

The background of the image is a classical painting of Roman soldiers in profile, facing right. They are wearing crests with feathers and armor. The painting is in a warm, aged tone. Overlaid on the center of the image is the word "TERRA" in a large, bold, black, hand-painted font. Below it, the words "EL JUEGO DE ROL" are written in a smaller, similar black, hand-painted font.

TERRA

EL JUEGO DE ROL

EL MUNDO DE TERRA

El mundo de juego es un mundo que recuerda mucho al nuestro: sus pueblos, sus diferentes culturas, hasta su geografía tiene gran parte en común con el que conocemos. Pero también hay sus diferencias. En este mundo los dioses existen, y por ende la magia. Pero además, las peores pesadillas de la humanidad se han hecho realidad. La creación del universo no está clara, cada religión tiene su propia versión de tal hecho, y en cada una de ellas su Dios o Dioses fueron los responsables de lo sucedido. Sea como sea, lo cierto es que nadie sabe con certeza como se produjo, pues los recuerdos o los escritos no alcanzan hasta tal edad pretérita. Lo que si saben todos es que hace ahora unos pocos cientos de años, algo hizo enfadar a esos mismos dioses creadores, pues en su ira arrojaron sobre la tierra su furia destructora. Existía en esos tiempos un continente situado al oeste de Europa y África, más allá del mar Atlántico, de nombre precisamente Atlántida. Eran el pueblo más desarrollado que había hollado la tierra, años por delante de sus vecinos del este, ya fueran éstos griegos, francos, egipcios o de la lejana y misteriosa Catay. Sus barcos cruzaban los mares embravecidos como quien atraviesa en un bote un río dormido. Sus comerciantes proveían a los demás pueblos de sus misteriosos objetos, regalos todos ellos para reyes y emperadores. Pero algo no debió gustar a los dioses, o eso dicen las crónicas. Una noche, cuando las estrellas iluminaban el cielo con su tenue resplandor, la fatalidad sacudió al mundo. Del cielo los Dioses arrojaron tres grandes rocas, su Ira hecha piedra. Una fue a caer encima de la Atlántida, pues así fue visto desde las costas occidentales de Europa y África. Otra cayó en el norte, más allá de las tierras de los vikingos y Nortland. Por último, la tercera se precipitó en el desierto, entre las estepas y Catay. La Atlántida se hundió, o eso creen los que más saben de esto. Lo cierto es que desde ese día ningún barco llegó desde sus costas, y todo aquel que se aventuró hacia el oeste desapareció y nada más se supo de él. En el norte, pueblos enteros sufrieron la maldición de los dioses, Caos le llaman los que al sur se encuentran. Años después de la tragedia, hordas de seres inmundos, guerreros cubiertos de negras corazas y seres portadores de magia extraña se precipitaron hacia las tierras del norte de Europa en una carrera de sangre y muerte. Afortunadamente, lograron ser detenidos y rechazados, pero desde entonces, cada ciertos años, nuevas hordas se han precipitado intentando arrasarlo todo aquello que aparecía en su camino. Lo peor es que, todo aquel que se aventura en las tierras caóticas sin protección mágica (ya sea proporcionada por hechiceros, shamanes o clérigos) a las pocas horas empieza a sufrir los efectos de la Maldición del Caos, y las mismas mutaciones que afectaron a los que sobrevivieron a la caída de la roca les afectan a ellos. Y al igual que sucedió en el norte sucedió en el este, aquí conocido el mal como la Sombra. El centro del continente es ahora un yermo muerto, donde la única vida que sobrevive es aquella producida como consecuencia de las mutaciones de las tierras sombrías. Afortunadamente, las ansias de muerte de sus habitantes no parecen ser tan rabiosas como las caóticas, y si algún intento hay de destruir algo éste suele dirigirse más hacia el oeste, a Catay, que al este. De ahí la construcción hace años por parte de los emperadores catayanos de la Gran Muralla, un baluarte que protege sus tierras de la infestación de las sombras.

Este es el mundo de Terra, un lugar donde conviven los pueblos más civilizados junto a las hordas de la destrucción, donde las luchas entre diferentes reinos están a la orden del día, donde los enfrentamientos comerciales o religiosos marcan el devenir de unos pueblos sometidos a la voluntad de los dioses.

El sistema que viene definido a continuación está pensado para jugar en este mundo en concreto, debido especialmente a las tiradas de Origen, Idiomas, etc, pero el sistema tanto de creación de personajes – características, habilidades, etc – como el combate o magia puede ser usado como genérico para otros mundos tanto reales como fantásticos, tomando lo necesario de él, eliminando lo que nos sobre o bien añadiéndole lo que creamos oportuno.

Mi idea al crear el sistema fue precisamente esto, que pudiera utilizarse en cualquier mundo que al director de juego y a los jugadores les apeteciera jugar. Como podrá comprobarse, hay muchas cosas que recuerdan a otros sistemas de juego. Por ejemplo, el factor de velocidad de las armas recordará a Rune Quest, las localizaciones a Aquelarre, la posibilidad de responder a los ataques si se pasa de cierto porcentaje lo usaban los maestros en Stormbringer, los problemas de salud mental vendrán a la mente a los jugadores de Ragnarok, los que invoquen demonios tal vez tengan presente de nuevo a Stormbringer, la tabla de críticos y pifias está sacada del Rune Quest, las Tierras Caóticas son Warhammer puro y duro y las de la Sombra de Cinco Anillos, y así un montón más. ¿Y esto no es casualidad. Por qué no juntar aquello que me gusta de otros juegos y juntarlo en uno sólo? Por supuesto, muchas otras cosas son originales: crear personajes usando 4D6 o 5 o 6 en vez de los clásicos 3D6 o 2D6+6, la posibilidad de subir habilidades según los críticos que saquemos, etc.

Pero como decía antes, con que sirva para que los que vayan a jugar disfruten me basta y sobra para sentirme satisfecho.

Ah, antes de nada, no soy demasiado entusiasta del tema de la magia. De hecho, los que estéis leyendo estas líneas ya veréis que el apartado de la magia es el más inacabado de todos. Estuve tentado en un principio de no poner magia, incluso me pasó por la mente que sólo dispusieran de ella los pnjs. Al final, tras mucho pensar en ello, decidí colocar magia, profesiones y hechizos para que los pjs pudieran también disponer de ella. Pero no la he terminado todavía. Seguramente lo haré en unas fechas cercanas, pero he preferido colgarlo y hacerlo público aunque no esté finalizado que esperar a que el apartado de Magia quede completo, pues no se lo que voy a tardar. Y se puede jugar perfectamente sin ella. De hecho, he dirigido ya algunas aventuras –la de Aventuras en el Norte, que tendréis colgada en la misma página donde descargáis estas reglas –sin que ninguno de los pjs disponga de tal habilidad. Si durante la creación de pjs en la tirada de dados –en el supuesto que no se escoja profesión a dedo –aparece alguna relacionada con la magia, pues se vuelve a tirar y todos tan contentos. Si que cuelgo un esbozo de algunas listas de hechizos y sus costes, por si algún dj se inspira y decide avanzar en su trabajo. Si es así, estaría encantado que me la mande; le echaría un vistazo y la colgaría en las reglas. El juego de Terra he empezado a escribirlo yo, pero todas las colaboraciones serán bienvenidas. Lo mismo ocurre con las regiones de juego. Si alguien tiene particular interés en una zona del mundo en concreto y amplía la creación de personajes para esa zona, o bien decide ambientarlo en una época y mundo mucho más real –yo mismo tenía pensado hacerlo para la época de las Cruzadas –pues estaré encantado de añadir todo el trasfondo que añada riqueza al juego. Otra posibilidad es usar el sistema de juego para un mundo de fantasía. Cambiar la creación de pjs añadiendo criaturas como enanos, elfos, trolls, etc y mantener el sistema en sí, en un mundo propio o uno ya existente. También se puede.

Bueno, no me explico más. Os dejo ya con la Creación de Personajes, el sistema de juego y en otro enlace, Aventuras en el Norte.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Características

Todo personaje será creado a partir de unas características, las cuales se calcularán lanzando 4D6 para cada una de las diez que existen. La única forma de superar inicialmente una puntuación de 24 es gracias a las bonificaciones obtenidas según la procedencia del pj, es decir, su lugar de origen. Esto es aplicable en el sentido contrario, aunque una puntuación inferior a 5 se considerará siempre como este valor. La única excepción es el tamaño, que en ningún caso –por el bien de los pjs– será inferior a 10. Las tiradas se realizarán todas seguidas y luego cada jugador repartirá las puntuaciones como más le parezca. Las características son las siguientes:

Fuerza
Habilidad
Agilidad
Tamaño
Constitución
Percepción
Inteligencia
Comunicación
Cultura
Poder

A su vez, estas características las utilizaremos para calcular, más adelante, los límites iniciales con los que podrán iniciar el juego los personajes, así como los totales que marcarán el punto máximo que, durante el desarrollo de las aventuras podrán llegar a alcanzar.

El límite inicial de una habilidad con el que podrá empezar a jugar un personaje vendrá marcado por la puntuación de la que depende dicha habilidad multiplicada por cinco. Así por ejemplo, si un personaje dispone de una Fuerza inicial de 13, su límite al comenzar su primera aventura sería en cualquier caso de 65, siendo únicamente posible superarlo gracias a las tiradas de maduración que se realizarán en el último paso de la creación del aventurero.

Además de lo explicado anteriormente, las características tendrán otra función, que es la de indicarnos los valores de ciertas características secundarias, en las cuales no tiraremos ningún dado, sino que las calcularemos a partir de las principales. Estas características son:

Puntos de vida: La suma del Tamaño y la Constitución dividido por dos.

Bonificación al daño: Dependerá de la característica básica del arma utilizada.

Puntos de Magia: El poder.

Fuerza de Voluntad: El poder multiplicado por cinco.

Salud Mental: La Inteligencia multiplicada por cinco.

Tabla de la Bonificación al daño

Característica	Bonificación
2-5	-1
6-10	0
11-14	+1
15-18	+2
19	+3
20	+4
+20	+1 por cada 2 puntos

Profesión

Las profesiones marcarán las habilidades principales de un personaje, es decir, aquello en que, gracias al uso cotidiano, se desenvuelve mejor. Cada profesión nos dará una serie de habilidades básicas, en las cuales el jugador lanzará 4D6 y aplicará el resultado, sumándolo al valor inicial determinado por la característica. Esta vez, al contrario de lo que sucedía en el paso anterior, cada jugador anunciará la habilidad por la que tira y aplicará inmediatamente el resultado, no podrá realizar todos los lanzamientos y luego repartir según su voluntad como hizo con las características.

Así, por ejemplo, un jugador cazador que tenga una Percepción de 11 y decida tirar por Rastrear, lanza sus dados de 6 caras. Si obtiene un resultado de 22, su habilidad de Rastreo pasa a ser 33 en total, una puntuación más que aceptable.

Las profesiones vendrán determinadas por el lugar de procedencia de cada jugador, debiendo lanzar en la tabla correspondiente tal y como queda reflejado en el apartado de Nacionalidad. Algunas de las profesiones tendrán todas las habilidades iguales, independientemente del lugar de donde proceda el personaje. Otras en cambio, sufrirán especificaciones que vendrán determinadas a continuación, en el apartado correspondiente a cada profesión. Además, otras sólo podrán obtenerlas personajes de lugares concretos, siendo imposibles de conseguir para personajes procedentes de otras zonas.

Algunas profesiones serán imposibles de alcanzar de salida, sino que primero deberán cumplirse una serie de requisitos para poder acceder a ellas. Una vez cumplidos estos mínimos, el jugador deberá anotar en su hoja de personaje su nueva profesión, en caso de decidir acceder a ella. Cuando se produzca el cambio, además de tener acceso a las nuevas habilidades proporcionadas, el personaje obtendrá 1D10 puntos en cada una de las habilidades nuevas propias del oficio escogido, siempre y cuando no coincidiesen con alguna de la antigua (o antiguas) profesión.

PROFESIONES

GUERRERO

GLADIADOR GUARDAESPALDAS GUARDIA MERCENARIO MONJE GUERRERO SOLDADO MILICIANO

ERUDITO

ACOLITO ALQUIMISTA APRENDIZ DE ALQUIMISTA APRENDIZ DE HECHICERO CLÉRIGO DRUIDA
ERUDITO ESCRIBA HECHICERO INQUISIDOR MÉDICO SANADOR SHAMÁN INGENIERO

COMUNÉS

ARTESANO APRENDIZ DE ARTESANO CAPITÁN DE BARCO COMERCIANTE ESCLAVO GRANJERO
HERRERO MARINO MENDIGO PASTOR PEÓN PESCADOR PROSTITUTA SIERVO VERDUGO

NOBLE

CABALLERO CORTESANO EMBAJADOR NOBLE SENADOR

BRIBÓN

ARTISTA ASESINO CHARLATÁN ESPIA JUGADOR JUGLAR LADRÓN MATÓN SAQUEADOR
PROSCRITO

MONTARAZ

BARDO CAZADOR CAZARRECOMPENSAS CONTRABANDISTA EXPLORADOR MONTARAZ

Habilidades

Tal y como hemos explicado en el punto anterior, cada profesión marcará unas habilidades donde cada jugador lanzará 4D6 y los sumará a la puntuación obtenida en sus características. Todas las habilidades quedan englobadas en diferentes campos (combate, agilidad, comunicación, etc) donde se dispone de la base (la característica general) excepto en los de Cultura, donde la habilidad debe tener como mínimo un punto para poder sumar la base correspondiente (excepción por supuesto de aquellas que ya posean un mínimo, como por ejemplo Saber Local o Idioma Propio) y la de Artes Marciales. Las habilidades de combate parten inicialmente con la misma puntuación de base, resultado obtenido al lanzar los dados. Pero una vez empieza el juego, ataque y parada se dividen, pudiendo ser el porcentaje diferente. Cuando se realice un ataque con éxito, será únicamente éste el marcado, y lo mismo vale para la parada. Así, cuando llegue el momento de la subida de experiencia, ambas habilidades serán aumentadas independientemente. Los puntos gastados valdrán únicamente para el ataque o la parada, pero no para ambos.

Resto de puntos

Finalmente, una vez realizados los pasos anteriores, cada jugador lanzará 2D6. Por cada punto, podrá lanzar posteriormente 4D6 y sumarlos a una habilidad. Así por ejemplo, si lanza los 2D6 y obtiene un siete puede optar, por ejemplo, de los siete puntos gastar uno en Rastrear; tira los 4D6 y consigue un

trece, sumando esta puntuación a los 33 obtenidos anteriormente para un total inicial de 46. Si el personaje decide gastar uno de los puntos en una habilidad que no pertenezca a su profesión, en lugar de 4D6 lanzará únicamente 2D6. Si se lanza para una habilidad de combate sigue contando tanto para la parada como para el ataque, aunque se tirará separado para cada una. Por ejemplo, si un jugador decide gastar una de las opciones de subir habilidades en Espadas a una mano, a pesar de gastar un solo punto tirará dos veces, uno para el ataque y otro para la parada.

Otro aspecto a tener en cuenta será el nivel de dificultad que quiera dar el máster a las partidas pudiendo en consecuencia adaptar la creación de personajes a dicho nivel. Si quiere dar un nivel más elevado puede sustituir los 4D6 a repartir entre las habilidades de profesión y las obtenidas en la tirada de 2D6 por 5D6. Si se prefiere un nivel aún mayor y así unos personajes más potentes este 5D6 podría ser incluso 6D6. Eso si, en ningún caso este aumento en las tiradas se podrá aplicar en el paso de creación de las características, manteniéndose siempre los 4D6.

Lista de habilidades según característica

Habilidades según Fuerza

Armas contundentes a una mano.

Armas contundentes a dos manos.

Armas de asta.

Espadas a dos manos.

Hachas a dos manos.

Ciertas armas culturales (por ejemplo, Martillos tanto a una como a dos manos).

Habilidades según Habilidad

Abrir cerraduras.

Armería.

Arte.

Artesanía.

Cocinar.

Conducir carro.

Disfrazarse.

Fabricar flechas.

Falsificar.

Hacer /Deshacer nudos

Juego.

Manejar botes.

Montar /desmontar trampas.

Navegar.

Ocultar.

Primeros auxilios.

Robar.

Tocar instrumento.

Tortura.

Arcos.

Armas cortas.

Ballestas.

Ciertas armas culturales.

Espadas a una mano.

Hachas a una mano.

Habilidades según Agilidad

Acrobacias.

Contorsionismo.

Correr.

Discreción.

Emboscar.

Esconderse.

Lanzar.

Malabarismos.
Montar.
Nadar.
Saltar.
Tregar.
Armas arrojadas.
Artes marciales.
Escudo.
Esquivar.
Pelea.

Habilidades según Percepción

Buscar.
Cazar.
Degustar.
Escuchar.
Forralear.
Observar.
Pastoreo.
Pescar.
Pronosticar tiempo.
Psicología.
Rastrear.
Sentido de la orientación.
Tasar.

Habilidades según Inteligencia

Astrología.
Astronomía.
Matemáticas.
Memoria.
Minería.

Habilidades según Comunicación

Actuar.
Callelear.
Cantar.
Charlatanería.
Comerciar.
Elocuencia.
Enseñar.
Intimidar.
Mando.
Seducción.
Soborno.

Habilidades según Cultura

Alquimia.
Etiqueta.
Hablar (idioma propio y ajenos).
Historia general.
Historia local.
Leer /Escribir.
Leyes.
Medicina.
Saber (los diferentes tipos).
Teología.

Salud Mental

Esta medida viene dada por el resultado de multiplicar la inteligencia por cinco. Cada vez que el personaje se vea sometido a ciertos momentos de tensión, los cuales vendrán determinados más adelante, se deberá realizar una tirada de Salud Mental, aplicando los diferentes modificadores posibles. En caso de superar la tirada, lo más habitual es que no suceda nada, pero ante entidades extremadamente poderosas es posible sufrir contratiempos a pesar de todo. En caso de fallar es seguro que habrá algún tipo de incidencia, la cual puede ir desde perder algunos puntos de salud mental, hasta quedar momentáneamente paralizado o incluso sufrir algún trastorno, el cual podría llegar a convertirse en permanente, o si ya lo era agravarse todavía más.

Recompensas

Una vez finalizada una aventura, el director de juego repartirá una serie de puntos de experiencia entre los jugadores. En una sesión normal éstos variarán entre 100 y 500, dependiendo del resultado, lo bien que hayan interpretado a sus personajes y su desarrollo de partida.

Con estos puntos se pueden escoger diferentes opciones: subir una habilidad, adquirir un talento, subir una característica, cambiar de profesión o incluso cambiar de clase, adquirir hechizos o simplemente acumular los puntos.

Para subir una habilidad un jugador debe gastar un total de puntos de experiencia que dependerá del valor que posea en ese momento, tal y como indica la siguiente tabla:

VALOR	01-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91-00
PX	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

En este caso, tirará 1D8 y lo sumará al porcentaje que ya poseyera. Si decide tirar en una habilidad que no es propia de su profesión, únicamente lanzará 1D6. Los límites para una habilidad no propia de la profesión del pj son de la característica de la que depende multiplicada por cinco, mientras que para las consideradas propias no existe barrera. Se puede subir una habilidad propia por encima de 100, pero en este caso el jugador anotará únicamente 1 punto por cada cien de experiencia gastados. Únicamente puede subirse una habilidad usada con éxito en la aventura, momento en el que el DJ indicará al jugador que realice una marca en la casilla correspondiente a dicha habilidad.

En caso de marcarse una habilidad por el lanzamiento de un crítico, el jugador sumará un +2 al lanzamiento de dado, y si ha sido por marcada con más de uno, cada posterior al primero sumará un +1 (así por ejemplo, un trepar marcada con tres críticos sumaría 1D6/1D8 +4).

Sólo puede subirse una vez una habilidad por cada sesión de juego (es decir, tras una sesión un jugador no puede subir un porcentaje de por ejemplo 100 a 102, únicamente podría alcanzar el 101, aunque dispusiera de los puntos para ello). La única excepción es haberla marcado con críticos, los cuales sí que permitirían aumentar el porcentaje al igual que en el resto de habilidades a porcentajes inferiores al centenar; así por ejemplo un jugador con un 100 y que hubiera marcado la tirada con 3 críticos gastaría los cien puntos y subiría a 101, pero además sumaría el +2 por el primer crítico y otro +2 por los otros dos, dando un total final de 105.

Si un jugador posee más de una profesión, todas las habilidades, tanto las de la actual como las de las anteriores serán consideradas propias.

Adquirir un talento tiene un coste variable, siendo lo normal unos 300 puntos. Algunas de ellas pueden adquirirse repetidamente.

Puede subirse también una característica, al coste de 1000 puntos cada uno que se aumente.

El cambio de profesión es de 300 puntos, pero escoger una perteneciente a una clase diferente eleva el precio a 500 puntos de experiencia.

Adquirir un nuevo hechizo supone el gasto de 200 puntos, aunque algunos especiales pueden suponer un gasto mayor, además de tener la oportunidad de aprenderlo, sea porque alguien lo enseña o porque se consigue un grimorio o pergamino con el hechizo escrito en él.

Lugares de nacimiento

Lo segundo de todo al crear el personaje, ya obtenidas las características, será determinar su lugar de nacimiento. Este puede decidirse en función de la partida que se vaya a jugar, si son necesarios ciertos requisitos, o bien utilizar la tabla que aparece a continuación si el lugar de procedencia no importa. Tengamos en cuenta que, según el lugar de donde proceda un personaje, éste tendrá limitadas las posibilidades de escoger según qué profesiones.

1	ANATOLIA	01-04
2	ARABIA	05-09
3	ARMENIA	10-14
4	ASIRIA	15 -18
5	BRITANIA	19 -21
6	CARTAGO	22 -24
7	CRETA	25
8	EGIPTO	26 -28
9	ESLAV IA	29 -33
10	FENICIA	34
11	GALIA	35 -38
12	GERMANIA	39 -43
13	HÉLADE	44 -46
14	IBERIA	47 -51
15	LAS ESTEPAS	52 -55
16	MESOPOTAMIA	56 -57
17	NORTLAND	58 -60
18	NUBIA	61 -63
19	PERSIA	64 -68
20	PICTLAND	69 -70
21	REINO DE POLONIA	71 -72
22	REINOS BÁLTICOS	73 -76
23	REINOS NÓRDICOS	77 -79
24	ROMA	80 -82
25	RUSSLAND	83 -87
26	SIRIA	88 -89
27	SAHARA	90 -93
28	TRACIA	94 -96
29	VALAQUIA	97
30	ZONA SELVÁTICA	99
31	BIZANCIO	00

ANATOLIA

1	CAPADOCIA	HITITAS
2	PUEBLOS DEL MAR	FRIGIOS
3		LIDIOS
4		CARIOS

ARABIA

1	ARABIA	YEMEN
2		CALIFATO DE OMÁN
3		HADRAMAUT
4		BAHREIN
5		NÉGUEV
6		HIYAZ
7		KALB
8		RUBAL -JALI

ARMENIA

1	LAZICA	KÁZAR
2	GEORGIA	ALANIA
3		AZERBAIJÁN
4		KURDISTÁN
5		TABARISTÁN
6	PARTIA	JORASÁN
7		AFGANISTÁN
8		ZABULISTÁN
9		UZBEKISTÁN
10	REINO DE HIRA	SEISTÁN
11		TURÁN
12		KERMÁN
13		MEKRÁN
14		BELUCHISTÁN

ASIRIA

1	ASIRIA	IMPERIO ASIRIO
---	--------	----------------

BIZANCIO

1	BIZANCIO	BIZANCIO
---	----------	----------

BRITANIA

1	SAJONIA	NORTHUMBRIA
2		MERCIA
3		EASTANGLIA
4		ESSEX
5		WESSEX
6		SUSSEX
7		KENT
8		CORNUALLES
9		DORSET
10	GALES	GALES
	HIGHLAND	PICTLAND ORIENTAL

CARTAGO

1	CARTAGO	CARTAGO
2		LIBIA
3		NUMIDIA
4		CIRENAICA
5		MAURITANIA

CRETA

1	CRETA	CRETA
---	-------	-------

EGIPTO

1	EGIPTO	ALTO EGIPTO
2		BAJO EGIPTO

ESLAVIA

1	MAGYAR	REINO DE HUNGRIA
2		REINO DE CROACIA
3	ESLAVIA	REINO DE BOSNIA
4		REINO DE SERVIA
5		IMPERIO BÚLGARO
6	UCRAINA	REINO DE UCRANIA
7		REINO DE MOLDAVIA

FENICIA

1	FENICIA	FENICIA
---	---------	---------

GALIA

1	FRANCOS	DUCADO DE BRETAÑA
2		DUCADO DE NORMANDÍA
3		BORGOÑA
4		CONDADO D'ANJOU
5		DUCADO DE AQUITANIA
6		DUCADO DE GASCUÑA
7		CONDADO DE TOLOSA
8		CONDADO DE PROVENZA
9	GALIA	GALOS

GERMANIA

1	GERMANIA	FRISIA
2		CONDADO DE HOLANDA
3		DUCADO DE SAJONIA
4		DUCADO DE LORENA
5		DUCADO DE FRANCONIA
6		MARCA DE BRANDEBURGO
7		DUCADO DE BOHEMIA
8		MARCA DE MEISSEN
9		DUCADO DE BAVIERA
10		DUCADO DE SUABIA
11		MARCA DE CARINTIA
12		MORAVIA
13	GALIA	GALOS

HÉLADE

1	LIGA ESPARTANA	ACAYA
2		ÉLIDE
3		LACONIA
4	LIGA ATENIENSE	ÁTICA
5		BEOCIA
6		ETOLIA

IBERIA

1	HISPANIA	CORONA DE ARAGÓN
2		PAÍS VASCO
3		REINO DE CASTILLA
4		REINO DE GALICIA
5	PORTUGAL	REINO DE PORTUGAL
6	AL -ANDALUS	REINO DE GRANADA
7		REINO DE CÓRDOBA

LAS ESTEPAS

1	LAS ESTEPAS	KHANATO DE JAGATAY
2		KHANATO DE KIPCHAK
3		UIGURES
4		KARAKITANOS
5		DIRATOS
6		KIRGUISES
7		ZUNGARIA
8		TÁRTAROS
9		MONGOLES
10		TRANSOXIANA

MESOPOTAMIA

1	MESOPOTAMIA	SUMER
2		ELAM
3		ACAD

NORTLAD

1	NORTLAND	PUEBLOS NÓRDICOS
---	----------	------------------

NUBIA

1	IMPERIO NUBIO	REINO DE KUSH
2		UAUAT
3		REINO DE AXUM

PERSIA

1	IMPERIO PERSA	ARIA
2		MEDIA
3		SAGARTIA
4		PARTIA
5		DRANGIANA
6		GEDROSIA
7		ARACOSIA
8		SATAGIDIA
9		GANDARA
10		BACTRIANA
11		SOGDIANA
12		MEDIA

PICTLAND

1	PICTLAND	PICTOS
---	----------	--------

REINO DE POLONIA

1	REINO DE POLONIA	POLONIA
---	------------------	---------

REINOS BÁLTICOS

1	REINO DE LITUANIA	LITUANIA
2		SATVINGIA
3		PRUSIA
4	REINO DE ESTONIA	ESTONIA
5		LIVONIA
6		LETONIA
7	REINO DE LETONIA	LAMOCITIA
8		CURLANDIA

REINOS NÓRDICOS

1	REINO DE DINAMARCA	DINAMARCA
2	REINO DE NORUEGA	NORUEGA
3		JAMTLAND
4	REINO DE SUECIA	SUECIA
5		GOTLANDIA
6	REINO DE FINLANDIA	FINLANDIA

ROMA

1	IMPERIO ROMANO	ROMA
---	----------------	------

RUSSLAND

1	RUSIA	PRINCIPADO RUSSO
2		PRINCIPADO DE NOVGOROD
3		DUCADO DE MOSCÚ
4		PRINCIPADO DE RIAZÁN
5		KHANATO DE KHAZÁN
6	LAS ESTEPAS	KHANATO DE LA HORDA DE ORO
7	CRIMEA	KHANATO DE CRIMEA

SAHARA

1	DESIERTO DEL SAHARA	PUEBLOS DEL DESIERTO
2	REINOS SUBSAHARIANOS	IMPERIO KANEM –BORNOU
3		IMPERIO MOSSI
4		IMPERIO SONGHAI
5		REINO YORUBA
6		REINO DE HAUSA BOKOI

SIRIA

1	SIRIA	SIRIA
---	-------	-------

TRACIA

1	TRACIA	EPIRO
2		TESALIA
3		MACEDONIA
4		TRACIA

VALAQUIA

1	VALAQUIA	TRANSILVANIA
---	----------	--------------

ZONA SELVÁTICA

1	SELVA	PUEBLOS SELVÁTICOS
---	-------	--------------------

TABLA DE PROFESIONES SEGÚN ORIGEN

A continuación aparecen las tablas donde determinaremos la profesión a la que pertenece cada personaje. Lo primero, una vez elegido el lugar de nacimiento, es discernir a que clase pertenece, entre un total de seis: guerrero, erudito, común, noble, bribón y montaraz. Para ello, a la izquierda aparecen dos columnas: la primera es un resultado puro, sin modificar; la segunda columna es compensada, para ofrecer mayores oportunidades a los jugadores de obtener profesiones que se salgan de lo habitual.

En la tabla posterior lanzaremos los dados una vez sepamos ya la clase de partida, y en ella obtendremos la profesión definitiva del pj.

En el apartado de algunas regiones aparecen también algunas precisiones a realizar, como la ausencia de ciertas habilidades en algunas profesiones o la aparición de otras nuevas debido a las características especiales de la zona, o bien algunos talentos iniciales que los pertenecientes a esa profesión y naturales del lugar poseerán. Además, en algunas regiones será imposible que se den determinados resultados (por ejemplo si aparece marinero en una zona sin mar) por lo que se deberá repetir la tirada de dados.

ANATOLIA

HITITAS

01 -20	01 -35	GUERRERO
21 -25	36 -55	ERUDITO
26 -70	56 -60	COMÚN
71 -73	61 -70	NOBLE
74 -90	71 -88	BRIBÓN
91 -00	89 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDIA
	21 -45	MERCENARIO
	46 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -19	ACÓLITO
	20 -29	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -60	ERUDITO
	61 -75	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	76 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -20	COMERCIANTE
	21 -35	ESCLAVO
	36 -45	GRANJERO
	46 -52	HERRERO
	53 -60	MENDIGO
	61 -75	PASTOR
	76 -84	PEÓN
	85 -94	PROSTITUTA

	95 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -85	CORTESANO
	86 -94	EMBAJADOR
	95 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -20	ASESINO
	21 -28	CHARLATÁN
	29 -34	ESPÍA
	35 -50	JUGADOR
	51 -65	LADRÓN
	66 -75	MATON
	76 -89	PROSCRITO
	90 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -55	CAZADOR
	56 -69	CAZARRECOMPENSAS
	70 -86	CONTRABANDISTA
	87 -00	EXPLORADOR

FRIGIOS, LIDIOS Y CARIOS

Todos los marinos frigios, lidios y carios empiezan con un +15 en la habilidad de Navegar y Nadar.

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -32	ESCLAVO
	33 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -60	MARINO
	61 -64	MENDIGO
	65 -70	PASTOR
	71 -77	PEÓN
	78 -85	PESCADOR
	86 -90	PROSTITUTA
	91 -99	SIERVO
	00	VERDUGO

NOBLE	01 -75	CORTESANO
	76 -94	EMBAJADOR
	95 -00	NOBLE

MONTARAZ	01 -40	CAZADOR
	41 -55	CAZARRECOMPENSAS
	56 -80	CONTRABANDISTA
	81 -00	EXPLORADOR

ARABIA

CALIFATO DE OMÁN, YEMEN, BAHREIN, HIYAZ E HADRAMUNT

Todos los acólitos y clérigos árabes empiezan con el talento Resistencia a los Elementales de Fuego.
 Todos los monjes guerreros poseen el talento Fanático de inicio.

01 -15	01 -25	GUERRERO
16 -22	26 -45	ERUDITO
23 -75	46 -60	COMÚN
76 -80	61 -70	NOBLE
81 -88	71 -86	BRIBÓN
89 -00	87 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -35	GUARDIA
	36 -45	MERCENARIO
	46 -55	MONJE GUERRERO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -18	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	19 -30	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	-	CLÉRIGO
	31 -50	ERUDITO
	51 -59	INQUISIDOR (DEFENSOR DE LA FE)
	60 -79	MÉDICO
	80 -94	SANADOR
	95 -00	INGENIERO

	01 -07	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	08 -18	COMERCIANTE
	19 -24	ESCLAVO
	25 -34	GRANJERO

COMÚN	35 -37	HERRERO
	38 -45	MARINO
	46 -49	MENDIGO
	50 -54	PASTOR
	55 -70	PEÓN
	71 -80	PESCADOR
	81 -85	PROSTITUTA
	86 -95	SIERVO
	96 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -80	CORTESANO
	81 -85	EMBAJADOR
	86 -95	NOBLE
	96 -00	EUNUCO

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -20	ASESINO
	21 -28	CHARLATÁN
	29 -34	ESPÍA
	35 -50	JUGADOR
	51 -65	LADRÓN
	66 -75	MATON
	76 -89	PROSCRITO
	90 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -65	CAZADOR
	66 -80	CONTRABANDISTA
	81 00	EXPLORADOR

RUBAL –JALI, KALB Y NÉGUEV

COMÚN	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	13 -18	COMERCIANTE
	19 -29	ESCLAVO
	30 -35	GRANJERO
	36 -40	HERRERO
	41 -45	MENDIGO
	46 -65	PASTOR
	66 -75	PEÓN
	76 -78	PROSTITUTA
	79 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

ARMENIA

KAZAR, ALANIA, AZERBAIJÁN, KURDISTÁN, TABARISTÁN, UZBEKISTAN, SEISTÁN, KERMÁN, MEKRÁN, BELUCHISTÁN

Todos los montaraces armenios reciben inicialmente el talento Supervivencia.

01 -30	01 -40	GUERRERO
31 -35	41 -45	ERUDITO
36 -75	46 -55	COMÚN
76 -78	56 -60	NOBLE
79 -85	61 -75	BRIBÓN
86 -00	76 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -10	GUARDIA
	11 -25	MERCENARIO
	26 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -19	ACÓLITO
	20 -29	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	30 -54	ERUDITO
	55 -75	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	76 -84	MÉDICO
	85 -98	SANADOR
	99 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -39	ESCLAVO
	40 -60	GRANJERO
	61 -65	HERRERO
	66 -70	MENDIGO
	71 -88	PASTOR
	89 -94	PESCADOR
	95 -97	PROSTITUTA
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -85	CORTESANO
	86 -90	EMBAJADOR
	91 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -08	ASESINO
	09 -15	CHARLATÁN
	16 -18	ESPÍA
	19 -25	JUGADOR
	26 -65	LADRÓN

	66 -72	MATON
	73 -85	PROSCRITO
	86 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -35	CAZADOR
	36 -42	CAZARRECOMPENSAS
	43 -50	CONTRABANDISTA
	51 -60	EXPLORADOR
	61 -00	MONTARAZ

JORASÁN, AFGANISTÁN, ZABULISTÁN, TURÁN,

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -39	ESCLAVO
	40 -60	GRANJERO
	61 -65	HERRERO
	66 -70	MENDIGO
	71 -92	PASTOR
	93 -97	PROSTITUTA
	98 -00	VERDUGO

ASIRIA

IMPERIO ASIRIO

01 -15	01 -30	GUERRERO
16 -22	31 -49	ERUDITO
23 -75	50 -55	COMÚN
76 -80	56 -60	NOBLE
81 -88	61 -80	BRIBÓN
89 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -12	GUARDAESPALDAS
	13 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -33	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -60	ERUDITO
	61 -72	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	73 -82	MÉDICO

	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -17	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	18 -30	COMERCIANTE
	31 -40	ESCLAVO
	41 -55	GRANJERO
	56 -60	HERRERO
	61 -63	MENDIGO
	64 -75	PASTOR
	76 -84	PEÓN
	85 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -70	CORTESANO
	71 -78	EMBAJADOR
	79 -85	NOBLE
	86 -00	EUNUCO

BRIBÓN	01 -20	ARTISTA
	21 -29	ASESINO
	30 -35	CHARLATÁN
	36 -42	ESPIA
	43 -49	JUGADOR
	50 -70	LADRÓN
	71 -77	MATON
	78 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -65	CAZADOR
	66 -75	CAZARRECOMPENSAS
	76 -90	CONTRABANDISTA
	91 -00	EXPLORADOR

BIZANCIO

BIZANCIO

Todos los comerciantes bizantinos empiezan el juego con un +20 en Comerciar y en Charlatanería, además del talento Voz de Oro.

