

WARHAMMER
EL JUEGO DE ROL

ENSERES DEL PJ

UN SOMBRÍO MUNDO DE AVENTURAS Y PELIGROS

WARHAMMER
EL JUEGO DE ROL

ENSERES DEL PJ

Escrito y diseñado por: Chris Pramas

Diseño gráfico y dirección de arte: *Hal Mangold*

Ilustración de cubierta: *Geoff Taylor* Ilustraciones interiores: *Dave Gallagher, John Blanche*

Director de desarrollo de WJDR: *Kate Flack*

Director del proyecto: *Ewan Lamont*

Director de Black Industries: *Simon Butler*

Una publicación de Black Industries
Publicado por primera vez en 2005 por Black Industries,
una editorial de BL Publishing

BL Publishing

Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación ni difundida de forma alguna (electrónica, mecánica, fotocopia, grabación ni demás) sin el permiso previo de los publicadores. Se permite la copia de la hoja de hechizos de la página 16 para uso exclusivamente personal.

© Copyright Games Workshop Limited 2005. Todos los derechos reservados. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay y el logotipo de Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, el logotipo de Black Industries, BL Publishing, el logotipo de BL Publishing y todas las razas e insignias de razas, marcas, nombres, personajes, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer son ® y/o © de Games Workshop Ltd 2000-2005, registrados de varias formas en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de *Green Ronin* son marcas registradas de *Green Ronin Publishing, LLC*, y se usan bajo licencia.

Black Industries: www.blackindustries.com

Games Workshop: www.games-workshop.com

Green Ronin Publishing: www.greenronin.com

— Introducción —

Bienvenido a *WJDR* Enseres del PJ. Como seguro que te habrás dado cuenta, la principal característica de este accesorio es la libreta de hojas de personaje. Este libretto complementa las hojas con una serie de ayudas para los jugadores. En primer lugar, se ofrece una recapitulación del proceso de Creación de personajes, con las tablas relevantes. En segundo lugar, contiene varios generadores de nombres expandidos para las razas de PJ. En tercer lugar, proporciona recopilaciones de acciones de combate y saberes de la magia arcana y divina, fáciles de utilizar durante el juego y que pueden fotocoparse. Para terminar, contiene una hoja de grimoire que los hechiceros pueden usar junto a las hojas de personaje para anotar sus hechizos.

Recapitulación de la Creación de personajes

La siguiente sección replica las tablas básicas para la Creación de personajes del libro de reglas básicas de *WJDR*. Si tienes más jugadores que libros de reglas, puedes usar este librito para acelerar el proceso. Por motivos de espacio, no explica el proceso como en el libro de *WJDR*, pero esto no debería ser un problema para jugadores familiarizados con el juego.

CREACIÓN DE PERSONAJES

- 1) Escoge una raza
- 2) Calcula tus características
- 3) Determina tus atributos raciales
- 4) Define tus detalles personales
- 5) Haz una tirada para ver cuál es tu profesión inicial
- 6) Anota los detalles de tu profesión
- 7) Aplica una mejora gratis
- 8) ¡Empieza a jugar a *WJDR*!

ATRIBUTOS RACIALES

Elfo

Un personaje elfo recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Hablar idioma (Eltharin), Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (Elfos)

Talentos: Afinidad con el Aethyr o Especialidad en armas (arco largo), Sangre fría o Intelectual, Visión nocturna, Vista excelente

Enano

Un personaje enano recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Hablar idioma (Khazalid), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Minero, Herrero o Cantero), Sabiduría popular (Enanos)

Talentos: Artesanía enana, Audaz, Odio visceral, Resistencia a la magia, Robusto, Visión nocturna

Halfling

Un personaje halfling recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Halfling), Hablar idioma (Reikspiel), Oficio (Cocinero o Granjero), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (Halflings)

Talentos: Especialidad en armas (honda), Resistencia al Caos, Visión nocturna y un talento aleatorio (tira una vez en la Tabla 2-4: Talentos aleatorios para determinarlo)

Humano

Un personaje humano recibe las siguientes habilidades y talentos:

Habilidades: Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Sabiduría popular (el Imperio)

Talentos: 2 talentos aleatorios (tira dos veces en la Tabla 2-4: Talentos aleatorios para determinarlos)

TABLA 2-1:
GENERACIÓN DE CARACTERÍSTICAS

Característica	Elfo	Enano	Halfling	Humano
Habilidad de armas (HA)	20+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Habilidad de proyectiles (HP)	30+2d10	20+2d10	30+2d10	20+2d10
Fuerza (F)	20+2d10	20+2d10	10+2d10	20+2d10
Resistencia (R)	20+2d10	30+2d10	10+2d10	20+2d10
Agilidad (Ag)	30+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Inteligencia (I)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Voluntad (V)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Empatía (Em)	20+2d10	10+2d10	30+2d10	20+2d10
Ataques (A)	1	1	1	1

Heridas (H) Tira 1d10 y consulta la
Tabla 2-2: Heridas iniciales

Bonificación por fuerza (BF)	Igual al primer dígito de tu Fuerza			
Bonificación por Resistencia (BR)	Igual al primer dígito de tu Resistencia			
Movimiento (M)	3	5	4	4
Magia (Mag)	0	0	0	0
Puntos de Locura (PL)	0	0	0	0
Puntos de Destino (PD)	Tira 1d10 y consulta la Tabla 2-3: Puntos de Destino iniciales			

TABLA 2-2: HERIDAS INICIALES

1d10	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1 – 3	9	11	8	10
4 – 6	10	12	9	11
7 – 9	11	13	10	12
10	12	14	11	13

TABLA 2-3: PUNTOS DE DESTINO INICIALES

1d10	Elfo	Enano	Halfling	Humano
1 – 4	1	1	2	2
5 – 7	2	2	2	3
8 – 10	3	2	3	3

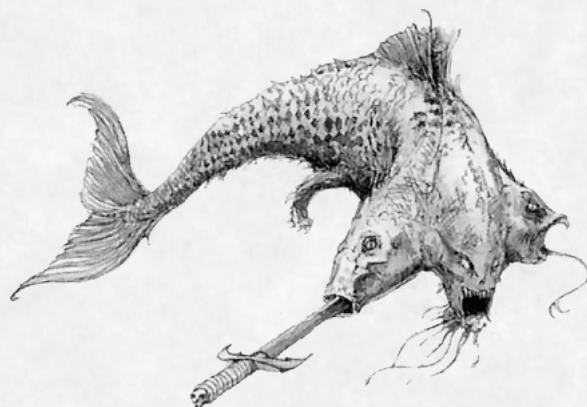


TABLA 2-4: TALENTOS ALEATORIOS

Talento	Halfling	Humano	Talento	Halfling	Humano	Talento	Halfling	Humano
Oído aguzado	01-05	01-04	Puntería	39-42	36-40	Imperturbable	68-72	72-75
Ambidestro	06-10	05-09	Imitador	43-47	41-44	Robusto	73-77	76-79
Sangre fría	11-15	10-13	Visión nocturna	-	45-49	Cortés	78-82	80-83
Vista excelente	16-20	14-18	Resistencia a enfermedades	48-51	50-53	Genio aritmético	83-87	84-87
Pies ligeros	21-25	19-22	Resistencia a la magia	52-53	54-57	Muy resistente	88-91	88-91
Recio	26-29	23-27	Resistencia a venenos	54-57	58-61	Muy fuerte	92-95	92-95
Reflejos rápidos	30-33	28-31	Intelectual	58-62	62-66	Guerrero nato	96-00	96-00
Suerte	34-38	32-35	Sexto sentido	63-67	67-71			

