

# Extranjeros de otras tierras

Nuevas profesiones basicas para Warhammer 1ª Edicion, por Adolfo MD.

En el viejo mundo hay otras naciones humanas, a la sombra del poderoso Imperio. De estas, las más importantes son *Bretonia*, *Estalia*, *Tilea*, *Kislev*, *Norsca* y *los Reinos Fronterizos*. Los personajes jugadores de estas naciones son gente aventurera y tienen una poderosa razón para vivir en el Imperio (que el jugador tendrá que detallar, llegado el momento). A continuación pasamos a detallar una profesión básica, exclusiva de los humanos nativos de estas tierras, que solo se podrá escoger en la creación del personaje. Esta nueva profesión corresponderá a otra de la *Tabla de Carreras Básicas* (Pag 18 WH), y sera una opción del jugadores escogerla o quedarse con la usual de la tabla. Dicho esto, no existe ninguna razón por la cual los jugadores no puedan escoger cualquier otra profesión básica e indicar que son de fuera del Imperio. Unicamente tendrán que sustituir una de las habilidades iniciales de la misma por *Hablar idioma: país natal*.

## Caballero Novel Bretoniano



El reino de Bretonia se encuentra al Este del Imperio, y separado de este por las infranqueables Montañas Grises. Es un reino feudal, algo atrasado en términos comparativos con el Imperio, pero orgulloso y militarmente potente. Su sociedad se divide entre una élite de nobleza caballesca y legiones de campesinos harapientos. Su religión esta dominada por una deidad fundadora, conocida como La Dama, que representa los ideales caballerescos para la nobleza, y la caridad benevolente para el campesinado.

Los caballeros del Imperio comienzan sus carreras siguiendo a algún otro caballero, actuando como poco mas que un sirviente. ¿Que otra cosa cabe esperar de una nación que ha olvidado el verdadero significado de la caballería, el honor y el valor?

En Bretonia, los caballeros empiezan siguiendo su propio camino, como caballeros noveles. Aprenden en la mejor escuela que existe: la experiencia genuina. Al principio carecen de toda experiencia, pero la mayoría compensa esta carencia con entusiasmo. Han de viajar grandes distancias, a menudo en solitario, buscando situaciones peligrosas en las que demostrar su valía. Por ello, pueden encontrarse en cualquier parte del Viejo Mundo (a veces con gran pesar de los nativos).

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10	+1		+10		+10		

**Sustituye a:** Escudero (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Cuidar animales, Equitación (Caballos), Esquivar golpe, Etiqueta, Heráldica, Arma de especialista: Lanza de caballería, Hablar idioma (Bretoniano).

**Equipo:** Cota de malla larga con mangas, Lanza de caballería, Escudo, Caballo de guerra ligero (F4 H5 A1).

**Salidas Profesionales:** Caballero de fortuna, Capitán mercenario.

## Valenton Estaliano



Situada al Sur de Bretonia, agraciada con un clima suave y muy lejos del corrompido Norte, la rica nación de Estalia esta compuesta por varios reinos en constante litigio y alianza mutua. Los estalianos son gente de carácter, fáciles de alegrar y contrariar, con un alto sentido del honor personal (sea cual sea su clase social) y gran afición por el vino y los duelos de honor. Su deidad mas importante es Myrmidia, la diosa de la estrategia y la lucha científica, y su adoración ha influido en gran medida en su carácter nacional. Fruto de esta influencia es el desarrollo de distintas escuelas de esgrima, cada una con un estilo propio, pero que en definitiva tratan de aplicar las ultimas teorías científicas a su manejo de la espada. Algunos de estos diestros, se ganan la vida “ a tanto el lance”, resolviendo las disputas de honor de hombres mas ricos y menos valerosos. Es una vida peligrosa y carente de toda gloria, que antes o después acaba por obligarles a dejar su tierra, en busca de nuevas oportunidades en tierras extranjeras.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10	+1				+10		

**Sustituye a:** Matón (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Esquivar Golpe, Hablar idioma (Estaliano), Leer/Escribir, Arma de Especialista (Esgrima), Golpe Poderoso, Desarmar, Etiqueta, Golpe para aturdir, Golpe para herir.

