

Habilidades y Talentos por Raza y Región para WH4

El verdadero merito de este trabajo es de **Javier Fernández Valls**, de su trabajo en su magnifico blog “**Con D de Dados**”. Yo me he tomado la libertad de recopilar toda esa información en único documento, corrigiendo algunos nombres de habilidades y talentos para que casen con la traducción oficial de la 4ª Edición en castellano, modificando algunas otras cosas para adaptarlas a mis preferencias, y añadiendo todas las estadísticas de humanos de mas allá del Imperio de Karl Franz. Espero que lo encontréis útil e interesante.

Adolfo MD.



Tira o elige la región natal de tu personaje. Si la escoges aleatoriamente ganas +10 PX.

D100	Región	Ciudad
1-50	REIKLAND	1 en 1d10: Altdorf
51-59	MIDDENLAND	1 en 1d10: Middenheim
60-68	TALABECLAND	1 en 1d10: Talabheim
69-75	WISSENLAND	1 en 1d10: Nuln
76-80	STIRLAND	1 en 1d10: Condado de Sylvania
81-85	AVERLAND	
86-89	NORLAND	
90-93	HOCHLAND	
94-97	OSTLAND	
98-99	OSTERMARK	
100	EXTRANJERO	1d6: (1)Bretonia, (2)Estalia, (3)Tilea, (4)Kislev, (5)Norsca y (6)Reinos Fronterizos

Humanos del Imperio

Humano (Altdorf)

Altdorf es la gran capital desde que Magnus reforjó la nación hace ya unos siglos, pero lleva siendo la seda del culto sigmarita desde hace milenios y eso le ha dado una importancia vital en todo el Imperio. Los altdorfianos tienen fama de ser educados, inteligentes y abiertos. Se enorgullecen de ser la ciudad más cosmopolita del Imperio, la sede del poder central, el sitio donde 'pasan las cosas'. Además suelen ser más comprensivos con la magia debido a que son la sede de los Ocho Colegios de la Magia. Para el resto del mundo los altdorfianos son pijos, arrogantes, con un alto sentido de sí mismos y unos estirados. Es decir, todos los tópicos de los reiklandeses pero elevados al extremo.



Actualmente Altdorf se encuentra bajo dominio de Karl Franz, que es a su vez príncipe de Reikland y señor de la ciudad de Altdorf, aunque el control del señor de Altdorf sobre la ciudad es mucho menor de lo que le gustaría: la urbe tiene un complejo sistema de gobierno propio centrado en los burgomaestres de la misma que a veces trabajan junto a su señor y otras le hacen la vida imposible.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Sobornar, Saber (Altdorf), Conducir, Jugar, Idioma (Bretoniano o Tileano o Estaliano o Tierras Desoladas), Movimiento silencioso (Urbano), Forzar cerraduras u Oficio (Cualquiera) u Arte (Cualquiera).

Talentos: Condenado, Cortés o Espabilado, 3 talentos aleatorios.

Humano (Nuln)

Nuln es, en boca de sus habitantes, la verdadera joya del Imperio. Esta ciudad situada al sur del Imperio tiene la privilegiada posición de encontrarse en el cruce entre el Reik y el Aver, dos de los ríos más importantes del Imperio, y cerca de las fronteras con Tilea y con los reinos enanos, convirtiéndose en un enclave comercial de primer orden. Nuln es una ciudad mimada por sus gobernantes donde las artes y la cultura están ampliamente apoyadas por el gobierno local. Es ampliamente reconocida su universidad, de la que surge la Academia Imperial de Artillería. Esto hace que los nulneses tengan fama de sabiondos y esnobs sofisticados. Aquí las deidades sureñas como Verena o Myrmydia son muy populares (muchos aseguran que por ese aire distinguido que tienen) y los nulneses se enorgullecen de su petulancia. Pese a la gloriosa historia que cuentan sus habitantes bajo la aristocrática y elegante fachada de Nuln se han cometido atroces actos contra la humanidad y la ciudad ha sufrido de sectas caóticas y conspiraciones de oscuros seres no humanos mucho más de lo que sus gobernantes jamás admitirán.