TABLA 2-5: PROFESIÓN INICIAL

Profesión	Elfo	Enano	Halfling	Humano	Profesión	Elfo	Enano	Halfling	Humano
Alborotador	-	01-02	01-03	01-02	Noble	-	41-42	-	48-49
Aprendiz de hechicero	01-07	-	-	03-04	Bersérker nórdico	-	-	-	50
Alguacil	-	-	-	05	Forajido	46-51	43-45	46-48	51-52
Barbero cirujano	-	-	04	06	Escolta	52-57	-	-	53-54
Batelero	-	-	-	07-08	Campesino	-	-	49-54	55-56
Guardaespaldas	-	03-06	-	09-10	Gladiador	-	46-50	-	57-58
Osamentero	-	-	05	11-12	Sicario	-	51-54	-	59-60
Cazarrecompensas	-	-	06-07	13-14	Cazarratas	-	55-58	55	61-62
Burgués	-	07-10	08-09	15-16	Patrulla de caminos	-	-	-	63-64
Miembro de séquito	-	-	10-11	17-18	Bribón	58-63	-	56-60	65-66
Carbonero	-	-	12-14	19-20	Portador de runas	-	59-63	-	-
Cochero	-	11-12	-	21-22	Escriba	64-69	64-65	-	67-68
Artista	08-12	13-15	15-17	23-24	Marinero	70-75	66	-	69-70
Embajador	13-19	-	-	-	Sirviente	-	67-68	61-65	71-72
Espadachín estaliano	-	-	-	25	Rompescudos	-	69-72	-	-
Barquero	-	-	18	26	Contrabandista	-	73-75	66-68	73-74
Patrulla fronteriza	-	-	19-22	-	Soldado	-	76-79	69-70	75-76
Pescador	-	-	23	27-28	Escudero	-	-	-	77-78
Ladrón de tumbas	-	-	24-26	29-30	Estudiante	76-80	80-81	71-72	79-80
Hechicero vulgar	-	-	-	31	Ladrón	81-86	82-84	73-78	81-82
Cazador	20-27	16-19	27-31	32-33	Matón	-	-	-	83-84
Iniciado	-	-	-	34-35	Peajero	-	85-87	79-80	85-86
Carcelero	-	20-23	-	36	Saqueador de tumbas	-	88-90	81-85	87-88
Kossar kislevita	-	-	-	37	Menestral	87-93	91-94	86-90	89-90
Guerrero de camarilla	28-34	-	-	-	Matatrolls	-	95-98	-	-
Guardia marina	-	24	-	38-39	Vagabundo	94-00	-	91-94	91-92
Mercenario	35-39	25-30	32-35	40-41	Ayuda de cámara	-	-	95-96	93-94
Mensajero	40-45	-	36-40	42-43	Vigilante	-	99-00	97-00	95-96
Miliciano	-	31-34	41-45	44-45	Leñador	-	-	-	97-98
Mínero	-	35-40	-	46-47	Fanático	-	-	-	99-00

— Nombres —

El libro de reglas básico de *WJDR* ofrece algunos nombres de ejemplo para cada raza de PJ. Sin embargo, existen muchos más y esta sección proporciona una buena selección. Puedes escoger el nombre que quieras o tirar en las tablas y dejar que el destino tu guíe. Hay tablas para cada raza: elfos, enanos, halflings y humanos.

NOMBRES HUMANOS

Las tablas siguientes pueden utilizarse para generar nombres humanos para las gentes del Imperio, tanto hombres como mujeres. En primer lugar, tira en la **Tabla EP-1: Nombres humanos imperiales** y consulta la entrada del sexo correspondiente. A continuación dirígete a la tabla indicada y haz de nuevo una tirada percentil para generar un nombre.

TABLA EP-1: NOMBRES HUMANOS IMPERIALES

Tirada	Femenino	Masculino
01 – 33	Tabla EP-2	Tabla EP-5
34 – 66	Tabla EP-3	Tabla EP-6
67 – 00	Tabla EP-4	Tabla EP-7

TABLA EP-2: FEMENINO IMPERIAL A

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Abbie	22	Amalyn	43	Camilla	62	Edith	83	Emmanuel
02	Abighild	23	Anhilda	44	Carla	63	Edyth	84	Esmerlinde
03	Abigund	24	Annabella	45	Carlinda	64	Edythe	85	Emerlyn
04	Abigunda	25	Anna	46	Carlotta	65-66	Eleanor	86	Erica
05-06	Ada	26	Anthea	47	Cilicia	67	Elinor	87	Ermina
07	Adel	27	Arabella	48	Cilie	68	Elisinda	88	Erminlind
08	Adelind	28	Aver	49	Clora	69	Elsina	89	Ermintrude
09	Adeline	29	Bechilda	50	Clothilda	70	Ella	90	Esmaralda
10	Adelyn	30-31	Bella	51	Connie	71	Ellene	91	Estelle
11-12	Adelle	32	Bellane	52	Constance	72	Ellinde	92	Etheldreda
13	Agathe	33	Benedicta	53	Constanza	73	Eloise	93	Ethelind
14	Agnete	34	Berlinda	54	Cordelia	74-75	Elsa	94	Ethelreda
15	Aldreda	35	Berlyn	55	Dema	76	Elsbeth	95	Fay
16	Alfreda	36	Bertha	56	Demona	77	Elsbeth	96-97	Frieda
17	Alicia	37	Berthilda	57	Desdemona	78	Elyn	98	Friedhilda
18	Allane	38-39	Bess	58	Dorthilda	79	Emagunda	99	Friedrun
19	Althea	40	Berth	59	Drachena	80	Emelia	00	Friedrica
20	Amalie	41	Broncea	60	Drachilda	81	Emme		
21	Amalinde	42	Brunhilda	61	Edhilda	82	Emmalyn		

TABLA EP-3: FEMENINO IMPERIAL B

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01-02	Gabby	22	Heidi	43	Johanna	64	Leticia	83	Maglyn
03	Gabriele	23	Heidrun	44	Josie	65	Letty	84	Magunda
04	Galina	24	Helga	45	Karin	66	Lena	85	Magreta
05	Gena	25	Herlinde	46	Katarine	67	Lenora	86	Maida
06	Genevieve	26	Herwig	47	Katheryn	68	Lisa	87	Marien
07	Genoveva	27-28	Hilda	48	Katharina	69	Lisbeth	88	Marietta
08	Gerberga	29	Hildegart	49-50	Katerine	70	Lizzie	89	Margaret
09	Gerda	30	Hildegund	51	Keterlind	71	Lorinda	90	Marget
10	Gerlinde	31	Honorio	52	Keterlyn	72	Lorna	91	Margreta
11	Gertie	32	Ida	53	Kitty	73	Lucinda	92	Marline
12	Gertrud	33	Ingrid	54	Kristen	74	Lucretia	93	Marlyn
13-14	Greta	34	Ingrun	55	Kristena	75	Lucie	94	Mathilda
15	Gretchen	35	Ingrund	56	Kristyn	76	Ludmilla	95	Maude
16	Grizelda	36	Irmella	57-58	Kirsten	77	Mabel	96	May
17	Grunhilda	37	Irmine	59	Kirstyn	78	Madge	97	Meg
18	Gudrun	38	Isabella	60	Lavina	79	Magdalyn	98	Melicent
19	Gudryn	39	Isadora	61	Lavinia	80	Maggie	99	Miranda
20	Hanna	40-41	Isolde	62	Leonor	81	Maghilda	00	Moll
21	Hedwig	42	Jocelin	63	Leanora	82	Maglind		

TABLA EP-4: FEMENINO IMPERIAL C

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Nathilda	22-23	Ottilyn	44-45	Rosalia	66-67	Sigrid	88-89	Verena
02-03	Nellie	24-25	Perdita	46-47	Rosalin	68-69	Sigunda	90-91	Wilfrieda
04-05	Nora	26-27	Pergale	48-49	Rosalinde	70-71	Solla	92-93	Wilhelmina
06-07	Olga	28-29	Pergunda	50-51	Rosamunde	72-73	Styrine	94-95	Winfried
08-09	Ophelia	30-31	Petronella	52-53	Rosanne	74-75	Talima	96-97	Wolfhilde
10-11	Osterhild	32-33	Philomelia	54-55	Rose	76-77	Theodora	98-99	Zemelda
12-13	Ostelle	34-35	Reikhilda	56-57	Roz	78-79	Therese	00	Zena
14-15	Ostia	36-37	Renata	58-59	Rozhilda	80-81	Tilea		
16-17	Ottagunda	38-39	Rosabel	60-61	Salina	82-83	Ursula		
18-19	Ottaline	40-41	Rosabella	62-63	Saltza	84-85	Ulrica		
20-21	Ottilda	42-43	Rosale	64-65	Sigismunda	86-87	Valeria		

