíos, corrientes, etc. requieren del piloto una capacidad muy especial. El personaje podrá utilizar esta Especialidad cuando se encuentre al timón de su embarcación en un río.

- Combate con arma de mano y escudo: los guerreros nórdicos acostumbraban a luchar con un arma de mano, por lo general una espada o un hacha, y un escudo. Esta Especialidad puede utilizarse cuando se den estas circunstancias, teniendo en cuenta que no es válida para otras armas, como dagas, lanzas, mazas, etc; ni si la protección es un escudo improvisado, como un taburete, una mesa u otros objetos similares. Se trata estrictamente de una Especialidad para combatir con un escudo y un hacha o espada.



- Saqueador: los escandinavos estaban acostumbrados a robar, pillar y saquear a las víctimas de sus ataques, ya fueran navíos, pueblos, granjas, ciudades o monasterios. Esta Especialidad puede utilizarse cuando se esté buscando botín durante una incursión.

- Incursor: los escandinavos utilizaban con frecuencia la incursión como método de guerra. Llegaban por sorpresa a lugares donde no se les esperaba y atacaban aprovechando este factor sorpresa. El personaje con esta Especialidad será especialmente hábil planificando este tipo de operaciones y llevándolas a cabo; podrá activarla en cualquier acción hasta que el factor sorpresa haya desaparecido de la incursión.

- Culto a los dioses: el personaje es un profundo conocedor de las ceremonias, creencias y ritos asociadas a los dioses escandinavos y a su adoración o culto. Un personaje puede utilizar esta Especialidad en todo aquello que tenga que ver con su participación en ceremonias de esta naturaleza o en el conocimiento de las mismas. Esto incluye el conocimiento de los mitos y leyendas asociados a los dioses y a otras criaturas. Quién escoja esta Especialidad debería tener un valor de +1 o superior en la Pulsión Espiritualidad (o Paganismo), o al menos brindar una razón al DJ de porqué su personaje tiene la Especialidad y, sin embargo, el culto a los dioses no forma parte importante de sus motivaciones.

4.- Equipo y reglas complementarias

Las armas utilizadas con más frecuencia por los guerreros nórdicos eran el hacha de mano y la espada, siendo esta el arma más prestigiosa y cara, debido a la cantidad de acero necesaria para forjarla. Las lanzas eran un arma que también era habitual, sobre todo lanzas

cortas. Dagas, cuchillos, arcos cortos también pueden encontrarse entre el equipo de los guerreros nórdicos.

El daño de cada una de estas armas puedes encontrarlo tanto en Karma Zero como en este suplemento, en la tabla que figura en los anexos.

En lo que se refiere a protecciones, los escandinavos utilizaban profusamente escudos, yelmos y todo tipo de protecciones de cuero, piel y anillos de malla. No utilizaban corazas ni armaduras cerradas, por lo que la máxima protección de que debería disponer un guerrero nórdico en *Más allá del mar de las Brumas* es una cota de malla, y estas eran objetos de verdadero lujo, ya que la forma de construirlas, mediante la técnica denominada de cuatro en uno -cuatro anillos metálicos perforados unidos mediante un cuarto, remachado- exigía una gran cantidad de horas de trabajo por parte de artesanos expertos.

Además de las reglas de Karma Zero, puedes aplicar a tus aventuras en *Más allá del mar de las Brumas* la siguientes:

- Hacha de batalla: Las grandes hachas de batalla son armas a dos manos de mango largo -ciento veinte centímetros, al menos- y, en muchos casos, equipadas con una doble hoja. Su uso era excepcional, ya que obligaban a su portador a combatir sin escudo. Conocidas también como hachas danesas, blandidas por guerreros experimentados o de gran fuerza eran capaces de causar una destrucción asombrosa en las filas enemigas. Estas armas reciben +5 al daño que causan, pero requieren el uso de ambas manos, por lo que el usuario no puede utilizar escudo.

- Piel de animales; debido al clima, los nórdicos vestían pieles gruesas o con prendas acolchadas. Si quieres aplicar esta regla, todo escandinavo vestido con normalidad, salvo en verano o que combata desnudo -si te ríes, es porque no has visto al personaje de Rollo tratar de conquistar París sin camisa, en la tercera temporada de la serie *Vikingos*-, se considera que tiene una Armadura que ofrece Protección 1.