El gobierno de Nuln siempre ha sido algo curioso ya que la ciudad nació prácticamente como ciudad estado desde sus inicios. Tanto Stirland, Reiklan y Averland aseguran que Nuln fue originalmente suya pero desde hace siglos es parte (geográficamente) de Wissenland, si bien siempre ha sido una ciudad estado independiente. Su actual gobierno recae en manos de la condesa Emmanuelle von Liebwitz quien es la señora de Wissenland y de la propia ciudad de Nuln, aunque la condesa desprecia abiertamente Wissenland y está intentando lo nunca visto y es que Nuln sea considerada una provincia electoral independiente. El gobierno urbano es técnicamente feudal, con la condesa a la cabeza, pero ella relega en la aristocracia urbana y en sus favoritos (generalmente mercaderes) para regir la ciudad.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Sobornar, Saber (Nuln), Jugar, Oficio (Cualquiera) o Arte (Cualquiera), Animar (Cualquiera) o Actuar (Cualquiera), Idioma (Tileano o Clásico), Movimiento silencioso (Urbano).

Talentos: Condenado, Espabilado o Vigilancia, 3 talentos aleatorios.

Humano (Wissenland)

Wissenland es una de las provincias más arrinconadas del Imperio. Pese a la aparente seguridad que le da estar rodeada por grandes provincias importantes e incluso contar con la ciudad de Nuln, los wissenlandeses son un pueblo triste que ha sufrido enormes pérdidas a lo largo de los siglos. Hace unos siglos anexionaron el reino de Solland, arrasado por la guerra contra los orcos, lo cual les ha dado un aire incluso más triste y melancólico. Se dice que los wissenlandeses son un pueblo devoto, taciturno y resistente, acostumbrado a los pesares. Muchos sugieren que esto se debe a su estrecha relación con los distintos reinos enanos.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Wissenland), Aguante, Consumir Alcohol, Saber (Teología), Idioma (Khazalid), Idioma (Tileano).
Talentos: Condenado, Sangre fría o Muy resistente, 3 talentos aleatorios.

Humano (Averland)

Averland, el Gran Ducado, es una provincia imperial próspera, incluso bucólica, regada por el Aver y repleta de llanuras aptas para la crianza de ganado. Pese a esto los averlandeses son un pueblo de una estricta cultura militar, muy orgullosos de sus tradiciones y de su honor. Desdeñan los contratos escritos como una mancha para su honra y son directos, pero agradables, a la hora de comunicarse, posibles influencias de los enanos a los que tanto respeto profesan. Y con todo los averlandeses tienen fama de estar 'algo tocados', de ser abiertamente supersticiosos y tener comportamientos extraños en casi todas las ocasiones. Son un pueblo lleno de contradicciones que suele desconcertar a sus vecinos.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Averland), Entrenar animales, Montar (Caballos), Saber (Astrología), Idioma (Khazalid), Cuerpo a cuerpo (Armas de asta) o A distancia (Ballestas).
Talentos: Condenado, Cortés o Guerrero nato, 3 talentos aleatorios.

Humano (Stirland)

Stirland es una tierra rural y atrasada, anclada en sus tradiciones y sus viejos comportamientos. Los stirlandeses no ven esto como algo malo si no como un orgullo: si acaso lleva funcionando generaciones, ¿para qué cambiarlo? Pese a su rechazo hacia los extranjeros los stirlandeses son tipos agradables una vez se les conoce, curiosos e inclinados a contar historias largas y picantes (razón por la que sus tabernas siempre suelen ser los centros de sus asentamientos). Al ser una provincia eminentemente rural los stirlandeses están acostumbrados a vivir de la tierra y los animales, fiándose de sus conocimientos y sus instintos para sobrevivir día a día.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Stirland), Cuidado de animales, Actuar (Contar historias), Intuición, A distancia (Arco u Honda).
Talentos: Condenado, Vigilancia o Muy fuerte, 3 talentos aleatorios.
Especial: Los stirlandeses sienten un fiero desprecio hacia los halflings debido a que sienten que la creación de la Asamblea les 'robó' sus mejores tierras. Puedes escoger que tu personaje tenga la regla especial **Prejuicios** (Halflings). El DJ te podría recompensar de alguna manera si escoges esta desventaja.

Humano (Sylvania)

Sylvania no es una provincia electoral como tal si no una región stirlandesa pero a la hora de la verdad funciona como una tierra independiente y autónoma dejada de lado por el Imperio, al que técnicamente sirven sus habitantes. Los sylvanianos son atrasados y mezquinos, un pueblo que se enorgullece de sus incontables miserias creyendo que todo el resto de gentes son unos debiluchos incapaces de lidiar con una vida tan ruin como la suya. Los sylvanianos, acostumbrados a sus pésimas vidas, suelen ver con mejores ojos a los mutantes menores, ya que buena parte de la población del lugar sufre alguna que otra mutación. Generalmente los sylvanianos nunca salen de su tierra, naciendo y muriendo en esta oscura región, pero de vez en cuando algún sylvaniano sale de su tierra, quizás huyendo del horrible destino de la misma o quizás como siervo de alguno de sus oscuros señores...