01 -10	01 -20	GUERRERO
11 -29	21 -39	ERUDITO
30 -75	40 -50	COMÚN
76 -82	51 -56	NOBLE
83 -96	60-75	BRIBÓN
97 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -45	MILICIANO
	46 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -15	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	16 -24	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	25 -34	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	35 -55	ERUDITO
	56 -64	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	65 -80	MÉDICO
	81 -94	SANADOR
	95 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -40	COMERCIANTE
	41 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -69	MARINO
	70 -72	MENDIGO
	73 -77	PASTOR
	78 -84	PEÓN
	85 -90	PESCADOR
	91 -95	PROSTITUTA
	96 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -20	EMBAJADOR
	21 -85	CORTESANO
	86 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -15	ARTISTA
	16 -24	ASESINO
	25 -33	CHARLATÁN
	34 -40	ESPÍA
	41 -50	JUGADOR

	51 -55	JUGLAR
	56 -75	LADRÓN
	76 -82	MATÓN
	83 -91	PROSCRITO
	92 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -20	BARDO
	21 -65	CONTRABANDISTA
	66 -00	CAZARRECOMPENSAS

BRITANIA

NORTHUMBRIA, EASTANGLIA, ESSEX, KENT, SUSSEX, DORSET, CORNUALLES Y GALES

Todos los guerreros naturales de estos condados poseen un +1 a su Constitución.

01 -15	01 -30	GUERRERO
16 -22	31 -50	ERUDITO
23 -65	51 -55	COMÚN
66 -72	56 -64	NOBLE
73 -85	65 -80	BRIBÓN
86 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDIA
	21 -45	MERCENARIO
	46 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -15	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	16 -25	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	26 -40	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	41 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	71 -75	INGENIERO
	76 -82	MÉDICO
	83 -00	SANADOR

COMÚN	01 -14	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITAN DE BARCO
	15 -24	COMERCIANTE
	25 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -55	MARINO
	56 -58	MENDIGO

	59 -64	PASTOR
	65 -80	PEÓN
	81 -85	PASTOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -59	CORTESANO
	60 -65	EMBAJADOR
	66 -75	NOBLE
	76 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -08	ARTISTA
	09 -17	ASESINO
	18 -24	CHARLATÁN
	25 -30	ESPÍA
	31 -39	JUGADOR
	40 -47	JUGLAR
	48 -67	LADRÓN
	68 -76	MATÓN
	77 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -30	CAZADOR
	31 -50	BARDO
	51 -65	CONTRABANDISTA
	66 -00	MOTARAZ

MERCIA, WESSEX

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

PICTLAND ORIENTAL

El ladrón picto no dispone de la habilidad de Callejear.

El noble picto no dispone de las habilidades de Hablar ni Leer /Escribir.

Además, todos los personajes se inician en el juego con los talentos de Supervivencia y Movimiento Silencioso Rural.

Todos los guerreros obtienen inicialmente el talento Furia.

01 -30	01 -39	GUERRERO
31 -40	40 -49	ERUDITO
41 -70	50 -65	COMÚN
71 -75	66 -70	NOBLE
76 -85	71 -79	BRIBÓN
86 -00	80 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -34	ACÓLITO
	-	DRUIDA
	35 -00	SANADOR

COMÚN	01 -19	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	20 -49	GRANJERO
	50 -59	HERRERO
	60 -89	PASTOR
	90 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

BRIBÓN	01 -69	LADRÓN
	70 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -25	BARDO
	26 -55	CAZADOR
	56 -79	EXPLORADOR
	80 -00	MONTARAZ

CARTAGO

CARTAGO, NUMIDIA, CIRENAICA Y MAURITANIA

Los guerreros cartagineses naturales de la región de Numidia reciben automáticamente el talento de Combate Montado.

01 -20	01 -30	GUERRERO
21 -30	31 -45	ERUDITO
31 -80	46 -60	COMÚN
81 -82	61 -69	NOBLE
83 -92	70 -87	BRIBÓN
93 -00	88 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -35	GUARDIA
	36 -50	MERCENARIO
	51 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -19	ACÓLITO
	20 -33	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -82	MÉDICO
	83 -91	SANADOR
	92 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -17	COMERCIANTE
	18 -24	ESCLAVO
	25 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -55	MARINO
	56 -61	MEDIGO
	62 -69	PASTOR
	70 -80	PEÓN
	81 -86	PESCADOR
	87 -89	PROSTITUTA
	90 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -80	CORTESANO
	81 -93	EMBAJADOR
	94 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -15	ARTISTA
	16 -22	ASESINO
	23 -29	CHARLATÁN
	30 -33	ESPIA
	34 -45	JUGADOR
	46 -70	LADRÓN
	71 -79	MATÓN
	80 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -55	CAZADOR
	56 -75	CAZARRECOMPENSAS
	76 -90	CONTRABANDISTA
	91 -00	EXPLORADOR

LIBIA

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -20	COMERCIANTE
	21 -30	ESCLAVO
	31 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -50	MEDIGO
	51 -65	PASTOR
	66 -74	PEÓN
	75 -79	PROSTITUTA
	80 -96	SIERVO
	97 -00	VERDUGO

CRETA

CRETA

Todos los marinos cretenses reciben un +15 en Navegar y Nadar.
 Todos los comerciantes reciben +10 en Comerciar.

01 -10	01 -20	GUERRERO
11 -29	21 -39	ERUDITO
30 -75	40 -50	COMÚN
76 -82	51 -56	NOBLE
83 -96	60-75	BRIBÓN
97 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -55	MILICIANO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	CLÉRIGO
	21 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	71 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	16 -29	COMERCIANTE
	30 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -60	MARINO
	61 -63	MENDIGO
	64 -70	PASTOR
	71 -78	PEÓN
	79 -89	PESCADOR
	90 -92	PROSTITUTA
	93 -00	SIERVO

NOBLES	01 -20	EMBAJADOR
	21 -85	CORTESANO
	86 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -25	ARTISTA
	26 -35	CHARLATÁN
	36 -40	ESPÍA
	41 -45	JUGADOR
	46 -59	JUGLAR
	60 -75	LADRÓN
	76 -82	MATÓN
	85 -93	PROSCRITO
	94 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -60	CAZADOR
	61 -85	CONTRABANDISTA
	86 -00	CAZARRECOMPENSAS

EGIPTO

ALTO EGIPTO

Todos los eruditos egipcios poseen inicialmente el talento Resistencia a los Aparecidos y Resistencia a las Entidades Mágicas.

Todos los eruditos reciben 4D6 en Saber Muertos Vivientes.

01 -20	01 -30	GUERRERO
21 -35	31 -55	ERUDITO
36 -75	56 -60	COMÚN
75 -78	61 -65	NOBLE
79 -94	66 -90	BRIBÓN
95 -00	91 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -10	GUARDAESPALDAS
	11 -30	GUARDIA
	31 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	21 -30	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	31 -45	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	46 -60	ERUDITO
	61 -74	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	75 -82	MÉDICO
	83 -90	SANADOR
	91 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	16 -30	COMERCIANTE
	31 -50	ESCLAVO
	51 -65	GRANJERO
	66 -70	HERRERO
	71 -78	MARINO
	79 -82	MENDIGO
	83 -88	PASTOR
	89 -93	PESCADOR
	94 -98	PROSTITUTA
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -70	CORTESANO
	71 -95	EMBAJADOR
	96 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -20	ARTISTA
	21 -27	ASESINO
	28 -33	CHARLATÁN
	34 -38	ESPIA
	39 -45	JUGADOR
	46 -60	LADRÓN
	61 -65	MATON
	66 -79	PROSCRITO
	80 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -25	CAZADOR
	26 -50	CONTRABANDISTA
	51 -00	EXPLORADOR

BAJO EGIPTO

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -30	COMERCIANTE
	31 -55	ESCLAVO
	56 -70	GRANJERO
	71 -75	HERRERO
	76 -82	MENDIGO
	83 -94	PASTOR
	95 -98	PROSTITUTA
	99 -00	VERDUGO

ESLAVIA

REINO DE CROACIA, SERVIA, IMPERIO BÚLGARO Y REINO DE UCRANIA

Todos los guerreros eslavos tienen un 75% de posibilidades de poseer los talentos Combate Montado y un 25% de poseer Disparo Montado.

01 -15	01 -35	GUERRERO
16 -25	36 -50	ERUDITO
26 -55	51 -55	COMÚN
56 -60	56 -65	NOBLE
61 -79	66 -80	BRIBÓN
80 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -39	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	40 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -85	MEDICO
	86 -00	SANADOR

COMÚN	01 -14	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITAN DE BARCO
	15 -24	COMERCIANTE
	25 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -55	MARINO
	56 -58	MENDIGO
	59 -64	PASTOR
	65 -80	PEÓN
	81 -85	PASTOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -40	CORTESANO
	41 -50	EMBAJADOR
	51 -60	NOBLE
	61 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -19	ARTISTA
	20 -25	ASESINO
	26 -32	CHARLATÁN
	33 -38	ESPIA
	39 -45	JUGADOR
	46 -65	LADRÓN
	66 -75	MATÓN
	76 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -10	BARDO
	11 -30	CAZADOR
	31 -50	CAZARRECOMPENSAS

	51 -60	CONTRABANDISTA
	61 -80	EXPLORADOR
	81 -00	MONTARAZ

REINO DE MOLDAVIA

Todos los personajes nacidos en esta región poseen los talentos Resistencia a los Muertos Vivientes y a los Cambiaformas.

Todos los inquisidores tienen un 75% de posibilidades de poseer el talento Valor.

Todos los eruditos poseen la habilidad Sabe: Muertos Vivientes y Saber: Cambiaformas.

GUERREROS	01 -10	GUARDAESPALDAS
	11 -30	GUARDIA
	31 -55	MERCENARIO
	56 -75	MONJE GUERRERO
	76 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -15	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	29 -39	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	40 -50	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	51 -60	ERUDITO
	61 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -80	INQUISIDOR (CAZADOR DE BRUJAS)
	81 -87	MÉDICO
	88 -97	SANADOR
	98 -00	INGENIERO

REINO DE HUNGRIA

Todos los personajes nacidos en esta región tienen un 50% de posibilidades de poseer los talentos Resistencia a los Muertos Vivientes y a los Cambiaformas (tirar ambas por separado).

Todos los inquisidores tienen un 50% de posibilidades de poseer el talento Valor.

Todos los eruditos poseen la habilidad Sabe: Muertos Vivientes y Saber: Cambiaformas.

GUERREROS	01 -10	GUARDAESPALDAS
	11 -30	GUARDIA
	31 -55	MERCENARIO
	56 -75	MONJE GUERRERO
	76 -00	SOLDADO

	01 -15	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	29 -39	APRENDIZ DE ALQUIMISTA

ERUDITOS	40 -50	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	51 -60	ERUDITO
	61 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -80	INQUISIDOR (CAZADOR DE BRUJAS)
	81 -87	MÉDICO
	88 -97	SANADOR
	98 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

REINO DE BOSNIA

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

FENICIA

FENICIA

Todos los comerciantes fenicios empiezan el juego con un +20 en Comerciar y en Charlatanería, además del talento Voz de Oro.

01 -10	01 -20	GUERRERO
11 -29	21 -39	ERUDITO
30 -75	40 -50	COMÚN
76 -82	51 -56	NOBLE
83 -96	60-75	BRIBÓN
97 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -45	MILICIANO
	46 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -40	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	41 -65	ERUDITO
	66 -75	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	76 -88	MÉDICO
	89 -98	SANADOR
	99 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -40	COMERCIANTE
	41 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -69	MARINO
	70 -72	MENDIGO
	73 -77	PASTOR
	78 -84	PEÓN
	85 -90	PESCADOR
	91 -95	PROSTITUTA
	96 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -20	EMBAJADOR
	21 -85	CORTESANO
	86 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -25	ARTISTA
	26 -35	CHARLATÁN
	36 -40	ESPIA
	41 -45	JUGADOR
	46 -59	JUGLAR
	60 -75	LADRÓN
	76 -82	MATÓN
	85 -93	PROSCRITO
	94 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -60	CAZADOR
	61 -85	CONTRABANDISTA
	86 -00	CAZARRECOMPENSAS

GALIA

PUEBLOS GALOS

Todos aquellos con al menos una habilidad de armas añaden también la de Arma Cultural: Hacha arrojadiza.

El ladrón galo no dispone de la habilidad de Callejear.

El noble galo no dispone de las habilidades de Hablar ni Leer /Escribir.

Además, todos los personajes se inician en el juego con los talentos de Supervivencia y Movimiento Silencioso Rural.

Todos los guerreros obtienen inicialmente el talento Furia.

01 -30	01 -39	GUERRERO
31 -40	40 -49	ERUDITO
41 -70	50 -65	COMÚN
71 -75	66 -70	NOBLE
76 -85	71 -79	BRIBÓN
86 -00	80 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -34	ACÓLITO
	-	DRUIDA
	35 -00	SANADOR

COMÚN	01 -19	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	20 -49	GRANJERO
	50 -59	HERRERO
	60 -89	PASTOR
	90 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

BRIBÓN	01 -69	LADRÓN
	70 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -25	BARDO
	26 -55	CAZADOR
	56 -79	EXPLORADOR
	80 -00	MONTARAZ

DUCADO DE BORGONA, DUCADO DE NORMANDIA, CONDADO D'ANJOU, DUCADO DE
AQUITANIA, DUCADO DE GASCONA, CONDADO DE TOULOUSE

Todos los nobles naturales de la zona reciben un +15 en Etiqueta y un +10 en Degustar.

01 -15	01 -20	GUERRERO
16 -29	21 -35	ERUDITO
30 -69	36 -50	COMÚN
70 -74	51 -59	NOBLE
75 -90	60 -84	BRIBÓN
91 -00	85 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	21 -30	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	31 -40	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	41 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	71 -75	INGENIERO
	76 -84	MÉDICO
	85 -00	SANADOR

COMÚN	01 -14	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITAN DE BARCO
	15 -24	COMERCIANTE
	25 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -55	MARINO
	56 -58	MENDIGO
	59 -64	PASTOR
	65 -80	PEÓN
	81 -85	PASTOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -59	CORTESANO
	60 -65	EMBAJADOR
	66 -75	NOBLE
	76 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -08	ARTISTA
	09 -17	ASESINO
	18 -24	CHARLATÁN
	25 -30	ESPÍA
	31 -39	JUGADOR
	40 -47	JUGLAR
	48 -67	LADRÓN
	68 -76	MATÓN
	77 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -60	CAZADOR
	61 -84	EXPLORADOR
	85 -00	CONTRABANDISTA

DUCADO DE BORGÑA

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

CONDADO DE PROVENZA

COMUNES	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -40	COMERCIANTE
	41 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -69	MARINO
	70 -72	MENDIGO
	73 -77	PASTOR
	78 -84	PEÓN
	85 -90	PESCADOR

	91 -95	PROSTITUTA
	96 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

GERMANIA

CONDADO DE HOLANDA, DUCADO DE SAJONIA, FRISIA,

Todos los guerreros germánicos (no contar los galos) poseen un +1 a su Constitución.

01 -15	01 -20	GUERRERO
16 -29	21 -35	ERUDITO
30 -69	36 -50	COMÚN
70 -74	51 -59	NOBLE
75 -90	60 -84	BRIBÓN
91 -00	85 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	21 -30	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	31 -40	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	41 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	71 -75	INGENIERO
	76 -84	MÉDICO
	85 -00	SANADOR

COMÚN	01 -14	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITAN DE BARCO
	15 -24	COMERCIANTE
	25 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -55	MARINO
	56 -58	MENDIGO
	59 -64	PASTOR
	65 -80	PEÓN
	81 -85	PASTOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -59	CORTESANO
	60 -65	EMBAJADOR
	66 -75	NOBLE
	76 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -08	ARTISTA
	09 -17	ASESINO
	18 -24	CHARLATÁN
	25 -30	ESPIA
	31 -39	JUGADOR
	40 -47	JUGLAR
	48 -67	LADRÓN
	68 -76	MATÓN
	77 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -15	BARDO
	16 -45	CAZADOR
	46 -60	CAZARRECOMPENSAS
	61 -70	EXPLORADOR
	71 -84	CONTRABANDISTA
	85 -00	MONTARAZ

DUCADO DE LORENA, DUCADO DE FRANCONIA, MARCA DE BRANDEBURGO, DUCADO DE BOHEMIA, MARCA DE MEISSEN, DUCADO DE BAVIERA, DUCADO DE SUABIA, MARCA DE CARINTIA, MORAVIA.

01 -15	01 -20	GUERRERO
16 -29	21 -35	ERUDITO
30 -69	36 -50	COMÚN
70 -74	51 -59	NOBLE
75 -90	60 -84	BRIBÓN
91 -00	85 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	21 -30	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	31 -40	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	41 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	71 -75	INGENIERO
	76 -84	MÉDICO
	85 -00	SANADOR

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -59	CORTESANO
	60 -65	EMBAJADOR
	66 -75	NOBLE
	76 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -08	ARTISTA
	09 -17	ASESINO
	18 -24	CHARLATÁN
	25 -30	ESPIA
	31 -39	JUGADOR
	40 -47	JUGLAR
	48 -67	LADRÓN
	68 -76	MATÓN
	77 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -15	BARDO
	16 -45	CAZADOR
	46 -60	CAZARRECOMPENSAS
	61 -70	EXPLORADOR
	71 -84	CONTRABANDISTA
	85 -00	MONTARAZ

GALOS

Para los pueblos galos ir al apartado correspondiente en la sección dedicada a Galia.

HÉLADE

ATICA, BEOCIA, ETOLIA

Todos los eruditos de la Liga Ateniense poseen un +15 en Elocuencia.

01 -10	01 -20	GUERRERO
11 -29	21 -39	ERUDITO
30 -75	40 -50	COMÚN
76 -82	51 -56	NOBLE
83 -96	60-75	BRIBÓN
97 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -55	MILICIANO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	CLÉRIGO
	21 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	71 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	16 -29	COMERCIANTE
	30 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -60	MARINO
	61 -63	MENDIGO
	64 -70	PASTOR
	71 -78	PEÓN
	79 -89	PESCADOR
	90 -92	PROSTITUTA
	93 -00	SIERVO

NOBLES	01 -20	EMBAJADOR
	21 -00	SENADOR

BRIBÓN	01 -25	ARTISTA
	26 -35	CHARLATÁN
	36 -40	ESPIA
	41 -45	JUGADOR
	46 -59	JUGLAR
	60 -74	LADRÓN
	75 -81	MATÓN
	82 -91	PROSCRITO
	92 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -69	CAZADOR
	70 -00	CONTRABANDISTA

ACAYA, ÉLIDE Y LACONIA

Todos los guerreros espartanos reciben inicialmente los talentos Posición defensiva y Especialista en Armas (espada ancha), además de un 50% de poseer el talento de Furia.

01 -35	01 -50	GUERRERO
36 -40	51 -55	ERUDITO
41 -70	56 -70	COMÚN
71 -75	71 -75	NOBLE
76 -88	76 -86	BRIBÓN
89 -00	87 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -40	GUARDIA
	41 -60	MERCENARIO
	61 -74	MILICIANO
	75 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	CLÉRIGO
	21 -35	ERUDITO
	36 -50	ESCRIBA
	51 -00	SANADOR

COMUNES	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -49	ESCLAVO
	50 -59	GRANJERO
	60 -71	HERRERO
	72 -78	MARINO

	79 -84	PASTOR
	85 -89	PESCADOR
	90 -93	PROSTITUTA
	94 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -35	EMBAJADOR
	36 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -19	ASESINO
	20 -35	ESPÍA
	36 -55	LADRÓN
	56 -70	MATÓN
	71 -85	PROSCRITO
	86 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -29	CAZADOR
	30 -79	CAZARRECOMPENSAS
	80 -00	CONTRABANDISTA

IBERIA

REINOS DE ARAGÓN, PORTUGAL, GALICIA Y PAÍS VASCO

Los mercenarios de la Corona de Aragón reciben el talento Especialista en armas (espada ancha) inicialmente y tienen un 50% de disponer también del talento Furia.

01 -20	01 -25	GUERRERO
21 -34	26 -44	ERUDITO
35 -65	45 -60	COMÚN
66 -70	61 -69	NOBLE
71 -90	70 -88	BRIBÓN
91 -00	89 -00	MONTARAZ

La segunda columna representa los porcentajes en la Corona de Aragón, donde la probabilidad de ser mercenario es mayor.

GUERREROS	01 -25	01 -25	GUARDAESPALDAS
	26 -45	26 -45	GUARDIA
	46 -60	46 -70	MERCENARIO (en Aragón Almogávers)
	61 -00	71 -00	SOLDADO

	01 -19	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA

ERUDITOS	20 -29	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	30 -37	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	38 -55	ERUDITO
	56 -69	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	70 -74	INGENIERO
	75 -82	INQUISIDOR
	83 -90	MÉDICO
	91 -00	SANADOR

COMUNES	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -22	COMERCIANTE
	23 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -57	MARINO
	58 -62	MENDIGO
	63 -70	PASTOR
	71 -80	PEÓN
	81 -85	PESCADOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -30	CORTESANO
	31 -45	NOBLE
	46 -55	EMBAJADOR
	56 -00	CABALLERO

NOBLES (TÍTULO)	01 -15	
	16 -35	
	36 -60	
	61 -00	

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -20	ASESINO
	21 -25	ESPÍA
	26 -34	CHARLATÁN
	35 -43	JUGADOR
	44 -52	JUGLAR
	53 -73	LADRÓN
	74 -82	MATÓN
	83 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -70	CAZADOR
	71 -00	CONTRABANDISTA

REINO DE PORTUGAL

MONTARAZ	01 -55	CAZADOR
	56 -75	CONTRABANDISTA
	76 -00	EXPLORADOR

REINO DE CASTILLA

01 -20	01 -25	GUERRERO
21 -34	26 -44	ERUDITO
35 -65	45 -60	COMÚN
66 -70	61 -69	NOBLE
71 -90	70 -88	BRIBÓN
91 -00	89 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -25	GUARDAESPALDAS
	26 -45	GUARDIA
	46 -60	MERCENARIO
	61 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -19	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	20 -29	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	30 -37	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO
	38 -55	ERUDITO
	56 -69	ESCRIBA
	-	HECHICERO (BRUJO)
	70 -74	INQUISIDOR
	75 -82	INGENIERO
	83 -90	MÉDICO
	91 -00	SANADOR

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	COMERCIANTE
	26 -45	GRANJERO
	46 -49	HERRERO
	50 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -79	PEÓN
	80 -82	PROSTITUTA
	83 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -30	CORTESANO
	31 -45	EMBAJADOR
	46 -55	NOBLE
	56 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -20	ASESINO
	21 -25	CHARLATÁN
	26 -34	ESPÍA
	35 -43	JUGADOR
	44 -52	JUGLAR
	53 -73	LADRÓN
	74 -82	MATÓN
	83 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -55	CAZADOR
	56 -75	CONTRABANDISTA
	76 -00	EXPLORADOR

REINOS DE CÓRDOBA Y GRANADA

Todos los monjes guerreros poseen el talento Fanático.

01 -20	01 -25	GUERRERO
21 -34	26 -49	ERUDITO
35 -65	50 -65	COMÚN
66 -70	66 -70	NOBLE
71 -90	71 -89	BRIBÓN
91 -00	90 -00	MONTARAZ

GUERREROS (ARIF)	01 -15	GUARDAESPALDAS
	16 -30	GUARDIA
	31 -45	MERCENARIO
	46 -75	SOLDADO (ASKARI)
	76 -00	MONJE GUERRERO (GHAZI)

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	21 -41	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	42 -55	APRENDIZ DE HECHICERO (BRUJO)
	-	CLÉRIGO (ULEMA)
	56 -75	ERUDITO
	76 -85	ESCRIBA (KATIB)
	-	HECHICERO (BRUJO)
	86 -88	INGENIERO
	89 -95	MÉDICO
	96 -00	SANADOR (TABIB)

COMUNES	01 -20	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	21 -40	COMERCIANTE (TAHIR)
	41 -50	GRANJERO
	51 -55	HERRERO
	56 -62	MENDIGO
	63 -70	PASTOR
	71 -82	PEÓN
	83 -85	PROSTITUTA (DJARIA)
	86 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLES	01 -80	CORTESANO
	81 -85	EMBAJADOR
	86 -95	NOBLE
	96 -00	EUNUCO

BRIBÓN	01 -19	ARTISTA
	20 -25	ASESINO
	26 -32	CHARLATÁN
	33 -37	ESPIA
	38 -45	JUGADOR
	46 -59	JUGLAR (HAZZÁN)
	60 -78	LADRÓN
	79 -86	MATÓN
	87 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -45	CAZADOR
	46 -59	CONTRABANDISTA
	60 -75	EXPLORADOR
	76 -00	CAZARRECOMPENSAS

LAS ESTEPAS

KHANATO DE JAGATAY, UIGURIA, KARAKITANIA, DIRATIA, KIRGUISIA, ZUNGARIA, TARTAROS, MONGOLIA, TRANSOXIANA

El ladrón de las Estepas no dispone de la habilidad de Callejear.

Todos los guerreros de las estepas poseen inicialmente el talento Disparo Montado.

Todos los personajes de las Estepas poseen un +20 en Cabalgar

01 -30	01 -40	GUERRERO
31 -35	41 -45	ERUDITO
36 -75	46 -55	COMÚN
76 -78	56 -60	NOBLE
79 -85	61 -75	BRIBÓN
86 -00	76 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -10	GUARDIA
	11 -25	MERCENARIO
	26 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -00	SANADOR
	-	SHAMAN

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -39	ESCLAVO
	40 -60	GRANJERO
	61 -65	HERRERO
	66 -70	MENDIGO
	71 -92	PASTOR
	93 -97	PESCADOR
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -85	CORTESANO
	86 -90	EMBAJADOR
	91 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -08	ASESINO
	09 -15	CHARLATÁN
	16 -18	ESPÍA
	19 -25	JUGADOR
	26 -65	LADRÓN
	66 -72	MATON
	73 -85	PROSCRITO
	86 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -35	CAZADOR
	36 -42	CAZARRECOMPENSAS
	43 -50	CONTRABANDISTA
	51 -60	EXPLORADOR
	61 -00	MONTARAZ

KHANATO DE KIPCHAK

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -39	ESCLAVO
	40 -60	GRANJERO
	61 -65	HERRERO
	66 -70	MENDIGO
	71 -88	PASTOR
	89 -94	PESCADOR
	95 -97	PROSTITUTA
	98 -00	VERDUGO

MESOPOTAMIA

ACAD Y SUMER

01 -15	01 -30	GUERRERO
16 -22	31 -49	ERUDITO
23 -75	50 -55	COMÚN
76 -80	56 -60	NOBLE
81 -88	61 -80	BTRIBÓN
89 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -12	GUARDAESPALDAS
	13 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -33	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -60	ERUDITO
	61 -72	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	73 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

	01 -17	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	18 -30	COMERCIANTE
	31 -40	ESCLAVO
	41 -55	GRANJERO

COMÚN	56 -60	HERRERO
	61 -63	MENDIGO
	64 -75	PASTOR
	76 -84	PEÓN
	85 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -70	CORTESANO
	71 -78	EMBAJADOR
	79 -85	NOBLE
	86 -00	EUNUCO

BRIBÓN	01 -20	ARTISTA
	21 -29	ASESINO
	30 -35	CHARLATÁN
	36 -42	ESPÍA
	43 -49	JUGADOR
	50 -70	LADRÓN
	71 -77	MATON
	78 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -65	CAZADOR
	66 -75	CAZARRECOMPENSAS
	76 -90	CONTRABANDISTA
	91 -00	EXPLORADOR

ELAM

COMÚN	01 -17	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	18 -30	COMERCIANTE
	31 -40	ESCLAVO
	41 -55	GRANJERO
	56 -60	HERRERO
	61 -63	MENDIGO
	64 -75	PASTOR
	76 -84	PEÓN
	85 -88	PESCADOR
	89 -92	PROSTITUTA
	93 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NORTLAND

El ladrón de Nortland no dispone de la habilidad de Callejear.

El noble norteño no dispone de las habilidades de Hablar ni Leer /Escribir.

Todos los personajes nacidos en este territorio poseen el talento Resistencia a los Elementales de Frío.

Todos los nacidos aquí reciben Esquiar a Agilidad x2.

01 -20	01 -25	GUERRERO
21 -30	26 -45	ERUDITO
31 -69	46 -60	COMÚN
70 -72	61 -65	NOBLE
-	-	BRIBÓN
73 -00	66 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -00	SOLDADO
-----------	--------	---------

ERUDITOS	01 -35	ACÓLITO
	36 -60	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	HECHICERO
	61 -00	SANADOR
	-	SHAMÁN

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -25	HERRERO
	26 -69	PASTOR
	70 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

MONTARAZ	01 -15	BARDO
	16 -50	CAZADOR
	51 -75	EXPLORADOR
	76 -00	MONTARAZ

NUBIA

REINO DE KUSH, REINO DE AXUM Y UAUAT

01 -20	01 -30	GUERRERO
21 -35	31 -55	ERUDITO
36 -75	56 -60	COMÚN
75 -78	61 -65	NOBLE
79 -94	66 -90	BRIBÓN
95 -00	91 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -10	GUARDAESPALDAS
	11 -30	GUARDIA
	31 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -15	ACÓLITO
	-	CLÉRIGO
	16 -35	ERUDITO
	36 -45	ESCRIBA
	46 -60	MÉDICO
	61 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -30	COMERCIANTE
	31 -55	ESCLAVO
	56 -70	GRANJERO
	71 -75	HERRERO
	76 -82	MENDIGO
	83 -94	PASTOR
	95 -98	PROSTITUTA
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -70	CORTESANO
	71 -95	EMBAJADOR
	96 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -20	ARTISTA
	21 -27	ASESINO
	28 -33	CHARLATÁN
	34 -38	ESPIA
	39 -45	JUGADOR
	46 -60	LADRÓN

	61 -65	MATON
	66 -79	PROSCRITO
	80 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -25	CAZADOR
	26 -50	CONTRABANDISTA
	51 -00	EXPLORADOR

PERSIA

PERSIA, GEDROSIA

Todos los comerciantes persas excepto los de Sogdiana, Bactriana, Gandara y Satagidia poseen un +10 en Comerciar.

01 -15	01 -30	GUERRERO
16 -22	31 -49	ERUDITO
23 -75	50 -55	COMÚN
76 -80	56 -60	NOBLE
81 -88	61 -80	BRIBÓN
89 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -12	GUARDAESPALDAS
	13 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -33	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -60	ERUDITO
	61 -72	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	73 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -22	COMERCIANTE
	23 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -57	MARINO
	58 -62	MENDIGO
	63 -70	PASTOR
	71 -80	PEÓN

	81 -85	PESCADOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -70	CORTESANO
	71 -78	EMBAJADOR
	79 -85	NOBLE
	86 -00	EUNUCO

BRIBÓN	01 -20	ARTISTA
	21 -29	ASESINO
	30 -35	CHARLATÁN
	36 -42	ESPÍA
	43 -49	JUGADOR
	50 -70	LADRÓN
	71 -77	MATON
	78 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -65	CAZADOR
	66 -75	CAZARRECOMPENSAS
	76 -90	CONTRABANDISTA
	91 -00	EXPLORADOR

MEDIA, PARTIA

COMÚN	01 -17	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	18 -30	COMERCIANTE
	31 -35	ESCLAVO
	36 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -54	MENDIGO
	55 -65	PASTOR
	66 -78	PEÓN
	79 -84	PESCADOR
	85 -89	PROSTITUTA
	90 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

SAGARTIA, DRANGIANA, ARACOSIA, ARIA

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -22	COMERCIANTE
	23 -3	ESCLAVO
	35 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -58	MENDIGO
	59 -72	PASTOR
	73 -85	PEÓN
	86 -90	PROSTITUTA
	91 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

SOGDIANA, BACTRIANA, GANDARA, SATAGIDIA

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -27	COMERCIANTE
	28 -34	ESCLAVO
	35 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -58	MENDIGO
	59 -72	PASTOR
	73 -85	PEÓN
	86 -90	PROSTITUTA
	91 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

PICTLAND

PICTLAND OCCIDENTAL

El ladrón picto no dispone de la habilidad de Callejear.

El noble picto no dispone de las habilidades de Hablar ni Leer /Escribir.

Además, todos los personajes se inician en el juego con los talentos de Supervivencia y Movimiento Silencioso Rural.

Todos los guerreros obtienen inicialmente el talento Furia.

01 -30	01 -39	GUERRERO
31 -40	40 -49	ERUDITO
41 -70	50 -65	COMÚN
71 -75	66 -70	NOBLE
76 -85	71 -79	BRIBÓN
86 -00	80 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -34	ACÓLITO
	-	DRUIDA
	35 -00	SANADOR

COMÚN	01 -19	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	20 -49	GRANJERO
	50 -59	HERRERO
	60 -89	PASTOR
	90 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

BRIBÓN	01 -69	LADRÓN
	70 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -25	BARDO
	26 -55	CAZADOR
	56 -79	EXPLORADOR
	80 -00	MONTARAZ

REINO DE POLONIA

POLONIA

01 -15	01 -35	GUERRERO
16 -25	36 -50	ERUDITO
26 -55	51 -55	COMÚN
56 -60	56 -65	NOBLE
61 -79	66 -80	BRIBÓN
80 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -39	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	40 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -85	MEDICO
	86 -00	SANADOR

COMÚN	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -22	COMERCIANTE
	23 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -57	MARINO
	58 -62	MENDIGO
	63 -70	PASTOR
	71 -80	PEÓN
	81 -85	PESCADOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -40	CORTESANO
	41 -50	EMBAJADOR
	51 -60	NOBLE
	61 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -19	ARTISTA
	20 -25	ASESINO
	26 -32	CHARLATÁN
	33 -38	ESPÍA
	39 -45	JUGADOR
	46 -65	LADRÓN
	66 -75	MATÓN
	76 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -10	BARDO
	11 -30	CAZADOR
	31 -50	CAZARRECOMPENSAS
	51 -60	CONTRABANDISTA
	61 -80	EXPLORADOR
	81 -00	MONTARAZ

REINOS BÁLTICOS

ESTONIA, PRUSIA, CURLANDIA, LIVONIA, SAMOGITIA

01 -15	01 -35	GUERRERO
16 -25	36 -50	ERUDITO
26 -55	51 -55	COMÚN
56 -60	56 -65	NOBLE
61 -79	66 -80	BRIBÓN
80 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -39	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	40 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -85	MEDICO
	86 -00	SANADOR

COMÚN	01 -12	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	13 -22	COMERCIANTE
	23 -39	GRANJERO
	40 -44	HERRERO
	45 -57	MARINO
	58 -62	MENDIGO
	63 -70	PASTOR
	71 -80	PEÓN
	81 -85	PESCADOR
	86 -88	PROSTITUTA
	89 -97	SIERVO
	98 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -40	CORTESANO
	41 -50	EMBAJADOR
	51 -60	NOBLE
	61 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -19	ARTISTA
	20 -25	ASESINO
	26 -32	CHARLATÁN
	33 -38	ESPÍA
	39 -45	JUGADOR
	46 -65	LADRÓN
	66 -75	MATÓN
	76 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -10	BARDO
	11 -30	CAZADOR
	31 -50	CAZARRECOMPENSAS
	51 -60	CONTRABANDISTA
	61 -80	EXPLORADOR
	81 -00	MONTARAZ

SATVINGIA, LITUANIA, LETONIA

COMÚN	01 -20	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	21 -30	COMERCIANTE
	31 -45	GRANJERO
	46 -52	HERRERO
	53 -58	MENDIGO
	59 -69	PASTOR
	70 -84	PEÓN
	85 -90	PESCADOR
	91 -93	PROSTITUTA
	94 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

REINOS NÓRDICOS

DINAMARCA, NORUEGA, SUECIA, GOTLANDIA Y FINLANDIA

Todos los habitantes de los reinos nórdicos suman un +1 al tamaño. Los guerreros, además, añaden un +1 a su Fuerza y su Constitución

Todos además, poseen el talento Resistencia a los Engendros Caóticos.