TABLA EP-5: MASCULINO IMPERIAL A

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Abelhard	18	Andric	35	Bertolf	52	Dietfried	69	Eldred	86	Eugen
02	Abelhelm	19	Anshelm	36	Boris	53	Dieter	70	Elmeric	87	Eustasius
03	Admund	20	Anton	37	Bruno	54	Dietmar	71	Emil	88	Ewald
04	Adred	21	Arne	38	Burgolf	55	Dietmund	72	Engel	89	Fabian
05	Adric	22	Arnulf	39	Calvin	56	Dietrich	73	Engelbert	90	Faustus
06	Agis	23	Axel	40	Casimir	57	Dirk	74	Engelbrecht	91	Felix
07	Alaric	24	Axelbrand	41	Caspar	58	Donat	75	Engelhart	92	Ferdinand
08	Alberic	25	Baldred	42	Cedred	59	Durnhelm	76	Eodred	93	Fleugweiner
09	Albrecht	26	Baldric	43	Conrad	60	Eber	77	Eomund	94	Fosten
10	Aldebrand	27	Baldwin	44	Corvin	61	Eckel	78	Erdman	95	Franz
11	Aldred	28	Balthasar	45	Dagmar	62	Eckhart	79	Erdred	96	Frediger
12	Aldric	29	Barnabas	46	Dankmar	63	Edgar	80	Erkenbrand	97	Fredric
13	Alfreid	30	Bart	47	Dankred	64	Edmund	81	Erasmus	98	Friebald
14	Altmar	31	Bartolf	48	Dekmar	65	Edwin	82	Erich	99	Friedrich
15	Alric	32	Bartomar	49	Detlef	66	Ehrhart	83	Erman	00	Ninguno
16	Andre	33	Bernolt	50	Diebold	67	Ehrl	84	Ernst		
17	Andred	34	Bertold	51	Diel	68	Ehrwig	85	Erwin		

TABLA EP-6: MASCULINO IMPERIAL B

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Gawin	18	Gregor	35	Hamlyn	52	Hildebart	69	Josef	86	Liebert
02	Gerber	19	Greimold	36	Hans	53	Hildebrand	70	Jost	87	Liebrecht
03	Gerhart	20	Grimwold	37	Harbrand	54	Hildemar	71	Jurgen	88	Liebwin
04	Gerlach	21	Griswold	38	Harman	55	Hildemund	72	Karl	89	Lienhart
05	Gernar	22	Guido	39	Hartmann	56	Hildred	73	Kaspar	90	Linus
06	Gerolf	23	Gundolf	40	Haug	57	Hildric	74	Klaus	91	Lodwig
07	Gilbrecht	24	Gundred	41	Heidric	58	Horst	75	Kleber	92	Lothar
08	Gisbert	25	Gunnar	42	Heimar	59	Hugo	76	Konrad	93	Lucius
09	Giselbrecht	26	Gunter	43	Heinfried	60	Igor	77	Konradin	94	Ludwig
10	Gismar	27	Gunther	44	Heinman	61	Ingwald	78	Kurt	95	Luitpold
11	Goran	28	Gustaf	45	Heinrich	62	Jander	79	Lamprecht	96	Lukas
12	Gosbert	29	Hadred	46	Heinz	63	Jekil	80	Lanfried	97	Lupold
13	Goswin	30	Hadwin	47	Helmur	64	Jodokus	81	Lanric	98	Lupus
14	Gotfried	31	Hagar	48	Henlyn	65	Johann	82	Lanwin	99	Luther
15	Gothard	32	Hagen	49	Hermann	66	Jonas	83	Leo	00	Lutolf
16	Gottolf	33	Haldred	50	Herwin	67	Jorg	84	Leopold		
17	Gotwin	34	Halman	51	Hieronymus	68	Jorn	85	Levin		

TABLA EP-7: MASCULINO IMPERIAL C

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Madred	18	Odwin	35	Rambrecht	52	Rufus	69	Udo	86	Walbrecht
02	Magnus	19	Olbrecht	36	Randulf	53	Ruprecht	70	Ulli	87	Waldor
03	Mandred	20	Oldred	37	Ranulf	54	Sebastian	71	Ulfred	88	Waldred
04	Manfred	21	Oldric	38	Ranald	55	Semund	72	Ulfman	89	Walther
05	Mathias	22	Ortlieb	39	Reikhard	56	Sepp	73	Ulman	90	Warmund
06	Max	23	Ortolf	40	Rein	57	Sieger	74	Uto	91	Werner
07	Maximillian	24	Orwin	41	Reiner	58	Siegfried	75	Valdred	92	Wilbert
08	Meiner	25	Oswald	42	Reinhard	59	Siegmund	76	Valdric	93	Wilfried
09	Meinhart	26	Osric	43	Reinolt	60	Sigismund	77	Varl	94	Wilhelm
10	Meinolf	27	Oswin	44	Reuban	61	Sigric	78	Viggo	95	Woldred
11	Mekel	28	Otfried	45	Rigo	62	Steffan	79	Viktor	96	Wolfram
12	Merkel	29	Otto	46	Roderic	63	Tankred	80	Vilmar	97	Wolfhart
13	Nat	30	Otwin	47	Rolf	64	Theodoric	81	Volker	98	Wolfgang
14	Nathandar	31	Paulus	48	Ruben	65	Tilmann	82	Wolkhard	99	Wulf
15	Nicodemus	32	Prospero	49	Rudel	66	Tomas	83	Volkrad	00	Xavier
16	Odamar	33	Ragen	50	Rudgar	67	Trubald	84	Volkin		
17	Odric	34	Ralf	51	Rudolf	68	Trubert	85	Voltz		

NOMBRES ENANOS

Las tablas siguientes te permiten generar nombres enanos aleatorios. Cada nombre tiene dos elementos y puedes crear un nombre simplemente combinándolos. Todos los personajes enanos empiezan tirando una vez en la **Tabla EP-8: Elemento enano 1**.

Para los personajes femeninos, generas la segunda parte en la **Tabla EP-9: Elemento enana 2**. Para los masculinos, en su lugar generas la segunda parte en la **Tabla EP-10: Elemento enano 2**.

Elemento 1 + Elemento 2 = Nombre enano

TABLA EP-8: ELEMENTO ENANO 1

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Al	21	Ela	41	Hak	61	Nor	81	Sven
02	Ath	22	Elan	42	Haka	62	Noran	82	Thar
03	Athran	23	Elda	43	Har	63	Nun	83	Thor
04	Bal	24	Fa	44	Hega	64	Oda	84	Thora
05	Bala	25	Far	45	Hur	65	Oka	85	Thron
06	Bara	26	Fara	46	Kad	66	Olla	86	Thrun
07	Bel	27	Fim	47	Kar	67	Olf	87	Thura
08	Bela	28	Fima	48	Kata	68	Oth	88	Un
09	Ver	29	Firen	49	Kaz	69	Othra	89	Utha
10	Bok	30	Fur	50	Kaza	70	Ro	90	Ulla
11	Bor	31	Fura	51	Krag	71	Ror	91	Vala
12	Bur	32	Ga	52	Logaz	72	Roran	92	Var
13	Da	33	Gim	53	Lok	73	Ska	93	Vara
14	Dam	34	Gol	54	Lun	74	Skalla	94	Zak
15	Dora	35	Gollen	55	Mo	75	Skalf	95	Zaka
16	Drok	36	Got	56	Mola	76	Skar	96	Zakan
17	Drong	37	Gota	57	Mor	77	Skor	97	Zar
18	Dur	38	Grim	58	Mora	78	Skora	98	Zara
19	Dwal	39	Gro	59	No	79	Snor	99	Zam
20	El	40	Grun	60	Nola	80	Snora	00	Zama