- Escudos: los más habituales eran redondos y hechos en madera de tilo o de tejo, con un diámetro que se calculaba en un brazo, es decir, la distancia que había entre la muñeca y el hombro del guerrero. Se consideran Escudos normales, por lo que dan +1 a las acciones de parar el golpe del adversario y +0 a protegerse de ataques con flechas.

- Escudo cometa: los escudos en forma de cometa o lágrima, con una parte superior redondeada y un cuerpo que se va estrechando en dirección al suelo hasta terminar en punta, aparecieron como parte del armamento escandinavo en un momento tardío de su historia, como el que refleja la campaña. Se tratan de armas especialmente pensadas para combatir a caballo, ya que su forma los aligera en cuanto peso al tiempo que permite cubrir de forma efectiva la pierna del jinete. En términos de juego, estos escudos funcionan como escudos normales, pero ofrecen un +2 a las acciones de parar un golpe del adversario cuando el guerrero que lo empuña monta a caballo.

- *Sax o scramasax*: se trataba de un cuchillo polivalente, de entre diez y cincuenta centímetros de longitud, que se utilizaba tanto para tareas cotidianas como para combatir, si era necesario. Era habitual en los guerreros germánicos y escandinavos y, al estar dotado de punta, solía usarse para apuñalar, aunque también tenía un único filo que permitía lanzar tajos si la situación lo requería. A efectos de juego, su naturaleza intermedia entre la daga y la espada corta hace que cause daño como la segunda si

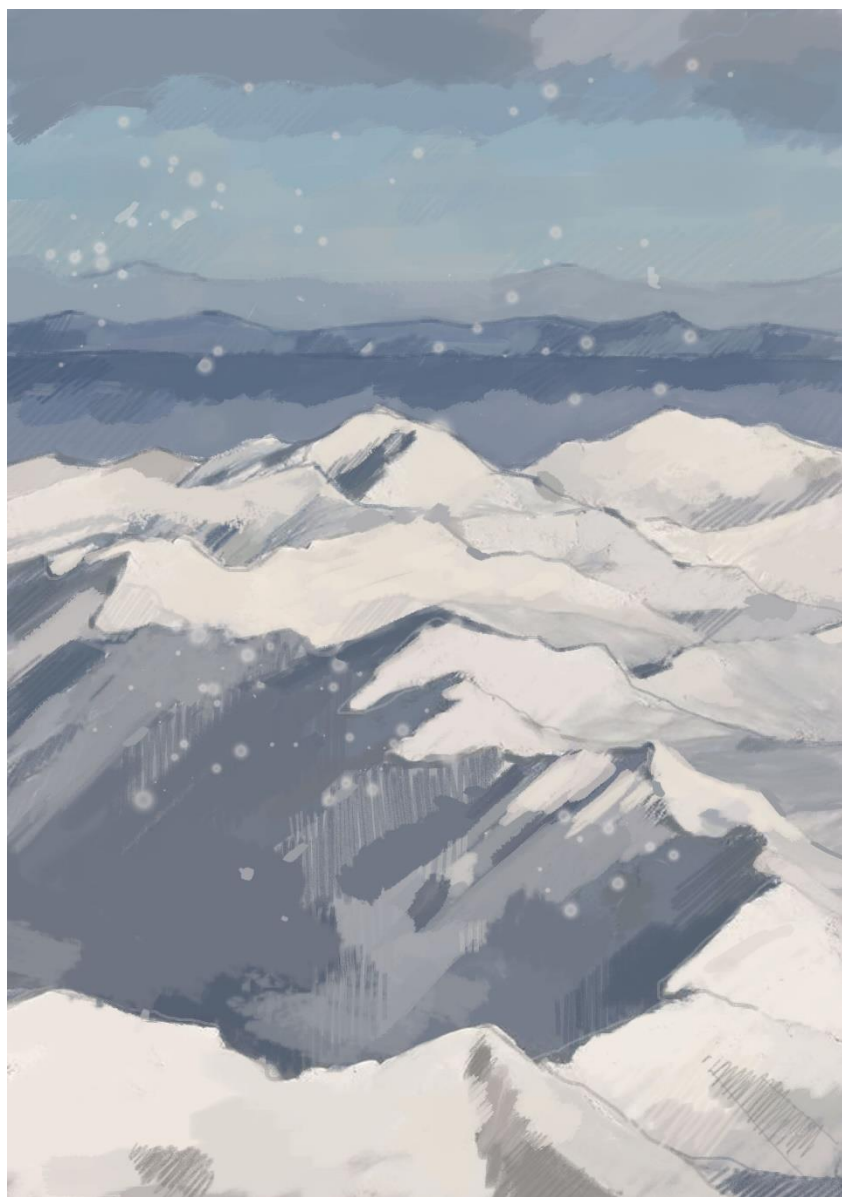
el Karma del jugador es positivo (+2 al daño) o como la primera en los demás casos (+1 al daño).