Habilidades: Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Sylvania), Aguante, Intimidar, Intuición, Percepción, Supervivencia, Movimiento silencioso.

Talentos: Ayunador, Resistencia (Mutación), Intrépido (Muertos vivientes), 2 talentos aleatorios.

Especial: Los sylvanianos suelen tener la regla especial **Prejuicios** (No sylvanianos). Aquellos que huyen del lugar suelen ser poco habituales y no tener este problema, pero de tenerlo el DJ podría recompensarte de alguna manera.

Humano (Ostermark)

Ostermark, la Marca del Oeste, es una de las regiones fronterizas más disputadas del Imperio. Desde antiguo ha sido lugar de paso de ejércitos y colonos provenientes tanto del norte como del sur. Los ostermarkeses tienen fama de 'medio campesinos, medio kislevitas' debido a su mezcla de linajes y a la ruralidad de su provincia. Los ostermarkeses se ríen de esa idea ya que son un pueblo guerrero y vibrante, abierto y exagerado, lo cual resulta curioso ya que también tienden a ser deprimentes y alcohólicos, obsesionados con la muerte. Los ostermarkeses tienen un fuerte carácter y algún que otro petimetre reiklandés ha terminado besando el barro cuando ha intentado encandilar a una doncella de Ostermark, generalmente a manos de la propia mujer.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Ostermark), Idioma (Gospodarinyi), Montar (Caballos), Consumir alcohol, Actuar (Cantar), Cuerpo a cuerpo (Pelea).

Talentos: Condenado, Muy resistente o Guerrero nato, 3 talentos aleatorios.

Humano (Talabecland)



Talabecland es una tierra boscosa hasta el extremo. Los talabeclandeses no luchan contra el bosque si no que lo aceptan e intentan vivir en relativa sintonía con el mismo. Todos los talabeclandeses se precian de saber vivir en el bosque, seguir rastros o cazar. Algunos creen que eso es fanfarronería, pero nada más lejos. La fanfarronería no es algo típico de las gentes de la provincia ya que tienden a ser humildes hasta el extremo, incluso despreciando sus éxitos personales. Lo importante es lo que se hace, no quien lo hace, que dicen ellos mismos. Pese a esto los talabeclandeses tienen fama de ser algo brutos y rudos, polémicos en sus formas de hablar e incluso maliciosos. Aunque son algo más hospitalarios que sus parientes stirlandeses su rechazo por la buena educación, su gusto por los ropajes humildes y su enorme afición a los licores fuertes destilados en casa les dan algo de mala fama.

Habilidades: *Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Talabecland), Consumir Alcohol, Supervivencia, Poner trampas, Seguir rastros, Orientación.*
Talentos: *Condenado, Tirador o Vigilancia, 3 talentos aleatorios.*

Humano (Talabheim)



Talabheim, el Ojo del Bosque, es la ciudad estado más pequeña y de influencia más local de todo el Imperio pero tiene dos cosas que la hacen clave: la primera es que es lo más parecido a una sede del culto de Taal en todo el Viejo Mundo. La segunda es que esta es la ciudad más inexpugnable del Imperio, más incluso que Middenheim, ya que Talabheim se encuentra edificada dentro de un tremendo cráter que se encuentra en mitad del Gran Bosque. El río Talabec fluye a través y alrededor del cráter lo cual le da a la urbe un enorme poder comercial en el noreste del Imperio. Talabheim es una ciudad de leyes, de demasiadas leyes, y sus habitantes se enorgullecen de tener leyes para todo. Esto la convierte en una urbe especialmente confusa donde hay cosas que un día están prohibidas y otro ensalzadas, donde hay impuestos que van y vienen y donde un abogado es capaz de enloquecer para apelar por un portazgo injusto. Los talabheimers son una curiosa amalgama de urbanitas y profundos taalitas, no muy diferentes al resto de talabeclandeses. Los talabheimers se enorgullecen de permitirse ser algo más brutos y 'rurales' que los habitantes de otras ciudades a la vez que tienen uno de los sistemas legales más confusos de todo el Viejo Mundo. Desde luego Talabheim es una ciudad extraña y sus habitantes incluso más.