Los guerreros, además, añaden el talento Furia, y un 25% de posibilidades de poseer el de Berséker.

Todos los personajes nacidos aquí reciben un porcentaje de Esquiar igual a Agilidad x2.

01 -30	01 -55	GUERRERO
31 -40	56 -65	ERUDITO
41 -70	66 -70	COMÚN
71 -75	71 -75	NOBLE
76 -85	76 -85	BRIBÓN
86 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -34	ACÓLITO
	-	SHAMÁN
	35 -00	SANADOR

COMÚN	01 -19	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	20 -30	GRANJERO
	31 -39	HERRERO
	40 -80	MARINO
	81 -89	PASTOR
	90 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

BRIBÓN	01 -69	LADRÓN
	70 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -25	BARDO
	26 -55	CAZADOR
	56 -79	EXPLORADOR
	80 -00	MONTARAZ

JAMTLAND

COMÚN	01 -19	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	20 -30	GRANJERO
	31 -40	HERRERO
	41 -75	PASTOR
	76 -00	PESCADOR

ROMA

Todos los soldados, guardias y milicianos romanos reciben automáticamente el talento Formación Defensiva.

GUERREROS	01 -20	GLADIADOR
	21 -29	GUARDAESPALDAS
	30 -45	GUARDIA
	46 -65	MERCENARIO
	66 -85	SOLDADO
	86 -00	MILICIANO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -35	CLÉRIGO
	36 -50	ERUDITO
	51 -70	ESCRIBA
	71 -85	MÉDICO
	86 -00	SANADOR

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -35	ESCLAVO
	36 -49	GRANJERO
	50 -54	HERRERO
	55 -62	MARINO
	63 -66	MENDIGO
	67 -73	PASTOR
	74 -84	PEÓN
	85 -89	PESCADOR
	90 -92	PROSTITUTA
	93 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -35	CABALLERO (PATRICIO)
	36 -45	EMBAJADOR
	46 -75	NOBLE (TERRATENIENTE)
	76 -00	SENADOR

BRIBÓN	01 -25	ARTISTA
	26 -32	ASESINO
	33 -40	CHARLATÁN
	41 -46	ESPÍA
	47 -55	JUGADOR
	56 -80	LADRÓN
	81 -00	MATÓN

MONTARAZ	01 -40	CAZADOR
	41 -60	CAZARRECOMPENSAS
	61 -75	CONTRABANDISTA
	76 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

RUSSLAND

PRINCIPADO DE NOVGOROD, KHANATO DE LA HORDA DE ORO.

Todos los guerreros naturales de Russland tienen un 25% de posibilidades de poseer el talento Combate Montado

01 -15	01 -35	GUERRERO
16 -25	36 -50	ERUDITO
26 -55	51 -55	COMÚN
56 -60	56 -65	NOBLE
61 -79	66 -80	BRIBÓN
80 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	21 -39	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	40 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -85	MEDICO
	86 -00	SANADOR

COMÚN	01 -20	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	21 -30	COMERCIANTE
	31 -45	GRANJERO
	46 -52	HERRERO
	53 -58	MENDIGO
	59 -69	PASTOR
	70 -84	PEÓN
	85 -90	PESCADOR
	91 -93	PROSTITUTA
	94 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -40	CORTESANO
	41 -50	EMBAJADOR
	51 -60	NOBLE
	61 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -19	ARTISTA
	20 -25	ASESINO
	26 -32	CHARLATÁN
	33 -38	ESPÍA
	39 -45	JUGADOR
	46 -65	LADRÓN
	66 -75	MATÓN
	76 -90	PROSCRITO
	91 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -10	BARDO
	11 -30	CAZADOR
	31 -50	CAZARRECOMPENSAS
	51 -60	CONTRABANDISTA
	61 -80	EXPLORADOR
	81 -00	MONTARAZ

PRINCIPADO RUSO, KHANATO DE KAZÁN, PRINCIPADO DE RIAZÁN, DUCADO DE MOSCÚ

COMÚN	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	16 -34	COMERCIANTE
	35 -45	GRANJERO
	46 -50	HERRERO
	51 -58	MENDIGO
	59 -72	PASTOR
	73 -85	PEÓN
	86 -90	PROSTITUTA
	91 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

KHANATO DE CRIMEA

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -35	ESCLAVO
	36 -49	GRANJERO
	50 -54	HERRERO
	55 -62	MARINO
	63 -66	MENDIGO
	67 -73	PASTOR
	74 -84	PEÓN
	85 -89	PESCADOR
	90 -92	PROSTITUTA
	93 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

SAHARA

IMPERIO DE KANEM –BORNOU E IMPERIO SONGHAI

Todos los personajes nacidos en la zona del Sáhara reciben el talento Supervivencia.

01 -20	01 -35	GUERRERO
21 -25	36 -45	ERUDITO
26 -70	46 -50	COMÚN
71 -73	51 -54	NOBLE
74 -90	55 -70	BRIBÓN
91 -00	71 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDIA
	21 -45	MERCENARIO
	46 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -25	ACÓLITO
	26 -35	ERUDITO
	36 -40	ESCRIBA
	41 -65	SANADOR
	75 -95	SHAMÁN
	96 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -30	COMERCIANTE
	31 -45	ESCLAVO
	46 -60	GRANJERO
	66 -70	HERRERO
	71 -84	PASTOR
	85 -95	PESCADOR
	96 -00	PROSTITUTA

NOBLE	01 -85	CORTESANO
	86 -94	EMBAJADOR
	95 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -10	ARTISTA
	11 -19	ASESINO
	20 -25	ESPÍA
	26 -55	LADRÓN
	56 -65	MATON
	66 -85	PROSCRITO
	86 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -55	CAZADOR
	56 -65	CAZARRECOMPENSAS
	66 -75	CONTRABANDISTA
	76 -00	EXPLORADOR

PUEBLOS DEL DESIERTO, IMPERIO MOSSI, REINO YORUBA, REINO DE HAUSA BOKOI

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -30	COMERCIANTE
	31 -45	ESCLAVO
	46 -60	GRANJERO
	66 -70	HERRERO
	71 -95	PASTOR
	96 -00	PROSTITUTA

SIRIA

SIRIA

01 -20	01 -35	GUERRERO
21 -25	36 -55	ERUDITO
26 -70	56 -60	COMÚN
71 -73	61 -70	NOBLE
74 -90	71 -88	BRIBÓN
91 -00	89 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -20	GUARDAESPALDAS
	21 -35	GUARDIA
	36 -55	MERCENARIO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -19	ACÓLITO
	20 -29	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	34 -60	ERUDITO
	61 -75	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	76 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	11 -25	COMERCIANTE
	26 -32	ESCLAVO
	33 -40	GRANJERO

COMÚN	41 -45	HERRERO
	46 -60	MARINO
	61 -64	MENDIGO
	65 -70	PASTOR
	71 -77	PEÓN
	78 -85	PESCADOR
	86 -90	PROSTITUTA
	91 -99	SIERVO
	00	VERDUGO

NOBLE	01 -75	CORTESANO
	76 -94	EMBAJADOR
	95 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -20	ASESINO
	21 -28	CHARLATÁN
	29 -34	ESPIA
	35 -50	JUGADOR
	51 -65	LADRÓN
	66 -75	MATON
	76 -89	PROSCRITO
	90 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -40	CAZADOR
	41 -55	CAZARRECOMPENSAS
	56 -85	CONTRABANDISTA
	86 -00	EXPLORADOR

TRACIA

EPIRO, TESALIA, MACEDONIA Y TRACIA

01 -10	01 -25	GUERRERO
11 -29	26 -44	ERUDITO
30 -75	45 -50	COMÚN
76 -82	51 -56	NOBLE
83 -96	60-75	BRIBÓN
97 -00	86 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -55	MILICIANO
	56 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -20	ACÓLITO
	-	CLÉRIGO
	21 -55	ERUDITO
	56 -70	ESCRIBA
	71 -82	MÉDICO
	83 -95	SANADOR
	96 -00	INGENIERO

COMUNES	01 -15	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	-	CAPITÁN DE BARCO
	16 -29	COMERCIANTE
	30 -40	GRANJERO
	41 -45	HERRERO
	46 -60	MARINO
	61 -63	MENDIGO
	64 -70	PASTOR
	71 -78	PEÓN
	79 -89	PESCADOR
	90 -92	PROSTITUTA
	93 -00	SIERVO

NOBLES	01 -80	CORTESANO
	81 -95	EMBAJADOR
	96 -00	NOBLE

BRIBÓN	01 -25	ARTISTA
	26 -35	CHARLATÁN
	36 -40	ESPÍA
	41 -45	JUGADOR
	46 -59	JUGLAR
	60 -74	LADRÓN
	75 -81	MATÓN
	82 -91	PROSCRITO
	92 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -40	CAZADOR
	41 -65	CONTRABANDISTA
	66 -85	EXPLORADOR
	86 -00	CAZARRECOMPENSAS

VALAQUIA

TRANSILVANIA

Todos los personajes nacidos en esta región poseen el talento Resistencia a los Muertos Vivientes y a los Cambiaformas.

Todos los inquisidores poseen el talento Valor.

Todos los eruditos poseen la habilidad Saber: Muertos Vivientes y Saber: Cambiaformas.

01 -25	01 -35	GUERRERO
26 -35	36 -50	ERUDITO
36 -60	51 -60	COMÚN
61 -65	61 -65	NOBLE
66 -75	66 -80	BRIBÓN
76 -00	81 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -10	GUARDAESPALDAS
	11 -30	GUARDIA
	31 -55	MERCENARIO
	56 -75	MONJE GUERRERO
	76 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -15	ACÓLITO
	-	ALQUIMISTA
	29 -39	APRENDIZ DE ALQUIMISTA
	40 -50	APRENDIZ DE HECHICERO
	-	CLÉRIGO
	51 -60	ERUDITO
	61 -70	ESCRIBA
	-	HECHICERO
	71 -80	INQUISIDOR (CAZADOR DE BRUJAS)
	81 -87	MÉDICO
	88 -97	SANADOR
	98 -00	INGENIERO

COMÚN	01 -10	APRENDIZ DE ARTESANO
	-	ARTESANO
	11 -20	COMERCIANTE
	21 -35	GRANJERO
	36 -40	HERRERO
	41 -45	MENDIGO
	46 -55	PASTOR
	56 -70	PEÓN
	71 -75	PESCADOR
	76 -79	PROSTITUTA
	80 -98	SIERVO
	99 -00	VERDUGO

NOBLE	01 -20	CORTESANO
	21 -30	NOBLE
	31 -00	CABALLERO

BRIBÓN	01 -12	ARTISTA
	13 -19	ASESINO
	20 -25	BARDO
	26 -34	JUGADOR
	35 -55	LADRÓN
	56 -70	MATÓN
	71 -85	PROSCRITO
	86 -00	SAQUEADOR

MONTARAZ	01 -35	CAZADOR
	36 -55	CAZARRECOMPENSAS
	56 -65	CONTRABANDISTA
	66 -00	MONTARAZ

ZONA SELVÁTICA

PUEBLOS SELVÁTICOS

Todos aquellos con al menos una habilidad de armas añaden también la de Arma Cultural: Jabalina.

El ladrón selvático no dispone de la habilidad de Callejear.

El noble selvático no dispone de las habilidades de Hablar ni Leer /Escribir.

Además, todos los personajes se inician en el juego con los talentos de Supervivencia y Movimiento Silencioso Rural y Escondarse Rural.

01 -30	01 -39	GUERRERO
31 -40	40 -49	ERUDITO
41 -70	50 -65	COMÚN
71 -75	66 -70	NOBLE
76 -85	71 -75	BRIBÓN
86 -00	76 -00	MONTARAZ

GUERREROS	01 -30	GUARDIA
	31 -00	SOLDADO

ERUDITOS	01 -34	ACÓLITO
	-	SHAMÁN
	35 -00	SANADOR

COMÚN	01 -35	GRANJERO
	36 -65	PASTOR
	66 -00	PESCADOR

NOBLE	01 -00	NOBLE
-------	--------	-------

BRIBÓN	01 -69	LADRÓN
	70 -00	PROSCRITO

MONTARAZ	01 -65	CAZADOR
	66 -00	EXPLORADOR

HABILIDADES POR PROFESIÓN

ACÓLITO	

ALQUIMISTA	ALQUIMIA
	SABER PLANTAS
	SABER MINERALES
	ASTROLOGÍA
	ASTRONOMÍA
	ENSEÑAR
	HABLAR
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	MEMORIA

APRENDIZ DE ALQUIMISTA	ALQUIMIA
	SABER PLANTAS
	SABER MINERALES
	ASTROLOGÍA
	ASTRONOMÍA
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	MEMORIA

APRENDIZ DE ARTESANO	ARTESANÍA
	ARTESANÍA
	SABER MINERALES
	TASAR
	OTRA HABILIDAD RELACIONADA

APRENDIZ DE HECHICERO	ALQUIMÍA
	ASTROLOGÍA
	SABER ANIMALES
	SABER MINERALES
	SABER PLANTAS
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	MEMORIA

ARTESANO	ARTESANÍA
	ARTESANÍA
	ARTESANÍA
	COMERCIAR
	ENSEÑAR
	MEMORIA
	TASAR
	OTRA HABILIDAD RELACIONADA

ARTISTA	ACTUAR
	ARTE
	ARTE
	CANTAR
	CHARLATANERÍA
	ETIQUETA
	HABLAR
	JUEGOS DE MANOS
	MALABARISMOS
	MEMORIA
	SEDUCCIÓN
	TOCAR INSTRUMENTO

ASESINO	ABRIR CERRADURAS
	ARTESANÍA (VENENOS)
	CALLEJEAR
	DISCRECIÓN
	DISFRAZARSE
	EMBOSCAR
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	OCULTAR
	ARMAS CORTAS

BARDO	ACTUAR
	CANTAR
	CHARLATANERÍA
	ETIQUETA
	HISTORIA LOCAL
	HISTORIA GENERAL
	MEMORIA
	TOCAR INSTRUMENTO

CABALLERO	ELOCUENCIA
	ETIQUETA
	HISTORIA LOCAL
	INTIMIDAR
	LEER /ESCRIBIR
	MONTAR
	SABER (HERÁLDICA)
	SEDUCCION
	TOCAR INSTRUMENTO
	ESCUDO
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS

CAPITÁN DE BARCO	ASTRONOMÍA
	ELOCUENCIA
	HABLAR
	HABLAR
	HACER /DESHACER NUDOS
	HISTORIA GENERAL
	LEER /ESCRIBIR
	MANDO
	MANEJA BOTES
	NAVEGAR
	TREPAR
	ESPADAS A UNA MANO

CAZADOR	CAZAR
	ESCONDERSE
	HACER /DESHACER NUDOS
	MONTAR /DESMONTAR TRAMPAS
	OBSERVAR
	PRONOSTICAR TIEMPO
	RASTREAR
	SABER ANIMALES
	SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN
	ARCOS
	UN ARMA DE FILO A UNA MANO

CAZARRECOMPENSAS	ABRIR CERRADURAS
	BUSCAR
	CALLEJEAR
	DISCRECIÓN
	EMBOSCAR
	ESCONDERSE
	HACER /DESHACER NUDOS
	INTIMIDAR
	MONTAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	TORTURA
	ESQUIVAR
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS

CHARLATÁN	ACTUAR
	CALLEJEAR
	CHARLATANERÍA
	ELOCUENCIA
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	JUEGO
	MEMORIA
	PSICOLOGÍA
	SEDUCCIÓN

CLÉRIGO	ASTROLOGÍA
	ELOCUENCIA
	ENSEÑAR
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	MEMORIA
	PSICOLOGÍA
	TEOLOGÍA

COMERCIANTE	CHARLATANERÍA
	COMERCIAR
	ELOCUENCIA
	HABLAR
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	PSICOLOGÍA
	SOBORNO
	TASAR

CONTRABANDISTA	CORRER
	DISCRECION
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	FALSIFICAR
	OCULTAR
	SOBORNO
	TASAR
	ARMAS CORTAS
	UN GRUPO DE ARMAS

CORTESANO	CHARLATANERÍA
	DEGUSTAR
	ELOCUENCIA
	ESCUCHAR
	ETIQUETA
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	PSICOLOGÍA
	UN GRUPO DE ARMAS

DRUIDA	ARTESANÍA (POCIONES)
	ELOCUENCIA
	ENSEÑAR
	HISTORIA LOCAL
	MEDICINA
	MEMORIA
	PRIMEROS AUXILIOS
	PRONOSTICAR EL TIEMPO
	SABER ANIMALES
	SABER MINERALES
	SABER PLANTAS

EMBAJADOR	ACTUAR
	ELOCUENCIA
	ETIQUETA
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	HISTORIA GENERAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO
	PSICOLOGÍA

ERUDITO	BUSCAR
	ENSEÑAR
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA GENERAL
	HISTORIA LOCAL
	HISTORIA GENERAL
	LEER /ESCRIBIR
	MATEMÁTICAS
	SABER
	SABER
	SABER

ESCLAVO	BUSCAR
	CORRER
	DISCRECIÓN
	ESCUCHAR
	OCULTAR
	SALTAR
	PELEA

ESCRIBA	BUSCAR
	FALSIFICAR
	HABLAR
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA GENERAL
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR

ESPÍA	ABRIR CERRADURAS
	BUSCAR
	DISCRECIÓN
	DISFRAZARSE
	ESCONDERSE
	HABLAR
	LEER /ESCRIBIR
	OCULTAR
	ROBAR
	SOBORNO
	ARMAS CORTAS

EUNUCO	ACTUAR
	BUSCAR
	CHARLATANERÍA
	DEGUSTAR
	DISCRECIÓN
	ELOCUENCIA
	ESCUCHAR
	ETIQUETA
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	OCULTAR
	PSICOLOGÍA
	TOCAR INSTRUMENTO

EXPLORADOR	ASTRONOMÍA
	CAZAR
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	MONTAR
	OBSERVAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	PRONOSTICAR EL TIEMPO
	RASTREAR
	ARCOS
	UN GRUPO DE ARMAS

GLADIADOR	INTIMIDAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	ESQUIVAR
	ESCUDO
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS

GRANJERO	ARTESANÍA (MADERA)
	HISTORIA LOCAL
	PRONOSTICAR EL TIEMPO
	SABER ANIMALES
	SABER PLANTAS
	ARMAS IMPROVISADAS
	PELEA

GUARDAESPALDAS	CORRER
	ESCUCHAR
	ESQUIVAR
	INTIMIDAR
	OBSERVAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS

GUARDIA	CORRER
	INTIMIDAR
	JUEGO
	LEYES
	MANDO
	OBSERVAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	ESCUDO
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS

HECHICERO	ASTROLOGÍA
	ASTRONOMÍA
	ENSEÑAR
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA GENERAL
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	MEMORIA
	TEOLOGÍA

HERRERO	ARMERÍA
	ARTESANÍA (HIERRO)
	MINERÍA
	TASAR
	ARMAS CONTUNDENTES UNA MANO
	ARMAS CONTUNDENTES DOS MANOS
	PELEA

INGENIERO	ARTESANÍA (CARPINTERÍA)
	CONSTRUCCIÓN
	FORJA
	ELOCUENCIA
	LEER /ESCRIBIR
	MANDO
	MATEMÁTICAS
	MEMORIA
	MINERÍA
	SABER (MINERALES)

INQUISIDOR	ELOCUENCIA
	ESCUCHAR
	HABLAR
	HISTORIA GENERAL
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO

	MEMORIA
	PSICOLOGÍA
	SABER (UN GRUPO DE ENTIDADES)
	SABER (UN GRUPO DE ENTIDADES)
	TEOLOGÍA
	TORTURA

JUGADOR	CHARLATANERÍA
	ELOCUENCIA
	ESCUCHAR
	HABLAR
	JUEGO
	MEMORIA
	PSICOLOGÍA
	ARMAS CORTAS

JUGLAR	ACROBACIAS
	ACTUAR
	CANTAR
	DISFRAZARSE
	ELOCUENCIA
	ETIQUETA
	HABLAR
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	HISTORIA GENERAL
	MALABARISMOS
	SEDUCCIÓN
	TOCAR INSTRUMENTO

LADRÓN	ABRIR CERRADURAS
	BUSCAR
	CALLEJEAR
	DISCRECION
	ESCODERSE
	ESCUCHAR
	OCULTAR
	ROBAR
	TASAR
	ARMAS CORTAS
	PELEA

MATÓN	CALLEJEAR
	CHARLATANERÍA
	DISCRECCIÓN
	EMBOSCAR
	ESCONDERSE
	INTIMIDAR
	OCULTAR
	TORTURA
	ARMAS CORTAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	PELEA

MARINO	ASTRONOMÍA
	CHARLATANERÍA
	HABLAR
	HACER /DESHACER NUDOS
	HISTORIA GENERAL
	MANEJAR BOTES
	NADAR
	NAVEGAR
	TREPAR
	ARMAS CORTAS
	ARMA DE FILO A UNA MANO

MEDICO	ARTESANÍA (POCIONES)
	ELOCUENCIA
	LEER /ESCRIBIR
	MEDICINA
	MEMORIA
	PRIMEROS AUXILIOS
	PSICOLOGÍA
	SABER (PLANTAS)

MENDIGO	ACTUAR
	BUSCAR
	CALLEJEAR
	CHARLATANERÍA
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	OCULTAR
	ARMAS IMPROVISADAS
	PELEA

MERCENARIO	BUSCAR
	INTIMIDAR
	MANDO
	MONTAR
	PRIMEROS AUXILIOS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	PELEA
	ESQUIVAR

MILICIANO	CHARLATANERÍA
	JUEGO
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO
	PRIMEROS AUXILIOS
	UN GRUPO DE ARMAS
	ESCUDO
	PELEA

MONJE LUCHADOR	ARTESANÍA (POCIONES)
	CONTORSIONISMO
	DISCRECIÓN
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	PRIMEROS AUXILIOS
	SABER (ANIMAL)
	SABER (PLANTAS)
	SALTAR
	SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN
	ARTES MARCIALES
	ESQUIVAR

MONJE GUERRERO	DISCRECIÓN
	ETIQUETA
	HABLAR
	HISTORIA GENERAL
	HISTORIA LOCAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO
	PRIMEROS AUXILIOS
	UN GRUPO DE ARMAS
	UN GRUPO DE ARMAS
	ESCUDO

MONTARAZ	ASTRONOMÍA
	CAZAR
	EMBOSCAR
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	FABRICAR FLECHAS
	FORRAJEAR
	HACER /DESHACER NUDOS
	MONTAR /DESMONTAR TRAMPAS
	PRIMEROS AUXILIOS
	PRONOSTICAR TIEMPO
	RASTREAR
	SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN
	SABER (ANIMAL)
	SABER (PLANTAS)
	ARCOS
	UN GRUPO DE ARMAS

NOBLE	DEGUSTAR
	ELOCUENCIA
	ETIQUETA
	HABLAR
	INTIMIDAR

	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO
	TASAR
	UN GRUPO DE ARMAS

PASTOR	ESCUCHAR
	FORRAJEAR
	OBSERVAR
	PRONOSTICAR TIEMPO
	SABER (ANIMAL)
	SENTIDO DE LA ORIENTACION
	PALO

PEÓN	CHARLATANERÍA
	CONducIR CARRO
	ESCUCHAR
	HISTORIA LOCAL
	JUEGO
	OBSERVAR
	PELEA

PESCADOR	ASTRONOMÍA
	CHARLATANERÍA
	MANEJAR BOTES
	NADAR
	PRONOSTICAR EL TIEMPO

PROSCRITO	CALLEJEAR
	DISCRECIÓN
	DISFRAZARSE
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	FALSIFICAR
	HACER /DESHACER NUDOS
	INTIMIDAR
	MONTAR /DESMONTAR TRAMPAS
	OCULTAR
	UN GRUPO DE ARMAS
	ARMAS CORTAS
	PELEA

PROSTITUTA	CALLEJEAR
	CHARLATANERÍA
	DISCRECIÓN
	ESCUCHAR
	ESCONDERSE
	OCULTAR

	PSICOLOGIA
	SEDUCCIÓN
	ARMAS CORTA

SANADOR	ARTESANÍA (POCIONES)
	BUSCAR
	ESCUCHAR
	MEDICINA
	MEMORIA
	PRIMEROS AUXILIOS
	PSICOLOGÍA
	SABER (PLANTAS)

SAQUEADOR	ABRIR CERRADURAS
	BUSCAR
	CALLEJEAR
	DISCRECIÓN
	ESCONDERSE
	ESCUCHAR
	OCULTAR
	SENTIDO DE LA ORIENTACIÓN
	TASAR
	TREPAR
	ARMA CORTA

SENADOR	ACTUAR
	DEGUSTAR
	CHARLATANERÍA
	ELOCUENCIA
	ESCUCHAR
	ETIQUETA
	HABLAR
	HISTORIA LOCAL
	HISTORIA GENERAL
	LEER /ESCRIBIR
	LEYES
	MANDO
	MEMORIA
	PSICOLOGÍA
	SOBORNO

SHAMÁN	ARTESANÍA (POCIONES)
	CHARLATANERÍA
	ELOCUENCIA
	HISTORIA LOCAL
	MEDICINA
	MEMORIA
	PRIMEROS AUXILIOS
	PSICOLOGÍA

	SABER (PLANTAS)
	SABER (ANIMALES)
	TEOLOGÍA
	PRONOSTICAR EL TIEMPO

SIERVO	CHARLATANERÍA
	CONducIR CARRO
	DISCRECIÓN
	ESCUCHAR
	ETIQUETA
	HISTORIA LOCAL
	JUEGO
	PELEA

SOLDADO	CHARLATANERÍA
	HISTORIA LOCAL
	INTIMIDAR
	JUEGO
	MANDO
	OBSERVAR
	UN GRUPO DE ARMAS
	ARMAS CORTAS
	ESCUDO

VERDUGO	ELOCUENCIA
	HISTORIA LOCAL
	HACER /DESHACER NUDOS
	INTIMIDAR
	MANDO
	TORTURA
	ARMAS CORTAS
	LÁTIGO

TALENTOS

Afortunado.
Alerta.
Ambidiestro.
Ataque extra.
Atento.
Atractivo.
Bendición.
Berséker.
Buceo.
Buenos contactos.
Combate con dos armas.
Combate montado.
Consumir alcohol.
Convincente.
Curación.
Curación Continua.
Curación Mística.
Curación Ancestral.
Desenvainar.
Disparo a bocajarro.
Disparo apuntado.
Disparo montado.
Disparo rápido.
Escondarse rural.
Escondarse urbano.
Especialista en armas (escoger un arma en concreto).
Fanático:
Formación defensiva.
Fornido.
Fortuna familiar.
Furia.
Furtivo.
Gran Maestro en armas(escoger un arma en concreto).
Iniciativa mejorada.
Inmune a las Apariciones.
Inmune a las Entidades Mágicas.
Inmune a los Cambiaformas.
Inmune a los Elementales.
Inmune a los Engendros Caóticos.
Inmune a los Engendros Demoníacos.
Inmune a los Muertos Vivientes.
Invocar Ancestro.
Lingüista natural.
Maestro de armas (escoger un arma en concreto).
Maldición.
Maldición Mística.
Maldición Ancestral.
Memoria excelente.
Mimético.
Movimiento silencioso rural.
Movimiento silencioso urbano.
Muy ágil.
Muy fuerte.
Muy hábil.
Muy resistente.
Oído agudo.
Oración.

Oratoria.
Perspicaz.
Pies ligeros.
Refinado.
Resistente a enfermedades.
Resistente a las Apariciones.
Resistente a las Entidades Mágicas.
Resistente a los Cambiaformas.
Resistente a los Elementales.
Resistente a los Engendros Caóticos.
Resistente a los Engendros Demoníacos.
Resistente a los Muertos Vivientes.
Resistente a venenos.
Rey de las sombras.
Saludable.
Sentido del combate.
Sexto sentido.
Supervivencia.
Transformación animal.
Valor.
Vista excelente.
Voz de oro.

TALENTOS POR PROFESIÓN

GENERALES

AFORTUNADO AMBIDIESTRO ATRACTIVO CONSUMIR ALCOHOL FORNIDO INICIATIVA MEJORADA
INMUNE A LINGÜISTA NATURAL MEMORIA EXCELENTE MUY ÁGIL MUY FUERTE MUY HÁBIL MUY
RESISTENTE OÍDO AGUDO PIES LIGEROS RESISTENTE A SALUDABLE SEXTO SENTIDO VALOR
VISTA EXCELENTE

GUERRERO

ATAQUE APUNTADO ATAQUE EXTRA BERSÉKER COMBATE CON DOS ARMAS COMBATE MONTADO
DESENVAINAR DISPARO A BOCAJARRO DISPARO APUNTADO DISPARO MONTADO DISPARO RÁPIDO
ESPECIALISTA EN ARMAS FANÁTICO FORMACIÓN DEFENSIVA FURIA GRAN MAESTRO EN ARMAS
MAESTRO DE ARMAS SENTIDO DEL COMBATE

ERUDITO

BENDICIÓN (CLÉRIGOS) CONVINCENTE (CLÉRIGO, ESCRIBA, INQUISIDOR, MÉDICO, SANADOR, SHAMÁN)
CURACIÓN (MÉDICO, SANADOR, CLÉRIGO, SHAMÁN) CURACIÓN CONTINUA (SHAMÁN) CURACIÓN
MÍSTICA (SHAMÁN) CURACION ANCESTRAL (SHAMÁN) INVOCAR ANCESTRO (SHAMÁN) MALDICIÓN
(DETERMINADOS CLÉRIGOS, DRUIDAS, HECHICEROS Y SHAMÁNES) MALDICIÓN MÍSTICA
(DETERMINADOS CLÉRIGOS, DRUIDAS, HECHICEROS Y SHAMÁNES) MALDICIÓN ANCESTRAL
(DETERMINADOS CLÉRIGOS, DRUIDAS, HECHICEROS Y SHAMÁNES) ORACIÓN (CLÉRIGOS) ORATORIA
PERSPICAZ TRANSFORMACION ANIMAL (DRUIDA) VOZ DE ORO

COMUNES

BUCEO (MARINO, CAPITÁN DE BARCO, PESCADOR) CONVINCENTE (COMERCIANTE) PERSPICAZ
(COMERCIANTE) VOZ DE ORO (COMERCIANTE)

NOBLES

BUENOS CONTACTOS CONVINCENTE FORTUNA FAMILIAR PERSPICAZ REFINADO VOZ DE ORO

BRIBÓN

ALERTA ATENTO CONVINCENTE (CHARLATÁN, ESPÍA, JUGADOR, JUGLAR) ESCONDERSE URBANO
FURTIVO (ASESINO ESPÍA LADRÓN MATÓN SAQUEADOR PROSCRITO) MIMÉTICO (ASESINO ESPÍA
LADRÓN MATÓN SAQUEADOR PROSCRITO) MOVIMIENTO SILENCIOSO URBANO ORATORIA
(CHARLATÁN, JUGLAR) PERSPICAZ REY DE LAS SOMBRAS URBANO (ASESINO ESPÍA LADRÓN MATÓN
SAQUEADOR PROSCRITO) VOZ DE ORO (CHARLATÁN, JUGLAR)

MONTARAZ

ALERTA ATAQUE EXTRA (CAZARRECOMPENSAS) ATENTO (CAZARRECOMPENSAS) ATAQUE EXTRA (CAZARRECOMPENSAS) DISPARO A BOCAJARRO (CAZADOR, MONTARAZ) DISPARO APUNTADO (CAZADOR, MONTARAZ) DISPARO RÁPIDO (CAZADOR, MONTARAZ) ESCONDERSE URBANO (CAZARRECOMPENSAS) ESCONDERSE RURAL ESPECIALISTA EN ARMAS (CAZARRECOMPENSAS) FURTIVO (CAZARRECOMPENSAS) MOVIMIENTO SILENCIOSO URBANO (CAZARRECOMPENSAS) MOVIMIENTO SILENCIOSO RURAL ORATORIA (BARDO) PERSPICAZ (CAZARRECOMPENSAS) REY DE LAS SOMBRAS URBANO (CAZARRECOMPENSAS) REY DE LAS SOMBRAS RURAL SENTIDO DEL COMBATE (CAZARRECOMPENSAS) SUPERVIVENCIA

Afortunado: 1D3 veces por sesión el personaje puede repetir una tirada (sólo repetirla una vez, no realizar la misma tirada más de dos veces). Coste de adquirir: 400 pts.

Alerta: Cada vez que el personaje sea víctima de una emboscada existe un 50% de posibilidades que el poseedor de este talento no sea sorprendido, sin importar las tiradas de los atacantes al esconderse ni las de percepción del emboscado. Únicamente el talento de Furtivo anula los efectos de Alerta. 300 pts.

Ambidiestro: El personaje no sufre las penalizaciones por realizar acciones con su mano torpe. De forma natural, hay un 2% que al crearse el personaje, éste disponga del talento al crear el personaje. Si no se dispone del talento de Combate con dos armas, no se puede usar este talento para atacar con ambas manos, simplemente permite que, si por ejemplo, la mano principal se encuentra imposibilitada por alguna causa, se pueda usar la otra sin aplicarle modificadores. 300 pts.

Ataque apuntado: El personaje es mortífero en combate. Permite este talento realizar un ataque a la localización deseada. Se aplica un -25% a la tirada de ataque en lugar del 50% y la penalización de iniciativa es de -10, en lugar de actuar directamente en último lugar. 350 pts.

Ataque extra: Al final del turno el personaje puede realizar un ataque extra, independientemente de los que pudiera realizar según el resto de sus características. Esta acción adicional no puede ser cambiada por ninguna acción de otro tipo, ni una parada ni un esquivar. En caso de existir más de un individuo con este talento, sus acciones se resolverán siguiendo el orden normal de iniciativas determinadas al inicio del turno. 350 pts.

Atento: Una facilidad natural para fijarse en las cosas mediante la vista es un signo distintivo del individuo. Al adquirir el talento el jugador puede lanzar 4D6 extras y sumarlos a las habilidades de Buscar y Observar. Anula los efectos de Mimético. 300 pts.

Atractivo: Una belleza por encima de la media confiere al personaje en el momento de atraer a los personajes del sexo opuesto. Sumará 4D6 a la habilidad de Seducción. 300 pts.

Bendición: Un talento especial de los clérigos. Puede ser lanzada sobre una persona o un arma. Lanzada sobre una persona hará que ésta pueda resistir los efectos sobre la mente que poseen determinadas criaturas. Lanzada sobre un arma hará que ésta pueda dañar a seres que normalmente no podría. 400 pts.

Berséker: Cuando entra en combate y sufre la primera herida, el personaje debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad. En caso de fallarla, entrará automáticamente en el estado de berséker; si la pasa, el hecho de entrar o no es voluntario. Cuando un personaje ha entrado en berséker, ignora los efectos de las heridas, puede seguir luchando hasta que sus puntos de vida llegan al total negativo (por ejemplo, un personaje con 13 puntos de vida a 0 cae inconsciente; en este caso, nuestro protagonista puede seguir luchando hasta llegar a los citados 13 negativos, momento en que fallece). Además, el personaje gana automáticamente (se suma al estado de Furia si se había entrado previamente) otro +20 al ataque cuerpo a cuerpo, otro +2 a la Iniciativa pero sufre una nueva penalización a la parda y la esquivas de otro -10. Para poseer el talento de Berséker es necesario poseer previamente la de Furia. Únicamente se sale del estado de berséker cuando el último enemigo ha caído. 500 pts.

Buceo: Acostumbrado a moverse en el agua, el personaje puede mantenerse bajo el agua un total de asaltos igual a su Constitución x 1'5, redondeando hacia arriba. Podrá asimismo desplazarse y realizar cualquier acción que entre dentro de lo razonable. De no poseerse, el tiempo que se podrá permanecer en

inmersión será sólo de tantos turnos como su constitución antes de empezar a sufrir daños (1D3 puntos de vida por asalto). 200 pts.

Buenos contactos: Saber rodearse de buenas amistades es importante, más aún si éstas son personas de relativo poder. Cuando se elige este talento, DJ y jugador deberán acordar de quien se trata, ocupación, lugar donde habita, es decir, todo aquello que se crea necesario para su posterior uso en la partida. Por supuesto, puede escogerse varias veces este talento, cada una representando un contacto diferente. 300 pts.