**Equipo:** Espada ropera, Justillo de cuero, Una muda de ropa de la mejor artesanía, Capa o Sombrero.

**Salidas Profesionales:** Asaltante, Duelista, Matón, Guardaespaldas.

## Gigolo Tileano



Situada al Sur de Bretonia, pero separada de esta por Las Cuevas, esta es una nación de ciudades estado independientes, gobernadas por príncipes mercaderes en constante pugna. Los Tileanos son gente ladina aunque sufrida, siempre atenta a las oportunidades de enriquecimiento y engrandecimiento personal. Los gigoló son generalmente hombres jóvenes de buena apariencia física que se dedican profesionalmente a las mujeres, generalmente ricas matronas, con el fin de obtener una gratificación económica, así como regalos y otras atenciones. Se puede decir que el gigoló se dedica a la prostitución masculina, pero es una prostitución con algunos matices. No ofrece simplemente su cuerpo con un fin sexual, sino que es también un acompañante esporádico de mujeres adineradas que buscan el entretenimiento y practican una especie de juego de seducción. Como no todas sus clientas son viudas, con el tiempo es inevitable que sus atenciones atraigan la ira de maridos cornudos y sus sicarios, lo que puede poner al joven gigoló en el camino de la aventura al tratar de dejar bien atrás a sus perseguidores.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10				+2	+10							+20

**Sustituye a:** Tahúr (Clase Bribón)

**Habilidades:** Seducción, Consumir alcohol, Arma de especialista (Esgrima), Juego de manos, Hablar idioma (Tileano).

**Equipo:** Justillo de cuero, Ropas vistosas, Sombrero, Espada ropera, Botellita de colonia.

**Salidas Profesionales:** Charlatán, Duelista, Perista, Salteador, Espía.

## Nomada Kislevita



Limitando al Norte con el peligroso Territorio Troll, al Este con las infranqueables Montañas del Fin del Mundo, y al Sur-oeste con el Imperio, las tierras de Kislev son un lugar duro y frío para vivir, que han criado a una población igualmente dura y fría. La nación esta gobernada por una casta de Zares y poderosas hechiceras del hielo, ajenas al los estándares Imperiales o elficos. Los Kislevitas son gente orgullosa y estoica, aunque a menudo depresiva ya que sus poco pobladas tierras son siempre las primeras en sufrir cualquier amenaza de los desiertos del caos que se pudren al Norte.

Los que viven más al norte son las tribus nómadas ungoles. Estas tribus fueron desplazadas al Territorio Troll cuando los Gospodars les invadieron, y han vagado por esta peligrosa región desde entonces. Allí, siguen domando caballos y pastoreando, siguiendo el calor del Dazh, su deidad solar, y asentándose, siempre por poco tiempo, en chozas llamadas *kibitkas*. Son una cultura apasionada y violenta, templados por el duro entorno y los conflictos interminables con los merodeadores kyazaks. Según la ley Kislevita, se espera que cada tribu nómada forme anualmente una rota de arqueros a caballo, que patrullará el norte del oblast cada primavera, cabalgando y matando sin piedad a todo invasor con que se encuentren. Algunos se hartan de esta vida, o tienen feudos de sangre que les persiguen, y cabalgan al Oeste en busca de fortuna y pastos mas verdes.

### ESQUEMA DE AVANCE

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
	+10	+10		+1	+2	+10					+20		

**Sustituye a:** Merodeador (Clase Montaraz)

**Habilidades:** Criar animales, Adiestrar animales, Consumir alcohol, Escondarse (Rural) o Curar heridas, Rastrear o Buena vista, Orientación o Señales secretas (explorador), Equitación acrobática, Hablar idioma (Kislevita).

**Equipo:** Caballo de monta, una semana de raciones, Pellejo de agua, Saco de dormir y tienda, Justillo de cuero, Arco, Carcaj con 10 flechas.