5.- El tono de la aventura

Más allá del mar de las Brumas discurre en mundo brutal, salvaje y violento. Sus personajes pertenecen a una cultura, la nórdica, que se ha convertido, en la imaginación popular, en el paradigma de ese mundo. La campaña ha sido concebida para que la experiencia de juego ponga sobre la mesa de manifiesto varios elementos consustanciales a la cultura nórdica medieval: la importancia de los lazos personales, que vinculaban a un individuo con otro a través de juramentos y promesas de servicio; el viaje como elemento cultural; el valor personal como motivo de honor y gloria; la creencia de que las hazañas llevadas a cabo en esta vida tendrían efectos trascendentes sobre la existencia del guerrero más allá de la muerte...

a) El mundo es brutal salvaje y violento

La campaña está llena de momentos que pueden resultar de una brutalidad escalofriante. Saqueos, ejecuciones, sacrificios, tortura de cautivos, la carnicería de un campo de batalla medieval, la violencia sobre los no combatientes... Todo ello formaba parte de la realidad histórica de los pueblos que aparecen en las páginas de *Más allá del mar de las Brumas*.



El DJ debe intentar que esa brutalidad planee sobre la mesa, dentro de los límites de la experiencia de juego buscada y el contrato social de su mesa establezcan. Esto no supone en modo alguno que el DJ -o, ya puestos, los jugadores- deban regodearse en detalles escabrosos o sanguinolentos. Nada que pueda perturbar la experiencia de juego de la mesa tiene cabida en ella. Pero si la partida adopta un tono limpio, aséptico y hermoso propio de un videoclip de la MTV, se perderá una parte importante de la experiencia de juego que se buscaba al diseñarla. Los personajes y el mundo que les rodea son brutales guerreros nórdicos, no impolutos caballeros del ciclo artúrico.

Lograr esto es un desafío importante para un DJ: ser capaz de transmitir el tono de brutalidad y violencia que impregna buena parte de la historia sin caer en excesos que puedan perturbar el ánimo de los jugadores. Para salir de ello bien librado, el DJ dispone de varias palancas con las que mover a los personajes fuera de los cuadros morales del siglo XXI que -confiamos- contienen a los jugadores: los Rasgos y, sobre todo, las Pulsiones. pasiones como la Destrucción, la Audacia, el Paganismo, la Lealtad o la Lujuria pueden ser utilizadas por el Director de Juego para arrastrar a los personajes al corazón del oscuro mundo nórdico del comienzo del siglo XI de la era cristiana.

Así pues, utiliza las Pulsiones para mantener a los personajes dentro de los paradigmas, intrínsecamente violentos, del mundo en que se mueven, pero con cuidado de que las situaciones de brutalidad que puedan ocurrir se mantengan en unos límites cómodos para los jugadores.

b) Los vínculos personales

La sociedad nórdica del siglo XI ha sido definida como protofeudal, ya que había evolucionado desde la sociedad tribal de hombres libres que era en sus orígenes hacia un modelo en el que los vínculos de lealtad y obediencia entre individuos eran cada vez más

importantes. De esta forma, la figura de los caudillos, a los que se denominaba *jarl* o *thane*, comenzó a tener elementos similares a los de los señores feudales de Europa Occidental.

Esencialmente y, por supuesto, con muchos matices, había tres estratos en la sociedad nórdica:

- *Jarls*, equivalentes a la aristocracia occidental, propietarios de tierras y grandes caudillos.
- *Bondis*: la mayor parte de los hombres libres, tanto guerreros como artesanos, granjeros, pescadores y cualquier otra profesión.
- *Thralls o traells*, los esclavos, tanto procedentes de incursiones como prisioneros de guerra o miembros de la comunidad que no habían sido capaces de pagar sus deudas. Los hijos de los esclavos también eran esclavos desde su nacimiento.

En la campaña, los personajes seguramente serán bondis, hombres libres.