TABLA EP-9: ELEMENTO ENANA 2

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01-02	Bina	21-22	Gella	41-42	Grina	62-63	Loka	83-84	Runa
03-04	Bora	23	Gina	43-44	Gromina	64	Luna	85-86	Runella
05	Dila	24-25	Groma	45	Gula	65-66	Mina	87-88	Skina
06-07	Dina	26-27	Grondella	46-47	Gunella	67-68	Mira	89-90	Skinella
08-09	Dokina	28-29	Grotha	48-49	Gundina	69-70	Nina	91	Tina
10-11	Dora	30-31	Gruma	50-51	Kina	71-72	Nira	92	Toka
12	Drinella	32-33	Grunda	52-53	Kragella	73	Nya	93-94	Trekella
13-14	Fina	34-35	Gruntina	54-55	Krina	74-75	Ragina	95-96	Trekina
15-16	Fya	36	Gona	56-57	Kya	76-78	Riga	97-98	Troka
17-18	Gana	37-38	Gora	58-59	Lina	79-80	Rika	99	Zina
19-20	Gara	39-40	Grimella	60-61	Likina	81-82	Rina	00	Zora

TABLA EP-9: ELEMENTO ENANO 2

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01-02	Bin	22	Gin	42-43	Grin	64-65	Lin	85-86	Rik
03-04	Bor	23-24	Gni	44-45	Grom	66-67	Lik	87-88	Rin
05	Dil	25-26	Grom	46-47	Gul	68-69	Lok	89-90	Run
06-07	Din	27-28	Grond	48-49	Gun	70-71	Lun	91	Skin
08-09	Dok	29-30	Groth	50-51	Gund	72-73	Min	92-93	Tin
10-11	Dor	31-32	Grum	52-53	Ki	74-75	Mir	94-95	Tok
12-13	Drin	33-34	Grund	54-55	Kin	76-77	Nin	96	Trek
14-15	Fin	35	Grunt	56-57	Krag	78-79	Nir	97	Trok
16-17	Gan	36-37	Gon	58-59	Kri	80	Rag	98	Zin
18-19	Gar	38-39	Gor	60-61	Krin	81-82	Ri	99-00	Zor
20-21	Gil	40-41	Grim	62-63	Li	83-84	Rig		

NOMBRES ELFOS

Las siguientes tablas te permiten generar nombres elfos aleatorios. Cada nombre tiene dos elementos y un conector opcional, y puedes crear un nombre simplemente combinándolos. Todos los personajes elfos empiezan tirando una vez en la **Tabla EP-11: Elemento elfo 1**. A continuación, a tu elección, tiras en la **Tabla EP-12: Conectores**

elfos. Para los personajes femeninos, generas la segunda parte en la **Tabla EP-13: Elemento elfa 2**. Para los personajes masculinos, en su lugar generas la segunda parte en la **Tabla EP-14: Elemento elfo 2**.

Elemento 1 + Conector (opcional) + Elemento 2 = Nombre elfo

TABLA EP-11: ELEMENTO ELFO 1

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Aed	18	Cael	35	Fim	52	Ind	69	Me	86	Ruth
02	Ael	19	Caem	36	Fin	53	Ist	70	Mes	87	Ryn
03	Aelf	20	Caeth	37	Gal	54	Ith	71	Meth	88	Tab
04	Aen	21	Cal	38	Gald	55	Iy	72	Men	89	Tal
05	Aeth	22	Cam	39	Gaen	56	Kor	73	Mor	90	Tan
06	Alth	23	Cel	40	Gaes	57	Ky	74	Mort	91	Tar
07	An	24	Cir	41	Ged	58	Kyr	75	Nal	92	Teth
08	And	25	El	42	Gen	59	La	76	Nar	93	Tel
09	Ar	26	Eld	43	Ges	60	Lan	77	Nen	94	Tor
10	Arg	27	Elth	44	Geth	61	Lil	78	Nor	95	Ty
11	Ast	28	En	45	Glor	62	Lim	79	Norl	96	Ul
12	Ath	29	End	46	Has	63	Lith	80	Ri	97	Um
13	Ay	30	Er	47	Hath	64	Loth	81	Riabb	98	Ur
14	Ban	31	Ers	48	Hel	65	Mal	82	Riann	99	Yr
15	Bel	32	Fand	49	Heth	66	Mar	83	Rid	00	Yv
16	Beth	33	Fer	50	Hith	67	Mas	84	Riell		
17	Cad	34	Ferg	51	Ill	68	Math	85	Rien		

TABLA EP-12: CONECTORES ELFOS

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01-02	A	19-20	Es	37-38	O	55-56	Rel	73-74	Sa	91-92	So
03-04	Al	21-22	Fan	39-40	Ol	57-58	Ren	75-76	Sal	93-94	Sol
05-06	An	23-24	Fen	41-42	On	59-60	Ri	77-78	San	95-96	Son
07-08	Ar	25-26	Fin	43-44	Or	61-62	Ril	79-80	Se	97-98	U
09-10	As	27-28	I	45-46	Os	63-64	Rin	81-82	Sel	99-00	Ul
11-12	E	29-30	Il	47-48	Ra	65-66	Ro	83-84	Sen		
13-14	El	31-32	In	49-50	Ral	67-68	Rol	85-86	Si		
15-16	En	33-34	Ir	51-52	Ran	69-70	Ron	87-88	Sil		
17-18	Er	35-36	Is	53-54	Re	71-72	Ry	89-90	Sin		

TABLA EP-13: ELEMENTO ELFA 2

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	A	18	Drian	35	Fys	52	Leth	69	Ris	86	Teann
02	Aine	19	Driel	36	I	53	Let	70	Rith	87	Ter
03	Am	20	Drys	37	Illa	54	Lielle	71	Rys	88	Thea
04	Ann	21	Eann	38	Ina	55	Lieth	72	Sar	89	Ther
05	Arma	22	Eanna	39	Ira	56	Lyann	73	Sath	90	Thi
06	Arna	23	Earna	40	Isa	57	Nelle	74	Ser	91	Thryn
07	Arth	24	Earth	41	Ithi	58	Nem	75	Seth	92	Thyn
08	Ath	25	Elle	42	Itt	59	Neth	76	Sir	93	Tir
09	Beann	26	Eth	43	La	60	Ni	77	Sith	94	Tor
10	Bet	27	Eys	44	Lam	61	Niell	78	Sor	95	Tos
11	Beth	28	Eyth	45	Lana	62	Niella	79	Soth	96	Tryan
12	Brim	29	Felle	46	Larna	63	Nith	80	Shar	97	Trys
13	Brys	30	Fionn	47	Lath	64	Ras	81	Sher	98	Yll
14	Deann	31	Flys	48	Leann	65	Reann	82	Shir	99	Yrs
15	Det	32	Fyll	49	Leath	66	Rell	83	Sys	00	Ys
16	Derth	33	Fynn	50	Lel	67	Relle	84	Tar		
17	Dys	34	Fyr	51	Lelle	68	Rielle	85	Teal		

TABLA EP-14: ELEMENTO ELFO 2

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Baen	18	Eorl	35	Laen	52	Mair	69	Nil	86	Tain
02	Baine	19	Eos	36	Laer	53	Mal	70	Nin	87	Than
03	Baire	20	Eoth	37	Laine	54	Mar	71	Nir	88	Thar
04	Bar	21	Fil	38	Laire	55	Mil	72	Nis	89	Thel
05	Bhir	22	Fin	39	Lan	56	Min	73	Ran	90	Thil
06	Brier	23	Fir	40	Las	57	Mir	74	Rea	91	Thir
07	Brior	24	Hil	41	Len	58	Nael	75	Rel	92	Thin
08	Brin	25	Hin	42	Les	59	Naen	76	Ril	93	Thrill
09	Daen	26	Hir	43	Lil	60	Naer	77	Riol	94	Thrin
10	Daine	27	Hor	44	Lin	61	Nail	78	Rion	95	Thwe
11	Daire	28	Il	45	Lir	62	Nair	79	Rior	96	Til
12	Dar	29	In	46	Lis	63	Nal	80	Riorl	97	Tin
13	Dhil	30	Ion	47	Lor	64	Nan	81	Riorn	98	Tis
14	Dhir	31	Ir	48	Los	65	Nar	82	Rir	99	We
15	Drel	32	Is	49	Mael	66	Neal	83	Ryel	00	Yan
16	Drir	33	Ith	50	Maen	67	Nean	84	Taen		
17	Dror	34	Lael	51	Main	68	Near	85	Tair		

NOMBRES ENANOS

Las siguientes tablas te permiten generar nombres halflings aleatorios. Cada nombre tiene dos elementos y puedes crear un nombre simplemente combinándolos. Todos los personajes halflings empiezan tirando una vez en la **Tabla EP-15: Elemento halfling 1**. Para los personajes femeninos, generas la segunda parte en la **Tabla**

EP-16: Elemento halfling femenino 2. Para los personajes masculinos, en su lugar generas la segunda parte en la **Tabla EP-17: Elemento halfling masculino 2**.