**Salidas Profesionales:** Batidor, Pastor, Proscrito, Cazador.

## Cenobita Fronterizo



Situados directamente al Sur del Imperio, pero separados de este por las Montañas Negras, los Reinos Fronterizos son un conjunto dispar de tierras ásperas y peligrosas, infestadas de pieles verdes y gobernadas por una abigarrada mezcla de reyes bandidos y señores feudales desheredados o expulsados de tierras mas ricas. Los nativos adoran a todos los dioses (pues falta les hace), y son gente hecha a todo, siempre atenta a cualquier oportunidad que la vida les presente.

Los cenobitas viven en comunidades aisladas, generalmente llamadas monasterios, siguiendo el consejo de un iluminado. Este líder es generalmente un individuo carismático que dice haber encontrado la iluminación. Básicamente son fanáticos seguidores de una visión muy

personal de “La Verdad”, a la cual suele llegarse mediante la mortificación del cuerpo y la mente. En ocasiones, algunos bebés repudiados son abandonados en las puertas de los monasterios. Estos niños son acogidos y aquellos que no huyen, son aceptados como cenobitas. Tras unos años persiguiendo la iluminación, algunos de estos anacoretas abandonan su comunidad decepcionados con la dogmática visión de su líder, o quizás para iniciar su propio camino hacia la iluminación personal.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
				+1	+2						+10	+10	

**Sustituye a:** Vidente (Clase Erudito)

**Habilidades:** Charlatanería, Curar heridas, Tortura, 50% Muy resistente, 50% Arma de especialista (Mayales y látigos), 50% Sentido Mágico, 20% Hablar idioma (Bretoniano o Tileano).

**Equipo:** Taparrabos y Túnica mugrientos.

**Salidas Profesionales:** Vidente, Proscrito, Siervo, Mendigo.

## Berserker Nordico



Separada de Bretonia y el Imperio por el Mar de las Garras, Norsca es una tierra salvaje, montañosa y salpicada por el mar. Es la tierra más al Norte que puede pisarse antes de llegar a los infames Desiertos del Caos, y su aliento corruptor barre gran parte de la misma, retorciendo la mente y el cuerpo de hombres y bestias por igual. Estos Norses, practican el saqueo y el comercio a partes iguales, y son un pueblo bárbaro y feroz, que adora a todos los dioses (también a los del Caos), pero que espera poca compasión de ninguno de ellos.

Los bersérkers son una secta de guerreros merecidamente temidos. Sus miembros entran en combate sin armaduras para demostrar su desprecio por la muerte, jaleándose a si mismos hasta alcanzar un estado de salvaje furia animal. Sus hazañas llenan las sagas, y acechan en las historias de los soldados imperiales que se han enfrentado a ellos. Unos pocos bersérkers han viajado al Imperio por haber sido exiliados, o sencillamente porque querían ver mundo.

Casi nunca permanecen mucho tiempo en el mismo lugar, pues las autoridades no quieren a ningún lunático rabioso alterando la paz, sin embargo son sumamente valorados como mercenarios debido a su escasez y reputación.

ESQUEMA DE AVANCE													
M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
+10			+1	+1	+2	+10	+1				+10		

**Sustituye a:** Mercenario (Clase Guerrero)

**Habilidades:** Narración, Consumir alcohol, Hablar idioma (Nórdico), Remo, Nadar, Furia asesina, Golpe poderoso, Escalar, Arma de especialista (Dos manos).

**Equipo:** Joyería barata, Botella de licor, Arma a dos manos o Escudo.

**Salidas Profesionales:** Gladiador, Marinero, Mercenario.

**Especial:** Los norses pueden escoger el empezar el juego con una **Mutación aleatoria** (Realms of Chaos Pag 113) que ellos suelen considerar una bendición divina. Aquellos que huyen de su tierra suelen ser poco habituales y carecer de dicho estigma, pero de tenerlo el DJ podría recompensarte con un segundo avance gratuito. Si dicha mutación resultara incompatible con el juego, puede anularse restándose un Punto de Destino, quedar tullido... ¡o hacerse un nuevo personaje!.