Una diferencia sustancial entre el feudalismo occidental y la sociedad protofeudal nórdica lo constituye el hecho de que el vínculo de un guerrero con su *jarl* no es tanto una obligación legal como un compromiso personal. El guerrero que presta un juramento de lealtad ha comprometido su honor, su prestigio y su palabra en mantener esa lealtad y ese juramento, lo cual le ata ante dioses y hombres de una forma que ninguna ley podría hacer. Y no solo el suyo: el honor es común a todos los miembros de un linaje, de modo que, si los actos que

cubrían de gloria a un guerrero también lo hacían con sus parientes, de igual forma las acciones deshonrosas manchaban el honor de toda su familia.

Es importante que los jugadores entiendan que romper un juramento o traicionar la lealtad a la que uno se obligó es un acto de una gravedad capital para un escandinavo del siglo XI. Es una decisión que no puede tomarse a la ligera y cuyas consecuencias alteran por completo el lugar en el mundo que ocupa el personaje. Gran parte de la campaña está construida sobre estos lazos de lealtad, y una parte sustantiva de la tensión dramática debe surgir de la toma de decisiones trágicas respecto de dónde están los límites de esa obligación y cuándo la lealtad deja de ser una virtud para convertirse en un acto de consecuencias trágicas.

Nuevamente, pulsiones como Lealtad o Paganismo, dado que los vínculos de lealtad se crean con un juramento ante los dioses, pueden ayudar al DJ a hacer conscientes a los personajes de los delicados que son estos vínculos y de lo gravoso que es para un personaje romperlos de forma abierta.

Si lo desea, el DJ puede destacar de forma aún más intensa como estos lazos atan y constriñen el camino vital de los personajes exigiendo una tirada de Voluntad, cuya dificultad sea proporcional a la gravedad de la transgresión, para consentir en que un personaje lleve a cabo un acto que viole un juramento. Si el resultado es un Fracaso, deberá considerarse que, por muy fuerte que sean sus deseos de hacer algo, el personaje no ha sido capaz de transgredir su palabra o juramento.

Además de los vínculos entre un hombre libre y su *jarl* o su linaje, podía existir un vínculo de hermandad de sangre o de leche con otro miembro de la comunidad, por lo general entre individuos de edad similar. La primera se daba solo entre varones y se formalizaba a través de un juramento solemne que ambos hermanos de sangre prestaban en la adolescencia o en la primera juventud, pasando a ser considerados, a todos los efectos de honor y honra, como hermanos. Para formalizar la

hermandad, los dos hombres se cortaban en la palma de la mano con la misma lanza, dejando caer la sangre sobre el suelo de tierra, pasando a continuación juntos bajo un arco de césped sostenido por una lanza, declarando al otro lado haberse convertido en hermanos de sangre: *frostbraethr*.

Los hermanos de leche eran individuos amamantados por la misma ama de cría y también se generaba un vínculo especial entre ellos, aunque menos relevante que en el caso de la hermandad de sangre. En este caso, además, podía producirse entre un varón y una mujer.

c) El viaje y lo desconocido

Los escandinavos fueron uno de los grandes pueblos viajeros de su tiempo. Sus embarcaciones exploraron las costas de Gran Bretaña e Irlanda, y siguieron navegando hacia el oeste. Se asentaron en Islandia, y luego en Groenlandia, continuando sus exploraciones hacia Poniente, fundando Markland, Helluland y Vinland en la costa del noroeste de América. Azotaron las costas del Canal de la Mancha y de la península ibérica. Remontaron desde el Báltico los ríos que conducían al corazón de la estepa euroasiática y formaron la guardia varega de los emperadores de Bizancio.

Más allá del mar de las Brumas es, en su expresión más básica, la historia de un viaje, pues, en esencia, su argumento puede resumirse como un grupo de personajes que deben desplazarse desde su hogar a un asentamiento lejano, escoltando a una mujer y un niño. Pero si Pessoa hablaba de la fascinación del viaje en sí, esta campaña también debe hablar de su fin y de lo que representa para el viajero: el descubrimiento de una tierra que nunca se había pisado antes, sus maravillas naturales y sus choques culturales.