Elemento 1 + Elemento 2 = Nombre enano

TABLA EP-15: ELEMENTO HALFLING 1

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Bag	18	Clog	35	Ermin	52	Gild	69	Lud	86	Podd
02	Balf	19	Clof	36	Ethan	53	Gon	70	Lurc	87	Porc
03	Berc	20	Cob	37	Falc	54	Grop	71	Mad	88	Riff
04	Bill	21	Cog	38	Fald	55	Gudd	72	Mag	89	Rip
05	Bobb	22	Crum	39	Falm	56	Gump	73	Man	90	Rob
06	Bodg	23	Crump	40	Far	57	Ham	74	May	91	Sam
07	Bog	24	Curl	41	Fild	58	Hal	75	Mer	92	Supp
08	Bom	25	Dod	42	Flac	59	Hart	76	Mul	93	Taff
09	Bonn	26	Dog	43	Fogg	60	Harp	77	Murc	94	Talb
10	Brog	27	Dott	44	Frit	61	Jac	78	Murd	95	Talc
11	Bulc	28	Dram	45	Ful	62	Jas	79	Nag	96	Tay
12	Bull	29	Drub	46	Func	63	Jasp	80	Nell	97	Tom
13	Bust	30	Drog	47	Gaff	64	Joc	81	Nobb	98	Wald
14	Cam	31	Dron	48	Galb	65	Lac	82	Od	99	Watt
15	Cap	32	Durc	49	Gamm	66	Lil	83	Og	00	Will
16	Ced	33	Elm	50	Gert	67	Lob	84	Old		
17	Chund	34	Enn	51	Giff	68	Lott	85	Pipp		

TABLA EP-16: ELEMENTO FEMENINO HALFLING 2

Tirada	Elemento	Tirada	Elemento
01-05	A	51-55	Ia
06-10	Adell	56-60	Flower
11-15	Alor	61-65	Lotta
16-20	Apple	66-70	Petal
21-25	Bell	71-75	Riella
26-30	Berry	76-80	Sweet
31-35	Eena	81-85	Trude
36-40	Ella	86-90	Rose
41-45	Era	91-95	Willow
46-50	Et	96-00	Y

TABLA EP-17: ELEMENTO MASCULINO HALFLING 2

Tirada	Elemento	Tirada	Elemento
01-07	Belly	52-58	Odoc
08-15	Er	59-65	Riadoc
16-22	Fast	66-72	Regar
23-29	In	73-79	Wick
30-36	It	80-86	Wise
37-43	Mutch	87-93	Wit
44-51	O	94-00	Y

— Apellidos —

Si lo deseas, puedes utilizar la información de esta página para generar un apellido para el personaje. Muchos humanos no tienen apellidos, adoptando si acaso el nombre de su aldea o ciudad. Por ejemplo, un hombre podría ser conocido por Johann de Esk.

No hay ninguna tabla para los apellidos enanos porque adoptan el nombre familiar de uno de sus padres. Esto simplemente consiste en añadir *-son* para los enanos o *-sdotr* para las enanas a ese nombre.

Puedes emplear las **Tablas EP-9** o **EP-10** para generar los nombres de tus padres, y aplicar luego los sufijos mencionados. Por ejemplo, la hija de Grimkrina tendría el apellido Grimkrinasdott.

Los enanos, y a veces también los humanos, reciben apodos por sus hazañas que puede que más tarde se conviertan en apellidos familiares para sus descendientes. Un poderoso guerrero, por ejemplo, podría llegar a ser conocido como *Tallaescudos* o *Mataorcós*.

TABLA EP-18: APELLIDOS ELFOS

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Blackcain	18	Eldengin	35	Goldenhair	52	Longroad	69	Slendertree	86	Swiftwing
02	Blackwood	19	Eldendrake	36	Goodroot	53	Oldmane	70	Slenderwand	87	Tallbeam
03	Blackbough	20	Fairowl	37	Goodwood	54	Oldtower	71	Soaringleaf	88	Tallhelm
04	Bluefeather	21	Fairwater	38	Greendale	55	Palemoon	72	Soaringsun	89	Tenderheart
05	Bluewing	22	Fastblade	39	Greenfeather	56	Palewand	73	Starbrow	90	Tendersong
06	Boldheart	23	Fastspear	40	Greenglade	57	Purelight	74	Starfire	91	Truefriend
07	Boldspear	24	Fastwing	41	Hawkhelm	58	Puresky	75	Stargaze	92	Trueseer
08	Bravehelm	25	Fellhand	42	Hawkstar	59	Seagleam	76	Strongarrow	93	Wisheart
09	Bravestar	26	Fellblade	43	Hawkwood	60	Seamist	77	Stronghand	94	Wisewind
10	Brightcrown	27	Fleetfoot	44	Keeneye	61	Shadowhelm	78	Strongtower	95	Whitelock
11	Brightcrown	28	Fleet-though	45	Keengaze	62	Shadowseer	79	Silverdawn	96	Whitereed
12	Brightwand	29	Fleetwing	46	Keensight	63	Shadowstar	80	Silverhair	97	Whitetor
13	Coolstream	30	Gladheart	47	Kindheart	64	Sharpblade	81	Silverleaf	98	Youngleaf
14	Coolwater	31	Gladshore	48	Kindwater	65	Sharpspear	82	Sure-eye	99	Youngstar
15	Darkeagle	32	Gladwind	49	Lightfoot	66	Shiningmoon	83	Surehand	00	Youngwood
16	Darkmane	33	Goldenbrook	50	Lightwing	67	Shininghelm	84	Swiftbow		
17	Darkmoon	34	Goldencloud	51	Longleap	68	Slenderblade	85	Swiftwand		

TABLA EP-19: APELLIDOS HALFLINGS

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Abrojo	18	Sacolleno	35	Cuestabajo	52	Gorrion	69	Pieloco	86	Telapétalo
02	Acreverde	19	Buenhumor	36	Dintel	53	Grajo	70	Pieraro	87	Tiemblapanza
03	Aguaoscura	20	Campolejano	37	Duna	54	Granocebada	71	Piesduros	88	Tizalarga
04	Alacaida	21	Cándido	38	Enaguas	55	Hebillamiga	72	Piesencrespados	89	Tonel
05	Altocolina	22	Cachazudo	39	Espino	56	Hojalaurel	73	Piesesquívicos	90	Tripagrog
06	Alubia	23	Ceñidor	40	Espolón	57	Jalalibros	74	Pradobajo	91	Tropezión
07	Amentos	24	Charcamolino	41	Establogallo	58	Lenteja	75	Rocaraíz	92	Trotehermoso
08	Anatinos	25	Chirimoya	42	Exaltado	59	Madriguera	76	Refunfuño	93	Tuétano
09	Anca	26	Cintalarga	43	Fajatrenzada	60	Manduca	77	Riba	94	Ulmaria
10	Árbolalto	27	Cochiquera	44	Florblanca	61	Manzana	78	Rompetochos	95	Varasauce
11	Árbolgrueso	28	Colinacenza	45	Florviento	62	Manzanaverde	79	Sacoespino	96	Vejete
12	Árgana	29	Cerromanteca	46	Florápida	63	Matacardo	80	Saltacharcos	97	Vino-fuerte
13	Barricasetta	30	Colinaverde	47	Flores	64	Mecchiebera	81	Seboso	98	Zagamanzano
14	Bayamocha	31	Conejitos	48	Piracáñamo	65	Montículo	82	Sinculo	99	Zampatartas
15	Bayasaúco	32	Cornejo	49	Gancho	66	Panzatirante	83	Sonajahueso	00	Zarza
16	Blancopuro	33	Cubocola	50	Garañón	67	Pastafácil	84	Soplacuerno		
17	Bolloculto	34	Cubrecuello	51	Garrañón	68	Pavaalegre	85	Surcos		