Combate con dos armas: Aquel personaje que posee este talento es capaz de combatir con un arma en cada mano. Si no posee la de Ambidiestro deberá aplicar los penalizadores correspondientes por utilizar la mano torpe (-25%). El combatiente que lo haga con dos armas dispondrá de un ataque adicional al finalizar el asalto. En caso de haber otro individuo con el mismo talento se aplicarán los resultados obtenidos en la tirada de iniciativa. Si el personaje dispone además del talento de Ataque extra, podrá realizar dos ataques adicionales por asalto. 300 pts.

Combate montado: Cuando alguien combate montado en algún animal, no puede realizar tiradas por encima de su habilidad de Montar. En caso de poseer este talento, no existe éste límite, pudiendo usar su habilidad de arma en caso que sea superior a la de cabalgar. Si usa además armas de asta en el ataque, podrá sumar una vez y media la bonificación de daño por característica (es decir, si por ejemplo había de sumar tres al daño debido a su fuerza, deberá sumarle un total de cuatro y medio, redondeando a cinco). 300 pts.

Consumir alcohol: Una fortaleza milagrosa hace que sea casi imposible tumbar al personaje a base de hacerle beber. Únicamente una pifia en una tirada de Constitución para resistir sus efectos haría que el personaje acusase los litros acumulados. 300 pts.

Convincente: El personaje tiene una labia especial, su forma de hablar, expresarse, sus gestos, hacen que los demás den más credibilidad a sus palabras que a las de cualquier otro. En caso de intentar convencer a alguien dispone de entre un 10 a un 50% más en sus tiradas de Elocuencia, dependiendo de las circunstancias (el bonus queda determinado por el director de juego). Si se intenta usar sobre alguien con el mismo talento o bien la de Perspicaz impedirá que se obtenga tal bonus. 300 pts.

Curación: En este talento, el personaje dobla la velocidad de curación de otro personaje al realizarle las curas pertinentes. Puede aplicarse, si las circunstancias no lo impiden –un personaje inconsciente, por ejemplo o inmovilizado –sobre uno mismo. Se apila con Saludable. 500 ps.

Curación Continua: Este talento de los shamanes hace que aquel que la posea recupere un punto de vida por hora de juego. 300 pts.

Curación Mística: Otro talento de los shamanes, más poderosa que la anterior. Su poseedor recupera todos los puntos de vida perdidos en 1D8 horas, sea cual sea la cantidad. Para saber el total recuperado cada hora deberá calcularse dividiendo los puntos perdidos por el resultado en la tirada de dado. 400 pts.

Curación Ancestral: El poder definitivo de curación de un shaman. Se recuperan los puntos de vida perdidos en una hora, sin importar la cantidad, pero a diferencia del anterior, no se recupera ninguno hasta que no ha transcurrido una hora entera. 500 pts.

Desenvainar: Un personaje hábil con su arma, no sufre los penalizadores habituales por llevar el arma envainada, pudiendo tirar iniciativa normal. 250 pts.

Disparo a bocajarro: No importa lo cerca que esté un enemigo, el poseedor de este talento puede disparar aún estando cuerpo a cuerpo, sumando además un +20 a su disparo. 300 pts.

Disparo apuntado: La precisión es su marca. Sacrificando la velocidad (aplicando un penalizador de -10 a la iniciativa) y siempre y cuando no se esté a distancia de cuerpo a cuerpo (a menos que se disponga de Disparo a bocajarro) el personaje puede apuntar a una localización concreta del cuerpo del adversario. El talento de Disparo rápido anula la penalización a la velocidad (tiraría iniciativa normal). 300 pts.

Disparo montado: La habilidad del jinete ha alcanzado tal grado que es capaz de disparar con su arco mientras con las piernas maneja el caballo. 400 pts.

Disparo rápido: El personaje actuará siempre el primero en el asalto al disparar el arco, sin importar la iniciativa. Únicamente alguien con el mismo talento o Sentido del Combate podría privarle de este beneficio. 300 pts.

Escondarse rural: Eres un experto en aprovechar las sombras de los árboles, la presencia de las nubes ocultando la luna, las piedras donde ocultarse detrás. Ganas un +25% cuando te ocultas en terreno rural (campos, bosques, etc). 250 pts.

Escondarse urbano: Los portales, las luces de las antorchas iluminando las oscuras calles o cuevas están hechas para ti. Ganas un +25% al ocultarte en estos parajes. 250 pts.

Especialista en armas: El combate es lo tuyo, y tú te has especializado en un arma en concreto (cada vez que escojas este talento eliges una nueva arma), a la que sumarás un +2 a la iniciativa, además de añadir un +10 al ataque y un +2 al daño. 400 pts.

Fanático: El personaje no se deja intimidar por nada ni por nadie. Cualquier tirada basada en la Fuerza de Voluntad la supera automáticamente a menos que obtenga una pifia en la tirada. Un personaje fanático obtiene un +25 en sus tiradas de ataque, pero un -10 en las de parada y esquivas, suma un +2 a la Iniciativa y si es un lanzador de hechizos no se ve afectado por el daño recibido (no deberá realizar una tirada enfrentada entre su Poder y el Daño recibido). El problema es que nunca huye, a menos que se vea superado al menos en una proporción de 3 a 1. 500 pts.

Formación defensiva: Sabes como combatir en grupo. Si se dispone de escudo y estas junto a más de dos compañeros (si ellos no disponen del talento no obtienes el beneficio) obtienes un +25% en las tiradas de parada. 250 pts.

Fornido: El personaje puede acarrear el doble de carga que podría llevar normalmente debido a su Fuerza. 250 pts.

Fortuna Familiar: Una vez realizada la tirada inicial de Dinero, el personaje lanzará 1D20 y el resultado lo multiplicará por dicha cantidad. 300 pts.

Furia: Cuando alguien entra en Furia gana automáticamente un +20 a su ataque cuerpo a cuerpo, aunque sufre una penalización de -10 en sus tiradas de parada y esquivas. Además, obtiene un +1 a la Iniciativa. A diferencia de Berséker, un personaje puede entrar o salir de Furia a voluntad. 350 pts.

Furtivo: Si logras acercarte a alguien si que éste te descubra logras asestar 1D6 puntos de daño adicional. El talento Sentido del Combate anula esta ventaja, así como la de Sexto Sentido, mientras que Furtivo anula los beneficios de Alerta (ver las descripciones de cada una de ellas). 400 pts.

Gran Maestro en Armas (escoger un arma en concreto): Es necesario disponer de Maestro de armas. A diferencia de ésta, el límite de una respuesta por parada no existe, pudiendo realizarse tantas como paradas exitosas se produzcan. 1000 pts.

Iniciativa mejorada: El personaje obtiene 1D4 extra en el momento de tirar iniciativa en cada combate. 300 pts.

Inmune a las Apariciones: Al personaje no le afectan las Apariciones, no debiendo realizar tiradas de Miedo o Terror, aunque al igual que sucede con el resto de Inmunidades, ciertas criaturas extraordinariamente poderosas pueden convertir esta inmunidad en un +25 adicional a la tirada de Fuerza de Voluntad, al igual que sucede con el resto de Inmunidades. 400 pts.

Inmune a las Entidades Mágicas: Idéntico a lo que sucede con la anterior. 400 pts.

Inmune a los Cambiaformas: Lo mismo que con la inmunidad a las Apariciones, pero esta vez relativo a los Cambiaformas. 400 pts.

Immune a los Elementales: Idéntico pero referido a los Elementales. 500 pts.

Immune a los Engendros Caóticos: Lo mismo que con las Apariciones. 500 pts.

Immune a los Engendros Demoníacos: Los Engendros Demoníacos no afectan al personaje. 500 pts.

Immune a los Muertos Vivientes: Tampoco los Muertos Vivientes tienen un efecto psicológico sobre el poseedor de este talento. 500 pts.

Lingüista natural: Cualquier idioma aprendido por el personaje parte con una base igual a Comunicación x3, en lugar de Comunicación x1. 300 pts.

Maestro de armas (escoger un arma en concreto): Es necesario poseer anteriormente el talento de Especialista en esa arma. Si es así, cuando se realiza una parada con el arma con la cual además se posee Maestría, y esta es exitosa, el personaje puede responder con un ataque adicional inmediato, que no cuenta en el límite de ataques poseído. Únicamente puede añadirse una respuesta por asalto. 500 pts.

Maldición: Poseído por agentes malignos, lanzada sobre una persona, si esta falla una tirada enfrentada de Poder contra Poder, durante los siguientes 1D20 asaltos todas sus habilidades que no sean de Conocimientos reducen sus porcentajes en una cuarta parte. 500 pts.

Maldición Mística: Idéntico al anterior, pero la penalización aumenta hasta la mitad del porcentaje y dura 1D20 minutos. 750 pts.

Maldición Ancestral: La más potente de todas, las penalizaciones duran un día entero y aumentan a tres cuartas partes del porcentaje. 1000 pts.

Memoria excelente: Recuerdas cualquier cosa vista o leída en los dos últimos días. Si el recuerdo es anterior, suma un +25 a la tirada de Memoria. 300 pts.

Mimético: Si has logrado sacar la correspondiente tirada de Ocultarte y las circunstancias lo permiten, nadie podrá encontrarte, no importa cual sea el resultado de su tirada. Únicamente lo talentos Atento y Sexto Sentido anulan sus efectos. 300 pts.

Movimiento silencioso rural: El campo y los espacios abiertos son tu hábitat. Ganas un +25% cuando te mueves sigilosamente en terreno rural (campos, bosques, etc). 250 pts.

Movimiento silencioso urbano: Idéntico al anterior, pero esta vez referido a las ciudades y pueblos. 250 pts.

Muy ágil: El personaje suma un +1 a su Agilidad. 2D6 X100 pts.

Muy fuerte: El personaje suma un +1 a su Fuerza. 2D6 X100 pts.

Muy hábil: El personaje suma un +1 a su Habilidad. 2D6 X100 pts.

Muy resistente: El personaje suma un +1 a su Constitución. 2D6 X100 pts.

Oído agudo: Ningún ruido escapa al personaje. Al adquirir el talento el jugador lanza 4D6 y los suma a su Escuchar. 300 pts.

Oración: Este talento permite poner en contacto al clérigo con su Dios. No tiene efectos directos en el juego, aunque a veces el orador puede sufrir visiones sobre momentos del pasado o del futuro, o de un presente lejano en el espacio. 300 pts.

Oratoria: El personaje se convierte en el centro de atención de las masas cuando habla. Su labia, gestos, entonación, el mismo tono de su voz lo convierten en un orador reconocido. Cuando se dirige a un público superior a las veinte personas en determinadas circunstancias —un juicio, un senado, una asamblea

—los que lo escuchan deben superar una tirada de Fuerza de Voluntad para dejar de escuchar sus palabras. Esto no significa que crean irremediablemente en lo que dice, pero sí que vuelve a las personas más propensas a hacerlo.

Perspicaz: Es difícil engañarte u ocultarte las intenciones. Ganas 4D6 a Psicología, siempre y cuando puedas hablar más de cinco minutos con esa persona. 300 pts.

Pies ligeros: El personaje es inalcanzable corriendo. Suma un +20 a Correr. 300 pts.

Refinado: El personaje se mueve como pez en el agua en determinados ambientes. Suma 4D6 a Degustar y a Etiqueta. 300 pts.

Resistente a enfermedades: El personaje ha desarrollado una fortaleza natural para resistir las enfermedades, sumando un +25 a la tirada para tal efecto. 400 pts.

Resistente a las Apariciones: Las Apariciones tienen poco efecto sobre el personaje. +25 a las tiradas para resistir el Miedo o el Terror. Algunas criaturas terribles pueden anular este talento, así como el resto de Resistencias. 400 pts.

Resistente a las Entidades Mágicas: Lo mismo sucede con las Entidades Mágicas, un +25 a la tirada de Voluntad. 400 pts.

Resistente a los Cambiaformas: Ya sea por su dureza mental o por estar acostumbrado, el personaje obtiene un +25 a la tirada de Fuerza de Voluntad cuando se enfrenta a estas criaturas. 400 pts.

Resistente a los Elementales: Idéntico a lo anterior, pero referido a los Elementales. 400 pts.

Resistente a los Engendros Caóticos: Estas acostumbrado al Caos y a sus criaturas, un +25 a la tirada al verlos. 400 pts.

Resistente a los Engendros Demoníacos: No es tan potente como la Inmunidad, pero ofrece un +25 a la tirada para resistir el Miedo y el Terror que causan estas criaturas. 400 pts.

Resistente a los Muertos Vivientes: Los que regresan de la tumba poco te afectan, sumando un +25 a la tirada de Fuerza de Voluntad para resistir su visión. 400 pts.

Resistente a venenos: Has desarrollado cierta resistencia natural a los venenos. +25 a la tirada para resistir sus efectos. 400 pts.

Rey de las sombras Rural: Sabes como ocultarte a la vista de los demás, no importa el lugar. Tira 4D6 y suma el resultado a Esconderse rural. 350 pts.

Rey de las sombras Urbano: Sabes como ocultarte a la vista de los demás, no importa el lugar. Tira 4D6 y suma el resultado a Esconderse urbano. 350 pts.

Saludable: Te curas a un ritmo igual al doble de la velocidad normal del resto de personas. 500 pts.

Sentido del combate: El personaje obtiene un ataque extra al finalizar el asalto. Además, sumará un +2 en todas sus tiradas de Iniciativa y anula los efectos de Furtivo. 500 pts.

Sexto sentido: Además de anular el talento de Furtivo y Mimético, si el pj es víctima de una emboscada existe un 25% de posibilidades que se de cuenta antes que se produzca. El porcentaje es menor que en Alerta, pero a diferencia de ésta, ningún otro talento anula sus efectos. 350 pts.

Supervivencia: El personaje sabe como encontrar alimento y agua en un determinado terreno (cada vez que se escoge el talento se elige un tipo de hábitat: desierto, tundra, estepa, selva, bosque, etc). 300 pts.

Transformación Animal: Poseída por los druidas, permite a estos adoptar la forma de ciertos animales: lobo, oso, águila, y perro. 500 pts.

Valor: Ni las más terribles criaturas consiguen amedrentarte. Tira 4D6 y sumas el resultado a todas las tiradas de Resistencia. En algunas circunstancias, para llevar a cabo ciertas acciones, el director de juego podría considerar indispensable poseer este talento, o si más no que otorgase cierto beneficio al realizarlas. 350 pts.

Vista excelente: Tu rango de visión es el doble de lo que sería normal. 300 pts.

Voz de oro: El personaje obtiene un +15 en Charlatanería y Elocuencia. 300 pts.

LOS PAISES

ANATOLIA

Una vasta extensión de tierra, una enorme península bajo cuya denominación encontramos diferentes pueblos. Así, tenemos a los Hititas, los denominados Pueblos del Mar, que engloban a Frisios, a Lidios y a Carios. El clima varía bastante entre lo que sería la zona costera, ocupada por éstos últimos pueblos, y la zona interior, hábitat de los hititas.

Hititas: Pueblo situado en el centro de la península anatólica, viven básicamente del pastoreo y de cultivar las ásperas tierras donde habitan. Enfrentados periódicamente a sus vecinos de alrededor en un afán por obtener una salida al mar, han intentado imponerse por la fuerza de las armas, aunque de momento sin resultado. Viven en pequeños pueblos situados en las montañas, aunque muchos de sus habitantes mantienen su modo de vida nómada. No existe un gobierno propiamente dicho, sino que cada tribu está bajo el mando de lo que llaman Señor de la Guerra, líderes guerreros que se rodean de sabios eruditos para darles consejo. Si no están enfrentados a sus enemigos, se dedican a matarse entre ellos.

Pueblos del mar: Ocupan los bordes exteriores de la península de Anatolia. Son pueblos dedicados básicamente al comercio a través del mar, y lo forman los Frisios, los Lidios y los Carios. Entre ellos mantienen buenas relaciones, basadas exclusivamente en el punto de vista comercial. Los gobiernos varían. Así, mientras los Frisios y los Lidios mantienen un gobierno basado en una autocracia, los Carios están bajo el yugo de los Señores del Comercio, y donde los nobles han perdido buena parte de su poder. La gente vive en su mayoría en grandes ciudades costeras, pocos son los pueblos habitados del interior. Todos ellos mantienen, no obstante, guarniciones permanentes para vigilar a sus acérrimos enemigos, los hititas.

ARABIA

Situada en una tierra desértica, la península arábiga es famosa especialmente por sus ciudades enterradas bajo la arena. Muchos son los que se han aventurado, ya sea en caravanas o en solitario, confiando en encontrar algún vestigio de las supuestamente numerosas urbes que bajo su subsuelo se hallan, lugares donde los comentarios a baja voz hablan de fabulosos tesoros, pero también de extrañas y mortíferas criaturas, y peligrosas trampas. Pero eso dicen las leyendas. La realidad habla de un conjunto de naciones unidas religiosamente, con características comunes, forjadas todas ellas por el sol abrasador que ilumina esas latitudes. Las ciudades son escasas, grandes en población y también grandes en distancia que las separa. La mejor forma de desplazarse entre ellas es unirse a alguna de las numerosas caravanas que por allí transitan. Todos los países mantienen entre sí buenas relaciones, pues muchos de los grandes comerciantes que en ellas viven tienen negocios en diferentes ciudades, sitas en diferentes reinos. En los últimos años se ha producido un aumento de la beligerancia hacia los países cercanos, y Siria ha sido el primero en sufrir estas ansias expansionistas. Actualmente la frontera entre ambos países, algo difícil de delimitar, bulle de actividad guerrera y la lucha se prevé inminente.

ARMENIA

Una tierra áspera, rocosa, construida básicamente por llanuras secas y montañas escarpadas. Un total de 14 países agrupados en cuatro reinos conforman este conglomerado complejo de culturas muy parecidas entre sí. Los situados más al sur y al oeste son afortunados: el mar y los transitables caminos hacen que sus ciudades sean prósperas, pero cuanto más al este nos dirigimos, los senderos se tornan difíciles de seguir, las caravanas casi no llegan y la pobreza se adueña del lugar. En los países más cercanos a occidente las ciudades son mayores, algunas llegando incluso a los 15.000 habitantes, pero en los más orientales no son más que pequeños pueblos situados en las montañas donde encontramos a sus pobladores. Muchos reyezuelos gobiernan estos poblados, los cuales deben vasallaje a los denominados Señores de la Guerra. En el oeste, unas monarquías bien asentadas mantienen el gobierno bajo su control.

ASIRIA

Construido en torno a su capital, Ctesifonte, estamos en un país donde el centro de poder es el Emperador y que, a semejanza de Egipto, la vida militar, religiosa, urbana y rural gira en torno a su figura. Su palabra es ley, representante de los dioses en la tierra, azote de enemigos y todo aquello que suele comportar esta visión. Las gentes viven de cultivar la tierra y cuidar el ganado, aunque una floreciente profesión, los comerciantes, están viviendo un gran auge. Y al el desarrollo de éstos lo acompañan los artesanos, que, bajo las sombras de las ciudades, han empezado a labrarse un próspero futuro.

En este país las leyes son duras, y se cumplen con rigor. Cualquier adoración a dioses no oficiales están prohibidas y son perseguidas.

En los últimos decenios los emperadores asirios han iniciado una política expansionista que los ha llevado a expandir sus fronteras hacia el este principalmente, siendo frenados por la fuerte resistencia india y la peligrosidad de las Tierras de la Sombra.

Una parte de su riqueza, al igual que ocurre con los países cercanos como Persia o la misma India le viene producida por la actividad comercial que significa el paso del comercio a través de la conocida como Ruta de la Seda, y que conecta los puertos fenicios con la lejana Catai.

BIZANCIO

Situada en un punto estratégico, entre Anatolia y las zonas de Macedonia y Hélade, Bizancio es una ciudad estado independiente, no sometida a ningún poder externo. Su gobierno recae en las manos de un grupo de regentes formado por los individuos más capaces –o poderosos, según quien lo diga –de toda la ciudad. Urbe de más de un millón de habitantes, es el principal centro comercial de todo el mundo conocido. Lo que aquí uno no pueda hallar es que entonces no existe, o al menos eso dicen sus habitantes. En sus calles y casas se agolpan gentes de todo tipo, desde los mayores comerciantes de todos los reinos hasta los cientos de mendigos y vagabundos que no tienen mejor sitio donde ir a fenecer. Es famosa, entre otros motivos, por sus mercados de esclavos, sus gremios de ladrones, sus callejones estrechos, oscuros y mortales cuando anochece, aunque también por sus bellos palacios, sus grandes iglesias de enormes cúpulas y sus inmensos jardines que jalonan las colinas que se encuentran dentro de las murallas de la ciudad.

Existe en la ciudad una libertad religiosa que no tiene parangón en los países de los alrededores. Gracias a esto, ningún país se ha atrevido a atacarla para intentar anexionarla a sus dominios, además del factor comercial, la base del poder bizantino.

BRITANIA

Una tierra dividida en varios países diferenciados.

Higlands: Por un lado tenemos a las Highland, las tierras de los pictos orientales, los cuales ocupan el norte de la isla. Su modo de vida es idéntico a sus parientes del oeste, y son considerados un azote y una plaga por los habitantes de Sajonia. Curiosamente, sus vecinos de los Reinos Nórdicos no los han molestado.

Sajonia: Éstos, tienen un modo de vida muy parecido a los francos, germanos o los ibéricos. Viven en ciudades de mediano tamaño –sobre los 5000 habitantes – aunque algunas de ellas son de un tamaño muy superior. Mantienen un sistema de vida jerárquico, basado en el vasallaje, con la nobleza y el clero por debajo del rey, monarca absoluto. Las ciudades gozan de un gran desarrollo merced a los comerciantes y artesanos, los pueblos son pequeños y comunicados por vías es bastante buen estado. Las luchas entre diferentes señores feudales son constantes, y los castillos donde viven son marco de habituales asedios. A pesar de ello, cuando deben unirse bajo el mando del soberano para enfrentarse a una amenaza exterior – sean pictos, galeses u otros –lo hacen sin dudar. A diferencia de los pictos de las Highlands, los sajones si que han sufrido el acoso periódico de los vikingos de los Reinos Nórdicos, especialmente cuando éstos no sufren los ataques por parte de las hordas caóticas.

Gales: Este país mantiene un modo de vida prácticamente idéntico al de sus vecinos sajones, aunque bajo un gobierno propio y con un territorio diferenciado. No sufren los ataques de los pictos de las Highlands, pero a cambio si sufren el acoso de los de Pictland, sus vecinos del oeste, los cuales asolan sus costas con bastante frecuencia.

CARTAGO

La floreciente Cartago ocupa todo el norte de la costa africana, limitada al este por el poderoso Egipto y al sur por las montañas del Atlas y el temible desierto del Sáhara. Abocada al Mediterráneo, sus barcos se han convertido en una poderosa flota, tanto comercial como de guerra. En el primer aspecto, Cartago compite con los barcos fenicios, cretenses o bizantinos, los principales reinos y ciudades –estados comerciales de la zona. En el segundo, Cartago se encuentra en guerra con la anteriormente todopoderosa Roma. El conflicto viene de antaño, y tiene su origen en la disputa entre ambas naciones por la posesión de las islas de Cerdeña y Sicilia. La primera está en posesión actualmente de los romanos, arrancada de las manos cartaginesas hace poco tras unas cruentas luchas, tanto terrestres como marítimas. La segunda está en plena disputa, con ejércitos de ambos imperios en la isla.

Políticamente hablando, Cartago está dominada por una saga de regentes, grandes militares, que llevan al frente del imperio desde hace más de doscientos años. Pero el emperador cartaginés debe rendir pleitesía a la clase clerical dominante, unos seguidores de un panteón de dioses sanguinarios que tienen a la ciudadanía bajo su dominio. Todos los habitantes de Cartago son adoradores del dios principal, B'aal, un maníaco de la sangre. Los seguidores de otras religiones son aceptados –por algo los cartagineses son grandes comerciantes –siempre y cuando no muestren en público dichas preferencias. Eso es en las ciudades principales de la costa, en las del interior las cosas son peores. Todo aquel que es visto en público con símbolos o cualquier cosa que indique que sigue a algún dios que no forma parte del panteón cartaginés es apresado y encarcelado. Con suerte pasa un tiempo en una celda, con mala suerte es ajusticiado el mismo día.

CRETA

Situada en el mar Mediterráneo, la isla es uno de los principales centros comerciales de toda la zona. Sus barcos recorren todo el mar en busca de los mejores puertos donde desembarcar sus mercancías y adquirir otras nuevas. La isla está gobernada por un rey, heredero de aquellos que hace años consiguieron independizar a Creta de las polis de la liga espartana. La mayor y mejor flota cretense favoreció que los soldados espartanos no tuvieran la oportunidad de mostrar sus mejores dotes para la guerra en tierra.

Los habitantes de Creta viven de lo que ofrece el mar, de sus granjas y de cuidar el ganado. Eso y sus productos manufacturados, los objetos con los que comercian a lo largo y ancho del Mediterráneo.

EGIPTO

Una de las civilizaciones más antigua y ricas que existen en el mundo. Prácticamente todo lo que es se lo debe a un río, el Nilo, el cual circula durante miles de kilómetros, desde las profundidades de la selva, hasta llegar a desembocar en el Mediterráneo. En ambos márgenes de su cauce hay unas extensiones de tierra fértil que son aprovechadas por sus habitantes para establecerse. Unos metros más allá, en algunos casos decenas y en otros cientos, este terreno es engullido por las ardientes arenas del desierto, convirtiéndose ya en el infierno árido que rodea y envuelve al río, un mar de arena aparentemente interminable donde pocos son los que sobreviven. Hay leyendas que hablan de ciudades antiquísimas, ya abandonadas, que yacen enterradas bajo la arena ocultando enormes tesoros, y que sólo salen a la superficie cuando una tormenta de arena las descubre temporalmente, para volver a ser engullidas poco después. Pero volviendo a Egipto, la mayor parte de su población se encuentra en el delta del Nilo, una vasta extensión de terreno fértil en la desembocadura del río. Aquí es donde la mayoría de habitantes del

país viven, algunos en pequeños pueblos y otros en las pocas ciudades de gran tamaño que podemos encontrar. Políticamente, todo el país se rige por los designios del Faraón, unión del poder político, militar y religioso. Como representación del Dios Ra (Sol) en la tierra, divinidad viviente hecha hombre, la voluntad del Faraón es ley. Un ejército de burócratas se encargan de mantener la estabilidad imperial, mientras el ejército protege las fronteras de los ataques de los principales enemigos, entre ellos, por ejemplo, los hititas, y la gente se dedica básicamente a la agricultura. Hay algunos ganaderos, pocos en comparación de otros países (se importa la mayoría de la carne), y en las ciudades abundan los artesanos. Un enorme número de esclavos se ocupan de construir los majestuosos proyectos faraónicos, símbolo egipcio distintivo. Se trata de enormes construcciones como templos, estatuas o edificios de proporciones colosales que se alzan entre las pequeñas casas de uno o dos pisos como si de gigantes se tratara. Incluso los habitantes normales, en los tres meses en que el Nilo crece y no puede trabajarse la tierra, acuden gustosos a trabajar para la mayor gloria de su Faraón.

ESLAVIA

Formado por la unión de varios reinos, todos ellos se encuentran en una zona de fuerte afectación mágica. Dicen las antiguas leyendas que, en algún lugar de esta zona yace enterrado un poderoso demonio, fuente original de donde manan toda la magia que reina en el lugar. Sean ciertas o no, la verdad es que los habitantes de los países eslavos están fuertemente influidos por todas estas historias. Los habitantes son extremadamente supersticiosos, es difícil encontrar alguna casa abierta cuando ya es noche cerrada, incluso las posadas difícilmente abren a desconocidos cuando reina la oscuridad.

En todos ellos gobierna un rey excepto en Bulgaria, donde lo hace un emperador. Las relaciones entre los diferentes reinos no son buenas, existen tensiones entre varios de ellos, aunque actualmente no están en guerra en ningún caso.

Las relaciones comerciales son escasas, la mayor parte de la riqueza proviene del cultivo de la tierra y del pastoreo. Una excepción son las ciudades, escasas en su número pero importantes en tamaño. Aquí es el único lugar donde es posible encontrar productos de otros lugares, o fabricados por los propios artesanos.

Moldavia y Reino de Hungría: A diferencia del resto de reinos que forman la zona de Eslavia, Moldavia y Hungría si que están fuertemente influenciadas por la fuerza mágica del misterioso demonio, aunque no en tan gran medida como la vecina Valaquia. Por lo que hace referencia al resto de apartados, el ritmo de vida es igual que en sus vecinos.

FENICIA

Los fenicios, al igual que sucede con los cretenses, son un pueblo dedicado básicamente al comercio. Son una confederación de ciudades con los mismos intereses pecuniarios, con el gobierno controlado por los grandes señores comerciales. Éstos incluso han llegado al punto de mantener flotas piratas con las que asaltan a barcos pertenecientes a otros países, o incluso competidores de una misma ciudad. Afortunadamente para ellos, las pocas veces que algún barco pirata ha sido capturado la relación con una casa comercial fenicia no ha podido ser probado.

Toda la vida de las ciudades fenicias gira alrededor del comercio y la vida en los muelles, sin ello Fenicia no sería absolutamente nada. Las ciudades son muy pocas, grandes en número de habitantes y en el lujo que en ellas puede encontrarse. Pero si nos adentramos hacia el interior nos damos cuenta de la pobreza de la tierra que las envuelve.

La mayor parte de su riqueza, dentro del apartado del comercio, proviene de ser el punto de origen de la conocida como Ruta de la Seda y que la conecta a través de miles de kilómetros con la lejana Catai. La existencia de las Tierras de la Sombra obliga a la ruta a desviarse hacia el sur y evitar las corruptas tierras centrales del continente, pasando por los países de Persia, Asiria, India y todo el sudeste oriental.

GALIA

Tierra que podríamos considerar dividida en dos: la habitada por los galos, tribus o clanes que viven en bosques y que viven en pueblos con casas construidas de madera, rodeadas por una empalizada de este material y que recuerdan bastante al modo de vivir de los pictos de las islas; y los francos, gente mucho más avanzada y refinada en cuanto a usos y costumbres y cuyo modo de vida está mucho más emparentado a sus vecinos del sur –la corona de Aragón –o a la zona central del imperio germánico. Estas dos comunidades mantienen una lucha constante desde hace siglos, aunque en los últimos años parecen haber alcanzado una especie de tregua no firmada, pues son prácticamente nulas los enfrentamientos entre ambos bandos, limitándose a alguna escaramuza esporádica pero que se debe más a las ambiciones particulares de algún señor feudal franco que no a otra cosa.

Los galos: Gente que viven en estrecho contacto con la naturaleza, a la cual mantienen como vínculo entre todos los aspectos de su vida. Así, sus líderes religiosos llamados druidas obtienen su poder precisamente de ésta. Sus lugares sagrados son grandes arboledas de robles, lugares mágicos de reunión, y su bien máspreciado. Viven en pequeños pueblos con casas hechas de madera y piedra, rodeadas por una empalizada de madera, situadas normalmente en alguna colina cercana a algún río, siendo habitual también encontrarlas en las cercanías o bien directamente en el interior de un bosque. El trato que mantienen se limita a sus relaciones con los otros pueblos vecinos, siendo prácticamente nulo por lo que hace referencia a otras naciones. De creencias religiosas muy profundas, sus guerreros no temen lanzarse a una muerte cierta, con la seguridad que los dioses los recibirán satisfechos por defender aquello que consideran propio. Esta actitud casi suicida en combate es lo que los hace tan temibles para sus adversarios, y motivo por el que aún no han sido conquistados por sus dos enemigos más acérrimos, los francos y los romanos.

Los francos: Enemigos ancestrales de los galos, los francos son poseedores de una cultura mucho más desarrollada, pero que sin embargo no les ha servido para conquistar a sus vecinos. Su modo de vida recuerda mucho a sus vecinos más próximos, como la Corona de Aragón. La gente, en su mayoría, vive agolpada en grandes ciudades cuyas casas se apilan alrededor de imponentes castillos. Los gremios de artesanos y comerciantes dominan la vida en estas urbes, con algunos importantes puertos comerciales, sustento de la economía local. Enormes naves dedicadas a los dioses, de nombre iglesias o catedrales (una nueva construcción que se está expandiendo rápidamente) forman el centro de la vida religiosa franca, la cual goza de mucho respeto y cierto poder, sin llegar a los extremos, por ejemplo, de Castilla. Al frente del país encontramos al rey, una figura en lucha constante (políticamente hablando) con sus nobles, personas ávidas de un poder que consideran que debe ser suyo y no del monarca, pero al que ninguno se atreve a traicionar por el apoyo popular que posee. Los pueblos que se encuentran desperdigados por el territorio gozan de unas buenas vías de comunicación, tan esenciales para mantener la floreciente economía local, así como para proveer a las ciudades de todo lo que necesitan.

GERMANIA

Situado en el norte del continente europeo, situado entre los reinos bálticos y al sur de los reinos nórdicos, limítrofe también con la Galia, los reinos germánicos representan una de las mayores potencias del mundo conocido. Tan solo los florecientes países de Russland pueden hacerle sombra por lo que respecta al poderío económico o militar a los países que conforman Germania. Muchos consideran que son la mejor baza para detener las cada vez más crecientes incursiones de los pueblos caóticos del norte, pues pocos tienen confianza que los estados nórdicos puedan resistir su empuje. Muchas de las mayores ciudades continentales se encuentran en estos países, las principales vías comerciales cruzan su territorio, los mayores centros culturales de Germania únicamente tienen comparación con las ciudades italianas, la justicia es rápida y severa, y son especialmente perseguidos todos aquellos cultos o sectas relacionadas con el Caos, la Demonología o la Nigromancia. El país está dividido en ducados o condados, con un noble a la cabeza dirigiendo la justicia y el ejército, aunque todos ellos sometidos a la ley imperial, cuyo máximo representante habita en la ciudad de Colonia. La nobleza, como vemos, tiene un papel preponderante en la vida del país, pero no es menos cierto que otra clase, los burgueses o comerciantes, suponen un estamento pujante dentro de la sociedad germánica. A diferencia de otros países, el papel de la iglesia no es tan destacado, siendo prácticamente permitidos todos los cultos –a pesar que casi la totalidad de la población dice seguir la religión romana, aunque no la practiquen normalmente –excepto aquellos claramente contrarios a la ley. Otra de las mayores preocupaciones del imperio lo constituyen las tierras ocupadas por

los galos, los cuales se encuentran repartidos entre Germania y la Galia. Las zonas limítrofes con estos territorios están plagadas de fortalezas, más para vigilancia que como lugar de partida de incursiones militares.

HÉLADE

En si no constituye un reino o país, se trata más bien de un conjunto de ciudades unidas en lo que llaman Ligas, cada una con un talante distinto y una manera de enfocar la vida diferente. Las dos principales son la ateniense y la espartana.

Liga Ateniense: En la primera, prima el comercio, las artes, el estudio de todo aquello que puede interesar a un hombre, mientras en la segunda, la espartana, lo principal es la guerra y la conquista. En las ciudades atenienses, se fomenta todo aquello que favorece el desarrollo espiritual del hombre. Existen importantes escuelas donde se enseñan las diferentes artes, como la escultura o pintura, se favorece también la arquitectura –no de proporciones tan gigantescas como la egipcia sino más detallada –y la filosofía. La gente vive de la pesca y la agricultura, aunque la ganadería tiene también su importante cuota de mercado. No poseen un gran ejército, y en tiempos de guerra éste se nutre principalmente de milicianos.

Liga Espartana: Esparta es diferente. Sus habitantes viven para guerrear, ya desde pequeños se les dirige por este camino. Aquellos que no valen son considerados casi como parias. No hay mayor honor para un espartano que morir en combate. Cuando su país no se halla en guerra con ningún otro –sean los atenienses, macedonios o romanos los principales –sus hombres se alistán en otros ejércitos como mercenarios o bien parten en busca de fortuna como aventureros o tareas similares. Las mujeres no se quedan atrás, y son también muchas las que siguen este modelo de vida. Al haber pocos dispuestos a trabajar la tierra o a dedicarse al comercio, por ejemplo, todo su sustento lo compran gracias a los botines obtenidos gracias a su mayor afición, o bien son los esclavos los que realizan las pesadas tareas de trabajar el campo. Aquellos que han quedado imposibilitados para combatir suelen montar pequeños negocios y se establecen como comerciantes. Al igual que sus vecinos atenienses, los espartanos siguen el mismo panteón religioso.