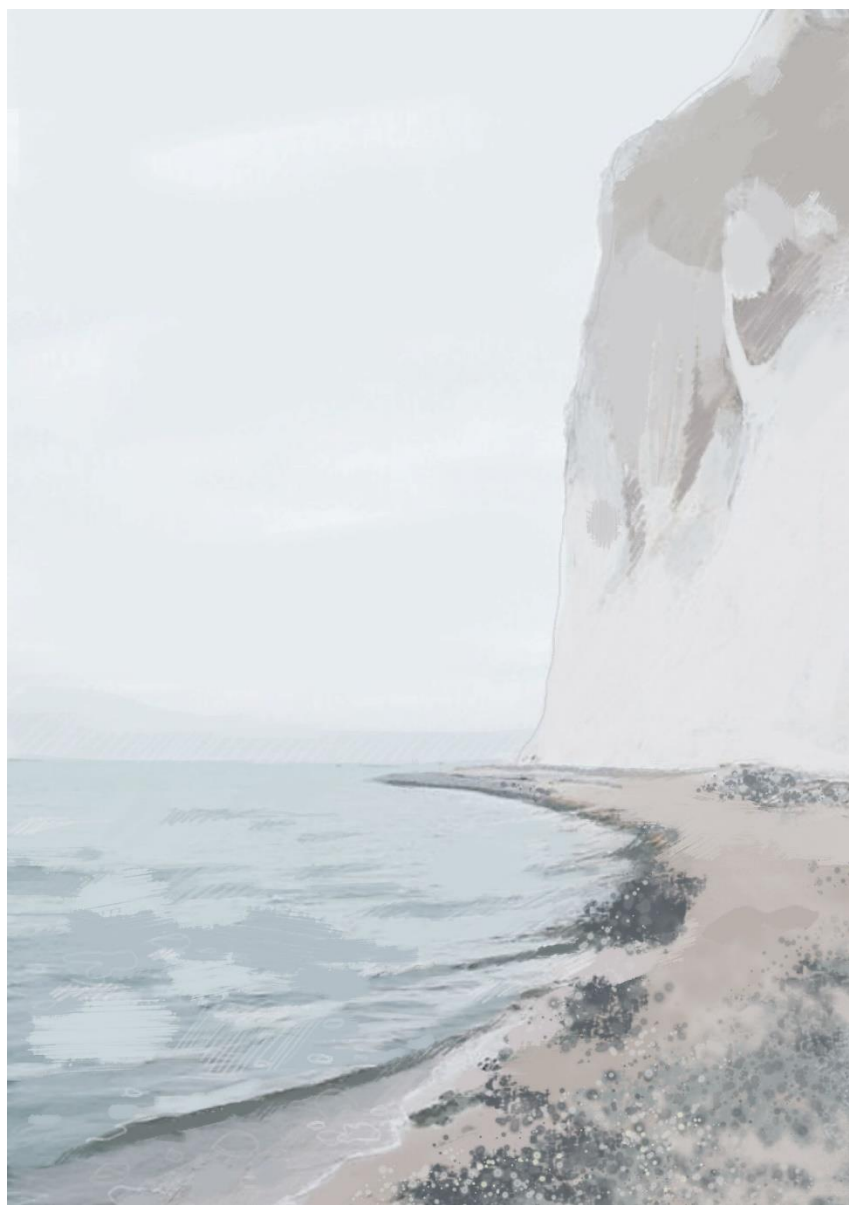
Los personajes nunca habrán estado al oeste del mar de las Brumas antes de la aventura. Házselo notar: no conocen a la gente del asentamiento al que llegan, no conocen la geografía de las inmediaciones, no están familiarizados con la fauna y la flora -salvo por aquellos elementos que son idénticos a los de sus tierras natales- y, sobre todo, no saben nada sobre los habitantes de esas tierras, a los que los denominan, como hacen con los nativos de cualquier territorio al que arriban, con el término genérico *skraeling*.

La historia de esta campaña es, en parte, cómo los personajes convierten el destino de su viaje en su nuevo hogar o como fracasan en ello, ya sea muriendo, ya regresando y poniendo proa hacia el este. Guíales a lo largo del proceso que ha de transformar un lugar desconocido en un lugar por el que estén dispuestos a morir.

d) El mar

Cuando se habla de viajes y de nórdicos, se está hablando del mar. Hay pocas imágenes más icónicas del mundo medieval que la de las naves de guerra escandinavas surcando las olas, con sus hileras de remos batiendo las aguas y el viento hinchando sus velas blancas y rojas.

El principal viaje de la campaña discurre por las aguas que nosotros conocemos como Atlántico Norte y los nórdicos como mar de las Brumas. En la sección correspondiente de la aventura tienes indicaciones detalladas sobre cómo resolver algunas de las situaciones que pueden tener lugar durante ese peligroso trayecto, pero aun cuando estén en tierra, la conexión de la cultura nórdica con el mar debería estar siempre presente. Para ello, incluye pescado en sus comidas, describe como la niebla avanza desde la bahía extendiéndose por el embarcadero, presenta a personajes relacionados con los oficios navales -pilotos, carpinteros, pescadores...-.