TABLA EP-20: APELLIDOS HUMANOS

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01	Adelhof	18	Delfholt	35	Godtgraf	52	Kuhn	69	Neumann	86	Schwalb
02	Albrecht	19	Drakenhof	36	Grunenwald	53	Kummel	70	Niederlitz	87	Steiner
03	Allenstag	20	Drauwulf	37	Guth	54	Konig	71	Nuhr	88	Tabbeck
04	Altmann	21	Durrbein	38	Haintz	55	Konigsamen	72	Oberholzer	89	Teuber
05	Atzweg	22	Ehrhard	39	Herz	56	Lang	73	Ohrsten	90	Tolzen
06	Bacher	23	Eisenhauer	40	Herzog	57	Lankdorf	74	Otzlowe	91	Trachsel
07	Baer	24	Eschlimann	41	Hirtzel	58	Liess	75	Reichert	92	Weber
08	Baumann	25	Falkenheim	42	Hoch	59	Lebengut	76	Reifneider	93	Wechsler
09	Becker	26	Fehr	43	Hoefer	60	Lutzen	77	Riese	94	Wirtz
10	Behn	27	Fiegler	44	Hofstetter	61	Machholt	78	Rohrig	95	Widmann
11	Betz	28	Fleischer	45	Jaeger	62	Meusmann	79	Reiss	96	Widmer
12	Beyer	29	Frohlich	46	Jochutz	63	Meyer	80	Schaffer	97	Veit
13	Bischof	30	Frueh	47	Jutzenbach	64	Mohr	81	Schaumer	98	Vogt
14	Boehm	31	Fuchs	48	Kalb	65	Muller	82	Scherer	99	Vogel
15	Breitenbach	32	Gaffwig	49	Kaltenbach	66	Nachtmann	83	Schultz	00	Zumwald
16	Breuer	33	Gaertner	50	Kraemer	67	Naubhof	84	Schleiermacher		
17	Dahmbach	34	Gebauer	51	Krebs	68	Netzhoch	85	Schreiber		

— ¡Conoce tu condena! —

Los agoreros y adivinos son abundantes en el Imperio. Mucho tiempo atrás dejaron de presagiar riquezas, felicidad y extraños altos y guapos a la gente. En vez de eso, se adhieren a cosas que realmente podrían suceder, como la muerte, la condenación y la enfermedad, etc. La mayoría de la gente recibe una predicción de su muerte en su décimo aniversario.

TABLA EP-21: PREDICCIÓN DE CONDENA

Tirada	Nombre	Tirada	Nombre
01-03	Tu final será pegajoso.	54-58	La muerte vendrá de arriba.
04-06	Guárdate de las bestias del campo, sí, y del rojo también.	59-65	La oscura podredumbre te devorará.
07-09	La Palabra escrita será tu perdición.	66-68	Tu fin llegará de llamas invisibles.
10-12	La falta de aliento te matará.	69-72	Orgullo, sí, y vanidad te perderán.
13	El número tres.	73-75	Beberás del cáliz de la corrupción.
14-16	La Bestia de Bronce reclamará tu alma.	76-78	El ojo fulminante es tu recompensa.
17-22	No comas callos ni carne con venas.	79-85	Algo violento causará tu Perdición.
23-28	Los Dioses acabarán contigo.	86-88	Tres veces atormentado vas a morir.
29-34	Vas a morir en la cama, pero no solo.	89-92	La hoja veloz acabará con tus días.
35-38	Tu último aliento lo expirarás viendo a Morrslieb.	93-95	El verde será tu ruina.
39-44	El agua en todas sus formas es tu enemiga.	96-97	Ranald te abandonará.
45-48	No eres tan bueno como te crees serlo.	98-99	Morr enviará una doncella.
49-53	Perecerás en el excusado, es más, justo después de soltar lastre.	00	?????

— Heráldica personal —

Aunque la mayoría de familias del Imperio no tienen blasones “oficiales”, existe una larga tradición de heráldica y adornos entre los ciudadanos imperiales. Armaduras pintadas, ornamentos de joyería, armas grabadas, reliquias, huesos encantados y baratijas varias son muy habituales. La forma más popular, al menos entre los inclinados a la guerra, es el escudo de armas. Utilizado tanto como identificador como para guardarse de los impostores, estos símbolos los usa todo aquel que es alguien en la sociedad imperial.

TABLA EP-22: FONDO DEL ESCUDO

Tirada	Fondo	Significado común	Tirada	Fondo	Significado común
01-20	Llano	Orígenes humildes, proscritos, gente de incógnito	71-80	Palado	Larga tradición marcial
21-40	Bordura de cuero	Artesano o clase media emergente	81-90	Bordura dorada	Asociación mercantil
41-50	Bordura de banda	Enlace de norte y sur	91-95	Banda relámpago	Familia honrada en el campo de batalla
51-60	Bordura ajedrezada	Enlace de este y oeste	96-97	Cuartelado	Linaje largamente establecido
61-70	Partido	Unión de dos casas poderosas	98-00	Ajedrezado	Linaje venerable y antiguo

TABLA EP-23: EMBLEMA DEL ESCUDO

Tirada	Emblema	Significado común	Tirada	Emblema	Significado común
01-04	Cruz gótica	Unidad, honor, juramentos cumplidos	50-52	Arco y cuerno	Hochland
05-09	Corona de laurel	Liderazgo, victoria	53-54	Sol	Wissenland
10-14	Reloj de arena	Todas pasará	55-56	Cabeza de toro	Ostland, Solidez
15-19	Espada	Poderío marcial, ascendencia noble	57-58	Gallo	La Asamblea, Halflings
20-21	León rampante	Coraje, fuerza	59-61	Martillo	Sigmar, Unidad
22-26	Calavera y huesos cruzados	Ancastro honrado	62-66	Cometa de doble cola	Sigmar, La Voluntad de los Dioses
27-29	Pistolas cruzadas	Puntería	67-72	Cabeza de lobo	Ulric
30-34	Esqueleto encapuchado	Altdorf	73-75	Punta de lanza	Myrmidia
35-39	Cañón	Nuln	76-79	Dos velas	Puertas al Jardín de Morr
40-44	Cuatro torres	Middenheim	80-84	Dos chelines	Preparado para la muerte
45-47	Bote de río	Talabheim	85-91	Balanza	Verena, Justicia
48-49	Reina guerrera	Stirland	92-96	Dados	Ranald, Suerte
			97-00	Paloma blanca	Shallya

— Procedencia de humanos —

Estas tablas expandidas te permiten determinar de qué lugar del Imperio procede tu personaje. Tu primera tirada indica la provincia y la segunda la ciudad, pueblo o aldea de origen dentro de esa provincia. Puedes usar esta tabla en vez de la del libro de reglas básico si quieres obtener un lugar de origen más específico.

TABLA EP-24:
PROVINCIA DE ORIGEN

Tirada	Resultado
01-10	Averland
11-20	Hochland
21-30	Middenland
31-40	Nordland
41-50	Ostermark
51-60	Ostland
61-70	Reikland
71-80	Stirland
81-90	Talabecland
91-00	Wissenland

TABLA EP-24A:
AVERLANDN

Tirada	Resultado
01-25	Averheim (capital)
26-35	Grenzstadt (pueblo)
36-45	Hochsleben (pueblo)
46-54	Loningbruck (pueblo)
55-63	Wuppertal (pueblo)
64-72	Agbeiten (aldea)
73-81	Braundorf (aldea)
82-91	Kotzenheim (aldea)
92-00	Zecher (aldea)

TABLA EP-24B: HOCHLAND

Tirada	Resultado
01-25	Hergig (capital)
26-38	Breder (pueblo)
39-51	Krudenwald (pueblo)
52-64	Bergendorf (aldea)
65-77	Esk (aldea)
78-90	Gruyden (aldea)
91-00	Koerin (aldea)