La ciudad fue durante muchos años la capital de Talabecland pero desde hace siglos es una ciudad estado con fuero independiente gobernada, eso sí, por la dinastía Feuerbach-Untern (que son los señores de la provincia de Talabecland). Aún así el gobierno urbano recae en esta familia y en un consejo aristócrata formado por los nobles locales, aunque la miríada de leyes del lugar hacen que el gobierno sea a veces confuso y complicado de ejercer incluso por sus propios gobernantes.

Habilidades: *Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Sobornar, Saber (Talabheim), Saber (Leyes), Investigar, Oficio (Cualquiera), Supervivencia, Seguir rastros.*
Talentos: *Condenado, Cortés o Vigilancia, 3 talentos aleatorios.*

Humano (Ostland)

Ostland es una pequeña provincia enconada entre la frontera kislevita y las Montañas Centrales. Sus habitantes están acostumbrados a las penalidades pues siempre surgen amenazas de las Montañas Centrales, de las tierras kislevitas o del oscuro Bosque de las Sombras. Los ostlandeses tienen fuertes vínculos con los kislevitas, con los que comparten sangre y algo de cultura, aunque también una historia común de guerras y escaramuzas. Los ostlandeses tienen fama de ser prácticos, de saber mantener la calma en situaciones tensas y de nunca darse aires. Se dice que los ostlandeses son los más ahorrativos y testarudos de todos los habitantes del Imperio: aceptan multitud de penalidades con un orgullo poco habitual entre aquellos a los que la vida maltrata. Pero también tienen fama de rancos, intolerantes, orgullosos y cabezotas. No soportan la ostentación ni a aquellos que se quejan de forma innecesaria, lo cual les lleva a multitud de trifulcas, sobretodo cuando llevan más vodka del que deberían en sus venas.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Ostland), Aguante, Idioma (Gospodarinyi), Consumir alcohol, Cuerpo a cuerpo (Arma de asta o Dos manos), Supervivencia.

Talentos: Condenado, Sangre fría o Vigilancia, 3 talentos aleatorios.

Humano (Hochland)

Hochland es la más pequeña de todas las provincias imperiales, una tierra boscosa a la falta de las Montañas Centrales. No es una tierra fértil ni muy apropiada para criar ganado, pero los hochlandeses celebran lo poco que tienen. Este carácter agradable se ha acentuado con los años ya que Hochland es una provincia 'de paso' para muchos imperiales de las provincias vecinas y los hochlandeses han aprendido que ser agradables suele ser mucho mas beneficioso a la larga. Los hochlandeses son simpáticos, tolerantes y sienten un fervor poco habitual por la caza. Les encantan las competiciones y los deportes, a veces un poco demasiado: no en vano se dice que los hochlandeses quieren más a sus arcos que a sus mujeres. Los gobernantes de Hochland ven con buen ojo a los intelectuales y llevan unos años patrocinando las artes y a los académicos, bien sean religiosos, civiles e incluso mágicos. Los hochlandeses tienen fama de leales y valientes, pero muchos creen que esto se debe a que es una provincia que no ha sufrido verdaderos problemas al estar protegida por provincias mucho más belicosas y que este coraje se ve alimentado por la ingenuidad.



Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Hochland), Supervivencia, A distancia (Arcos o Armas de fuego), Atletismo, Percepción, Jugar.

Talentos: Condenado, Tirador o Cortés, 3 talentos aleatorios.

Humano (Nordland)



Nordland es la provincia más septentrional del Imperio, flanqueada por el Mar de las Garras, las Montañas Centrales, las Tierras Desoladas y el Bosque de Laurelorn. No sólo cuentan con una posición algo deficiente si no que su historia es una de derrotas: son un pueblo mestizo a su pesar, ya que fueron conquistados por otras tribus y, más adelante, los beligerantes norses arrasaron sus costas y crearon multitud de asentamientos. Con el tiempo los norlandeses se fueron amalgamando, creando un pueblo beligerante pero avergonzado de su historia. Esta es la razón por la que muchos creen que los norlandeses son tan patrióticos: algunos aseguran que están orgullosos de formar parte del Imperio a pesar de su historia, otros que siempre parece que tienen algo que demostrar. Los nordlandeses son grandes cazadores e incluso los talabeclandeses aceptan que 'no lo hacen mal'. Se dice que los nordlandeses son francos, directos y escandalosos. Mantienen viejas costumbres y tradiciones norses, si bien modificadas con el tiempo, como el gusto por contar historias. Tienen en gran estima la sinceridad y no suelen ver con buenos ojos a los zalameros, a los políticos, a los poetas o a los reiklandeses. De la misma manera se les achaca a los norldlandeses el ser groseros, incultos o incluso de carecer de sentido común, hablando sin pensar y actuando con más coraje que cabeza.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Nordland), Supervivencia, Actuar (Contar historias) o Idioma (Nórdico), Nadar, Orientación, Seguir rastros.