En la aventura, la nave *Dragón de Hielo* juega un papel importante. Puede ser interesante narrativamente fomentar la existencia de un vínculo emocional entre los personajes y el buque, si es que este no se va al fondo del mar en algún momento de la campaña. Eso podría abrir interesantes líneas argumentales y generar más tensión en la campaña, pues no es lo mismo que un adversario trate de robar un barco o que trate de robar tu barco, o el barco de tu buen amigo Gunnar.

e) El valor

En el mundo nórdico, el valor personal, en especial el exhibido en batalla frente al enemigo, es un elemento clave que determina la consideración que de un individuo tiene el conjunto de la comunidad. Desde niños, los nórdicos son educados con la idea de que la razón de su existencia es ser valientes en combate, lo que no significa que deban ser audaces hasta la locura: debido a que sus comunidades siempre fueron pequeñas demográficamente hablando y tuvieron que enfrentarse tanto a unas condiciones climáticas y geográficas adversas como a un mundo belicoso, se valoraba al extremo la vida de cada guerrero y desperdiciarlas solía acarrear a un caudillo la pérdida del respeto de sus hombres y, por tanto de su poder.

Para que esta idea cultural tenga un reflejo mecánico en *Más allá del mar de las Brumas*, te proponemos que los personajes utilicen una característica numérica adicional: la Fama. Esto refleja lo conocido que es el personaje por sus hazañas previas, de forma que su Fama irá aumentando a medida que vaya realizando proezas de valor y habilidad que le granjeen el respeto, el cariño o el miedo de los demás.

Esta es una norma optativa, que no afecta para nada a la mecánica general de juego, por lo que puedes prescindir de ella, aunque no te lo recomendamos: es sencilla de gestionar y, sin embargo, a los jugadores -al menos, en las pruebas-, les encanta.

El módulo te irá indicando dónde y cómo se ganan puntos de Fama, siguiendo el hilo narrativo de la campaña, pero cabe la posibilidad de que se den circunstancias no previstas en la trama que sean susceptibles de determinar su concesión. El DJ puede entregar puntos de Fama a su criterio, pero nuestra recomendación es que sea extraordinariamente precavido en su uso, ya que en una sociedad guerrera que rinde culto al valor, solo los hechos muy notables daban renombre a sus autores. En caso de duda, nuestra recomendación es que no des el punto de Fama, ya que su valor está, precisamente, en lo extraordinarios que son.

Para que te hagas una idea de lo extraordinario que debe ser un punto de Fama, en toda la campaña se pueden ganar solo 20 puntos de Fama, si bien es imposible reunirlos todos, ya que muchos se encuentran ubicados en tramas narrativas que se excluyen entre sí.

¿Y para qué sirve la Fama? En primer lugar, puede determinar en algunos momentos qué personajes se ven afectados por circunstancias narrativas. Quizá alguien invite a cerveza al personaje más famoso, o quizá lo desafíe a un combate individual para tratar de ganar gloria para sí. Algunas de estas circunstancias están indicadas en la campaña. Otras las puede determinar el DJ a su criterio, a medida que se sucedan en su partida acontecimientos imprevistos en el módulo. Debes tener en cuenta que la sociedad nórdica de Groenlandia y Vinland es muy reducida, lo que significa que todo el mundo conoce la Fama de todo el mundo.

En segundo lugar... Bueno, para saber más sobre cómo usar la Fama en esta campaña tendrás que leer el siguiente epígrafe.

f) La trascendencia de nuestros actos

El paganismo nórdico atribuía una gran importancia a las hazañas realizadas en vida, otorgándoles un significado trascendente; es decir, sus consecuencias se proyectaban más allá de la muerte del guerrero.

Una pieza clave de las creencias escandinavas era la existencia de un Gran Salón, el Valhalla, donde los dioses de Asgard reunían un gran ejército con el que librar la batalla que precederá al Ragnarok, el fin de todas las cosas. Para formar este ejército, los dioses solo reclutan a los más valientes y célebres de entre quienes mueren con un arma en la mano. Si no mueres aferrando tu arma, las puertas del Valhalla estarán cerradas por toda la eternidad para ti; por el contrario, si empuñas tu arma al morir y has sido lo bastante valiente en vida, en el momento de tu muerte aparecerá ante ti una bella doncella -una valquiria-, por lo general a lomos de un lobo o un águila, y te llevará con ella a los salones del Valhalla, donde beberás, comerás, pelearás y disfrutarás hasta que llegue el momento de que los dioses te reclamen para librar la última batalla.