TABLA EP-24C: MIDDENLAND

Tirada	Resultado
01-25	Middenheim (capital)
26-37	Delberz (pueblo)
38-49	Grimminhagen (pueblo)
50-60	Norderingen (pueblo)
61-70	Holzbeck (aldea)
71-80	Immelscheld (aldea)
81-90	Pritzstock (aldea)
91-00	Sokh (aldea)

TABLA EP-24D: NORDLAND

Tirada	Resultado
01-25	Salzenmund (capital)
26-38	Beeckerhoven (pueblo)
39-51	Dietershafen (pueblo)
52-64	Grafenrich (aldea)
65-77	Luftberg (aldea)
78-90	Oldenlitz (aldea)
91-00	Wilhelmskoog (aldea)

TABLA EP-24E: OSTERMARK

Tirada	Resultado
01-25	Bechafen (capital)
26-38	Eisental (pueblo)
39-51	Remer (pueblo)
52-64	Bissendorf (aldea)
65-77	Dorna (aldea)
78-90	Fortenhaf (aldea)
91-00	Heffengen (aldea)

TABLA EP-24F: OSTLAND

Tirada	Resultado
01-25	Wolfenburg (capital)
26-38	Ferlangen (pueblo)
39-51	Vandengart (pueblo)
52-64	Boven (aldea)
65-77	Lubrecht (aldea)
78-90	Smallhof (aldea)
91-00	Zundap (aldea)

TABLA EP-24G: REIKLAND

Tirada	Resultado
01-25	Altdorf (capital imperial)
26-40	Nuln (ciudad)
41-50	Bögenhafen (pueblo)
51-60	Grünburg (pueblo)
61-70	Halheim (aldea)
71-80	Misthausen (aldea)
81-90	Teufelfeuer (aldea)
91-00	Weissbruck (aldea)

TABLA EP-24H: STIRLAND

Tirada	Resultado
01-25	Wurtbad (capital)
26-38	Drakenhof (pueblo)
39-51	Waldenhof (pueblo)
52-64	Eschedorf (aldea)
65-77	Furtzhausen (aldea)
78-90	Schwartzhafen (aldea)
91-00	Wurstheim (aldea)

TABLA EP-24I: TALABECLAND

Tirada	Resultado
01-25	Talabheim (capital)
26-38	Bek (pueblo)
39-51	Kemperbad (pueblo)
52-64	Garndorf (aldea)
65-77	Ragenhof (aldea)
78-90	Wellenborn (aldea)
91-00	Zurin (aldea)

TABLA EP-24J: WISSENLAND

Tirada	Resultado
01-25	Wissenburg (capital)
26-38	Grissenwald (pueblo)
39-51	Pfeildorf (pueblo)
52-64	Ambosstein (aldea)
65-77	Konigsdorf (aldea)
78-90	Segeldorf (aldea)
91-00	Steingart (aldea)



— Recopilación de hechizos —

La siguiente sección resume varios Saberes arcanos y divinos. Aunque no sustituye por completo el **Capítulo 7** del libro básico de reglas, estas tablas contienen el Nombre, Factor de dificultad y Preparación de cada hechizo. Los Saberes oscuros no se incluyen, ya que suelen ser competencia del Director de Juego.

TABLA EP-25: MAGIA PUERIL (ARCANA)

Nombre del hechizo	Factor de dificultad	Preparación
Fulgor	3	Media acción
Sonidos	4	Media acción
Soltar	4	Media acción
Fuegos fatuos	6	Acción completa
Dardo mágico	6	Media acción
Sueño	6	Media acción

TABLA EP-26: MAGIA PUERIL (DIVINA)

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Bendición de valentía	3	Media acción
Bendición de rapidez	4	Media acción
Bendición de fortaleza	5	Media acción
Bendición curativa	5	Media acción
Bendición de potencia	6	Media acción
Bendición protectora	7	Media acción

TABLA EP-27: MAGIA PUERIL (VULGAR)

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Protegerse de la lluvia	3	Acción completa
Fuego mágico	3	Media acción
Ventolera	4	Media acción
Pisada fantasma	4	1 acción completa más media acción
Infortunio	5	1 acción completa más media acción
Conmoción	6	Media acción

TABLA EP-28: MAGIA MENOR

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Mover	4	Media acción
Armadura de Aethyr	5	Media acción
Arma bendita	6	Media acción
Cierre mágico	7	1 minuto
Alarma mágica	8	1 minuto
Silencio	10	Media acción
Caminar por el cielo	11	Acción completa
Disipar	13	Acción completa

SABERES ARCANOS

TABLA EP-29: EL SABER DE LAS BESTIAS

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Amansar fiera	5	Media acción
Forma de cuervo en vuelo	7	Acción completa
Garras de furia	8	Media acción
La bestia parlante	11	Media acción
La voz del amo	13	Media acción
Forma de lobo devorador	15	2 acciones completas

El festín del cuervo	17	Acción completa
La bestia desatada	19	2 acciones completas
Forma de oso rugiente	21	3 acciones completas
Alas de halcón	25	2 acciones completas

TABLA EP-30: EL SABER DE LA MUERTE

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Visión de la muerte	5	Acción completa
Defunción rápida	7	Media acción
Guadaña segadora	8	Media acción
Paso del tiempo	11	Media acción
Resignación ante el destino	14	1 acción completa más media acción
Robar vida	16	Media acción
Últimas palabras	18	Acción completa
El umbral de la muerte	20	Acción completa
Estrago de juventud	23	Acción completa
Viento de muerte	27	Acción completa

TABLA EP-31: EL SABER DEL FUEGO

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Cauterizar	4	Media acción
Lamarada de U'zhul	6	Media acción
Corona de llamas	8	Acción completa
Bola de fuego	12	Media acción
Escudo de Aqshy	12	Acción completa
Espada llameante de Rhuin	14	Media acción
Corazones de fuego	16	2 acciones completas
Explosión ardiente	22	Acción completa
Aliento de fuego	25	Acción completa
Deflagración infernal	31	1 acción completa más media acción

TABLA EP-32: EL SABER DEL CIELO

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Presagio	4	1 minuto
Primer augurio de Amul	6	Media acción
Relámpago	10	Media acción
Segundo augurio de Amul	12	Acción completa
Golpe de viento	14	Media acción
Maldición	16	Media acción
Alas celestiales	18	Acción completa
Brillo estelar	22	1 acción completa más media acción
Tormenta de rayos	25	Acción completa
Destino funesto	31	1 hora

TABLA EP-33: EL SABER DE LA VIDA

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Maldición de las espinas	6	Media acción
A cuerpo de rey	8	1 minuto
Sangre de la tierra	9	1-10 acciones medias
Canícula	12	Media acción
Portal de la tierra	14	Acción completa
Murmullo del río	15	1 minuto
Germinación	18	10 minutos
Géiser	22	Acción completa
Helada invernal	25	Acción completa
Erradicar plaga	27	10 minutos

TABLA EP-34: EL SABER DE LA LUZ

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Claridad deslumbrante	5	Media acción
Mirada ardiente	7	Acción completa
Manto reluciente	8	Media acción
Curación de Hysh	10	Acción completa
Expulsar demonio	13	Acción completa
Inspiración	16	1 minuto
Ojos voraces	20	Acción completa
Luz cegadora	24	Acción completa
Azote de los demonios	26	1 completa más media acción
Columna resplandeciente	28	Acción completa

TABLA EP-35: EL SABER DEL METAL

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Claridad deslumbrante	5	Media acción
Mirada ardiente	7	Acción completa
Manto reluciente	8	Media acción
Curación de Hysh	10	Acción completa
Expulsar demonio	13	Acción completa
Inspiración	16	1 minuto
Ojos voraces	20	Acción completa
Luz cegadora	24	Acción completa
Azote de los demonios	26	1 acción completa más media acción
Columna resplandeciente	28	Acción completa

TABLA EP-36: EL SABER DE LAS SOMBRAS

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Manto de sombras	5	Media acción
Doble	7	1 acción completa más media acción
Desconcertar	8	Media acción
Ocultar actividad	12	Media acción
Paño de oscuridad	15	Media acción
Mortaja de invisibilidad	17	Acción completa
Apariencia espantosa	21	Media acción
Puñales de sombra	22	Media acción
Ilusión	24	1 acción completa más media acción
Confusión universal	27	Media acción