Talentos: Condenado, Guerrero nato o Muy fuerte, 3 talentos aleatorios.

Humano (Middenland)



Middenland es junto con Reikland y Talabecland una de las provincias más grandes, importantes y poderosas del Imperio. Es una región dura a la falda de las Montañas Centrales y casi inmersa en el terrible bosque de Drakwald. Los middenlandeses se sienten ferozmente orgullosos de su tierra, sus raíces y sus tradiciones. De hecho es posible que los habitantes de Middenland sean los más tradicionalistas de todo el Imperio: se niegan a usar palabras extranjeras y desprecian a aquellos que lo hacen. De hecho son muy francos en sus opiniones, llegando al grito, el insulto y los puños con una facilidad sorprendente. No tienen miedo en montar una pequeña revuelta si consideran que un impuesto es injusto o que una viuda de guerra ha sido maltratada en un juicio, lo cual les ha dado la merecida fama de levantiscos y violentos. Son intolerantes y rebeldes, desprecian a la gente 'remilgada' hasta niveles que sobrepasan por mucho la mala educación y recelan de las ideas nuevas. Aún así Middenland es posiblemente la provincia más variada del Imperio. La anexión de la provincia del Drakwald, la presencia de Middehneim como ciudad autónoma y la cercanía a Reikland ha creado una curiosa mezcla dentro lugar. Las regiones norteñas tiene fama de cumplir el estereotipo provincial mientras que las más sureñas, cercanas a la capital del Imperio, son despreciadas por el resto de middenlandeses por ser 'casi reiklandeses'.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Middenland), Cuerpo a cuerpo (A dos manos), Seguir rastros, Intimidar, Aguante, A distancia (Arrojadizas).

Talentos: Condenado, Muy fuerte o Sangre fría, 3 talentos aleatorios.

Humano (Middenheim)

Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco, si bien no es tan grande como Altdorf o Nuln es, sin lugar a dudas, la ciudad más importante del norte del Imperio. Durante siglos fue la capital del norte (cuando el Imperio estaba dividido) y albergó (de forma casi ininterrumpida) a la cabeza del culto de Ulric. Los middenheimers son una versión 'refinada y educada' de los middenlandeses, pero no a la forma reiklandesa, si no de una manera propia y única. Para los altdorfitas son fieros y rudos, poco refinados y demasiado ligados a sus tradiciones. Para los middenlandeses son repipis y remilgados, acomodados en su poderosa e inexpugnable ciudad y demasiado proclives a los cambios.



La familia Todbringer ha unificado el dominio de Middenheim y Middenland en su dinastía aunque durante muchos años tuvieron distintos gobernantes. El gobierno de Middenheim es técnicamente feudal y recae en su actual señor, Boris Todbringer, pero este suele delegar en algún miembro de la ciudad que tiene que lidiar con comisiones, consejos, gremios, órganos religiosos y todo tipo de gabinetes y administraciones que en su mayoría datan de siglos atrás y cuyas obligaciones no están especialmente claras.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Sobornar, Saber (Middenheim), Cuerpo a cuerpo (Básico), Oficio (Cualquiera), Consumir alcohol, Jugar, Mando.

Talentos: Condenado, Guerrero nato o Cortés, 3 talentos aleatorios.



Extranjeros de otras tierras

En el viejo mundo hay otras poderosas naciones humanas, a la sombra del poderoso Imperio. De estas, las mas 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). Como la campaña principal discurre en las tierras del Imperio, estos personajes hablaran sus propios idiomas y el Reiklandes sin coste de puntos de experiencia.

Humano (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 caballeresca 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.

Habilidades: A distancia (Arco), Carisma, Cotilleo, Criar animales, Cuerpo a cuerpo (Basico), Consumir alcohol, Hablar Idioma (Estaliano o Nórdico), Mando, Regatear, Sabiduría (Bretonia), Tasar.