IBERIA

Los habitantes de la zona conocida como Iberia presentan todas características similares, aunque pertenezcan a reinos distintos. Son diferentes países los que quedan englobados en esta parte del mundo, tan pronto guerreando entre ellos como firmando alianzas con su más acérrimo enemigo para enfrentarse a un tercero. Así encontramos los reinos del norte, o sea, Galicia, Navarra, Castilla y Aragón. En el sur tenemos los reinos de Córdoba y de Granada, y al oeste el reino de Portugal. Los reinos septentrionales siguen la doctrina impuesta por la Iglesia de Roma, mientras que en los dos meridionales la religión mayoritaria es la que se conoce como musulmana, siendo no obstante mucho más permisivos en el sur que en el norte por lo que hace referencia a las creencias ajenas a las oficiales.

Galicia: Tierra emparentada con las grandes islas del norte, su clima lluvioso, su niebla casi perenne y una fuerte influencia de las antiguas creencias que la iglesia oficial conoce como paganas marca el carácter de sus gentes. Grandes extensiones boscosas, ausencia de grandes ciudades (como mucho de mediano tamaño, siendo la mayor Santiago de Compostela con unos 20.000 habitantes), caminos estrechos, suaves colinas teñidas de verde, fuertes creencias en la existencia de seres mágicos, son el signo distintivo de los habitantes del lugar. Aunque políticamente depende de Castilla, sus características hacen que los que verdaderamente gocen de poder sean los representantes de la iglesia católica, especialmente su máximo dirigente, el obispo de Santiago, cabeza además de todos los representantes clericales en Castilla. Políticamente, gobiernan en nombre del monarca los señores feudales, sean barones, marqueses, condes o duques, por orden de importancia. La mayoría de la gente vive de la agricultura y de la ganadería, y la minoría que habita en las ciudades no se diferencia en nada del resto de ciudades del sur del continente.

Castilla: Tierra de vastas extensiones de tierra, llanuras secas, suaves colinas y exenta de montañas. Las ovejas y el cultivo de cereales sustentan a sus habitantes. Grandes castillos repartidos por su geografía señalan claramente a los poderosos amos de la tierra, los señores feudales. Aquí el clero, a diferencia de lo que suceden en Galicia, no goza de un poder tan extremo como entre sus vecinos del norte, a excepción hecha del brazo secular conocido como la Santa Inquisición, una creación de Papa para perseguir y exterminar a cualquier criatura sobrenatural o cualquier hechicero o persona adoradora de todo aquello contrario a la Fe de su Iglesia. Este brazo secular sí que goza de auténtico poder, ni los nobles se atreven a oponérseles. Su solo nombre provoca ya el pánico entre los habitantes del pueblo donde se presentan. Las ciudades son escasas, aunque grandes en tamaño, y los pueblos, poco numerosos también, se apilan alrededor de las fortalezas de los nobles de los cuales dependen. Ellos se encargan de repartir justicia en nombre del rey, máximo poder en el país.

Aragón: Tierra de variada geografía, montañosa en buena parte, clima acogedor y lluvias presentes mayoritariamente en invierno. Formado por la unión de tres reinos (Cataluña, Aragón y Valencia), incluye también las Islas Baleares. El poder político depende del rey, y aquí la influencia religiosa es mayor que en su vecina Castilla, aunque cierto es también que la presencia de la Inquisición es prácticamente nula, así como su influencia sobre la población. Muchos pueblos, pocas ciudades pero de gran tamaño forman los hábitats de sus pobladores. Aparte de la agricultura, y en menor escala la ganadería, la mayor fuente de riqueza viene dada por el comercio, auténtico brazo fuerte del país. Sus naves viajan a lo largo y ancho del Mediterráneo para cerrar provechosos tratos comerciales. La nobleza y el rey gozan de poder, los primeros en las zonas rurales y el segundo como cabeza política visible, pero la clase más importante es la conocida como burguesía, los auténticos motores del desarrollo de la Corona, comerciantes emprendedores capaces de viajar a cualquier lugar para cerrar un trato provechoso. Falta de grandes castillos como su vecina del oeste, sus gentes se agolpan tras las murallas de las ciudades trabajando para los diferentes gremios artesanos, en los barcos de la flota comercial o los más diestros y temerarios formando los Almogávares, las tropas de élite de la Corona.

LAS ESTEPAS

Zona formada por lo que se conoce como Khanatos, la zona de las estepas no constituye en sí un país sino más bien un conglomerado de pueblos y tribus, nómadas en su mayor parte. Extensas llanuras constituyen la mayor parte del territorio, las cuales son recorridas por estos expertos jinetes, tal vez los más expertos y temidos que existen en el mundo. Estas endurecidas gentes viajan formando grandes clanes con sus casas desmontadas para plantarlas cada vez que se detienen, acompañadas de sus rebaños los cuales les proporcionan la leche, carne e incluso una bebida fermentada auténtico vicio de los hombres de estas yermas tierras. No suelen relacionarse con otros pueblos ajenos a ellos, y las pocas veces que esto ha tenido lugar ha sido cuando un caudillo guerrero ha logrado unir a los diferentes pueblos, convirtiendo a los habitantes de las estepas en una auténtica pesadilla para todos sus vecinos. Afortunadamente para éstos, las disensiones habituales entre los pueblos que forman esta curiosa unión –conocida como la Horda –no suelen tardar en aflorar, y cuando el caudillo o Khan muere, la horda se disgrega y los diferentes pueblos regresan a sus tierras habituales.

MESOPOTAMIA

Estas son las tierras donde al parecer –y exceptuando la mítica Atlántida –los pequeños pueblos crecieron hasta formar las primeras ciudades amuralladas de la historia del hombre. Aquí se pasó de las primeras tribus nómadas a los primeros asentamientos humanos de cierto tamaño. Marcadas por el territorio que las circundaba, dos ríos que les proporcionaban todo aquello que precisaban, un clima seco con escasas lluvias, rutas comerciales casi inexistentes hasta la fundación de sus ciudades, Mesopotamia poco ha evolucionado desde esos primeros momentos: siguen siendo ciudades –estado con gobernantes propios en cada una, viven del comercio entre ellas y con las ciudades periféricas de los países circundantes, de lo que les ofrece la tierra que bordea a los dos ríos, y poco más. Pero Mesopotamia esconde grandes secretos, misterios que atraen desde guerreros a sabios: las arenas que forman el país están repletas de antiguas ciudades sepultadas, cebo para todos aquellos deseos de hacerse ricos en poco tiempo o encontrar aquel pergamino misterioso del que hablan las leyendas.

NORTLAND

Tierra inhóspita, grandes extensiones nevadas que se extienden hasta donde alcanza la vista, llanas en su mayor parte excepto por unas suaves colinas que rompen la continuidad de las llanuras. Poca es la vegetación que aquí nace, menos los animales, y aún menos los hombres que aquí subsisten. Vivir aquí es todo un reto, una tierra donde el viento helado sopla continuamente, y donde las nevadas ocupan la mayor parte de los días. No hay reinos humanos establecidos, los que aquí viven lo hacen en forma de pequeñas comunidades, tribus nómadas que se desplazan según lo hacen los animales que cazan. Sus dioses son dioses de la naturaleza, y sus shamanes su comunicación con ellos. No tienen enemigos entre sus pueblos vecinos, pues nadie se aventuraría a atacarlos para conquistar una tierra donde el sólo hecho de sobrevivir es casi un milagro. Viven en grandes tiendas hechas de piel de lobo u oso, con capacidades que llegan hasta las veinte personas, tribus de no más de doscientos individuos que cargan sus cosas al desplazarse en un tipo de caballo capaz de sobrevivir en estas condiciones gracias a su espeso pelamen. Hospitalarios, pocos son los que alguna vez han abandonado su tribu para buscar algo mejor en el sur.

NUBIA

Situado al sur de Egipto y al este de las frondosas tierras selváticas, el país de Nubia es famoso por sus minas de metales preciosos, localizadas principalmente en la zona montañosa del país, la parte que encontramos al sudoeste, limítrofe con los salvajes reinos selváticos. A pesar de la riqueza que le proporcionan las minas la mayor parte del país vive sumido en la pobreza. Tan solo una élite de comerciantes, en su mayoría esclavistas, viven de acuerdo con lo que el subsuelo del país produce, o incluso muy por encima de lo que les tocaría. Pero por encima de todos ellos encontramos la monarquía Nubia, una familia que, a semejanza de sus vecinos del norte, se han perpetuado durante siglos al frente del gobierno del país. La parte de la población que no son esclavos se dedica, o bien a la pesca, o bien a cultivar las áridas tierras de las planicies próximas al mar. Las únicas zonas medianamente fértiles son las más próximas al río Nilo que, a lo largo de kilómetros y kilómetros, divide el país en dos, siendo los centenares de metros más próximos a su cauce los más fértiles de toda la región, al igual que ocurre en Egipto. Ya al sur, cuando más nos acercamos a las zonas montañosas, más cambia el paisaje convirtiéndose en la jungla espesa que se extiende hacia el oeste.

PERSIA

Confluencia de civilizaciones, el antiguamente poderoso Imperio Persa es una sombra de lo que fue antaño. Antaño llegó a dominar lo que hoy es la parte oriental de Anatolia, Fenicia, Siria, Mesopotamia y Asiria, además del norte de Arabia. Pero tal amplitud de fronteras fue imposible de controlar y, con el paso de los años, su territorio fue menguando ante los continuos ataques de sus vecinos o los levantamientos de los pueblos oprimidos. Con la muerte de Artajerjes, cientos de años atrás, se disgregó definitivamente el imperio implosionando desde dentro debido a las luchas por la sucesión. La oportunidad no fue desaprovechada por sus enemigos, y el Imperio Persa quedó reducido a lo que es ahora. Unas tierras áridas, con pocas riquezas naturales, y cuya mayor riqueza consiste en el hecho de ser el centro de diversas rutas comerciales. Por ella transita la más importante de todas, la Ruta de la Seda, pero además la que transita de Arabia a Rusland y algunas otras no tan destacadas. Sobre el gobierno, éste lo detenta en teoría un rey, pero sólo en teoría. La mayor parte de la influencia se la reparten los Señores de la Guerra que, independientes, ocupan y controlan cada uno parte del territorio persa.

PICTLAND

Las salvajes tierras, tanto de Britania, como de las islas situadas al oeste. Lugar donde pocos que no sean de origen picto se han aventurado alguna vez y han sobrevivido para contarlo. Formada en su mayoría por frondosos bosques, estas tierras son un recuerdo de lo que una vez, hace cientos de años, eran las colinas y los valles continentales, un mar de vegetación donde el hombre se adapta a su entorno sobreviviendo con lo que éste ofrece. Los habitantes de estos territorios son considerados salvajes por sus vecinos, seres

sedientos de sangre comparables tan solo a los que viven en las tierras caóticas. Nada más lejos de la realidad. Los pictos gozan de una sociedad perfectamente estructurada, con sus clases, sacerdotes, trabajadores y dirigentes, pero cuyo desconocimiento impulsa al resto a catalogarlos de bárbaros cercanos a los animales. La sola visión de sus barcos o sus guerreros provoca el pánico entre aquellos que los ven, y pocos son los que reúnen el suficiente valor para enfrentarse a ellos. Pero a pesar de todas esas habladurías, una cosa si es cierta: las tierras pictas nunca han sido conquistadas.

REINO DE POLONIA

Territorio montañoso en su parte sur, donde limita con Eslavia, boscoso al oeste donde comparte frontera con Germania, al norte con los Reinos Bálticos y al este con la todopoderosa Russland, el Reino de Polonia es un país que ha sufrido un gran auge en los últimos años merced al aumento de las relaciones comerciales que está viviendo esta zona del continente. Muy parecido a sus vecinos del norte en cuanto a la falta de disturbios, a diferencia de éstos la mayor parte de la población vive en urbes de mediano tamaño, habiendo sufrido los pequeños pueblos un decrecimiento en su población, lo que está llevando al país a un grave problema económico. El comercio no es suficiente para dar cabida a toda la gente que se ha trasladado a las ciudades, y una tensión hasta ahora desconocida se empieza a respirar en el ambiente. Los más inteligentes están regresando a los campos, prefiriendo retomar las labores de sus abuelos que morir de hambre como empezaron a hacer sus padres.

REINOS BÁLTICOS

Situados en el norte del continente europeo, estos países constituyen unas florecientes regiones de enriquecimiento económico, gracias especialmente a un grupo de comerciantes muy emprendedores. Desafiando los ataques de los países nórdicos, sus barcos navegan a lo largo del Mar Báltico llevando sus productos a lo largo de la costa norte europea. Evitan la costa norte de dicho mar, pero no así Dinamarca, el cual, por el hecho de encontrarse en el continente, muestra mayor receptividad a estos intercambios. La especial situación, entre dos regiones tan importantes como Germania y Russland han enriquecido con rapidez a un buen número de personas. Los países que conforman estos reinos son gobernados por un consejo elegido entre los nobles mas capacitados, los cuales mantienen excelentes relaciones –por no decir que son comprados –por los comerciantes para favorecer sus intereses. Afortunadamente, esta relación favorece a todos, desde los más ricos a la gente más humilde, con lo cual no se han producido graves disturbios para protestar de la corrupción existente, pues es algo visto favorablemente. Las ciudades son pocas y relativamente importantes, la mayoría de la población sigue viviendo en los pequeños pueblos que jalonan su territorio, viviendo de la agricultura, ganadería, y de lo que ofrecen los frondosos bosques y los caudalosos ríos de la zona. No existe una religión oficial, y si la libertad de credo, y aunque la implantación de las religiones externas –especialmente las provenientes de Russland se han abierto camino con rapidez, en muchos lugares se siguen practicando las antiguas creencias.

REINOS NÓRDICOS

Situados al norte del continente europeo, los reinos nórdicos constituyen la última frontera –además de las desérticas tierras heladas de Nortland y del imperio de Russland –entre las tierras llamadas civilizadas y las malditas tierras del caos. Son un lugar donde el frío reinante, con temperaturas que rara vez –excepto un corto periodo en verano en la zona de Dinamarca –superan los cero grados, marca tanto el carácter como la forma de vida de sus habitantes. Eso y además las más que constantes incursiones provenientes de las cercanas Tierras del Caos. Ya desde jóvenes los hombres y mujeres nórdicos se entrenan en la dura vida de las armas, ya sea para lograr el sustento cazando en las salvajes tierras donde habitan o realizando incursiones a los territorios más cercanos. Desde hace años, los habitantes de estos reinos, a los que conocen más al sur como vikingos, se han convertido en el azote de estos pueblos, y la sola mención de

su nombre o el avistamiento de sus drakkars –como se conoce a sus barcos –son suficiente para sumir en el terror a los habitantes de esas tierras cercanas.

ROMA

Surgido el imperio romano a raíz de la expansión militar de Roma, basa toda su fuerza en su poderío militar. Poco a poco fue anexionando pequeños pueblos vecinos, expandiendo su dominio por toda la península itálica. La apropiación de nuevas tierras le proporcionó todo aquello de lo que carecía, y la acabó convirtiendo en lo que es hoy, una de las mayores potencias conocidas, a pesar que su época de mayor esplendor quedó ya atrás hace bastante tiempo. Al frente encontramos al Emperador, cuya voluntad es ley, y por debajo suyo, en lucha constante con su figura, el senado, un organismo encargado de, entre otras funciones, controlar al soberano (además de ser la cámara de representación de la voluntad del pueblo, a la que el Emperador debe respeto, es donde se preparan las leyes y disposiciones que éste deberá aprobar). Por lo que hace referencia a la ciudad, está es posiblemente la mayor urbe conocida, con cerca de un millón de habitantes, aunque en su periodo más esplendoroso rozó los tres millones. En sus calles se agolpan personas de todo tipo, gentes con gran cultura y mendigos tirados en las esquinas. Hay tres tipos de personas: los ciudadanos, gente con todos los derechos; los no ciudadanos, ya sea por ser extranjeros o por haber perdido su condición, y los esclavos, lo más bajo entre la sociedad. Como ciudad sede de la religión cristiana, sus avenidas están llenas de templos dedicados a su dios. Los dedicados a otros dioses, llamados paganos, están prohibidos y sus seguidores perseguidos. Tiene su hábitat aquí la figura conocida como Papa, representante de su dios en la tierra, máxima figura religiosa de todo el mundo que sigue esta creencia, lo cual tiene como consecuencia que una extrema fe, rallando el fanatismo, se haya instalado entre sus habitantes, olvidando o renegando de sus raíces paganas, no tan lejanas en el tiempo a pesar de lo que algunos se empeñen en hacer creer al resto. Una importante milicia cuida del orden en la ciudad. Ya fuera de Roma, la gente vive en pequeños pueblos, y los ricos hacendados en grandes villas rodeadas de tierras de cultivo trabajadas por esclavos. En Roma son famosos ciertos divertimentos, como las carreras o las luchas, las cuales atraen a miles de personas y que mueven miles de monedas en las apuestas, forma más que segura de arruinarse, a menos que se sea extremadamente afortunado, o muy rico. Todo ciudadano romano pasa una parte de su juventud sirviendo en el ejército (una forma de ascender aún más socialmente), de ahí su enorme poderío militar. Actualmente, Roma tiene dos frentes abiertos: uno son los galos, enemigos acérrimos; y el otro Cartago, rival en su lucha por la supremacía en el Mediterráneo. Las luchas con los galos se encuentran en la actualidad en punto muerto, limitándose a mantener vigiladas las fronteras merced al establecimiento de guarniciones permanentes en la zona limítrofe entre ambos países. El tema de los cartagineses ya es un asunto diferente. Las hostilidades se encuentran en un punto álgido. Ambas naciones son potencias navales, y los enfrentamientos en alta mar son bastante frecuentes últimamente. Además, la isla de Cerdeña ha sido arrebatada recientemente por los ejércitos romanos a los cartagineses, y la de Sicilia se encuentra dividida entre ambos bandos, con una serie de enfrentamientos tanto en tierra como en mar.

RUSSLAND

Florecente potencia surgida en el este en los últimos siglos, creada a partir de la unión entre diferentes tribus emparentadas con sus primos del norte pero abiertas al contacto con pueblos civilizados del oeste. Situada entre las estepas mongolas y el imperio frisio, al sur de las tierras caóticas, es actualmente crisol de gentes eruditas y estudiosas, hábitat de comerciantes y artesanos. Grandes ciudades jalonan su geografía a lo largo de los grandes ríos que recorren su territorio. Tierra de clima frío, grandes extensiones y picos enormes que se alzan a gran altura, su contacto con los pobladores de las tierras del caos y con los terribles mongoles los ha convertido en un pueblo duro, acostumbrado al sufrimiento y a la guerra constante. A pesar de ello, sus dirigentes, los cuales reinan bajo el epíteto de zares, se han empeñado en convertir a Russland en un lugar donde los sabios y los artistas se sientan atraídos y decidan instalarse; y lo cierto es que no les ha ido nada mal. Muchos de ellos viven actualmente en sus ciudades

principales. Éstas son pocas, pero de gran tamaño, aunque la mayoría de la población vive en pequeñas villas repartidas por su geografía. Las rutas que comunican las diferentes poblaciones no se encuentran en su mejor estado, aunque también es cierto que han mejorado de un tiempo a esta parte. En las ciudades, el ansia de lujo y refinamiento de sus soberanos no se refleja en una mejora de las condiciones de vida de sus habitantes, y por ello es habitual encontrarse mendigos tirados en cada esquina, no tardando en hallar la muerte muchos de ellos debido al clima extremo que persiste en algunas zonas. Una de las pocas salidas que les quedan a los pobres y sin recursos, aparte de mendigar y exponerse a morir de frío cualquier noche, es alistarse en el ejército y caer atravesados por alguna lanza caótica o una flecha mongola, de ahí el gran volumen del ejército rússlandiano. Sus fronteras se encuentran erizadas de fortalezas defensivas, sus luchadores son bravos y duros, acostumbrados al sufrimiento, pues saben que son lo único que se interpone entre las hordas caóticas y mongolas y sus conciudadanos. El país no tiene religión oficial, cualquiera es bienvenida, de ahí el gran número de templos dedicados a deidades diferentes que jalonan sus ciudades. La justicia es dura e implacable, pero a pesar de todo los hechos delictivos y los que de ellos viven no hacen sino aumentar, pues la alternativa a acabar toda la vida en una mazmorra o ser ejecutado tampoco es peor que morir de frío o hambre tirado en un callejón.

SÁHARA

Tierra inhóspita, inhabitable para muchos, los desiertos que la conforman son y han sido cuna de un buen número de imperios que han ido surgiendo a lo largo de las diferentes edades. Muchos de estos no han sobrevivido al entorno y las invasiones, y han desaparecido dejando tras de sí historias y leyendas sobre fabulosas ciudades enterradas llenas de riquezas, mientras que otros nuevos han surgido en su lugar. Las comunicaciones de estos países con el exterior son más bien escasas, dependiendo básicamente de las caravanas que a ellos se dirigen con periodicidad. Las condiciones son extremadamente duras, y muchos de los más jóvenes intentan emigrar, especialmente al norte o a Egipto. Todos los imperios aquí existentes son gobernados con mano de hierro, el ejército está tan presente en la vida diaria como los sacerdotes, y la gente normal es oprimida hasta límites casi inaguantables. Como decíamos anteriormente, el mayor problema al que se enfrentan es el propio desierto que los rodea, además de las bandas de forajidos que se dedican a atacar a las contadas caravanas que tienen ruta entre ellos y el exterior. Teóricamente el ejército vela por su seguridad, pero muchos de los comerciantes prefieren confiar antes en soldados externos que en sus propias tropas. Un punto a favor es el hecho de estar rodeados por restos de antiguos imperios: sus ciudades principales se han convertido en el punto de partida de grupos a la caza y captura de los supuestos tesoros escondidos que estos antiguos restos esconden.

SIRIA

Independizado de Persia hace muchos años ha, Siria vive y subsiste en la actualidad de ser tierra de paso. Pero la tranquilidad que ha gozado el país se ha visto puesta en entredicho por los cada vez más frecuentes ataques de su vecino del sur, Arabia. Los gobernantes sirios, con su rey a la cabeza, saben que resistir el empuje de las fuerzas combinadas de las tropas árabes es imposible y han enviado mensajeros a sus vecinos fenicios y persas solicitando ayuda, pero de momento han recibido la llamada por respuesta. Recurrir a Egipto es una posibilidad que se empieza a contemplar. Sólo el comercio que aporta, principalmente la Ruta de la Seda, no es suficiente y debido a los problemas fronterizos ésta se ha trasladado recientemente unos kilómetros al norte, evitando el paso por sus tierras y trayendo más problemas a la ya de por sí desesperada situación siria.

TRACIA

Una tierra dura, fértil en sus campos y rica en sus montañas gracias a las minas y la caza, pero hábitat de duros guerreros que hace años dominaron la región. Nuevos señores de la guerra han surgido y han centrado su atención en la cercana y populosa ciudad de Bizancio. Pero estos planes aún no han fructificado, y de momento pocos saben de ello. Aparentemente la atención tracia se dirige a sus fronteras

con Eslavia y al comercio que produce el caudaloso Danubio. Pero con los señores de la guerra reunidos bajo el yugo de un nuevo rey, estas ansias belicosas se han acrecentado los últimos años. Armaduras, espadas y flechas están siendo forjadas en los pueblos montañosos, fuera de la vista de los ojos extranjeros. Los pocos que sospechan de estas inquietudes se preguntan cual será el objetivo de los tracios, si éste se encontrará al norte o bien al sur.

VALAQUIA

Uno de los territorios más desconocidos, y al mismo tiempo, temidos, de toda Terra. Unas tierras que vieron como en su interior cobraba vida un demonio, el origen del cual nadie conoce, pero que dotó a estas montañas de un aura de malignidad que la transformó para siempre. Nadie sabe como fue, ni quien fue el primero, ni cuando se originaron exactamente los cambios, pero algunos de sus habitantes cambiaron, convirtiéndose en el mayor mal de toda la región. La malignidad del demonio se dejó sentir, así nacieron los Vampiros, Cambiaformas, y otras criaturas que aterrorizaron –y aún lo siguen haciendo – la región y sus habitantes. Pero su mayor plaga fue al mismo tiempo su salvación. Muchos conquistadores llegaron, sólo para verse derrotados por ese poder oscuro y desconocido que albergaba su interior. Tierra de vampiros, hombres lobo, demonólogos y hechiceros, los habitantes normales sufren el azote cada día de sus vidas. Gobernados por títeres humanos, son los poderosos chupasangres los que mueven los hilos desde las sombras, una verdadera sociedad inmortal de seres nocturnos ávidos de poder. Vivir en sus ciudades es duro, pero también lo es hacerlo en los campos infestados de lupinos y otras criaturas.

ZONA SELVÁTICA

En el continente conocido como África, más allá de los desiertos del Sahara y las ciudades nubias, se extiende un territorio inexplorado, prácticamente impenetrable, denominado genéricamente la Selva. Todo lo que alcanza la vista es una aparentemente infinita capa verde de vegetación que, en las zonas más profundas, llega a ocultar completamente la luz del sol incluso durante el día, impidiendo que ésta llegue al suelo. Poco se sabe de ella, tan solo que está poblada por diferentes tribus de hombres de piel oscura, quizás emparentados con los nubios en épocas lejanas, que guerrearán entre ellas y que matan a todo aquel que se aventura en su interior. Pero si eso fuera cierto, no explicaría el origen de las antiguas historias que hablan de un misterioso imperio conocido como Kush, situado en el interior de la selva, con la capital en una ciudad del mismo nombre cuyos edificios están recubiertos de oro y donde torres de marfil jalonan sus amplias avenidas. Algunos dicen que eso no son más que leyendas que cuentan algunos selváticos que de vez en cuando se relacionan con los vecinos llamados civilizados, aunque otros opinan que en toda leyenda hay algo de verdad.

PROFESIONES CON NIVELES

Algunas profesiones disponen de un paso superior, una maestría en el camino seguido que sólo se obtiene después de muchos años de estudio, práctica y sacrificio. Entre éstas encontramos la carrera de Artesano, Hechicero y Alquimista, que requieren con anterioridad el paso por aprendiz, además de la de Sacerdote, Druida o Shamán, con el paso previo de Acólito. Además, la carrera de hechicero presenta cinco pasos hasta llegar a alcanzar la maestría total, y tres las de Alquimista, Druida y Sacerdote (incluiremos a partir de ahora la de shamán dentro de ésta), algo difícil de conseguir. Para poder realizar el tránsito entre un estadio y el siguiente, a nivel de juego es necesario cumplir una serie de requisitos que vendrán determinados en la descripción de cada profesión.

Un aprendiz de artesano únicamente puede convertirse en artesano en el campo en el cual está versado; así por ejemplo, un aprendiz de curtidor no podría convertirse en un artesano de otra disciplina, a menos que decidiese pasar a ser aprendiz de otra profesión artesanal.

Las profesiones de hechicero, alquimista y clérigo disponen de una serie de poderes, los hechizos, vedados al resto de seres humanos. Pero la manera de obtenerlos varía. El clérigo la obtiene a partir de su comunicación con su dios o dioses, el druida de su comunión con la naturaleza y el alquimista y hechicero mediante el estudio y el aprendizaje con otro compañero de profesión. Todos obtienen además –por supuesto –los frutos de la experiencia.

Acólito: En el mundo en que jugamos, los dioses están presentes a través de sus fieles y aquellos que los representan sobre la tierra, los sacerdotes. Pero para poder llegar a este alto estadio, hay que seguir previamente una vida de aprendizaje y sacrificio, durante la cual el novicio debe superar una serie de pruebas que determinarán si su dios o dioses lo consideran suficientemente apto para convertirse en su representante terrenal. Este periodo puede transcurrir de diversas formas: algunos permanecen encerrados en iglesias, monasterios, ermitas, cuevas o templos donde aquellos que ya han alcanzado el estatus superior los aleccionan y preparan para el gran paso, mientras que otros reciben el encargo de viajar y acumular el conocimiento a través de la experiencia. Cualquier forma es válida, los dioses no tienen en consideración el método sino la valía de la persona, así como su fe y determinación y seguimiento de la senda escogida. Cuando llega el momento, aquellos que viven en los lugares sagrados son confirmados como nuevos sacerdotes por sus superiores, iguales a partir de ese instante; mientras, aquellos que han viajado por el mundo en busca de la sabiduría necesaria, cuando creen estar preparados deben dirigirse a uno de estos lugares donde los sacerdotes los probarán y confirmarán o negarán en el derecho de ostentar tal título. Por supuesto, cada religión tiene sus propios métodos y matices, pero podríamos decir que, a grandes rasgos, este es el camino seguido.

A nivel de juego podemos decir que para que un acólito de cualquier religión se convierta en un sacerdote debe cumplir los siguientes requisitos: un Enseñar del 70%, cuatro habilidades más propias de su profesión también al mismo porcentaje; los talentos de Bendición y Oración (aunque éstas no serán efectivas hasta haberse convertido en Sacerdote), además de Resistente a los Engendros demoníacos.

Sacerdote: Aquel que ha cumplido los requisitos exigidos se convierte en un Sacerdote. A partir de ahora, su existencia está ligada a su dios o dioses, y obtiene inmediatamente la posibilidad de utilizar los talentos adquiridos con anterioridad pero hasta entonces inhábiles, además de un porcentaje de Invocación igual a 1D4 en % (para más detalles sobre Invocación ver el capítulo pertinente). Por supuesto, y al igual que ocurre con los acólitos, los sacerdotes deben seguir unas reglas de conducta marcadas por la deidad adorada, las cuales quedarán determinadas por el director de juego. Los clérigos tienen, al igual que los acólitos, dos opciones, aunque con objetivos diferentes a éstos. La primera de ellas, permanecer en el templo, donde adiestrarán a nuevos acólitos y mantendrán los servicios religiosos que prestan a la comunidad. La segunda consiste en dirigirse en busca de otras tierras donde extender la palabra de la deidad, buscando nuevos creyentes o purgando a sus enemigos. La carrera de sacerdote, como dijimos anteriormente, presenta tres estadios: el primero, una vez convertido en sacerdote, fue explicado anteriormente. Para acceder al segundo nivel de sacerdocio, llamado de diferentes formas según la religión a la que se pertenezca (normalmente Sacerdote Mayor), es necesario haber alcanzado el 80% en Enseñar, así como en dos habilidades más, y el resto de las básicas de la carrera al 70%. Además, el clérigo debe conocer, además de Bendición y Oración –las cuales sí puede utilizar –los talentos de Oratoria y Curación (o Maldición, dependiendo de la religión), aunque éstas últimas no podrán ser utilizadas aún. Además, debe poseerse el talento de Inmunidad a los Engendros Demoníacos. Finalmente, para acceder al tercer nivel del sacerdocio (Sumo Sacerdote), es necesario haber alcanzado el 90% en Enseñar y dos habilidades más, un 80% en el resto de básicas; además de los talentos de los niveles

anteriores, un Sumo Sacerdote debe poseer un nivel de Invocación igual al 25% como mínimo y haber pasado un mínimo de 10 años como Sacerdote Mayor.

Hechicero: Odiados en algunos lugares, adorados en otros, inexistentes en muchos. Son los hechiceros, personajes con poderes que escapan al entendimiento de la mayoría de la gente. El hechicero nace y se hace, necesita ser una persona que disponga de una gran fuerza interior, con gran capacidad de sacrificio y de superación. Pero debe saber también que la suya es una senda no exenta de peligros, donde un pequeño error puede conducirlo hasta su destrucción definitiva, o peor aún, a una eterna agonía. Pero las contrapartidas merecen la pena, o eso opinan todos los que siguen este oscuro camino. El primer paso para convertirse en un poderoso hechicero es que alguno ya experimentado descubra el potencial oculto en algún niño o joven y lo convierta en su aprendiz. Si tal cosa sucede, el futuro lanzador de hechizos inicia un largo camino hasta su madurez definitiva. Si las cosas no se tuercen, una persona suele pasar largos años como aprendiz. Tras un mínimo de 4D4 años junto al maestro hechicero, llega el momento en que éste lo despidе y lo envía a recorrer el mundo en busca de aquello que aún le falta, la experiencia del día a día, de todo aquello que lo rodea, y a valerse por sí mismo. Cuando el aprendiz crea que ha reunido suficiente conocimiento y sabiduría, una nueva senda se abrirá ante él, y volverá al maestro el cual le mostrará la entrada a este nuevo mundo. A efectos de juego, un aprendiz de hechicero debe alcanzar el 60 % en todas sus habilidades, y al menos el 65% en dos de ellas. Para obtener la facultad de lanzar hechizos de primer nivel debe, si está junto al maestro, pasar una tirada de Poder x 5. En caso de fallar, otro año más de estudio será necesario. Si no puede ir junto al maestro –no importan los motivos – el aprendiz puede usar su fuerza interior para obtener la posibilidad de lanzar hechizos, simulada en una tirada de Poder x 1. Si logra esta última, no será ya necesaria la otra, aunque siempre que sea posible intentará realizar la primera, aunque deba recorrer miles de kilómetros para reunirse con su mentor. Si logra esta tirada –el pj deberá gastar, para tener la posibilidad de realizarla, 100 puntos de experiencia, no importa si es x1 o x5 –obtendrá la facultad de poder lanzar hechizos de nivel 1 y ya será hechicero – este cambio necesita otros cien puntos de experiencia –de primer nivel, aunque si falla la tirada pierde los puntos y no obtiene el beneficio deseado. A partir de este momento ya no necesita mentor, y podrá seguir su viaje como mejor prefiera, bien estudiando junto a otro hechicero o bien recorriendo mundo. Como dijimos anteriormente, la profesión de hechicero tiene cinco niveles, y para alcanzar el segundo deberá alcanzar al menos el 65% en todas las habilidades, y un 70% en dos de ellas y un 75% en dos más. Cuando eso se produzca, realizará una nueva tirada de Poder x 5 –en todos los casos, no ya x1 –para obtener la habilidad de lanzar hechizos de segundo nivel. Necesitará, al igual que antes y en todos los pasos posteriores, el gasto de 100 puntos para intentar la tirada y 100 más para el cambio. Si falla, de nuevo, como en los otros pasos, un año más de estudio. Este procedimiento se seguirá en todos los pasos, hasta alcanzar el ansiado nivel 5 de hechicero. Los requisitos para pasar de segundo a tercero son: todas las habilidades al 70%, dos de ellas al 75% y dos más al 80%. De tercer a cuarto son: todas las habilidades al 80%, dos más al 85% y otras dos al 90%. Finalmente, del cuarto al quinto se necesita poseer todas las habilidades al 90%, dos de ellas al 95% y dos más al 100%.

También, como decíamos antes, los hechiceros reciben diferente consideración según el lugar de donde procedan o donde se encuentren. En algunos países tal figura no existe, así que si de pronto aparece alguien usando unos poderes mágicos desconocidos y que no tiene un origen divino podría dar lugar a más de un problema, más si los habitantes son bastante beligerantes con ciertas demostraciones. En otros lugares los hechiceros existen, pero bajo el nombre de brujos. Los hay que son aceptados por la comunidad, es más, utilizan sus poderes en beneficio de la gente ganándose su gratitud y confianza pero otros son perseguidos, y la sola mención de su nombre provoca el miedo entre las gentes, miedo a los propios hechiceros y miedo a todo aquello que viene detrás, es decir, sus cazadores (desde religiosos hasta cazarrecompensas).