La elección mitológica de los animales que montaban las valquirias no es casual, y algunos historiadores la han relacionado con el hecho de que cuervos, águilas, lobos e incluso osos eran depredadores y carroñeros que aparecían en los campos de batalla nórdicos para darse un festín con los cadáveres. De esta forma, su presencia como monturas de valquirias sería una forma de convertir en leyenda un hecho real: la presencia de bestias en los campos de batalla para alimentarse de los despojos del combate.

Esta trascendencia de las acciones realizadas en vida nos lleva al segundo uso sugerido para la Fama. En términos de juego, cualquier jugador cuyo personaje muera empuñando un arma y tenga en ese momento una puntuación de Fama igual o superior a diez podrá considerar que es digno de ser llevado al Valhalla por una valquiria, donde se convertirá en un *einherjar*, los grandes guerreros reclutados por las valquirias.

La traducción más literal del término *einherjar* sería algo así como “el que lucha solo” o “ejército de un solo hombre”, entendido como una alabanza respetuosa al talento y valor en combate del guerrero.

En el Valhalla, el *einherjar* será agasajado hasta que vuelva a empuñar sus armas, junto a los más bravos guerreros de todos los tiempos, para participar en la Última Batalla. Si el DJ es generoso, opcionalmente puede aplicar también esta consideración a cualquier personaje con Fama 7 o superior que en el momento de fallecer tuviera un valor de karma superior a 0.

Esto se le puede narrar a un personaje de una forma similar a esta, en el momento de la muerte del personaje:

“Creías que el suelo estaría frío, pero cuando te desplomas, salpicando sangre, descubres que es blando y mullido como el lecho de un palacio. Con tus últimas fuerzas, aferras el pomo de tu arma, mientras toses sangre. Lamentas que todo termine, pero, al menos, piensas, vas a morir como un guerrero. Tus labios murmuran “Odín...”, mientras la noche se vuelve cada vez más negra... Pero antes de que la oscuridad lo engulla todo, oyes una suave voz llamándote. Con un esfuerzo

titánico, abres los ojos y ves a una doncella de belleza indescriptible inclinada sobre ti. Cierras tus dedos ensangrentados sobre la mano que te tiende. “Ven”, repite. “¿Quién eres?”, preguntas tú, parpadeando. Ella te sonríe, con un rastro de tristeza: “Soy La Que Quiebra los Escudos. Ven conmigo, los grandes guerreros te esperan en el Gran Salón, para beber contigo hasta la Última Batalla”. Con un gesto grácil, monta sobre un lobo blanco; sientes que tus heridas ya no duelen, de modo que montas tras ella y cabalgáis hacia el Valhalla, donde beberás cerveza, comerás asado, pelearás y te divertirás hasta que llegue el Ragnarok y vuelvas a empuñar tu espada y a combatir escudo con escudo con tus viejos amigos, para librar la Última Batalla a las órdenes del mismísimo Odín”.

¿Y eso de qué me sirve? Si te le preguntas, *Más allá del mar de las Brumas* no es para ti. Creer que un personaje irá al Valhalla después de muerto solo aporta un elemento narrativo y color a la historia, pero también hay que comprender que el deseo de llegar al Valhalla era parte inseparable de la forma de entender la vida de un guerrero escandinavo, hasta el punto de que morir de causas naturales era denominado, de forma despectiva, tener una “muerte de paja”, en referencia a la paja que formaba el lecho en los hogares de los hombres del norte.

En contra de lo que pudiera parecer teniendo en cuenta que es un elemento de juego sin uso mecánico, en las pruebas de juego la Fama y la posibilidad de que a través de ella un personaje llegara al Valhalla, funcionaron sorprendentemente bien, motivando intensamente a los jugadores. Como dijo uno de ellos, “el final feliz no es que el personaje sobreviva y viva largos años. El final feliz es morir con un arma en la mano e ir al Valhalla”.

¡Así piensa un guerrero nórdico!



g) Paganismo

La mitología nórdica y el conjunto de creencias religiosas vinculado a ella es una de las más conocidas del periodo medieval, y sigue fascinando a un buen número de personas en el siglo XXI. Odín, Thor, Loki, el Ragnarok, el Valhalla o las valkirias forman parte del patrimonio cultural común de la Humanidad, hasta el punto de haber impregnado y dejado su huella en campos tan diversos como la música heavy metal o los cómics de superhéroes.