Talentos: Decidido, Cortés o Sin importancia, 3 talentos aleatorios.

Humano (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 estatus 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.

Habilidades: A distancia (Pólvora negra) o Cuerpo a cuerpo (Esgrima), Carisma, Cotilleo, Criar animales, Cuerpo a cuerpo (Basico), Consumir alcohol, Hablar Idioma (Bretoniano o Tileano), Mando, Regatear, Sabiduria (Estalia), Tasar.

Talentos: Juerguista, Cortés o Viajero curtido, 3 talentos aleatorios.

Humano (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. No en vano, en Tilea uno puede alzarse del barro hasta la riqueza, o de igual manera, caer del palco de los poderosas hasta la mendicidad mas miserable. Aunque creen en varios dioses, sus deidades principales son Moor y Myrmidia.

Habilidades: Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Sobornar, Sabiduría (Tilea), Jugar, Oficio (Cualquiera) o Arte (Cualquiera), Animar (Cualquiera) o Actuar (Cualquiera), Idioma (Estaliano o Bretoniano), Cuerpo a cuerpo (Armas de asta) o A Distancia (Ballestas).

Talentos: Negociador, Espabilado o Vigilancia, 3 talentos aleatorios.

Humano (Kislevita)

Limitando al Norte con el peligroso Territorio Trol, 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.

Habilidades: *Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Kislev), Montar (Caballos), Consumir alcohol, Actuar (Cantar), Cuerpo a cuerpo (Pelea).*

Talentos: *Tenaz, Muy resistente o Guerrero nato, 3 talentos aleatorios.*

Humano (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.

Habilidades: *Frialdad, Tasar, Regatear, Cotilleo, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Reinos Fronterizos), Aguante, Intimidar, Intuición, Percepción, Supervivencia, Movimiento silencioso.*

Talentos: *Ayunador, Odio (Pielas verdes), 3 talentos aleatorios.*

Humano (Norse)

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 mas 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. El listado aquí ofrecido corresponde a los pueblos que se apiñan en sus costas sureñas, no a los salvajes embadurnados en sangre que viven en su montañoso interior y mas allá. Estos Norse, 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.

Habilidades: *Carisma, Frialdad, Tasar, Regatear, Intimidar, Cuerpo a cuerpo (Básico), Saber (Norsca), Supervivencia, Actuar (Contar historias), Nadar, Orientación, Remar.*

Talentos: *Buenas espaldas, Guerrero nato o Muy fuerte, 3 talentos aleatorios.*

Especial: *Los norses pueden empezar el juego con una **Mutación** (Pag 183) que ellos suelen considerar una bendición divina. Aquellos que huyen de su tierra suelen ser poco habituales y carecer de este estigma, pero de tenerlo el DJ podría recompensarte de alguna manera si la eliges.*



Elfos del Viejo Mundo

Los elfos en reglas

El manual de la 4ª edición de Warhammer ya hace un buen trabajo para diferenciar los elfos pero aquí simplemente expandiremos ese trabajo. Hay dos culturas élficas pero aquí presentamos cinco:

Tipos de elfo y porcentajes en el Imperio

Al escoger una de tus 'razas' de elfo puedes escoger aleatoriamente de qué cultura procedes. Si la escoges aleatoriamente ganas +10 PX.

Altos elfos: *Elfo marino (01-97), Elfo de enclave menor (98-00).*

Elfos silvanos: *Elfo de Laurelorn (01-70), Elfo de clan menor (71-97), Elfo de Athel Loren (98-00).*

Elfos e idiomas

Una cosa que me descuadra un poco de esta edición es que elfos y enanos tengan que 'comprar' sus idiomas como habilidades pero que el reikspiel lo den por hecho. En mi versión considero que elfos y enanos tienen por defecto sus idiomas (igual que el reikspiel) ganando una habilidad más por defecto, que luego lo añadiré. Se da por hecho que todos los elfos conocen el Eltharin de la misma manera que el Reikspiel.

Elfos marinos (Altos Elfos)

Esta cultura usa las mismas habilidades y talentos que las de los altos elfos, pero cambia Hablar idioma (Eltharin) por Hablar idioma (Tierras Desoladas).

Elfos de un enclave menor (Altos Elfos)

Habilidades: A distancia (Arco), Animar (Cantar), Cuerpo a Cuerpo (Básico), Frialdad, Mando, Orientación, Percepción, Supervivencia, Intuición, Seguir rastros, Hablar idioma (Clásico), Investigar.