Druida: El druida es una persona que ha alcanzado una comunión con la naturaleza que, por norma general, le está vedada al resto de la gente. El druida vive en una armonía con la tierra que lo rodea, a la que sirve y protege, y la cual le ofrece una serie de poderes inalcanzables para el resto de mortales. Los druidas únicamente existen en algunas zonas, siendo su hábitat principal los profundos bosques galos y del centro de Europa. Es en estos lugares donde alcanzan su máximo esplendor y plenitud. Al igual que sucede con un sacerdote o clérigo, el primer paso para convertirse en druida es ser un acólito. El proceso de aprendizaje no dura menos de 10 años. A esto se le deberá sumar el resultado en años de lanzar 4D4. En términos de juego, un acólito para convertirse en druida debe poseer: un Enseñar del 70%, cuatro habilidades más propias de su profesión también al mismo porcentaje; los talentos de Comunión con la Naturaleza y Sentir Vida Animal y Sentir Vida Vegetal y Lanzar Hechizos de nivel 1 (aunque no conocerá aún ningún hechizo de este nivel). Si eso sucede, se convoca un cónclave de druidas (esto se

realiza una vez al año, en el solsticio de verano) donde los aspirantes a druida acuden y son puestos a prueba por sus mayores. Para representarlo, el personaje debe realizar una tirada de Sabiduría x 5 (gastando 100 puntos de experiencia) y acudir recomendado por un druida. Si logra pasar la tirada, gasta otros cien puntos y se convierte en druida de nivel 1, o Druida a secas (los dos pasos siguientes son Druida Mayor y Maestro Druida). Para pasar a Druida Mayor (nivel 2) los requisitos a cumplir son los que siguen: es necesario haber alcanzado el 80% en Enseñar, así como en dos habilidades más, y el resto de las básicas de la carrera al 70%. Además, debe poseer el talento de Transformación Animal (dos veces) y Lanzar Hechizos de nivel 2 (aunque, como ocurre cuando se es acólito y se posee lanzar hechizos nivel 1, aún no es efectiva). Posteriormente, para alcanzar el nivel de Maestro Druida o tercer nivel, un rango únicamente logrado por muy pocos a lo largo de la historia, los requisitos solicitados son los que siguen: dos habilidades propias al 100% y el resto por encima del 90%, el talento de Transformación Animal en cuatro tipos, y Lanzar Hechizos de nivel 3. Por supuesto, el pago en puntos de experiencia permanece igual que en los pasos anteriores.

Alquimista: Los alquimistas son personas estudiosas, buscadores siempre de las respuestas a las grandes preguntas a través de la experimentación y el análisis. Utilizan compuestos presentes en la naturaleza para lograr sus fines. Buena parte de su vida la pasan encerrados en sus laboratorios, realizando experimentos y buscando en libros aquellos secretos de la transmutación material necesaria para avanzar en el conocimiento que tanto anhelan. Los alquimistas existen sólo en aquellos países lo suficientemente avanzados como para proporcionarles aquellos materiales que necesitan, y donde la investigación alquímica no está prohibida, aunque no sea mayoritariamente conocida. Cierto es que, en algunos lugares, ser alquimista puede significar problemas, especialmente si las creencias religiosas son bastante estrictas, de miras estrechas y profundas convicciones. Pero éste no es el único problema al que se enfrentan los alquimistas: otro es la falta de materiales, aunque el hecho de asentarse en ciudades importantes, donde el comercio sea un aspecto fundamental de la vida urbana, puede favorecer la obtención de estas materias primas. Otro más es la necesidad de una buena biblioteca, o bien la oportunidad de hacerse con ciertos libros escritos por otros alquimistas donde se describan sus experimentos.

Los alquimistas necesitan unos lugares donde vivir bastante espaciosos, donde poder colocar su Atanor alquímico, el lugar donde llevarán a cabo sus experimentos, allí donde arde el fuego alquímico en el que se basa su arte.

El primer paso para acabar convirtiéndose en un gran alquimista es ser un aprendiz, tener un maestro que le enseñe a uno todos los secretos básicos para iniciarse, y una vez aprendidas estas nociones, fabricar su propio Atanor y convertirse en un alquimista de pleno derecho.

A efectos de juego, para convertirse en alquimista y dejar atrás la etapa de aprendiz, un personaje debe cumplir los siguientes requerimientos: la habilidad de Alquimia al 70%, así como dos habilidades más al mismo porcentaje; haber construido el propio atanor (ver para ello el apartado al final de la descripción de la profesión) y Alquimia 1. Una vez un personaje alcanza el rango de alquimista, únicamente le restarán ya dos pasos hasta convertirse en un Maestro Alquimista. Para pasar de Alquimista a Alquimista Mayor deberá poseer la habilidad de Alquimia al 80%, dos habilidades más a idéntico porcentaje, y el resto de propias al 70%, además de Alquimia 2. Finalmente, para convertirse en un Maestro Alquimista el personaje debe poder usar Alquimia con un 100%, además de dos habilidades propias más al 90%, y el resto de éstas con un 80%, además, por supuesto, de Alquimia 3.

Cada paso entre los distintos niveles de alquimista requieren, como en el resto de profesiones, del gasto de 100 puntos de experiencia.

La construcción del Atanor: La construcción del Atanor es una de las etapas más importantes dentro la vida de un alquimista, viene a ser en cierta medida el paso de la juventud a la madurez. Alguien que haya sido ya capaz de construir su propio Atanor gozará del respeto de sus compañeros de profesión. Para llevarlo a cabo, el aprendiz deberá gastar un total de 500 px y tener éxito en una tirada de Alquimia. En caso de fallarla, los puntos gastados se pierden y el desafortunado deberá intentarlo de nuevo cuando haya conseguido reunir esos puntos nuevamente. A partir de éste momento el aprendiz ya podrá empezar a realizar y experimentar con sus propias creaciones.

Artesano: Los artesanos son una profesión que existe ya en los pueblos menos avanzados que hay en la región, y que en las ciudades más avanzadas se han reunido bajo la denominación de Gremios, entidades que agrupan a profesionales del mismo sector (gremio de peleteros, de curtidores, etc) para defender sus intereses ante los poderes mayores (véase iglesia, señores feudales, reyes o emperadores). Los artesanos surgen cuando las pequeñas ciudades crecen en tamaño, y el habitante que hasta ese momento obtenía todo lo que necesitaba de su propio trabajo ve como ese camino se vuelve difícil de seguir, surgiendo la persona especializada en una tarea concreta. Los artesanos se nutren de jóvenes de familias que mandan a

sus hijos a la ciudad –o de habitantes de las mismas –con la esperanza de un buen sueldo y una forma digna de ganarse la vida. Trabajan en estrecha relación con el sector comercial, así como con los habitantes directamente.

El primer paso antes de convertirse en artesano es encontrar a uno de éstos que lo acepte a uno como aprendiz, proceso en el que uno puede estancarse durante años, a menos que demuestre una capacidad importante, iniciativa y destreza suficientes como para que el artesano se fije en él, lo adopte como discípulo aventajado y lo promueva rápidamente. Para que un individuo pase de aprendiz a artesano debe poseer todas sus habilidades por encima del 70%, dos de ellas por encima del 80% y las dos principales según el artesanado escogido –que crea conveniente el director de juego –a un 90% al menos.

Shamán: Además de todo lo explicado en la categoría de Sacerdote, y que vale también para la profesión de shamán, diremos que esta figura es habitual en pueblos que viven aislados, en lugares donde las condiciones de vida son casi extremas, el nivel de civilización es bastante bajo en comparación de la media, y que dan mucha importancia al clan o tribu. El shamán cumple, dentro de estas gentes, el papel de guía, complemento perfecto del jefe militar que suele ser el líder al que todos siguen. Su función es también religiosa, una figura con experiencia, de avanzada edad normalmente, a la que todos le piden consejo; aborda también aspectos que podrían relacionarse con un curandero. En fin, muchos son los campos en los que se mueve el shamán. Pero el primer paso es convertirse en un aprendiz, un acólito. Para ello, cualquier personaje que quiera u obtenga esta profesión en la tirada de dados deberá realizar una tirada de Poder x 5. En caso de fallar la tirada el jugador deberá volver a escoge una nueva profesión o lanzar los dados de nuevo en la tabla. Si logra sacarla ya estará listo para empezar su carrera como acólito. El entrenamiento de un futuro shamán es largo y difícil, y el personaje deberá sumar un total de 6D4 años a su edad. Tras esto, lo siguiente será cumplir los siguientes requisitos: un Enseñar del 70%, cuatro habilidades más propias de su profesión también al mismo porcentaje; los talentos de Visión Futura y Conocimiento de los Ancestros. Tras esto, una nueva tirada de Poder x 5 (con el consiguiente gasto de 100 puntos de experiencia) que representará el examen al que será sometido antes de convertirse en shamán. Si falla, deberá sumar otro D4 a su edad antes de volver a intentarlo (o bien dejar transcurrir las aventuras pertinentes hasta cumplir esos años). Si logra pasar la tirada se convertirá en un shamán de pleno derecho. Un shamán únicamente tiene dos niveles más donde avanzar, a diferencia del hechicero que presenta cinco. El segundo estadio es el de Shamán Místico, y el tercero el de Shamán Ancestro. Un shamán para convertirse en Místico necesita cumplir los siguientes requisitos: el 80% en Enseñar, así como en dos habilidades más, y el resto de las básicas de la carrera al 70% además de dos talentos nuevos. Una vez cumpla los requisitos, para pasar de Místico a Ancestro necesita lo siguiente: Cuatro habilidades al 90% y adquirir otras dos talentos, además de las de Tótem Ancestral y las poseídas anteriormente.

Talentos de Shamán: Visión Futura, Conocimiento de los Ancestros, Curación Continua, Curación Mística, Curación Ancestral, Maldición Ancestral, Enemigo Ancestral, Tótem de Tribu, Jauría Protectora, Tótem Ancestral.

Conjuros de Shamán: Maldición Ancestral, Curación Ancestral, Arma Ancestral, Curación Mística, Curación, Maldición, Maldición Mística.

Tótem Ancestral: el personaje es un verdadero tótem viviente. Allí donde va sus compañeros situados en un radio de 10 metros reciben las bonificaciones normales por tótem de tribu. El shamán puede adquirir nuevos talentos que mejoren la calidad del tótem. Aquellas que poseyera para sí no afectan a sus compañeros, así si tenía ya la de Curación Ancestral le seguirá afectando sólo a él hasta que la compre de nuevo para el Tótem Ancestral.

Talentos de Tótem: Resistencia a (uno de los varios tipos existentes), Inmunidad a (uno de los varios tipos existentes), Valor, Sexto Sentido, Amistad Animal,

Invocación de Ancestros: Los shamanes gozan de una poderosa habilidad, que no es otra que la de convocar a los Ancestros para solicitarles su ayuda en momentos de gran necesidad. Para poder realizar este llamamiento el invocador debe ser un Shamán Ancestro, ningún otro, ni un Shamán Místico, sería capaz de llevar a cabo tal hazaña. Para ello, el shamán debe poseer el talento Invocar Ancestro, la cual empieza con un porcentaje inicial igual al Poder del invocador (cada invocación con éxito permite posteriormente un aumento de las posibilidades de invocación, como si se tratase de una habilidad cualquiera). Si la invocación es exitosa el shamán ha llamado a su lado un espíritu de un antepasado, el cual ha respondido a su solicitud de auxilio (cabe decir aquí que un espíritu únicamente responderá si las circunstancias verdaderamente lo exigen, es decir, existe un riesgo cierto para la vida del shamán, permaneciendo esta decisión bajo el criterio del director de juego, pero que en ningún caso debe permitir que esto se convierta en un salvapjs). Si la llamada ha tenido éxito el shamán será parcialmente poseído por un Espíritu Ancestro, el cual unirá sus habilidades a las del invocador. Esto significa que el shamán

podrá sumar 1D6 a todas sus características físicas, además de sumar 4D8 a un total de 2D4 habilidades de su elección, aunque previamente, en el momento de la invocación, el personaje deberá determinar que tipo de ancestro (guerrero, erudito, pícaro, etc) está tratando de invocar, para que el director de juego no permita que un personaje invoque un ancestro cuyas habilidades no cuadren con ninguna profesión. La posesión durará 1D6 horas.

HECHICERO

Cuando un personaje escoge la opción de convertirse en aprendiz de hechicero, un arduo y largo camino se abre ante él. Al empezar sus aventuras, un jugador lanzará 1D4 y esos serán los hechizos de Magia Vulgar que conoce inicialmente. Éstos no son propiamente hechizos, sino más bien trucos sencillos, pero que a pesar de todo pueden ser de bastante utilidad durante el juego. Todo truco de magia vulgar aprendido posteriormente tiene un coste de 100 puntos de experiencia. Cuando un personaje pasa a ser hechicero, ya puede aprender y lanzar hechizos según sea su nivel. En los dos primeros niveles, el aprendizaje de un hechicero no se decanta por ninguna escuela especial, eso empieza a suceder a partir del tercer nivel. En la profesión de hechicería encontramos lo que se denominan escuelas (por ejemplo, demonología, nigromancia, ilusionismo, etc), las cuales marcan el sendero por el que se decantarán los hechizos del brujo. Existen los llamados hechizos generales, los cuales pueden aprender todos los hechiceros; pero también tenemos los hechizos de senda y escuela, aquellos limitados a los que siguen esa senda y esa escuela en concreto. Hasta el segundo nivel todos los hechizos son generales, pero a partir del tercero los estudiantes de las artes arcanas empiezan a definirse. Así, encontramos la hechicería Negra, la Mental, la Neutra y la Blanca. Es en el tercer nivel cuando el hechicero se decanta por una senda. En este nivel todos los hechizos de una senda son iguales, no diferenciando aún en escuelas. Es a partir del cuarto cuando esta diferenciación por fin se produce, y el hechicero escoge por fin su escuela.

NEUTRA: ELEMENTALISMO /CONJURACIÓN

NEGRA: NIGROMANCIA /DEMONOLOGIA

BLANCA: CURATIVA / PROTECTORA

MENTAL: ILUSIONISMO / MENTALISTA

EL MUNDO DE TERRA

El mundo de juego es un mundo que recuerda mucho al nuestro: sus pueblos, sus diferentes culturas, hasta su geografía tiene gran parte en común con el que conocemos. Pero también hay sus diferencias. En este mundo los dioses existen, y por ende la magia. Pero además, las peores pesadillas de la humanidad se han hecho realidad. La creación del universo no está clara, cada religión tiene su propia versión de tal hecho, y en cada una de ellas su Dios o Dioses fueron los responsables de lo sucedido. Sea como sea, lo cierto es que nadie sabe con certeza como se produjo, pues los recuerdos o los escritos no alcanzan hasta tal edad pretérita. Lo que si saben todos es que hace ahora unos pocos cientos de años, algo hizo enfadar a esos mismos dioses creadores, pues en su ira arrojaron sobre la tierra su furia destructora. Existía en esos tiempos un continente situado al oeste de Europa y África, más allá del mar Atlántico, de nombre precisamente Atlántida. Eran el pueblo más desarrollado que había hollado la tierra, años por delante de sus vecinos del este, ya fueran éstos griegos, francos, egipcios o de la lejana y misteriosa Catay. Sus barcos cruzaban los mares embravecidos como quien atraviesa en un bote un río dormido. Sus comerciantes proveían a los demás pueblos de sus misteriosos objetos, regalos todos ellos para reyes y emperadores. Pero algo no debió gustar a los dioses, o eso dicen las crónicas. Una noche, cuando las estrellas iluminaban el cielo con su tenue resplandor, la fatalidad sacudió al mundo. Del cielo los Dioses arrojaron tres grandes rocas, su Ira hecha piedra. Una fue a caer encima de la Atlántida, pues así fue visto desde las costas occidentales de Europa y África. Otra cayó en el norte, más allá de las tierras de los vikingos y Nortland. Por último, la tercera se precipitó en el desierto, entre las estepas y Catay. La Atlántida se hundió, o eso creen los que más saben de esto. Lo cierto es que desde ese día ningún barco llegó desde sus costas, y todo aquel que se aventuró hacia el oeste desapareció y nada más se supo de él. En el norte, pueblos enteros sufrieron la maldición de los dioses, Caos le llaman los que al sur se encuentran. Años después de la tragedia, hordas de seres inmundos, guerreros cubiertos de negras corazas y seres portadores de magia extraña se precipitaron hacia las tierras del norte de Europa en una carrera de sangre y muerte. Afortunadamente, lograron ser detenidos y rechazados, pero desde entonces, cada ciertos años, nuevas hordas se han precipitado intentando arrasarlo todo aquello que aparecía en su camino. Lo peor es que, todo aquel que se aventura en las tierras caóticas sin protección mágica (ya sea proporcionada por hechiceros, shamanes o clérigos) a las pocas horas empieza a sufrir los efectos de la Maldición del Caos, y las mismas mutaciones que afectaron a los que sobrevivieron a la caída de la roca les afectan a ellos. Y al igual que sucedió en el norte sucedió en el este, aquí conocido el mal como la Sombra. El centro del continente es ahora un yermo muerto, donde la única vida que sobrevive es aquella producida como consecuencia de las mutaciones de las tierras sombrías. Afortunadamente, las ansias de muerte de sus habitantes no parecen ser tan rabiosas como las caóticas, y si algún intento hay de destruir algo éste suele dirigirse más hacia el oeste, a Catay, que al este. De ahí la construcción hace años por parte de los emperadores catayanos de la Gran Muralla, un baluarte que protege sus tierras de la infestación de las sombras.

Este es el mundo de Terra, un lugar donde conviven los pueblos más civilizados junto a las hordas de la destrucción, donde las luchas entre diferentes reinos están a la orden del día, donde los enfrentamientos comerciales o religiosos marcan el devenir de unos pueblos sometidos a la voluntad de los dioses.

Habilidades según Habilidad

Abrir cerraduras: Permite abrir desde puertas cerradas hasta cofres. El director de juego puede dar un bonus o un malus, en caso que la cerradura se salga de lo corriente por algún motivo. En caso de abrir una cerradura que contenga una trampa, el éxito en esta tirada permite su apertura, pero también dispara la trampa. Para impedirlo sería necesario primero un éxito en buscar y posteriormente otro en Montar/desmontar trampas.

Armería: El personaje conoce todo aquello referente a las armas, armaduras, y otros elementos militares. Su posible procedencia, posible dureza o cualquier otra característica importante. Por supuesto, es imprescindible también su conocimiento para poder forjarlas.

Arte: Esta habilidad engloba todos los aspectos artísticos que pueden encontrarse, desde la pintura hasta la escultura o la música. Quien posea esta habilidad tiene la base en cualquiera de ellas, pero deberán subirse por separado, determinando cada una independientemente.

Artesanía: Los conocimientos básicos para poder fabricar desde los utensilios más indispensables —como el calzado o la ropa— hasta los más complicados, como venenos, objetos de hierro u otros materiales.

Cocinar: No se refiere a preparar una comida básica, sino a los conocimientos necesarios y la destreza indispensable para degustar a los paladares más exquisitos.

Conducir carro: Como saber manejar cualquier tipo de vehículo con ruedas, desde cuadrigas hasta los típicos carromatos.

Disfrazarse: Como adoptar una identidad que nos haga pasar desapercibidos. El dj puede modificar el porcentaje que se posee en función de los materiales poseídos y las circunstancias en que tenga lugar.

Fabricar flechas: Habilidad necesaria para poder fabricar tanto flechas como ballestas. Por supuesto, los materiales son indispensables y pueden influir en el resultado final.

Falsificar: Se usa esta habilidad para copiar cualquier documento escrito, sirviendo tanto para las copias fraudulentas como para la duplicación de libros o manuscritos. Para detectar una falsificación es necesaria una tirada exitosa de esta misma habilidad. Si la falsificación es resultado de un crítico, será necesario otro para descubrirla.

Hacer /Deshacer nudos: Tanto para atar cuerdas como para apresar personas y criaturas (y liberarse de las ataduras, claro). Como ocurre con la habilidad anterior, un nudo hecho con un crítico necesita otro crítico para deshacerse.

Juego: Esta habilidad abarca desde los típicos dados hasta los juegos más exóticos de diferentes países. Una vez el personaje esté familiarizado con las reglas del juego en cuestión, podrá usar ya esta habilidad para participar en éste.

Manejar botes: Como conducirse en un río, mar o lago, desde aguas tranquilas hasta embravecidas (con posibles modificadores, claro).

Montar /desmontar trampas: Esta habilidad sirve tanto para colocar una trampa y que sea efectiva y difícil de descubrir, como para desmontarla una vez encontrada. Una trampa muy bien montada puede hacer que sea más difícil el hecho de dar con ella.

Navegar: Habilidad imprescindible para manejar un barco en alta mar, desde el aprovechamiento de las corrientes, al uso de los aparejos o cualquier otra circunstancia a considerar por el dj. Un fallo no significa que la nave se hunda, tal vez retrase un viaje, haga errar el rumbo o provoque alguna rotura a bordo que requiera reparación. El uso de la astronomía suele ir aparejada a esta habilidad para poder calcular un rumbo correctamente.

Ocultar: Esconder un objeto para que no sea encontrado, tanto llevándolo encima como en algún escondite. El tamaño del objeto, el nivel de registro y el escondrijo pueden modificar la tirada. Naturalmente, ciertas condiciones pueden hacer imposible cualquier intento de ocultamiento.

Primeros auxilios: Cada vez que un personaje recibe una herida, es posible paliar sus efectos con una tirada exitosa de primeros auxilios. Una tirada exitosa permite recuperar 1D4 puntos de vida perdidos con la herida en cuestión. Sólo se permite un intento por personaje y herida, y si una herida ha sido tratada con éxito ningún personaje más puede intentarlo. Un crítico permite recuperar 1D4 +4, mientras que una pifia ocasiona la pérdida adicional de 1D4 puntos más.

Robar: Como cortar las bolsas que cuelgan de los cinturones de los desprevenidos transeúntes.

Tocar instrumento: Hay que especificar el instrumento musical en el que un personaje centra su atención. Se pueden escoger diferentes instrumentos, subiendo cada uno por separado. Aquellos que sean afines pueden proporcionar un bonus aunque no sea exactamente el mismo con el cual un personaje ha practicado.

Tortura: Para conseguir obtener información de una persona que se niegue a facilitarla por propia voluntad. Un fallo en la tirada significa que el personaje pierde 1d6 puntos de vida, mientras que una pifia supone la muerte del pobre desgraciado. Con un éxito, el individuo se ve obligado a realizar una tirada de Fuerza de Voluntad. Si falla, responderá a las preguntas realizadas. Con un éxito, puede negarse, o responder lo que quiera. Si obtiene un crítico, el torturador queda convencido que dice la verdad. Si la tirada de Tortura es un crítico el blanco debe obtener un valor igual en su tirada de fuerza de voluntad para resistir.

Habilidades según Agilidad

Acrobacias: El sentido del equilibrio llevado a su máxima expresión. Puede usarse para cruzar por un terreno muy estrecho o para realizar todo tipo de piruetas.

Contorsionismo: Saber como retorcer el propio cuerpo, muy útil para intentar liberarse de ataduras o pasar a través de lugares tan pequeños que parece imposible.

Correr: Salir huyendo a veces suele ser una buena elección. Cuando un personaje persigue a otro se realizan tiradas enfrentadas. A veces son necesarios un cierto número de éxitos más que el oponente para dejarlo atrás, quedando este número a discreción del dj.

Discreción: Esconderse puede resultar en ocasiones insuficiente: un mal paso, un golpe involuntario... Esta habilidad representa la capacidad del personaje de pasar desapercibido, ya sea en la oscuridad siguiendo a alguien o camuflándose entre la multitud.

Emboscar: Usaremos esta habilidad cuando queramos pillar a alguien por sorpresa y asestarle un golpe. A diferencia de esconderse, el uso de emboscar antecede a un ataque. Igualmente que con ésta, observar o escuchar anulan sus efectos.

Esconderse: Saber esconderse aprovechando objetos, sombras, lindes de puertas. Una tirada de observar o escuchar –dependiendo de las circunstancias –con el mismo resultado puede anular los efectos de esta habilidad.

Lanzar: Para arrojar, desde una cuerda y engancharla hasta un objeto improvisado a modo de arma o una de las consideradas arrojadizas.

Malabarismos: Los típicos juegos de manos.

Montar: Saberse manejar en caballos, mulas, asnos o burros. Si se trata de por ejemplo, camellos, un personaje usará la mitad de su porcentaje, a menos que éstos fueran su elección principal. Lo mismo vale en sentido inverso.

Nadar: Para mantenerse a flote y avanzar a través del agua sin ahogarse. Ver la reglas de asfixia para el caso que alguien no lo consiga. Armaduras más pesadas que las de cuero, con piezas de metal, exceso de

carga u otras particularidades pueden dificultar o hacer imposible los intentos de nadar, quedando los modificadores a discreción del dj.

Saltar: El salto tanto horizontal como vertical. Horizontalmente, un personaje puede saltar hasta tres metros, uno y medio de forma vertical. Un buen impulso ayuda a superar esta distancia.

Trepar: Para ascender por diferentes superficies, desde árboles hasta muros. El uso de cuerda proporciona un bonus del 40%. Una superficie particularmente difícil –por lisa y falta de lugares donde agarrarse – puede dar como resultado una serie de malus a la tirada.

Habilidades según Percepción

Buscar: Saber encontrar las cosas ocultas o que pasarían desapercibidas al resto de personas: un cajón secreto, una mancha de sangre pegada a una pared son ejemplos del uso de esta habilidad.

Cazar: La habilidad indicada para sobrevivir en los bosques u otros lugares parecidos. Una tirada exitosa indica que el personaje conoce las costumbres de los animales que allí viven, que lugares suele preferir para descansar, cuando son más fáciles de encontrar, o que partes prefiere del lugar, si los altos riscos o las profundas cañadas. Esta habilidad se complementa perfectamente con otras, como Saber Animal.

Degustar: Un personaje con un alto porcentaje en esta habilidad indica que es capaz de separa perfectamente los sabores, llegando incluso a ser capaz de detectar el de un veneno en la comida. Es capaz, por supuesto, de juzgar el grado de pericia de un cocinero.

Escuchar: Lo fino de oído que es un personaje, ideal para detectar individuos o animales ocultos mediante los sonidos que pueden producir, o bien de cualquier objeto moviéndose en las cercanías, ruidos que en circunstancias normales pasarían desapercibidos.

Forrajear: Saber encontrar alimento para los animales que uno cuida. Típica de los que cuidan de rebaños, como los pastores.

Observar: Permite caer en la cuenta de detalles en los que uno no se fijaría normalmente, ya sea por su lejanía o por otras circunstancias que determine el dj.

Pastoreo: Habilidad típica de los pastores, saber como manejar los rebaños, etc.

Pescar: Como sobrevivir yendo de pesca, ya sea en el río o en el mar.

Pronosticar tiempo: Un ojo clínico que determina el tiempo que se avecina en las siguientes veinticuatro horas.

Psicología: Habilidad que permite al personaje si aquel con quien está hablando parece estar engañándole, le oculta algo o se muestra más nervioso de lo que sería de esperar. También permite determinar el estado de ánimo del interlocutor.

Rastrear: Seguir el rastro de algún animal o persona en el bosque o aquel terreno que lo permita, ya sean pisadas, ramas rotas o cualquier otro indicio que propicie el hecho.

Sentido de la orientación: A veces, dependiendo de las circunstancias –oscuridad, largos corredores, etc – es fácil acabar perdiendo el rumbo. Esta habilidad ayuda a saber todo el tiempo donde está el norte.

Tasar: Para poder calcular el valor aproximado de un objeto.

Habilidades según Inteligencia

Astrología: El conocimiento de los astros. Esta habilidad tiene diversos usos, desde un intento de adivinar el futuro hasta intentar descubrir cual puede ser la mejor fecha para celebrar un ritual.

Astronomía: A diferencia de la astrología, la astronomía puede utilizarse para otros fines, como permitir la navegación a partir de la observación de los astros a calcular la posición de una persona respecto a otro punto o la época del año, entre otras particularidades.

Matemáticas: Esta habilidad presenta tantas particularidades y usos que queda fuera de lugar intentar transcribirlas aquí. Puede usarse para calcular la trayectoria de un proyectil, buscar la forma correcta para que un arco de piedra soporte un peso o bien la altura de un edificio para que no se desmorone. A discreción del dj.

Memoria: Para recordar cualquier detalle que podamos haber observado con anterioridad y permanezca escondido en nuestro subconsciente.

Minería: Todo el conocimiento relativo al trabajo bajo tierra, desde donde puede haber un determinado material hasta donde colocar unos tablones donde pueda producirse un hundimiento.

Habilidades según Comunicación

Actuar: Representar un papel que no es el propio de uno. Junto con un buen disfraz, pueden permitir a un personaje totalmente desapercibido.

Callejear: Como moverse en los diferentes ambientes de los pueblos o ciudades, como obtener una información que muy pocos saben u obtener aquel objeto tanpreciado.

Cantar: Desde la canción de taberna hasta las odas del juglar

Charlatanería: Para embaucar a la gente con tu verborrea. El objetivo queda ofuscado por la labia del personaje, accediendo a sus explicaciones o requerimientos. El lado negativo es que cuando tenga un momento para pensar en lo sucedido se dará cuenta del engaño.

Comerciar: Desde realizar operaciones comerciales, hasta para discutir un precio. En este último punto se realizan tiradas enfrentadas, y quien logre una mayor diferencia con su porcentaje logra su objetivo. Es posible conseguir hasta una rebaja del 25% sobre el precio inicial.

Elocuencia: A diferencia de la charlatanería, tus argumentos suenan convincentes a quien los oye, apoyados por una lógica que termina por convencerlos.

Enseñar: Habilidad necesaria para transmitir un conocimiento a otra persona. Es posible practicar y mejorar gracias a las enseñanzas de un maestro –al igual que de forma autodidacta –y para ver sus características el dj deberá leer el apartado dedicado a tal fin.

Intimidar: Conseguir lo que se quiere de otro gracias a amedentrarlo. Por supuesto, las circunstancias pueden modificar el porcentaje a lanzar.

Mando: Lograr que otros obedezcan nuestras órdenes. Al igual que con Intimidar, las circunstancias influyen sobremanera.

Seducción: Se usa esta habilidad para intimar con una persona, sea del sexo opuesto o del propio. Naturalmente, las circunstancias pueden hacer el intento inviable, dificultarlo o incluso llegar a favorecerlo.

Soborno: Saber que precio ofrecer para que alguien traicione sus pensamientos y haga aquello que querremos mediante una oferta monetaria –en principio, aunque puede ser de otro tipo –acorde a lo solicitado.

Habilidades según Cultura

Alquimia: Para poseer unas nociones del misterioso mundo alquímico. Poseer esta habilidad no le convierte a uno en alquimista, para eso ya está la profesión, pero si que le da alguna idea sobre hechos relativamente conocidos. Por supuesto, para un alquimista esta habilidad es mucho más que imprescindible.

Etiqueta: Como saber comportarse en cualquier ambiente. El dj puede poner penalizadores según el conocimiento que el interesado posea de la cultura en cuestión.

Hablar (idiomas propios y ajenos): El conocimiento básico de un idioma. Una persona posee inicialmente su Cultura x5 en su idioma o idiomas nativos.

Historia general: El conocimiento histórico de un personaje por lo que hacer referencia a las tierras fuera de su país. Por supuesto, un hecho muy antiguo en el tiempo, muy lejano en lugar o que tuviera muy poca trascendencia puede suponer un malus a la tirada.

Historia local: Esta habilidad es idéntica a la anterior, con la salvedad que hacer referencia al país del personaje donde nació.

Leer /Escribir: Para una persona, todo aquel idioma que hable puede escribirlo o leerlo también. A diferencia de Hablar, esta habilidad proporciona un porcentaje de escritura para todos los idiomas que una persona hable, siendo su límite el porcentaje que posea en el habla. Así, si un personaje posee un 66% en hablar griego y 45% en árabe, y un 55% en leer/escribir, podría usar esta habilidad con un 55% en leer /escribir griego y un 45% en árabe.

Leyes: El conocimiento de todas las normas que rigen –desde el punto de vista legal y de la justicia, que no de la cultura –que rigen un país. El dj puede aplicar modificadores según el conocimiento que tenga el personaje del país donde se encuentre.

Medicina: Una vez pasado el tiempo de los primeros auxilios, la recuperación de un personaje pasa a depender de las tiradas de medicina. Una tirada con éxito permite que un personaje recupere el doble de puntos de vida que sanaría normalmente (su bonificador de Constitución x2 en vez del bonificador a secas).

Saber (los diferentes tipos): Animal, Mineral, Vegetal, Cambiaformas, Entidades Mágicas, etc...

Teología: El conocimiento referente a la religión, cualquiera de ellas, aunque deberán aprenderse las características de cada una por separado. Esta habilidad permite conocer sus reglas más básicas, su ideología, sus valores, rituales y demás.

IDIOMAS

Son muchos los países que forman el mundo de Terra, y también son cuantiosos los diferentes idiomas que en ellos se hablan. Algunos están más extendidos que otros, y mientras que algunos países sólo tienen un idioma, en otros son más de uno los hablados.

Todos los Embajadores de todos los países lanzan 1D3, y esos son los idiomas adicionales que conocen, uno a Educación x4, si hay un segundo a x3 y si hay un tercero a x2.

ANATOLIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5.

Los eruditos, comerciantes y nobles tienen un 60% de poseer Árabe y Griego a Educación x3.

Los eruditos tienen un 60% de poseer latín a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Los marinos tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

ARABIA

Todas las profesiones poseen Árabe a Educación x5 y Persa a Educación x4.

Los eruditos tienen un 50% de poseer Griego y Latín a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Los marinos tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

ARMENIA

Todas las profesiones poseen Armenio a Educación x5 y un 50% de poseer Eslavo y Persa a Educación x3.

Los eruditos y comerciantes aumentan el porcentaje anterior al 60%.

Los eruditos tienen un 50% de poseer Griego a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

ASIRIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5, un 60% de poseer Eslavo a Educación x3 y un 40% de poseer Árabe y Armenio a Educación x2.

Los eruditos, nobles y comerciantes aumentan el porcentaje de poseer Eslavo al 75% y el Árabe al 60%.

Los eruditos poseen un 50% de poseer Griego a Educación x3.

Los eruditos poseen un 40% de poseer Latín a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

BIZANCIO

Todas las profesiones poseen Griego a Educación x5, un 50% de poseer Árabe a Educación x2, un 25% de Latín a Educación x2 y Eslavo a Educación x2.

Los eruditos poseen Latín a Educación x3 y un 60% de poseer Árabe y Eslavo a Educación x3 y Persa a Educación x2.

Los comerciantes poseen un 60% de tener Árabe y Eslavo a Educación x3 y Persa a Educación x2, además de un 30% de tener dos idiomas más a Educación x2.

Los nobles tienen Latín a Educación x3 y un 40% de poseer Árabe y Eslavo a Educación x2.

BRITANIA

Todas las profesiones poseen Sajón a Educación x5, además de un 25% de tener Galés a Educación x2.

Los eruditos tienen un 60% de poseer Latín a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 40% de poseer Latín a Educación x2, Franco, Danés y Germanico a Educación x3.

Los naturales de Gales poseen Galés a Educación x5 y Sajón a Educación x4.

CARTAGO

Todas las profesiones poseen Cartaginés a Educación x5, además de un 75% de tener Árabe a Educación x4.

Los eruditos y comerciantes poseen Árabe a Educación x4.

Los eruditos tienen un 50% de poseer Latín, Castellano y Griego a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

CRETA

Todas las profesiones poseen Griego a Educación x5.

Los eruditos tienen un 40% de poseer Latín y Árabe a Educación x3.

Los comerciantes poseen un 60% de tener Persa a Educación x3, Latín y Árabe a Educación x2, además de un 30% de tener dos idiomas más a Educación x2.

EGIPTO

Todas las profesiones poseen Egipcio a Educación x5 y Árabe y Persa a Educación x4.

Los eruditos, comerciantes y nobles poseen Árabe y Persa a Educación x5.

Los eruditos –excepto sanadores e ingenieros –tienen un 60% de poseer Jeroglíficos Egipcios a Educación x3.

Los escribas tienen un 75% de poseer Jeroglíficos Egipcios a Educación x4.

Los comerciantes y eruditos tienen un 50% de conocer Latín, Griego y Cartaginés a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

ESLAVIA

Todas las profesiones poseen Eslavo a Educación x5.

Todas las profesiones tienen un 25% de conocer Armenio y Germánico a Educación x2.

Los eruditos, comerciantes tienen un 60% de conocer Latín, Griego y Germánico a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

FENICIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5 y Griego a Educación x3.

Los eruditos tienen un 40% de poseer Latín y Árabe a Educación x3.

Los comerciantes poseen un 60% de tener Egipcio, Latín y Árabe a Educación x2, además de un 30% de tener dos idiomas más a Educación x2.

GALIA

Pueblos galos: Todas las profesiones poseen Galo a Educación x5.

Los eruditos, nobles y comerciantes tienen un 50% de poseer Franco, Germánico y Latín a Educación x2.

Resto: Todas las profesiones poseen Franco a Educación x5 tienen un 30% de conocer o Germánico, o Latín o Catalán o Vasco.