En *Más allá del mar de las Brumas*, el paganismo escandinavo está presente desde la misma raíz de la campaña, pues uno de los motivos que llevarán a los personajes a emprender su viaje es el choque entre quienes se mantienen fieles a los viejos dioses y la creciente influencia del cristianismo en las comunidades y asentamientos nórdicos.

Dada la integración de los mitos nórdicos en la cultura popular, estos son un poderoso arma en manos del DJ para lograr una inmersión mayor de la mesa de juego y dotar de más color a la aventura. No debería resonar un trueno sin que se hiciera mención a Thor, ni olvidarse de Frey y Freya cuando se habla de cuestiones relacionadas con la fertilidad. La propia aventura situará en varias ocasiones a los personajes en situaciones en las que rituales religiosos ejercerán un influjo destacado en su historia.

Para reflejar la importancia de las creencias nórdicas en la vida de los personajes, a lo largo de la Campaña la Pulsión Espiritualidad se sustituye por Paganismo, entendiendo como tal la creencia en los dioses nórdicos. Puedes jugar con las hojas de personaje estándar de Karma Zero, teniendo en cuenta que, cada vez que esta campaña menciona Paganismo, debes aplicar el efecto sobre Espiritualidad. Sin embargo, es mejor que utilices la hoja de personaje que incluye esta campaña, específicamente diseñada para *Más allá del mar de las Brumas*, y en la

que ya figura Paganismo en vez de Espiritualidad, así como el hueco correspondiente para anotar los puntos de Fama.

h) El destino

Los hombres del norte, que tanto valoran su libertad individual, son, sin embargo, prisioneros de su destino, pues la predestinación de cada vida es una creencia firmemente arraigada en su cultura.

Las nornas eran unas deidades femeninas que conocían el destino de los hombres y de los dioses. La primera de estas tres mujeres, Urd, conocía todo lo pasado; la segunda, Verdandi, conocía todo lo que estaba sucediendo en ese momento, y la última, y más aterradora, la valquiria Skuld, conocía el futuro. Desde su hogar bajo el Yggdrasil, el árbol de la vida, las nornas tejían un tapiz en el que cada hilo era la vida de un hombre o un dios, que llegaba a su fin cuando el hilo era cortado, estando escrito de antemano el momento en el que ocurriría.

El destino que aguarda a la mayor parte de los hombres y los dioses es, por lo general, aciago, tal y como expresa uno de los poemas nórdicos más conocidos, *La profecía de la vidente*, en cuya estrofa 45 se afirma:

“Tiempo de hachas, tiempo de espadas;
Tiempo de escudos quebrados,
tiempo de tempestades,
tiempo de lobos,
hasta el que el mundo se derrumbe,
nadie perdonará a nadie”.

A fin de representar imposibilidad de que los personajes controlen su destino, algo que se acentúa cuanto más célebre e importante es el personaje, proponemos la siguiente norma: cada vez

que aumente su Fama y esta llega a un número par, el personaje pierde un punto de Karma. Así pues, cuando llegue a 3, 4, 6, 8 y 10 puntos de Fama, el karma del personaje se verá reducido en uno, disminuyendo la posibilidad de este de ejercer influencia sobre las circunstancias que le rodean.

Si esta norma no es del agrado de tu mesa, puedes jugar la campaña sin aplicarla, pero utilizarla contribuye a crear en los jugadores esa sensación de fatalismo que impregna buena parte de las sagas nórdicas, en las que los héroes se ven arrastrados por sus juramentos, su honor y su destino, hacia ese tiempo de lobos y escudos quebrados.

Y es que, como repite incesantemente Uthred de Bebbanburg, el inolvidable personaje creado por Bernard Cornwell, “el destino lo es todo, y es inexorable”.

LICENCIA DE USO

Queda permitida la reproducción y distribución no comercial de este material, siempre que se realice respetando la integridad completa de la obra, los contenidos se pongan a disposición del público de forma libre y gratuita y se haga constar la autoría del material original.

Los usos comerciales, así como cualquier otro que se aparte del contenido del párrafo anterior en forma o fondo, quedan reservados a los propietarios de los derechos o a en quienes estos hagan cesión de los mismos.

Estaremos encantados de conocer vuestras sugerencias, ideas, creaciones: escenarios de campaña, módulos, aventuras... Cualquier cosa que queráis compartir con nosotros respecto de Karma podéis hacérselo llegar a la dirección Karmajuegoderol@gmail.com.

Esta licencia se aplica a todo el material contenido en la presente publicación.