Talentos: Clarividencia o Sexto sentido, Espabilado o Sangre fría, Leer y escribir, Sentidos desarrollados (Vista), Visión nocturna

Elfos de un clan menor (Elfos silvanos)

Esta cultura es la 'estándar' en reglas de elfos silvanos. Simplemente cambia la habilidad Hablar idioma (Eltharin) por Orientación.

Elfos de Athel Loren (Elfos silvanos)

Esta cultura utiliza prácticamente las mismas reglas que las de los Elfos Silvanos estándar pero con un par de cambios: Cambia la habilidad Hablar idioma (Eltharin) por Hablar Idioma (Bretoniano o Reikspiel) ya que los elfos de Athel Loren **no** conocen el Reikspiel de forma estándar como el resto de elfos. Además cambia el talento 'Leer y Escribir o Muy Resistente' por 'Leer y Escribir o Puntería'. Sí, son así de buenos arqueros. Como contra los elfos de Athel Loren ganan los rasgos psicológicos Animosidad (No elfos) y Prejuicios (Altos elfos). Son un pueblo muy aislacionista.

Elfos de Laurelorn (Elfos silvanos)

Habilidades: A distancia (Arco), Animar (Cantar), Cuerpo a Cuerpo (Básico), Frialdad, Mando, Percepción, Perspicacia, Carisma, Supervivencia, Seguir rastros, Movimiento silencioso (Rural), Cotilleo.

Talentos: Clarividencia o Intrigante, Errante o Vigilancia, Leer y Escribir, Sentidos desarrollados (vista), Visión nocturna.



Enanos del Viejo Mundo

Los enanos en reglas

Todos los enanos utilizan el mismo perfil de atributos, si bien sus habilidades varían según la cultura a la que pertenezcan. Aquí presentamos las tres culturas enanas:

Tipos de enano y porcentajes en el Imperio

Al escoger la raza de enano puedes escoger aleatoriamente la cultura de la que tu PJ procede. Si la escoges aleatoriamente ganas +10 PX.

Enano expatriado (01-75), enano colonizador (76-95), enano de Karaz Ankor (96-00).

Enanos e idiomas

De la misma manera que hice con los elfos, reitero que según yo uso la 4ª edición considero que los enanos, de base, no tienen que comprar su idioma racial si no que ya lo dominan. Por eso mismo todos los enanos se considera que saben hablar Khazalid y Reikspiel. Esto modifica ligeramente las habilidades presentes para los enanos.

Enanos expatriados

Utiliza el perfil de los enanos del manual básico. Simplemente cambia la habilidad Hablar idioma (Khazalid) por Cotilleo, para representar el carácter algo más social de los enanos expatriados. Los enanos expatriados suelen sentir Animosidad (o al menos, Prejuicios) contra los elfos.

Enanos colonizadores

Los enanos colonizadores presentes en el Imperio pueden provenir de las *Montañas Grises*, de las *Montañas Negras* o de las *Cuevas*. Utiliza el perfil de los enanos del manual básico pero cambia la habilidad Hablar idioma (Khazalid) por Hablar Idioma (Bretón) si provienen de las Montañas Grises, por Hablar idioma (Tileano) si provienen de las Cuevas o por Atletismo si provienen de las Montañas Negras. Los enanos colonizadores Odian a los pielesverdes y suelen sentir Animosidad (o al menos, Prejuicios) contra los elfos.

Enanos de Karaz Ankor

Utiliza el perfil de los enanos del manual básico pero cambia la habilidad Hablar idioma (Khazalid) por Mando, para representar la estructura más jerárquica y acostumbrada a la guerra de los enanos de las Montañas del Fin del Mundo. Los enanos de Karaz Ankor Odian a los pielesverdes y suelen sentir Animosidad (o, al menos, Prejuicios) contra los Elfos.



Halflings del Imperio

Los halflings en reglas

Todos los halflings tienen los mismos atributos, aunque sus habilidades varían depende de su cultura de origen.

Tipos de halfling y porcentajes en el Imperio:

Al escoger la raza halfling puedes escoger aleatoriamente la cultura de la que tu PJ procede. *Si la escoges aleatoriamente ganas +10 PX.*

Halfling de la Asamblea (01-34), Halfling de otras provincias (35-00).