Todas las profesiones tienen un 15% de hablar Galo.

Los eruditos tienen un 75% de tener Latín a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 60% de poseer Germánico, Latín o Catalán o Vasco a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

GERMANIA

Todas las profesiones poseen Germánico a Educación x5.

Todas las profesiones tienen un 40% de conocer Franco, Latín, Eslavo o Danés a Educación x3, así como un 15% de hablar Galo con un porcentaje de Educación x2.

Los eruditos tienen unas posibilidades del 75% de poseer Latín con un porcentaje igual a Educación x4.

Los comerciantes tienen un 60% de conocer Franco, Latín, Eslavo, Danés o Sajón a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

HÉLADE

Todas las profesiones poseen Griego a Educación x5.

Todas las profesiones tienen un 30% de conocer Latín y Eslavo a Educación x3.

Los eruditos y nobles tienen un 60% de poseer Educación x4 en Latín.

Los comerciantes parten con un 50% de conocer Persa y Eslavo a Educación x2.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

IBERIA

Aragón: Todas las profesiones conocen Catalán a Educación x5 y Castellano a Educación x3.
Los nobles y eruditos poseen Castellano a Educación x4.
Los nobles poseen un 60% de conocer Franco a Educación x3.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Latín, Franco, Castellano y Árabe a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Galicia: Todas las profesiones conocen Gallego a Educación x5 y Castellano a Educación x3.
Los nobles y eruditos poseen Castellano a Educación x4.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Latín, Castellano a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Portugal: Todas las profesiones conocen Gallego a Educación x5 y Castellano a Educación x3.
Los nobles y eruditos poseen Castellano a Educación x4.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Latín, Castellano a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

País Vasco: Todas las profesiones conocen Vasco a Educación x5 y Castellano a Educación x3.
Los nobles y eruditos poseen Castellano a Educación x4.
Los nobles poseen un 60% de conocer Franco a Educación x3.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Latín, Franco, Castellano a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Castilla: Todas las profesiones conocen Castellano a Educación x5.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Latín a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

Córdoba y Granada: Todas las profesiones conocen Árabe a Educación x5 y Castellano a Educación x4.
Los eruditos tienen un 75% de poseer Latín y Persa a Educación x4.
Los comerciantes tienen un 50% de conocer Catalán y Vasco a Educación x3.
Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

LAS ESTEPAS

Todas las profesiones poseen Mongol a Educación x5.

Todas las profesiones tienen un 30% de poseer Eslavo a Educación x3 y Armenio y Nortlandés a Educación x2.

Los eruditos y nobles aumentan el porcentaje anterior al 50%.

Los comerciantes aumentan el porcentaje al 60%.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

MESOPOTAMIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5 y un 50% de poseer Árabe a Educación x3.

Los eruditos parten con un 75% de conocer Árabe a Educación x4, mientras los nobles lo hacen con un 60%.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

NORTLAND

Todas las profesiones poseen Nortlandés a Educación x5 y un 20% de conocer Eslavo y Mongol a Educación x2.

Los eruditos, nobles y comerciantes aumentan el porcentaje hasta el 40%.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

NUBIA

Todas las profesiones poseen Egipcio a Educación x5 y Árabe a Educación x3.

Los eruditos aumentan el porcentaje de Árabe a Educación x5 y los nobles a Educación x4.

Los comerciantes poseen Árabe a Educación x5.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

PERSIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5 y Árabe a Educación x4.

Los eruditos y nobles tienen un 30% de conocer Armenio.

Los comerciantes tienen un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

PICTLAND

Todas las profesiones poseen Picto a Educación x5.

Los nobles, pictos orientales, eruditos tienen un 25% de poseer Sajón.

REINO DE POLONIA

Todas las profesiones poseen Eslavo a Educación x5.

Todas las profesiones poseen Germánico a Educación x4.

Todas las profesiones poseen un 30% de conocer Danés a Educación x3.

Los eruditos tienen un 60% de poseer Educación x4 en Latín.

Los comerciantes parten con un 50% de conocer Danés a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

REINOS BÁLTICOS

Todas las profesiones poseen Eslavo a Educación x5.

Todas las profesiones poseen un 30% de conocer Germánico o Danés a Educación x3.

Los eruditos tienen un 60% de poseer Educación x4 en Latín.

Los comerciantes parten con un 50% de conocer Danés y Germánico a Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

REINOS NÓRDICOS

Todas las profesiones poseen Danés a Educación x5.

Todas las profesiones tienen un 30% de poseer Germánico, Eslavo y Sajón a Educación x2.

Los eruditos y nobles parten con un 60% de conocer los idiomas anteriores a Educación x2.

Los comerciantes aumentan ese porcentaje al 75%, pasando a ser Educación x3.

Los comerciantes tienen un 25% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

ROMA

Todas las profesiones poseen Latín a Educación x5.

Los eruditos y nobles poseen un 60% de conocer dos idiomas más a Educación x3.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer cuatro idiomas más a Educación x2.

RUSSLAND

Todas las profesiones poseen Eslavo a Educación x5.
Los eruditos y nobles poseen un 60% de conocer dos idiomas más a Educación x3.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer cuatro idiomas más a Educación x2.

SIRIA

Todas las profesiones poseen Persa a Educación x5.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

SÁHARA

Todas las profesiones poseen Árabe a Educación x5.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

TRACIA

Todas las profesiones poseen Griego a Educación x5 y Eslavo a Educación x3.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer dos idiomas más a Educación x2.

VALAQUIA

Todas las profesiones poseen Eslavo a Educación x5.
Los eruditos y nobles poseen un 60% de conocer dos idiomas más a Educación x3.
Los comerciantes parten con un 50% de poseer cuatro idiomas más a Educación x2.

ZONA SELVÁTICA

Todas las profesiones poseen Swahili a Educación x5.
Todas las profesiones poseen un 15% de conocer Egipcio y Árabe a Educación x1.

SALUD MENTAL

A lo largo de sus aventuras, los personajes pueden encontrarse en situaciones que los coloquen al límite de su temple, acontecimientos que puedan provocar un derrumbe emocional o una incapacidad de actuar. Esta capacidad de resistir emocionalmente nos la proporciona la puntuación en Salud Mental, así como la Fuerza de Voluntad. Cuando un personaje se enfrente a una de estas situaciones deberá realizar una tirada de FV, habiendo de obtener un resultado inferior para no verse afectado. Toda tirada fallada comportará una pérdida de puntuación de SM, e incluso algunas que sean acertadas tendrán la misma consecuencia, aunque sea menor, tal será la magnitud de lo vivido. Afortunadamente, ciertos talentos proporcionan unos bonus que pueden ayudar a superar tales experiencias (léase Inmunidad a y Resistencia a). Si el personaje falla la tirada entrará en un periodo en el transcurso del cual será incapaz de actuar o tan solo podrá realizar acciones parciales (dependiendo de la magnitud del fallo) tal como indica la tabla siguiente:

Tirada de Miedo

Éxito Crítico: La situación saca lo mejor de ti. Sumas un +25 a todas tus acciones en los siguientes 1D4 asaltos y la visión de lo que te obligó a tirar o semejante (por ejemplo, ver un licántropo y luego toparse con otro diferente) ya no te afectará nunca más.

Éxito: Puedes actuar normalmente.

Fallo: Huyes durante 1D6 asaltos, momento en que repetirás tirada.

Pifia: Eres incapaz de actuar. Lo vivido supera tu capacidad de comprensión. Dura 1D4 minutos. Pierdes 1D10 adicionales de puntos de SM y obtienes un Trastorno.

Tirada de Terror

Éxito Crítico: Puedes actuar con toda normalidad.

Éxito: No puedes moverte del sitio, tan solo defenderte, sin usar talentos ni hechizos. La situación dura 1D6 asaltos.

Fallo: Realiza una tirada en la tabla de horrores.

Pifia: El personaje no soporta lo que ve y cae en un estado en que su mente se rompe en pedazos. A grandes rasgos, el pj pasa a ser un pnj. Únicamente los hechizos más poderosos pueden anular este efecto.

Si un personaje pierde un total de puntos de SM superior a un 25% de los que posee en ese momento en menos de 24 horas, indica que su mente se fragmenta, incapaz de asimilar todo el horror que está recibiendo. Esto se representa en la ganancia de un punto de Trastorno.

Los trastornos son afecciones de la mente irreparables, señales de daños psicológicos que dañan al personaje de una forma no física, pero tanto o más peligrosos, tanto para él como para los que le rodean. Nuevas pérdidas pueden provocar la adquisición de nuevos trastornos, o el empeoramiento de los que ya se posee. Cuando un personaje suma un total de +5 puntos de trastorno se convierte en un pnj, pues se supone que su mente está tan desequilibrada que se vuelve injugable.

Tabla de Horrores

1. Aversión: El personaje queda asustado. Tiene una duración de 5D6 asaltos y mientras permanezcas a menos de diez metros de lo que causó la tirada quedas estremecido, incapaz de actuar.
2. Fascinación: El personaje desarrolla una morbosa fascinación por la escena. Aquello que haya activado la tirada se convierte en el centro de su existencia.
3. Furia: Aquello que haya afectado al personaje lo abrume de tal forma que éste se lanza hacia ello sin reparar en ninguna otra cosa, presa de una furia brutal y desmesurada. Actúa como el talento de Furia (si alguien la posee, no duplica sus efectos) pero el individuo no puede abandonar ni retroceder hasta que el blanco haya sido destruido. Para llegar, escogerá siempre la ruta más directa, y no le importarán ni el terreno ni enemigos que se le interpongan.
4. Náusea: La visión afecta sobremedida al individuo. Durante un total de 1D2+4 minutos, no es más que una máquina de echar vómitos, incapaz de realizar cualquier otra acción. Cada cinco puntos de Constitución eliminan uno de esos minutos, permitiéndole recuperarse antes.
5. Obsesión: El recuerdo acompaña al personaje donde quiera que vaya. Es incapaz de dormir, habla de ello a todas horas. El personaje ignora su salud, no recupera puntos de vida a través de la curación natural, y cada semana sin descanso pierde un punto efectivo de Constitución (si se recupera, estos regresan al ritmo de uno al día). Cada día pierde, además, un punto en todas sus habilidades.

6. Paralizado: Abrumado por la escena, es incapaz de moverse. La duración es de 1D2+4 minutos, menos uno por cada cinco puntos completos de Poder que posea.
7. Pesadillas: El personaje sufre inicialmente los contratiempos significados en Aversión, pero además, la siguiente vez que vaya a dormir, los acontecimientos vividos regresan de nuevo a su mente, impidiéndole dormir. Estos efectos producen unos penalizadores del 5% acumulativos a todas las habilidades a la semana, hasta un máximo de un 50%.
8. Pesimismo: Lo vivido atenaza al personaje. Además de los efectos de Obsesión, el personaje debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad para iniciar cualquier acción que pueda poner en peligro su integridad (cruzar un puente sobre el vacío que no parezca seguro, iniciar un combate, cruzar un río embravecido, etc).

Tabla de Trastornos

Fobia: Temor irracional a algo. Cuando alguien se enfrenta al objeto de su temor debe realizar una tirada de Fuerza de Voluntad modificada en un -10 por cada punto de trastorno que posea. En caso de fallar, éste se vuelve incapaz de realizar acciones hasta que la causa desaparezca. La puntuación de éstos varía, de +1 punto de trastorno a un +3. Para determinar de cual se trata, se realiza una tirada en la siguiente tabla:

1. Hematofobia: A la sangre (+2).
2. Nosofobia: A una enfermedad que no se padece (+1).
3. Pirofobia: Al fuego (+2).
4. Talefobia: A ser enterrado vivo (+1).
5. Agorafobia: A los grandes espacios (+3).
6. Antropofobia: A los hombres (+3).
7. Cinofobia: A los perros (+2).
8. Fotofobia: A la luz (+3).
9. Hidrofobia: Al agua (+3).
10. Oclofobia: A las multitudes (+2).
11. Ponofobia: Al dolor (+1).
12. Zoofobia: A los animales en general (+3).
13. Astrofobia: A los fenómenos atmosféricos (+2).
14. Claustrofobia: A los espacios cerrados (+3).
15. Cinofobia: Al contacto con mujeres (+2).
16. Hidrofobia: A la rabia (+1).
17. Nictofobia: A la noche y la oscuridad (+3).
18. Acrofobia: A las alturas (+2).
19. Hoplofobia: A las armas (+3).
20. Entomofobia: A los insectos (+1).

Compulsión: Un impulso imperioso, a menudo irresistible, a la ejecución de ciertos actos. El compulsivo realiza mecánicamente y ritualmente sus acciones para escapar a la angustia que se le produciría si no los cumpliera. Los que la padezcan serán víctimas de ella casi constantemente, unas 3 o 4 cada hora. Será precisa una tirada de Fuerza de Voluntad para resistir el impulso. Si la saca, podrá estar una hora sin volver a tirar. Si falla no cesará hasta poder satisfacer la compulsión, y únicamente el peligro inmediato podrá hacerle reaccionar. Si pifia, igual que antes, pero aplicará un penalizador igual al % por el que falló la tirada. Todas las compulsiones son de un valor de 1 punto de trastorno.

Diferentes tipos de compulsión:

1. Contar el dinero que se lleva encima o se tiene guardado.
2. Glotonería: el individuo está constantemente comiendo cosas pequeñas y fáciles de llevar encima.
3. Numerar las cosas: no puede evitar contar los objetos que tiene al alcance de la vista.
4. Rascarse: siente la necesidad irrefrenable de rascarse constantemente.
5. Tararear: no puede dejar de tararear o cantar una cancioncilla, la que tenga en ese momento en la cabeza.
6. Tartamudez: el pj se atasca en todo aquello que diga durante cinco turnos.

Psicopatía y Sociopatía: Estos trastornos se manifiestan por el desprecio de las normas sociales, escaso control de los impulsos y escasa capacidad para considerar las consecuencias de los actos. La conducta de

los sociopatas suele ser calculada y ausente de sentimientos. Una vez al día el personaje deberá realizar una tirada de Fuerza de Voluntad, además de cada vez que el narrador considere oportuno, es decir, en situaciones especiales. Si falla, se dedicará a la satisfacción de su vicio favorito. Un psicópata no es estúpido, así que intentará no ser descubierto. Todas ellas tienen un valor de trastorno de 2 puntos.

Diferentes tipos de psico/sociopatías:

1. Usurpación de personalidad: el individuo empezará a imitar hasta el más mínimo detalle la personalidad de otro de los miembros del grupo. Incluso puede llegar a enfadarse con el imitado, pensando que es éste quien lo imita a él.
2. Pirómano: le encanta ver objetos... en llamas, sea lo que sea.
3. Mitómano: al personaje le encanta inventar historias imaginarias, hacerse pasar por quien no es o incluso simular enfermedades o secuelas de antiguas heridas. Es un mentiroso compulsivo.
4. Cleptómano: desea obsesivamente apoderarse de todo aquello que tiene a mano. Suelen ser objetos pequeños.
5. Sádico: disfruta pegando palizas, preferentemente a personas más débiles y situación social inferior.
6. Homicida serial: mata sin motivo real, por puro placer.

Depresión: Consiste en un debilitamiento de la tensión nerviosa o psíquica que puede presentar un elevado número de síntomas. En general, presenta tristeza, lentitud de reacción mental y física, sentimientos de reproche moral. Cada día el personaje deberá realizar una tirada de Fuerza de Voluntad. Si la falla, deberá realizar una tirada en la tabla de episodios, pudiendo ser diferentes en cada tirada. Suelen durar de 1 a 3 horas, a menos que se indique lo contrario. Todas tienen un valor de 2 puntos de trastorno, excepto Tendencias Suicidas, que es de 3 puntos.

1. Apatía: el personaje se encuentra repentinamente falto de motivación, sin ganas de hacer nada. No colabora con nadie, le asaltan pensamientos pesimistas.
2. Fatiga: se encuentra aquejado de un súbito cansancio físico (competencias físicas reducidas a la mitad).
3. Insomnio: el personaje no puede dormir, viendo todas sus competencias reducidas a la mitad durante el día siguiente.
4. Complejo de culpabilidad: él es el culpable de todas las desgracias, o eso cree él. Las tiradas intelectuales se reducen a la mitad.
5. Irritabilidad: al pj le molestan hasta los más mínimos detalles. Una tirada de Fuerza de Voluntad para no estallar en un frenesí destructor, además de hacer descender todas las tiradas sociales a la mitad.
6. Retardo psicomotor: el pj se ve aquejado de lentitud en todas sus reacciones. La tirada de dado para calcular la iniciativa se reduce a la mitad.
7. Tendencias suicidas: el personaje tiene un impulso repentino de quitarse la vida. Dura diez asaltos, y por lo general suelen advertirse por adelantado sus intenciones ("se acabó, no aguanto más"). Si se le intenta convencer para que cambie de actitud se permite una nueva tirada de Fuerza de Voluntad.
8. Catatonía: el individuo entra en un estado de estupor, no se mueve ni contesta cuando le hablan, no reaccionando ante estímulos externos. Tras tres horas en este estado, nueva tirada de Fuerza de Voluntad, y así sucesivamente. Si sale, sufrirá Retardo Psicomotor durante las tres horas siguientes.

Manía depresiva: En el trastorno bipolar o manía depresiva alternan períodos de normalidad con fases depresivas o maníacas. El maníaco se ve capaz de todo y todo lo intenta, empleando a veces sus energías en obras absurdas y excesos desproporcionados. Para saber si se ve afectado por un Episodio Maníaco o un Episodio Depresivo, se lanzará un dado. Par maniaco, impar depresivo. Esto se realizará cada semana, para determinar la tabla donde lanzar el dado. El episodio maníaco tendrá una duración de 1, 2 o 3 horas. Transcurrido ese tiempo se realizará una nueva tirada de Fuerza de Voluntad, y así sucesivamente.

Todos tienen un valor de trastorno de +2.

1. Reducción del sueño: con la mitad de horas de sueño, el personaje recibe los mismos efectos que si las durmiera todas.
2. Derroche de dinero: el pj sentirá la necesidad de poner una gran cantidad de dinero al servicio de cualquier causa, desde una comilona en la posada más cara del lugar a cualquier cosa que se le ocurra.

3. Verborrea: una incontenible locuacidad se apodera del pj, el cual no cesa de hablar por ningún pretexto. Las habilidades relacionadas con la comunicación reciben un bonus del 25%.
4. Hiperactividad física: el cansancio no hace mella en el personaje. Además, su Fuerza y Constitución aumentan temporalmente en 1D3.
5. Desprecio del dolor: el personaje no acusa los efectos típicos del dolor y las heridas (no se desmaya, no retira la mano del fuego, no cae inconsciente ni aturdido).
6. Desprecio del peligro: en un arranque de heroísmo, el pj se ofrece voluntario para cualquier misión arriesgada.
7. Fuga de ideas: el personaje es incapaz de concentrarse en un solo pensamiento. Las habilidades y tiradas relacionadas con el pensamiento se reducen a la mitad.
8. Delirios de grandeza: eres superior a los demás, capaz de llevar a cabo cualquier acción, aunque no posea la habilidad correspondiente.
9. Agresividad: un ansia de causar daño y destrucción se apoderan del personaje.
10. Euforia: el personaje revienta de alegría sin motivo aparente o por uno trivial, pero embebido de su júbilo ni se da cuenta de lo que le rodea, reduciendo las habilidades relacionadas con la percepción a la mitad.

Esquizofrenia: El individuo parece haber perdido el contacto con la realidad, viviendo una especie de “sueño interior”. Es poco sociable. Su afectividad, inteligencia y conducta parecen ir cada una por su cuenta (puede estar muy triste y decirlo a carcajadas, movimientos repetitivos o no moverse en absoluto). Todos tienen un valor de +3 puntos de trastorno. Lo primero será determinar cual es el rasgo esquizoide:

1. Habla farfullante: lo que dice la persona difícilmente es inteligible por el resto. Aquel que quiera entender que dice deberá pasar una tirada de escuchar.
2. Gesticulación estereotipada: repite cada vez los mismos gestos.
3. Emociones inapropiadas: el personaje no sabe como comportarse afectivamente. Lo mismo ríe cuando muere alguien conocido que llora cuando se ha salvado de un gran peligro.
4. Retraimiento social: el pj se muestra poco comunicativo y poco dispuesto a colaborar con la gente.
5. Deterioro de la higiene: se descuida el aspecto personal.
6. Negativismo: si a un individuo afectado por este rasgo se le dice que haga algo, deberá pasar una tirada de Fuerza de Voluntad. Si no la supera, hará exactamente lo contrario.

Una vez determinado esto, buscaremos cual es su episodio esquizoide. Una vez al día se realizará la tirada de Fuerza de Voluntad, y si se falla se sufrirá el episodio de 1 a 3 horas.

Episodios esquizoides:

1. Catatonía: ver anterior.
2. Delirios de grandeza: el individuo cree que es alguien famoso y se comporta como él.
3. Delirios persecutorios: crees que todo el mundo está contra ti y te persigue, estás en el punto de mira.
4. Doble personalidad: tiene otro yo que aflora al exterior. Junto al dj, se creará un segundo personaje, diferente al anterior excepto en las habilidades físicas. Cuando sea víctima del siguiente episodio, se lanzará un dado para determinar cual de las dos personalidades aflora. Esto dura un día. Al finalizar, se realiza una nueva tirada de Fuerza de Voluntad. Si se falla, el personaje estaba tan a gusto que al día siguiente repite personalidad. Este segundo personaje empieza con otra profesión, habilidades nuevas, etc, y la experiencia para subir será diferente para ambos.
5. Ecocalia: repites las últimas sílabas de lo que acabas de oír, ruidos, etc.
6. Excitación catatónica: una actividad frenética se apodera del personaje. Se pasea de un lado a otro, aporrea una mesa, sin dar la impresión de cansarse. Cada diez turnos debe realizar una tirada de FV. Si falla, la emprende con lo que tenga más a mano; diez asaltos después vuelve a tirar. Si falla de nuevo, la emprende con los más cercanos, al tercer fallo la emprende consigo mismo (golpea contra paredes, se clava las uñas..), y si falla un cuarto se lanza por la ventana, se quema a lo bonzo... Sólo las características físicas son hábiles, así como las habilidades relacionadas. Las características físicas aumentan en 1D3 todas ellas. Al acabar el acceso, todas sus habilidades están a la mitad de porcentaje tanto como haya durado la excitación, víctima de la fatiga.

7. Flexibilidad c rea: semejante a la catatonia, el personaje se mantiene en la posici n en la que se le ponga, por muy rara que sea.
8. Infantilismo: su conducta es la propia de un ni o. Todas las habilidades y caracter sticas relacionadas con la Inteligencia se ven reducidas a la mitad.
9. Negativismo extremo: hace siempre lo contrario de lo que se le pide.
10. Trastornos varios: determinar si se lanza en la tabla de Fobias, Compulsiones, Depresiones o Man as.

LA CORRUPCIÓN

El mal llegó del cielo, o eso dicen las historias. En esos tiempos el mundo era más joven, muchos grandes imperios aún no existían, y el mayor de todos, el de los atlantes, se extinguió, hundido en los mares tras los cataclismos producidos por la ira de los dioses. Un continente desapareció, y otros quedaron marcados por la mancha de corrupción, o Ira del Cielo como la llaman algunos. Grandes extensiones de tierras quedaron marcadas: la vida en ellas ya no volvió a ser la misma, y todos los que allí vivían sufrieron las consecuencias. Unos porque perecieron por el impacto, otros porque sus cuerpos sufrieron graves mutaciones que los convirtieron en parias para sus compañeros, y otros porque sus tierras sufrieron desde entonces el acoso de aquellos mutados que habían sobrevivido.

Dos fueron las zonas que quedaron marcadas por la Ira: una al norte, las denominadas Tierras del Caos, y otra al este, las Tierras de la Sombra.

Pero además de estos dos lugares, las rocas arrojadas por los dioses se fragmentaron, y algunos pequeños pedazos fueron a caer en zonas habitadas, corrompiendo con lentitud a todos aquellos que allí vivían. No siempre esta mancha fue visible: unas veces el cambio era rápido, y los seres, tanto humanos como animales que allí vivían cambiaron rápidamente, mientras que en otras estas mutaciones eran pequeñas y no tan visibles, y sus poseedores podían seguir habitando entre sus vecinos sin ser descubiertos.

Cuando uno de estos infelices era descubierto no tardaba en convertirse en el centro de la ira y el temor de sus conciudadanos, siendo en la mejor de las ocasiones ajusticiado sin juicio previo y sufriendo una muerte rápida. Pero no tardaron en salir defensores de pensamientos que creían que estas mutaciones no eran sino pruebas que los dioses ponían a los hombres, y no sólo las aceptaban de buen grado, sino que incluso empezaron a buscar fragmentos de esa Ira en forma de restos de las piedras caídas del cielo, la proximidad con las cuales provocaba las horribles mutaciones. No queda sino decir que estos individuos y sus prácticas fueron perseguidos por prácticamente todos los países, temerosos de lo que podía suceder si uno de esos pedazos contaminaba a seres inocentes.

Las Tierras del Caos se convirtieron en el refugio de todos aquellos manchados. Allí se organizaron lo mejor que pudieron, y desarrollaron a través de las generaciones una sociedad guerrera, amenaza permanente de los países norte europeos. Sus ejércitos se convirtieron en una plaga peor que la misma Ira, y únicamente los bárbaros de los reinos nórdicos y el imperio de Russland lograron impedir su avance hacia el sur. Los ejércitos caóticos, viéndose frenados en su avance hacia el sur, intentaron progresar hacia el este, pero el horrible clima de Nortland fue demasiado para ellos y desistieron de seguir ese camino, concentrándose en sus fronteras sureñas.

Por su parte, las Tierras de las Sombras sufrieron el mismo mal, aunque con consecuencias un poco diferentes. La práctica totalidad de los seres que habitaban en esa zona perecieron por el impacto. Las tierras quedaron marchitas, y todo aquel que en ellas penetraba sufría la mancha de corrupción (lo mismo sucede en las Tierras del Caos, pero en menor grado). Aquellos que se adentraban en busca de los tesoros que las civilizaciones extinguidas, a las pocas horas empezaban a sufrir las consecuencias de la exposición, iniciando en sus cuerpos y mentes los primeros síntomas del temido cambio. Así, las Tierras de las Sombras se convirtieron en una especie de frontera no natural entre los reinos europeos y las lejanas Catay y Nipón. Únicamente los habitantes de las estepas y los de las costas índicas hacían de nexo entre ambas regiones. De esta forma, las malditas ciudades de las tierras sombrías se convirtieron en un bocado excesivamente peligroso para los hambrientos de tesoros y aventuras.

CORRUPCIÓN EN LAS TIERRAS SOMBRÍAS

A partir del segundo día de permanencia en las Tierras Sombrías, un ser –ya sea persona o animal –debe realizar una tirada de la media entre Constitución y Poder multiplicada x5 ((C+P /2) x5). Cada día el personaje realizará una tirada a ese porcentaje, hasta que falle. Cuando eso se produzca, la siguiente tirada será x4. Cada día que se falle la tirada el porcentaje bajará, primero a x3, posteriormente a x2 y finalmente a x1. Cuando un personaje ha fallado esta última tirada debe realizar una nueva en la tabla de Corrupciones Sombrías. Una vez un personaje ha adquirido una corrupción, el progreso es ya imparable. A partir de ese momento deberá volver a realizar una nueva tirada, repitiendo los porcentajes a los cuales tiró en el apartado anterior. Cuando vuelva a fallar realizará un nuevo lanzamiento en la segunda tabla, y lo mismo para la tercera (leves, moderadas y graves).

Un personaje que alcanza el tercer nivel pasa a convertirse en un pnj, obteniendo uno de los beneficios listado en la tabla de Ganancias Corruptas.

Si un personaje es herido mientras se encuentra en las tierras de las sombras, cada herida recibida, no importa la cantidad de puntos de vida perdidos y ni si se curó completamente o no lo hizo, disminuye en uno el porcentaje sobre el cual deberá realizar la tirada de Constitución.

Los individuos nacidos ya en estos lugares rara vez alcanzan el tercer nivel, por motivos desconocidos. Sólo unos pocos caen hasta tal nivel de corrupción, convirtiéndose en la mayoría de las ocasiones en los líderes de las tribus que pueblan esas tierras.

Tabla de Corrupción leve

1. Nauseas, vómitos.
2. Dolor en las articulaciones.
3. La piel se espesa, agrieta y vuelve correosa.
4. La piel exuda un sudor graso y amarillento.
5. Los párpados se hinchan, oscureciendo la visión.
6. El pelo se vuelve blanco.
7. Tos flemosa y rota.
8. Ojos hundidos, labios agrietados.
9. Paranoia leve.
10. Desorientación.
11. Alucinaciones leves.
12. Agresividad aumentada.

Tabla de Corrupción moderada

1. Crecimiento de liquen negro en la piel que pica incesantemente.
2. Llagas y cicatrices rojizas, como de quemaduras.
3. Ojos oscurecidos o rotura de vasos sanguíneos, oscureciendo la visión.
4. Encogimientos de los labios hasta las encías.
5. Las encías se hinchan, sangran y se pudren.
6. Hemorragias en ojos, nariz, boca, oídos o labios.
7. Pérdida de cabello.
8. Ataques que sacuden el cuerpo con espasmos incontrolables.
9. Llagas que supuran sangre, pus, llagas malolientes que supuran arañas o insectos, sustancias pastosas, gusanos, limo verde ácido.
10. Oye voces de espíritus malignos.
11. Paranoia grave.
12. Los huesos empiezan a retorcerse y engordar.

Tabla de Corrupción grave

1. La carne de la nariz se pudre, dejando aperturas esqueléticas.
2. Dedos, piernas, brazos, cabeza, orejas, ojos y dientes mutados y deformados que empiezan a crecer en partes del cuerpo inadecuadas, luego se arrugan, se pudren y finalmente caen.
3. La columna se retuerce, joroba.
4. Grave deformación del esqueleto, la calavera se alarga y deforma.
5. Grandes abultamientos crecen en el cuerpo.
6. Pulmones consumidos desde dentro –respiración húmeda, difícil y dolorosa –.
7. Un ojo cae, dejando una cuenca vacía que brilla con una extraña luz verde.
8. La piel se despelleja y desprende como el papel al menor toque, dejando carne roja y cruda detrás.
9. Los dedos de los pies o las manos empiezan a unirse y fundirse.
10. Impulsos asesinos irresistibles.
11. Reducción a un comportamiento primitivo.
12. Come cosas no comestibles o aún vivas.

Ganancias Corruptas

1. Aumento de tamaño en +1D6.
2. Visión en la oscuridad.
3. 1D2 miembros adicionales que finalizan en unas terribles garras (5D10% al ataque y un daño base de 2D6).
4. Una cubierta quitinosa que ofrece una armadura natural de 10 puntos.

5. Glándulas venenosas unidas a unos afilados colmillos (daño de mordisco base de 1D6 + un veneno de una Potencia de 2D12).
6. La constitución del ser aumenta en un 50%.
7. La velocidad aumenta en un 30%.
8. La fuerza aumenta un 50%.
9. La piel del personaje exuda a través de unas glándulas una nube tóxica que alcanza un radio de cinco metros, dura 1D4 asaltos y puede lanzarla tres veces al día. Quien falle una tirada de Constitución x5 puede verse afectado de diversas formas, desde caer inconsciente hasta morir envenenado en las más graves, pasando por perder la visión unos minutos o cualquier cosa que decida el dj.
10. El personaje obtiene unas alas que se recogen en la espalda y le permiten volar hasta a 40 km/hora.
11. En las palmas de las manos se desarrollan una especie de ventosas que le permiten agarrarse a superficies que no sean totalmente lisas, y trepar por ellas.
12. Explota al morir haciendo un daño a todo aquel que se encuentre a menos de cinco metros que va de 5D6 a 1D6 según la distancia.
13. Puede lanzar un grito terrorífico. Todo aquel que lo oiga, en un radio de 50 metros, debe pasar una tirada de FV o quedar inmovilizado durante 1D4 +1 asaltos.
14. Es capaz de absorber la capacidad mágica de aquel que se encuentre en un radio de 5 metros, en una tirada enfrentada de Poder. Si se falla la tirada, el blanco –uno cada dos asaltos –pierde 1D10 de sus PM.
15. La sola mirada del ser inmoviliza a la víctima siempre y cuando falle una tirada enfrentada de FV. El blanco tiene una opción de liberarse del influjo cada 1D4 asaltos. Mientras, su mente está completamente en poder del ser, el cual estará obligado a obedecer sus órdenes mentales lo mejor que pueda. Lo que si que no hará el blanco es hacerse daño a sí mismo, aunque no tendrá problemas para enfrentarse a sus antiguos amigos.
16. Es capaz de saltar un número de metros igual a su Agilidad.
17. El rango de audición del individuo se dobla.
18. El tamaño y la constitución del individuo se dobla, al igual que la fuerza.
19. Cada Característica del sujeto aumenta en 1D8.
20. Tira 1D3 veces en la tabla.

Por supuesto, el director de juego es libre de añadir cualquier corrupción que se le ocurra.

CORRUPCIÓN EN LAS TIERRAS DEL CAOS

En las tierras del caos, la corrupción funciona de forma diferente a como lo hace en las tierras de las sombras. En las tierras del norte, cada día de presencia en ellas el personaje deberá lanzar un 10%, y a partir del segundo se le sumará 1 punto por cada día de presencia en ellas. Es más, incluso en el supuesto de abandonar esa zona, debería seguir tirando, pero a partir del segundo día de abandonarlas restará 1 punto hasta llegar al último día, en que volvería a tirar sobre el 10% inicial que poseía al entrar. Por ejemplo, alguien que estuviera doce días, el primero lanzaría el 10%, y luego cada día iría aumentando el porcentaje en un punto hasta llegar al duodécimo, que lo haría con un 21%. Si el treceavo abandonase la región, ese día volvería a lanzar ese porcentaje, y luego iría restando un punto hasta llegar al vigésimo cuarto día que lanzaría de nuevo el 10%. A partir del vigésimo quinto no debería lanzar de nuevo. Cada tirada fallada significaría una ganancia de un rasgo caótico. Lo primero sería lanzar en la tabla de categorías, para determinar si la corrupción es leve, moderada o grave. Una vez hecho esto haría la tirada en la tabla correspondiente para determinar que tipo de mancha obtiene. Las leves tienen un valor de un punto, tres las moderadas y cinco las graves. Cuando el personaje alcanza los cinco puntos podrá lanzar en la tabla de beneficios corruptos. Lamentablemente, transcurridos diez días pasa a convertirse en un pnj, tal es su grado extremo de corrupción.

Si alguien entra en contacto con un pedazo original de la roca enviada por los dioses, su grado de corrupción es tan alto que el personaje debe realizar una tirada de Constitución + Poder dividida entre dos en porcentaje (alguien con un C de 15 y un P de 14 lanzaría un 15%). De sacar la tirada obtiene directamente 1D4 manchas graves. Si falla, su cuerpo se descompone hasta convertirse en un charco de materia en un agónico proceso que dura 1D12 horas. Esto vale también si el contacto se produce en las tierras sombrías.

Cualquier personaje herido mientras se encuentra en las tierras caóticas suma un 1% por cada punto de vida perdido en las heridas, no importa si se curaron o no, en su tirada para evitar los efectos del entorno.

LOS PRECIOS

A pesar que cada país posee sus propias monedas, para simplificar las cosas se ha adoptado un sistema unitario, el cual sin duda facilitará la labor tanto del dj como de los jugadores. El orden del valor de las monedas es el que sigue:

- 1 pieza de platino (pt) = 100 piezas de oro.
- 1 pieza de oro (po) = 10 piezas de plata.
- 1 pieza de plata (pp) = 10 piezas de bronce.
- 1 pieza de bronce (pb) = 10 piezas de cobre.
- 1 pieza de cobre (pc) = 10 piezas de estaño (pe).

Hay que tener en cuenta, además, que según los países donde los pjs se encuentren, la tabla de precios que aparece más adelante está modificada por un multiplicador. Esto representa que el nivel de vida no es el mismo en un lugar que en otro, y lo que en un país tiene un precio, en otro más rico puede valer mucho más. Por supuesto, el dj deberá tener en cuenta que ciertos artículos puede ser mucho más difícil, o incluso imposible, de obtener, con lo cual el precio podría dispararse mucho más.

Además, los pjs pueden encontrarse con diferentes piedras preciosas. Para calcular el precio se usará la siguiente tabla:

Gema	Valor por quilates en po.
Diamante	100
Rubí	80
Esmeralda	70
Zafiro	60
Ópalo	50
Jade	40
Topacio	30
Turquesa	20

LISTA DE PRECIOS

BIENES DE CONSUMO

Litro de vino	1 pe
Comida económica	1 pc
1 buena comida	2 pc
1 banquete para dos	20 pc
5 litros de vino	5 pc

ALOJAMIENTO

Habitación individual	30 pc
Habitación doble	20 pc
Dormitorio compartido	10 pc
Suelo de sala común	2 pc

VESTUARIO

Pantalón	20 pc
Camisa	10 pc
Capa de lino	25 pc
Botas de montar	100 pc
Sandalías	10 pc
Cinturón de cuero	10 pc
Sombrero de fieltro	5 pc

ARTESANÍA

Taza de arcilla	1 pe
Vaso	3 pc
Copa de cobre	5 pc
Taza de plata	50 pb

Copa de oro	1200 pb
Jarra de vino	1 pc
Olla de cobre	20 pc
Sartén de hierro	30 pc

MEDIOS DE TRANSPORTE

Carreta vulgar	50 pc
Caballo de monta	500 pc
Caballo de guerra	5000 pc
Pura sangre	10000 pc
Carreta de dos ruedas	100 pc
Carreta de cuatro ruedas	400 pc
Vagón cubierto	10000 pc
Buey de tiro	400 pc

ACCESORIOS

Martillo	2 pc
5 anzuelos	1 pc
Cubo cilíndrico	30 pc
Yunque	500 pc
Cuerda (6 metros)	1 pe

MATERIAL DE ACAMPADA

Tienda de una plaza	200 pc
Tienda media	500 pc
Tienda grande	800 pc
Mochila	10 pc
Yesquero	10 pc

ILUMINACIÓN

10 velas	1 pe
5 antorchas	2 pc
Lámpara de aceite	20 pc
Aceite (1/4 litro)	1 pe

COMPRAS IMPORTANTES

Cuchitril	1000 pc	
Casa de tres salas	20000 pc	
Casa de cinco salas	30000 pc	
Villa de 10 -12 salas	50000 pc	
Palacio	100000 pc	
1 acre de tierra cultivable	20000 pc	
Barca de remos	500 pc	
Canoa de dos plazas	2000 pc	
Barco mercante fenicio (por toneladas de carga)		10000 pc

ARMAS Y ARMADURAS

Bastón de combate	50 pc
Daga	100 pc
Espada ancha	250 pc
Espada corta	125 pc
Espada larga	750 pc
Hacha de de combate	200 pc
Hacha de mano	125 pc
Gran hacha	400 pc
Hacha bárbara	250 pc
Jabalina	175 pc

DINERO INICIAL POR PROFESIONES

GUERREROS

Gladiador: INT X 1D50
Guardaespalda: INT X 1D200
Guardia: INT X 1D100
Mercenario: INT X 1D100
Monje guerrero: 1D100
Soldado: 1D100
Miliciano: 1D100

ERUDITOS

Acólito: -
Aprendiz de Alquimista: INT X 1D100
Aprendiz de Hechicero: INT X 1D100
Druida: INT X 1D50
Erudito: INT X 1D200
Escriba: INT X 1D100
Inquisidor: 50 X 1D100
Médico: INT X 1D100
Sanador: INT X 1D50
Ingeniero: 20 X 1D100

COMUNES

Aprendiz de artesano: INT X 1D100
Comerciante: INT X 5D100
Esclavo: -
Granjero: INT X 1D20
Herrero: INT X 1D20
Marino: INT X 5D20
Pastor: INT X 1D20
Peón: INT X 1D20
Pescador: INT X 1D20
Prostituta: INT X 1D20
Siervo: INT X 1D20
Verdugo: INT X 1D100

NOBLE

Caballero: 50 X 1D100
Cortesano: 75 X 1D100
Embajador: 50 X 1D100
Noble: 100 X 1D100
Senador: 75 X 1D100

BRIBÓN

Artista: 5D20
Asesino: INT X 1D100
Charlatán: 5D20
Espía: INT X 1D100
Jugador: 5D20
Juglar: 5D20
Ladrón: 5D20
Matón: 5D20
Saqueador: 5D20
Proscrito: 5D20

MONTARAZ

Bardo: 1D100
Cazador: 1D100

Cazarrecompensas: INT X 1D100
Contrabandista: 1D100
Explorador: 1D100
Montaraz: 1D100

EL COMBATE

Durante el transcurso del juego, más de una vez los personajes se verán envueltos en situaciones en las que la única salida posible será un enfrentamiento. Y de esto es lo que trataremos en este apartado.

Para la resolución del combate, lo primero será determinar la Iniciativa de cada oponente. Para ello tendremos en cuenta la Agilidad de cada personaje, sumando el bonificador obtenido de ésta a la que ofrece el arma que lleven en las manos (sea arma o manos desnudas), bien la que conlleve el lanzamiento de un hechizo, y además el resultado del lanzamiento de 1D10. Si algunos personajes disponen de ciertos talentos (por ejemplo, Iniciativa Mejorada) o bien otros factores que puedan alterar la suma final deberán ser tenidos en cuenta.

Iniciativa = Bonificador de Agilidad + Bonificador del Arma + Bonificador por Hechizo + Bonificador por Talento + Resultado de 1D10 + Bonificadores varios – Penalizador por armadura.

En caso que algún personaje disponga de más de un ataque por asalto, los siguientes los irá realizando a la mitad del total de su iniciativa inicial. Por ejemplo, un personaje con tres ataques y una iniciativa de 17, realizaría el primero a esta cifra, el segundo a 9 y la tercera a 5. Si algún otro personaje tuviera que realizar su primer ataque en el momento 9, éste iría primero y posteriormente nuestro personaje, al no tratarse ya de su primera acción.

En caso de empate a iniciativas, actúa primero aquel personaje con la Agilidad más alta. Si aún así persiste el empate, aquel cuya velocidad de arma sea mayor.

Un personaje puede en principio realizar una parada y un ataque por turno, independientemente que tenga o no múltiples ataques, pero siempre puede sacrificar uno de estos para llevar a cabo dos ataques o dos paradas. Una esquivada anula una de las dos acciones, no pudiendo esquivar un ataque y si falla intentar pararlo, o viceversa.

En caso de ser atacado por más de un oponente, el personaje puede intentar dos paradas al mismo tiempo con un -25%, tres con un -50% o a cuatro con un -75%. Estas paradas adicionales no cuentan para el límite de acciones del personaje.

Un arma de las consideradas pequeñas (daga, cuchillo y similares) tiene un 25% de posibilidades de escaparse de las manos cuando detiene un ataque de un arma a dos manos.

Cuando el personaje consigue un Crítico (es decir, el 10% de sus posibilidades, la pifia es siempre 96-00) inflige el doble del daño posible (pero no se dobla el bonus adicional). Un crítico únicamente se detiene o esquiva con un crítico. Si se consigue detener un impacto crítico con una parada normal, deben realizarse lo siguiente: del daño del golpe se restan los puntos que puede absorber el arma (puntos de armadura), y el resto pasan directamente al cuerpo del oponente. Los que no detenga la armadura se restan de los puntos de vida del contrario.

Cada arma y armadura dispone de unos puntos de golpe. Los puntos realizados por un golpe crítico se restan de estos puntos de golpe. Cuando éstos llegan a cero, el arma, armadura, escudo, se rompen.

Otra posibilidad es lograr un empalamiento. Éste se consigue cuando en la tirada directa esta muestra un resultado de 01. Un resultado igual ofrece el máximo beneficio posible. Si la tirada la logra el atacante, el defensor sólo puede evitar el daño con un crítico en su tirada de esquivada. Si el defensor intenta parar y logra la tirada a secas, el arma se rompe directamente, da igual que sea una daga atacando a alguien con un hacha a dos manos o un escudo (se supone que parte el mango, un defecto en la hoja o se cortan las cintas que unen el escudo al brazo). Además, el arma supera las defensas y golpea igualmente, aunque en este caso la tirada de daño será la normal, pudiendo aún absorber con la armadura, en caso de llevarse. Éste supuesto también se produce en el caso siguiente: si el defensor logra un crítico el arma defensora ve sus puntos de golpe reducidos a uno directamente, además de escaparse de las manos, a menos que se trate de un escudo. Además, como decíamos antes, se tira el daño normal del arma.

Si el defensor no logra parar, el atacante realiza el daño máximo, además de ignorar la armadura.

Pero un empalamiento también puede lograrlo un defensor. En este caso, parte el arma directamente. Si el atacante logró un crítico, como sucedía en el caso anterior, su arma pierde sus puntos de golpe y además se escapa de las manos.

Según la época en que se juegue, o bien en la zona donde se desarrolle la aventura, es muy posible que el nivel tecnológico sea muy diferente. En este caso habrá que tener en consideración el tipo de armas que se pueden encontrar. Así encontramos que las armas construidas de piedra que son del tipo perforante o

cortante realizan dos puntos de daño menos (mínimo uno), y las hechas a partir de bronce aplican un penalizador de un punto de daño.

Una vez un golpe impacta en el objetivo, lo siguiente a dilucidar es el lugar en que lo hace. Para ello tiraremos 1D10. El 1 es la cabeza, 2 brazo izquierdo, 3 derecho, de 4 a 6 el tronco, 7 y 8 el abdomen, 9 pierna izquierda y 10 la derecha.

Los golpes en la cabeza doblan el daño, mientras que en brazos y piernas lo dividen. En este caso, primero dividiremos o doblaremos el resultado de la tirada de dado y posteriormente aplicaremos la protección de armadura.

En armas arrojadizas o de distancia, es posible apuntar el golpe. Para ello, el personaje actuará el último del asalto y luego realizará el lanzamiento, aplicando además un penalizador de un 25%, a menos que disponga del talento de Disparo Apuntado (con lo cual sólo aplica un -10 a la iniciativa y no cuenta con penalizador al disparo). En las armas arrojadizas se sumará la mitad de la bonificación por Fuerza, redondeando hacia abajo. En armas de proyectil no añadiremos ningún bonificador. Otra opción es permitir apuntar un golpe en combate cuerpo a cuerpo. Para ello el atacante irá el último en el asalto y sufrirá un penalizador de un 50% en su tirada de ataque. En caso de disponer del talento Ataque Apuntado se aplicará únicamente un -10 a la iniciativa y el personaje sufrirá un 25% de penalización en lugar del 50%.

El bonificador al daño en las armas cuerpo a cuerpo es igual al bonificador de la característica correspondiente, aunque en armas a dos manos éste se multiplica por 1'5 redondeando hacia abajo.

En las armas arrojadizas el bonificador es igual a la mitad de la Fuerza, mientras que en las de a distancia no hay bonificador extra.

TABLA DE ARMAS

NOMBRE	TIPO	CATEG	CARÁCT	DAÑO	VELOC	P.A.	B.OF.	PG	PES
Hacha combate	F	1M	HAB 11	1D8+2	3	8	10	12	
Hacha de mano	F	1M	HAB 11	1D6+1	4	6	10	10	
Hacha combate	F	2M	FUE 12	1D8+2	3	8	05	12	
Gran hacha	F	2M	FUE 14	2D6+2	3	10	05	16	
Hacha bárbara	F	2M	FUE 16	3D6	4	10	05	20	
Alabarda	F/Cn	2M	FUE 15	3D6	4	10	05	20	
Daga	F	1M	HAB -	1D4+2	2	6	15	8	
Cuchillo	F	1M	HAB -	1D3+1	2	4	15	6	
Garra de lucha	F	-	HAB 11	1D4+1	2	-	15	4	
Maza de bola cadena	C	1M	FUE 13	1D10+1	3	8	05	12	
Maza triple cadena	C	1M	FUE 15	1D6+2	3	10	05	10	
Maza militar	C	2M	FUE 11	2D6+2	4	10	05	18	
Maza pesada	C	1M	FUE 15	1D10	3	10	10	16	
Maza ligera	C	1M	FUE 9	1D8	3	6	15	8	
Palo	C	1M	FUE 8	1D6	3	4	15	6	
Palo	C	2M	FUE 9	1D6	3	4	10	6	
Cayado	C	2M	FUE 10	1D8	4	8	10	10	
Garrote	C	2M	FUE 14	1D10+2	3	12	10	15	
Garrote de guerra	C	2M	FUE 19	2D8	4	16	10	18	
Martillo de guerra	C	1M	FUE 12	1D6+2	3	8	10	10	
Gran martillo	C	2M	FUE 14	2D6+2	4	10	05	18	
Lanza corta	P	1M	HAB 9	1D8+1	3	10	05	12	
Lanza larga	P	2M	FUE 12	1D10+1	4	10	15	15	
Pica	P	2M	FUE 13	2D6+2	5	12	15	16	
Jabalina	P	1M	HAB 10	1D6+1	3	8	05	8	
Espada corta	F	1M	HAB 10	1D6+1	3	8	10	10	
Espada larga	F	1M	HAB 14	1D8+2	4	10	10	14	
Espada bastarda	F	1M	HAB 16	1D10+1	4	12	10	15	
Espada bastarda	F	2M	FUE 11	1D10+1	4	12	10	15	
Espada ancha	F	1M	HAB 10	1D8+1	3	10	10	12	
Cimitarra	F	1M	HAB 13	1D8+2	3	10	10	14	
Espadón	F	2M	FUE 16	2D8	4	05	12	20	

TABLA DE ARMAS A DISTANCIA

NOMBRE	CARACT	DAÑO	ALCANCE	TASA	VEL	P.A.	P.G.	B.OF
Arco Corto	F 10/HB 10	1D6+1	90 /120	1 /AS	4	4	6	05
Arco Comp	F15 /HB 10	1D8+1	120 /225	1/AS	3	5	7	05
Arco Largo	F13 /HB 10	1D8+1	90 / 275	1/AS	3	4	7	05
Ballesta pesad	F15 /HB 8	2D6+2	55 /300	1/3 AS	1	8	10	15
Ballesta ligera	F10 /HB 8	1D6+2	40 /225	1/2 AS	3	6	8	15
Ballesta med	F 12 /HB 8	2D4+2	50 /270	1/ 2 AS	2	7	9	15
Cerbatana	HABIL 12	1D3	30 /30	2 /AS	5	3	4	10
Honda	HABIL 12	1D8	100 /100	1 /AS	3	-	-	05
Látigo	F 10/HB 10	1D4	5 /5	1 /AS	5	5	5	10

Característica: El mínimo exigido para utilizar el arma en cuestión. Alguien que no alcance los mínimos exigidos deberá restar un 5% por cada punto por debajo del aquí indicado, debiendo considerar además los posibles penalizadores al daño debidos a esta carencia.

En ciertas culturas existen las llamadas Armas Culturales. Cada una ofrece un bonus adicional de +10 a aquel personaje del pueblo en cuestión que la empuña. Esta tabla es opcional.

ARMAS CULTURALES

Anatolia: Jabalina.
Arabia: Cimitarra.
Armenia: Espada corta.
Asiria: Espada larga.
Bizancio: Espada ancha.
Britania: Espada larga.
Cartago: Jabalina.
Egipto: Jabalina.
Galia: Espada larga.
Galos: Hacha de combate.
Germania: Espada ancha.
Hélade: Lanza larga.
Iberia: Espada ancha.
Las Estepas: Arco corto.
Mesopotamia: Espada corta.
Nortland: Hacha de mano.
Nubia: Lanza corta.
Persia: Lanza corta.
Pictland: Hacha de combate.
Reino de Polonia: Espada ancha.
Reinos Bálticos: Espada ancha.
Reinos Nórdicos: Hacha de combate.
Roma: Espada ancha.
Russland: Espada ancha.
Sáhara: Cimitarra.
Siria: Espada ancha.
Tracia: Lanza corta.
Valaquia: Espada ancha.
Zona selvática: Jabalina.

TABLA DE ARMADURAS

NOMBRE	PROTECCIÓN (PA)	PESO	P. G.	CARACTERÍSTICA
Ropa	0	-	-	-
Ropa gruesa	1	-	30	-
Armadura acolchada	1D3	4	45	AGILIDAD 5
Armadura de cuero	1D3+1 /1D3		55/45	AGILIDAD 6
Cuero tachonado	2D3		60	AGILIDAD 7
Camisote de mallas	1D6+2		80	AGIL. 7 / FUERZ 7
Pieles	2D3		40	AGILIDAD 7
Cota de escamas	1D6+2		85	AGIL. 8 /FUERZ 8
Cota de mallas	1D8+1		90	AGIL. 9 / FUERZ 9
Coraza	1D8+2/ 2D3		100/60	AGIL. 9 /FUERZ 10
Armadura laminada	1D10+1		110	AGIL. 10 / FUER 10
Cota de bandas	1D10+2		120	AGILIDAD 11 FUERZA 13
Armadura de placas y mallas	1D12+1		140	AGILIDAD 13 FUERZA 15
Armadura completa	1D12+2		150	AGILIDAD 15 FUERZA 17
Casco	1D3+1D4		100	-
Yelmo	8		150	-
Brazales	1D3		75	-
Grebas	1D3		75	-
Escudo pequeño madera	-		60	FUERZA 10
Escudo pequeño hierro	-		100	FUERZA 11
Escudo grande madera	-		80	FUERZA 14
Escudo grande hierro	-		120	FUERZA 15

* Cada escudo ofrece una bonificación defensiva a quien lo empuña. Así, el pequeño de madera y el de hierro ofrecen un bonus de +5%, y los dos grandes, tanto madera como hierro, uno de +15%.

Penalizadores por armadura a la velocidad:

Grupo 1. Penalizador de -1: Armadura acolchada, armadura de cuero.

Grupo 2. Penalizador de -2: Cuero tachonado, Camisote de mallas, Cota de escamas.

Grupo 3. Penalizador de -3: Pieles, Cota de mallas, Coraza.

Grupo 4. Penalizador de -4: Armadura laminada, Cota de bandas.

Grupo 5: Penalizador de -5: Armadura de placas y mallas, Armadura completa.

El Yelmo reduce en un -25% las habilidades de Percepción.

Al mismo tiempo, cada punto por debajo de los requerimientos mínimos se multiplicará por cinco y se restará del porcentaje de esquivas y parada. En el caso de los escudos, además también se restará para atacar con él.

Ropa: Lo más convencional. Protege todo el cuerpo excepto la cabeza.

Ropa gruesa: Excepto su grosor, nada la diferencia de la ropa normal.

Armadura acolchada: Formada por varias capas de tela y tela acolchada. Protege todo el cuerpo excepto la cabeza.

Armadura de cuero: La zona del tronco y abdomen está formada por capas de cuero endurecido. El resto, brazos y piernas, son idénticas a las armaduras acolchadas.

Armadura de cuero tachonado: Fabricada en cuero resistente y flexible y reforzada con remaches metálicos. Protege tronco, abdomen y extremidades.

Camisote de mallas: Fabricada a partir de anillas superpuestas, protege exclusivamente el tronco. Un forro acolchado la separa del cuerpo evitando las irritaciones.

Pieles: Típica de las tribus bárbaras, muy efectiva en climas fríos. Formada por capas de cuero y piel de animal. Suele acompañarse también de un casco de piel.

Cota de escamas: Armadura formada por cota y grebas de cuero cubiertas con piezas de metal. Protege tronco, abdomen y piernas.

Cota de mallas: Compuesta por anillas de acero entrelazadas, y cubierta en su parte interior por un forro acolchado. Protege tronco, abdomen y brazos.

Coraza: Esta armadura cubre el pecho y espalda, además de incluir casco y grebas. Un ligero traje de cuero tachonado protege también los brazos. Un casco protege la cabeza.

Armadura laminada: Formada por estrechas tiras metálicas verticales remachadas por un forro de cuero bajo el que se lleva una tela acolchada. Protege todo el cuerpo excepto cabeza.

Cota de bandas: Compuesta por tiras metálicas superpuestas cosidas a un forro de cuero y cota de mallas. Protege todo el cuerpo excepto cabeza.

Armadura de placas y mallas: Combina la cota de mallas con placas metálicas protegiendo las zonas vitales. Protege todo el cuerpo excepto cabeza, aunque suele acompañarse de un yelmo

Armadura completa: Construida a partir de placas metálicas remachadas y ajustadas para cubrir completamente el cuerpo. Son construidas a medida por un maestro forjador, aunque pueden ser adaptadas a un nuevo usuario pagando un 10% del precio original por cada punto de tamaño de diferencia entre uno y otro.

Casco: Forjados a partir de hierro, suelen llevar ropa acolchada debajo para amortiguar los golpes.

Yelmo: Robustos, preparados para soportar los peores golpes en la cabeza. Algunos están contruidos con intrincados dibujos o recordando animales mágicos.

HERIDAS Y CURACIÓN

Como resultado de los combates, enfermedades, envenenamientos o accidentes, tanto los pjs como los pnjs irán sufriendo daño de diferente tipo a lo largo de las aventuras. En este apartado trataremos las consecuencias de las heridas, las heridas graves, la curación, secuelas y demás.

Cuando un personaje llega a 0 puntos de vida no fallece, sino que cae en un estado de inconsciencia. La muerte se produce cuando dicho personaje alcanza una cifra en puntos de vida negativos igual al valor de su bonificador de constitución pero por debajo de cero. Por ejemplo, un personaje con una Constitución de 16 tiene un bonificador de +2. Cuando sea herido y caiga hasta 0 puntos de vida, con un -1 y un -2 está inconsciente, con un -3 está muerto.

Para recuperar estos puntos perdidos, tanto positivos y negativos, un jugador puede recibir atención de otros personajes o bien de él mismo, a través de una tirada de Primeros Auxilios. Cada herida recibida da lugar a una posibilidad de realizar una tirada con esta habilidad, pudiendo realizarla diferentes personajes hasta que uno tenga éxito, aunque uno sólo puede realizar un intento por herida. Si por ejemplo un pj ha recibido dos heridas, una de 6 y otra de 3 puntos de vida, otro personaje puede realizar dos intentos, uno por cada una. En caso de tener éxito en una de ellas, por ejemplo en la de 6, nadie más puede intentarlo en esa misma herida, pero si falló en la de 3 otra persona puede realizar otro intento en ésta.

Por cada tirada exitosa de Primeros Auxilios un personaje recupera 1D4 puntos. Un crítico permite recuperar 1D4+4. Una pifia ocasiona la pérdida adicional de 1D4 puntos extras, y nadie más puede intentar trabajar sobre esa herida.

Una vez pasada la parte de los primeros auxilios, la única forma de seguir recuperando puntos de vida es mediante la curación natural, unas buenas tiradas de medicina, algún procedimiento mágico o la ayuda de pociones, hierbas y ungüentos. Todo ayuda.

Cada semana un personaje recupera tantos puntos de vida perdidos como su bonificador de Constitución. Una tirada exitosa de Medicina permite doblar el total de puntos recuperados. Un crítico significa sumar el triple.

HERIDAS GRAVES: Estas se producen cuando un personaje pierde más de la mitad de sus puntos de vida iniciales en un solo golpe. En este caso el personaje debe realizar una tirada de Constitución x5 o caer inconsciente, además de realizar una tirada adicional en la Tabla de Heridas Graves. Además, el hecho de tirar en la tabla de Heridas Graves comporta la pérdida de 1 punto de vida por asalto hasta recibir primeros auxilios para detener la hemorragia. Luego se debería seguir tirando para recuperar los puntos perdidos por la herida inicialmente, pues esta tirada no tiene tal fin, únicamente detener la pérdida de sangre.

Cuando se produce una herida grave el personaje, además de la tabla inferior, deberá –en el supuesto que la tirada arroje como resultado alguna herida del tipo fractura, problemas de articulaciones, etc, o bien que se trate de algún ataque que ocasione una herida de este tipo directamente –realizar una tirada en la tabla que indica la gravedad de la herida:

NIVEL DE HERIDA	LEVE	MEDIA	GRAVE	IRREVERSIBLE
TIRADA	1-2	3-6	7-8	9-0
TIEMPO RECUPER.	1 SEMANA	1 MES	3 MESES	NUNCA

En la tabla de Heridas Graves, algunas tiradas aparecen con un número final entre paréntesis y la anotación NH. Este número deberá sumarse a la tirada para determinar la gravedad de la herida en la tabla anterior. Cuando se sufre una herida de este tipo las penalizaciones a los puntos de vida se recuperan según lo habitual, pero la funcionalidad en las parte dañadas no lo hará hasta que pase el tiempo mencionado en la tabla, o bien algún tipo de curación especial tenga lugar sobre la zona afectada.

TABLA DE HERIDAS GRAVES

CABEZA

1. Enorme cicatriz que cruza el rostro. Resta 1D10% a todas las habilidades de Comunicación excepto Intimidar, que aumenta en 1D10% y Seducción que se reduce a la mitad.
2. El golpe arranca o destroza una oreja. Resta 1D10% a todas las habilidades o tiradas relacionadas con el oído (+8 NH).
3. Una terrible herida en la cabeza. Fuerte traumatismo. El personaje queda incapaz de actuar lo que resta de asalto y el siguiente –si aún permanece consciente –y además sufre una penalización del 50% (es decir, la mitad de lo que posee) a todas sus acciones de combate durante los siguientes 1D10 asaltos.

4. Mandíbula destrozada. El personaje ve sus habilidades de Comunicación reducidas a la mitad y la de Seducción al 0% (+4 NH).
5. El impacto destroza el ojo. Todas las habilidades relacionadas con el sentido de la vista descienden a cero. Además, el personaje sufre una penalización del 50% a la habilidad de Seducción (+8 NH).
6. El golpe maestro. La cabeza es cercenada y cae rodando, o bien es aplastada y revienta como una fruta madura. No importa, lo único cierto es que aquí finaliza la carrera de aventurero del pj.

BRAZOS

1. Gran cicatriz. No presenta ningún efecto añadido que un feo corte a lo largo de la extremidad.
2. El impacto destroza el hueso. tirar 1D10. Con un resultado de 1 a 5 el brazo queda inútil. Si saca de 6 a 10 el personaje ve reducida cualquier competencia que requiera el uso de la extremidad lesionada en un 50%.
3. Los tendones que sujetan el arma caen bajo la fuerza del impacto. Ésta se suelta –si era a dos manos sólo podrá utilizarse una para sujetarla, con la consiguiente aplicación de penalizadores – y el pj sufre una reducción del 25% en todas las pruebas relacionadas con la Habilidad.
4. Codo destrozado. Imposible usar el brazo para ninguna acción (+4 NH).
5. Mano cercenada. Pérdida permanente del 25% de la puntuación en Habilidad (con la consiguiente penalización en las habilidades relacionadas).
6. Amputación del brazo. Se pierde el 50% de la puntuación en Habilidad.

TRONCO

1. Enorme cicatriz.
2. El golpe destroza o perfora un pulmón. El pj podrá seguir luchando tantos asaltos como sus puntos de vida actuales. Luego, cae irremediamente inconsciente (el talento Berséker anula este último efecto).
3. Un terrible impacto provoca graves daños internos. La pérdida de puntos de vida por asalto se dobla. Una tirada de Fuerza de Voluntad es necesaria para seguir luchando cada asalto. Horribles dolores sacuden al personaje. Berséker anula el último efecto.
4. El golpe hace añicos el esternón, o hunde costillas, o algo parecido. Lo cierto es que algún hueso se ha roto. El personaje lucha con un 50% de sus habilidades durante lo que queda de combate (y hasta su recuperación completa).
5. La columna es alcanzada. El personaje cae inmóvil al suelo incapaz de usar las piernas, únicamente es útil de cintura para arriba. Se aplican los penalizadores habituales para combatientes derribados, en el caso que aún le queden ganas de luchar. Bérseker no protege de esta herida (+8 NH).
6. El filo del arma, o la fuerza del impacto, alcanzan al corazón. La muerte es irremediable.

ABDOMEN

1. Enorme cicatriz.
2. El riñón es alcanzado. El personaje meará sangre una buena temporada, pero no hay más secuelas.
3. La cadera se hace añicos. El personaje cae al suelo a menos que logre una tirada de Fuerza de Voluntad cada asalto. A partir de ahora, sólo puede avanzar cojeando hasta su total recuperación (+4 NH).
4. Graves daños internos. Perforación de bazo, rotura de hígado... A escoger. Dobla la pérdida de puntos de vida por asalto. Berséker no protege.
5. Los órganos sexuales son amputados o espachurrados. Inservibles a partir de este momento. El personaje cae al suelo entre horribles gritos agónicos, incapaz de hacer absolutamente nada durante 2D10 asaltos. Berséker protege sacando una tirada de Fuerza de Voluntad.
6. Los intestinos salen de la cavidad abdominal y se desparraman por el suelo. Esta imagen es lo último que ve la víctima antes de caer inconsciente (berséker protege) provocando que la pérdida de puntos de vida por asalto se triplique.

PIERNAS

1. Gran cicatriz. No presenta ningún efecto añadido que un feo corte a lo largo de la extremidad.
2. El impacto rompe el hueso. tirar 1D10. Con un resultado de 1 a 5 la pierna queda inútil. Si saca de 6 a 10 el personaje ve reducida cualquier competencia que requiera el uso de la extremidad lesionada en un 50% (como Saltar o Correr).

3. Los tendones de la pierna son cortados o aplastados. Correr es imposible y las habilidades relacionadas con Agilidad descienden en un 50%.
4. Rodilla destrozada. Imposible usar la pierna para ninguna acción. El personaje cae al suelo (+4 NH).
5. Pie amputado. Pérdida permanente de 5 puntos de Agilidad (con la consiguiente penalización en las habilidades relacionadas).
6. Se secciona la arteria femoral. El personaje pierde el triple de puntos de vida por asalto.

IDIOO TABLA DE PIFIAS PARA ARMAS CUERPO A CUERPO

01-05	Pierde la siguiente detención.
06-10	Pierde el siguiente ataque.
11-15	Pierde la siguiente detención y el siguiente ataque.
16-20	Pierde la siguiente detención, el siguiente ataque y la siguiente esquiva.
21-25	Pierde los siguientes 1 D3 ataques.
26-30	Pierde los siguientes 1 D3 ataques y las siguientes 1 D3 detenciones.
31-35	La sujeción del escudo se rompe y éste cae al suelo.
36-40	Como el 31-35 anterior, y además pierde el siguiente ataque.
41-45	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
46-50	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: como el 41-45 anterior, y además pierde el siguiente ataque y la siguiente detención.
51-55	Cae al suelo: pierde todas las posibles detenciones y esquivas que pudiera hacer durante este asalto, y tarda 1 D3 asaltos en levantarse.
56-60	Torcedura de tobillo: la tasa de movimiento se ve reducida a la mitad durante los próximos 5D1 0 asaltos.
61-63	Torcedura de tobillo y caída: combinar los resultados de 51-55 y 56-60 expuestos anteriormente.
64-67	Visión Empañada: se pierden 25 percentiles en todos los ataques y detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1 D3 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
68-70	Visión Empañada: se pierden 50 percentiles en todos los ataques y detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1 D6 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
71-72	Visión Impedida: se pierden todos los ataques y las detenciones; para volver a ajustarse el casco o para aclararse la vista son necesarios 1 D6 asaltos de combate dedicados totalmente a tal actividad.
73-74	Distracción: durante el siguiente asalto, los enemigos reciben una bonificación de + 25 percentiles en sus ataques.
75-78	Ataque: el arma se cae y se recupera tras 1 D2 asaltos de combate. Detención: el arma con la que se detuvo o el escudo caen al suelo, y se pueden recuperar en 1 D2 asaltos.
79-82	Ataque: el arma sale despedida a 1 D6 m. de distancia. Se ha de lanzar 1 D8 para determinar la dirección hacia la que voló, y 1 D3 + 1 para ver el número de asaltos necesarios para su recuperación. Detención: Idem para el arma con la que se detuvo o para el escudo. Pueden reducir en un 1 0 % por cada punto de magia espiritual o de hechicería que posea, y en un 20 % por cada punto de magia divina. Detención: Idem para el arma con la que se detuvo o para el escudo.
87-89	Ataque: Golpea al amigo más cercano, haciéndole el daño normal del arma; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
90-91	Ataque: Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
92	Ataque: Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño e ignorando cualquier armadura; si no hay cerca amigo alguno, se golpea a sí mismo. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
93-95	Ataque: Se golpea a sí mismo; el daño es el normal del arma. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
96-97	Ataque: Se golpea a sí mismo haciéndose máximo daño. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue golpearle automáticamente haciendo daño normal.
98	Ataque: Se golpea a sí mismo, haciéndose máximo daño e ignorando cualquier armadura. Detención: La guardia queda abierta: el adversario consigue un golpe crítico.
99	Ataque o Detención; La ha hecho buena! Tira dos veces en esta misma tabla y aplica ambos resultados.
00	Ataque o Detención; La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en esta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

IDIOO TABLA DE PIFIAS PARA ARMAS ARROJADIZAS

01-10	Pierde el siguiente ataque.
11-20	Pierde los siguientes 1 D4 ataques.
21-30	En los siguientes 1 D3 asaltos no podrá realizar actividad alguna.
31-40	Se rompe la sujeción del arma de cuerpo a cuerpo, y ésta cae.
41-50	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
51-60	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura: como el 41-50 anterior, y además no puede iniciar la acción alguna ni detener el siguiente asalto.
61-65	Cae al suelo.
66-70	Visión Empañada: Pierde 50 percentiles de sus posibilidades de ataque durante los siguientes 1 D3 asaltos.
71-73	Visión Impedida: no puede ver nada durante los próximos 1 D3 asaltos.
74-80	Se deja caer el arma, y ésta sale despedida a una distancia de 1 D6 -1 m.
81-85	El arma se rompe: hay un 1 00 % de posibilidades si no está encantada mágicamente, pero se pueden reducir en un 1 0 % por cada punto de magia que posea y en un 20 % por cada punto de magia divina.
86-89	Alcanza al amigo más cercano; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.

90-92	Alcanza al amigo más cercano, haciendo daño de empalamiento; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.
93-94	Alcanza al amigo más cercano, haciendo daño crítico; si no hay un amigo cerca, lo mismo que en el 81-85 anterior.
95-98	¡La ha hecho buena! Tira dos veces en esta misma tabla y aplica ambos resultados.
99-00	¡La ha hecho buena del todo! Tira tres veces en esta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.

1D100 TABLA DE PIFIAS PARA ARMAS NATURALES

01-05	Pierde la siguiente Esquiva.
06-10	Pierde el siguiente ataque.
11-15	Pierde la siguiente Esquiva y la siguiente detención.
16-20	Pierde la siguiente Esquiva, el siguiente ataque y la siguiente detención.
21-25	Pierde los siguientes 1 D3 asaltos: no puede iniciar acción alguna ni detener.
26-30	Pierde los siguientes 1 D6 ataques.
31-35	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura o de la ropa: determinar al azar la localización que queda desprotegida.
36-40	Se rompe la sujeción de una de las piezas de la armadura o de la ropa: determinar al azar la localización que queda desprotegida, y además pierde al siguiente asalto según se explica en el 21-25 anterior.
41-50	Cae: éste asalto pierde esquivas y detenciones.
51-60	Cae y se tuerce el tobillo: durante 5D10 asaltos de combate su velocidad se ve reducida en 1 m. por momento de reacción.
61-60	Visión Empañada: pierde 25 percentiles en ataques, Esquivas y detenciones durante los siguientes 1 D3 asaltos.
71-73	Visión Empañada: pierde 50 percentiles en ataques, Esquivas y detenciones.
74-75	Visión Impedida: no ve nada durante 1 D3 asaltos de combate.
76-80	Distracción: durante el siguiente asalto los enemigos reciben una bonificación de + 25 percentiles en sus ataques.
81-85	Al fallar un ataque ha sufrido una distensión muscular; pierde un punto de golpe en el miembro utilizado y tres puntos de fatiga.
86-90	Golpea al amigo más cercano, haciendo daño normal. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
91-94	Golpea al amigo más cercano, haciéndole máximo daño. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
95-96	Golpea al amigo más cercano, haciéndole daño crítico. Si no hay cerca amigo alguno, aplicar lo mismo que en el 81-85.
97-98	Se golpea a sí mismo haciéndose máximo daño.
99	¡La ha hecho buena! Tira dos veces en esta misma tabla y aplica ambos resultados.
00	¡La ha hecho buena-del todo! Tira tres veces en esta misma tabla y aplica todos los resultados obtenidos.