Halflings e idiomas

Los halflings tienen un idioma propio. Este recibe varios nombres: la charla, el halfling o el asambleario. Es una variación del reikspiel antiguo pero tan extraña que computa como idioma propio con todas las de la ley. Es el idioma oficial de la Asamblea, aunque allí rara vez se usa fuera de para expresiones muy asentadas y más allá apenas se oye. Por esta misma razón los halflings **no** aprenden el asambleario de forma automática si no que tienen que comprar la habilidad ya que muchos halflings pasan toda la vida sin conocer este idioma. Entre algunos halflings del Imperio se ha popularizado aprender asambleario para utilizarlo como un un idioma secreto.

Halfling de la Asamblea

Habilidades: A distancia (Honda), Carisma, Cotilleo, Consumir alcohol, Esquivar, Hablar idioma (asambleario), Movimiento silencioso (Rural), Oficio (Cocinero), Percepción, Regatear, Saber académico (La Asamblea), Saber académico (Genealogía y Heráldica).

Talentos: Pequeño, Resistencia (Caos), Sentidos desarrollados (Gusto), Visión nocturna, 2 Talentos al azar.

Halfling de otras provincias

Utiliza el perfil de los halflings del manual básico, sólo que cambia Sabiduría académica (Reikland) por la provincia correspondiente.



Luchador

Elfo silvano, Enano, Humano.

Clase: Guerrero (Puedes escoger luchador en vez de Soldado).

Eres un guerrero profesional de una cultura ajena a las costumbres imperiales

Los luchadores son tipos que debido a su habilidad y a su aptitud para con la violencia pueden permitirse el dedicarse al oficio de las armas en culturas donde esta carrera profesional no suele estar presente. No son soldados ni generales, ya que su objetivo no es el de liderar a las tropas (algo que suele recaer en los distintos tipos de nobleza) sino que se dedican a perfeccionar su arte al servicio de los poderes locales. Los luchadores son tan variados como las culturas de las que provienen: los luchadores norses, por ejemplo, generalmente holgazanean y entrenan en las tierras de su señor hasta que llega el momento de combatir. Esto no es visto como algo malo, ni mucho menos: se considera que es privilegio de los guerreros escogidos por los Jarls el vivir bien a cambio de la fuerza de su brazo. Los enanos, por ejemplo, cuentan con gremios completos dedicados a la guerra con solo un puñado de veteranos con redaños formando unidades profesionales (como los Rompehierros o los Martilladores al servicio del rey de la fortaleza). En definitiva los luchadores se diferencian de los soldados por que su dedicación es hacia el oficio de las armas en sí y no hacia su pertenencia a un ejército profesional.

ESQUEMA DE AVANCE DE LUCHADOR

HA	HP	F	R	I	Ag	Des	Int	V	Em
+		+	+	+	+			+	

ITINERARIO DE CARRERA

Rango 1 - Aspirante (Bronce 4)

Habilidades: Atletismo, Aguante, Consumir Alcohol, *Cuerpo a cuerpo (Básico)*, Esquivar, Escalar, Juego, Percepción

Talentos: Carga berserker, Guerrero nato, Escudero, Reflejos de combate.

Enseres: Un arma de mano o un escudo, chaqueta de cuero, ganas de jugarse la vida.

Rango 2 - Luchador (Plata 1)

Habilidades: Cuerpo a cuerpo (Uno cualquiera), Combate a distancia (Uno cualquiera), Intimidar, Frialdad, Juego, Sanar o Movimiento silencioso o Cabalgar o Remar (Depende de la cultura)

Talentos: Empuñar dos armas, Furia, Golpe poderoso, Muy fuerte.

Enseres: Al menos 2 armas distintas y un conjunto de armadura de cuero completo (o superior), un señor que te mantenga.

Rango 3 - Veterano (Plata 3)

Habilidades: Idioma (Lengua de batalla), Actuar (Contar historias), Cuerpo a cuerpo (Uno cualquiera) o A distancia (Uno cualquiera), Intuición

Talentos: Reflejos de combate, Ambidiestro, Fintador, Mandíbula de hierro.

Enseres: Al menos 3 armas, cota de malla, experiencia en batalla.

Rango 4 - Campeón (Plata 5)

Habilidades: Mando, Carisma

Talentos: Maestro del combate, Robusto, Amenazador, Implacable.

Enseres: Un arma de la mejor calidad, un señor con el que tengas confianza, al menos una hazaña heroica.