SABERES DIVINOS

TABLA EP-37: EL SABER DE MANANN

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Bendecir travesía	5	1 minuto
Respirar bajo el agua	7	Acción completa
Chorro de agua	10	Media acción
Andar sobre el agua	14	Acción completa
Encalmar	16	Acción completa
Maldición del albatros	19	Acción completa

TABLA EP-38: EL SABER DE MORR

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Preservar cadáver	5	1 minuto
La marca del cuervo	9	Media acción
Mensaje onírico	10	1 minuto
Destruir no muertos	13	Media acción
Visión de Morr	15	1 minuto
Sueño de la muerte	20	Acción completa

TABLA EP-39: EL SABER DE MYRMIDIA

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Lanza de Myrmidia	5	Media acción
Liderazgo edificante	7	Acción completa
Destreza en combate	10	Acción completa
Golpe veloz	14	Acción completa
Desalentar enemigo	16	Media acción
Escudo de Myrmidia	20	1 completa y 1 media

TABLA EP-40: EL SABER DE RANALD

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Sigilo de Ranald	5	Acción completa
Buena fortuna	7	Acción completa
Apertura	9	Media acción
Engatusar	14	Media acción
Detectar trampa	16	2 acciones completas
Fortuna próspera	20	Acción completa

TABLA EP-41: EL SABER DE SHALLYA

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Curar envenenamiento	4	Media acción
Curar heridas	6	Media acción
Curar enfermedad	11	1 completa y 1 media
Mártir	14	Media acción
Purificar	16	Media acción
Curar locura	20	1 hora

TABLA EP-42: EL SABER DE SIGMAR

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Martillo de Sigmar	5	Media acción
Armadura de la fe	6	Acción completa
Mano sanadora	12	1 completa y 1 media
Almenara de valentía	14	Media acción
Cometa de Sigmar	16	Media acción
Alma de fuego	20	Media acción

TABLA EP-43: EL SABER DE TAAL Y RHYA

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Amigo de las bestias	4	1 completa y 1 media
Brinco de ciervo	6	Media acción
Maraña	8	Acción completa
Trueno	12	Acción completa
Zarpa de oso	15	Acción completa
Consuelo de Rhya	18	1 minuto

TABLA EP-44: EL SABER DE ULRIC

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Frío invernal	5	Media acción
Furia de batalla	7	Acción completa
Aullido de lobo	11	Media acción
El don de Ulric	15	1 completa y 1 media
Corazón de lobo	18	1 completa y 1 media
Tormenta de hielo	20	Media acción

TABLA EP-45: EL SABER DE VERENA

Nombre del hechizo	Factor de dif.	Preparación
Grilletes de Verena	6	Media acción
Revelar pasado	8	1 minuto
Espada justiciera	10	Media acción
Palabras sinceras	13	2 acciones completas
Escucha lejana	15	1 minuto
Prueba de fuego	18	1 minuto

— Recopilación de acciones de combate —

Esta sección recopila las acciones básicas y avanzadas usadas durante el combate en *WJDR*. Recuerda que esta lista no lo incluye todo, sólo representa las acciones más comunes. Si quieres hacer otra cosa, díselo al DJ y él te hará saber qué tipo de acción es y qué tienes que tirar, en caso de ser necesario.

— ACCIONES BÁSICAS —

APUNTAR

El personaje se toma unos momentos para preparar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, aumentando así su probabilidad de impacto. Si la siguiente acción del personaje es un ataque normal, recibe un +10% a su Habilidad de armas (si es cuerpo a cuerpo) o a su Habilidad de proyectiles (si es a distancia).

Tipo de acción: Media

ATAQUE DE CARGA

El personaje se abalanza sobre un adversario y le asesta un único golpe. El oponente debe estar al menos a 4 metros (2 casillas) de distancia del personaje, pero siempre dentro del alcance del movimiento de carga del personaje (véase la **Tabla 6-1: Movimiento en combate**). Los últimos 4 metros (2 casillas) de la carga deben recorrerse en línea recta. Un personaje que realice una carga recibe un +10% a su Habilidad de armas.

Tipo de acción: Completa

ATAQUE NORMAL

El personaje puede efectuar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

Tipo de acción: Media

ATAQUE RÁPIDO

El personaje puede realizar un número de ataques cuerpo a cuerpo o a distancia igual a su característica de Ataques. Para poder beneficiarse de esta acción, el personaje debe tener como mínimo Ataques 2. Si se trata de un ataque con proyectiles, el personaje sólo podrá usar esta acción si el arma puede recargarse con una acción libre, o si tiene una pistola cargada en cada mano. En este último caso, el personaje podrá efectuar un máximo de 2 ataques (uno por cada arma).

Tipo de acción: Completa

DESPLAZAMIENTO

El personaje puede moverse un corto tramo (ver la **Tabla 6-1: Movimiento en combate** para las distancias). El terreno difícil (con escombros o maleza, por ejemplo) reduce la distancia recorrida a la mitad (redondeando hacia arriba).

Tipo de acción: Media

EQUIPAR

El personaje puede desenvainar un arma o sacar un objeto de una bolsa o bolsillo, así como guardar el que ya tuviera en la mano. Así, por ejemplo, podría desenvainar una espada y envainar una daga (y contaría como una acción). También puede usarse esta acción para tomar un frasco o cualquier otro recipiente y beber una poción.

Tipo de acción: Media

INCORPORARSE/MONTAR

El personaje puede levantarse (si está en el suelo) o subirse a un animal de monta (como un caballo o un poni).

Tipo de acción: Media

LANZAR HECHIZO

El personaje conjura un hechizo mágico. Gastando media acción más, puede mejorar su tirada con otra Canalización. Consulta el **Capítulo 7: Magia** del libro de reglas básico para más información. No puede usarse más de un hechizo por asalto.

Tipo de acción: Varía

RECARGA

El personaje puede recargar un arma de proyectiles. Consulta el **Capítulo 5: Equipo** en el libro de reglas básico para ver el tiempo necesario para recargar las distintas armas a distancia. La recarga puede ser una acción prolongada.

Tipo de acción: Varía

TABLA EP-46:
ACCIONES BÁSICAS Y AVANZADAS

Acciones básicas	Acciones avanzadas
Apuntar	Ataque cauteloso
Ataque de carga	Ataque total
Ataque normal	Correr
Ataque rápido	Finta
Desplazamiento	Hostigar
Equipar	Postura defensiva
Incorporarse/montar	Postura de guardia
Lanzar hechizo	Reserva
Recarga	Salto
Retirada	
Usar una habilidad	

TABLA EP-47:
ACCIONES POR TIPO

Acciones completas	Acciones medias	Acciones variables
Ataque de carga	Apuntar	Lanzar hechizo
Ataque cauteloso	Ataque normal	Recarga
Ataque rápido	Desplazamiento	Usar una habilidad
Ataque total	Equipar	
Correr	Finta	
Postura defensiva	Hostigar	
Retirada	Incorporarse/ montar	
Salto	Postura de guardia	
	Reserva	

RETIRADA

El personaje se libera del combate cuerpo a cuerpo y puede alejarse (ver la **Tabla 6-1: Movimiento en combate** para las distancias). El terreno difícil (con escombros o maleza, por ejemplo) reduce la distancia recorrida a la mitad (redondeando hacia arriba). Si un personaje intenta alejarse de uno o varios oponentes en combate cuerpo a cuerpo, cada uno de ellos podrá atacarle una vez antes de que se vaya. Éste es un ataque de bonificación y puede hacerse además de cualquier otro ataque que los oponentes hayan lanzado en su turno.

Tipo de acción: Completa

USAR UNA HABILIDAD

El personaje usa una habilidad, lo cual suele implicar una tirada. Consulta el **Capítulo 4: Habilidades y talentos** en el libro básico de reglas para más información. Este tipo de acción puede ser una acción prolongada.

Tipo de acción: Varía

— ACCIONES AVANZADAS —

ATAQUE CAUTELOSO

El personaje ataca con precaución, asegurándose de que está bien defendido contra un posible contraataque. Su ataque cuerpo a cuerpo recibe una penalización de -10% a la Habilidad de armas, pero a cambio cualquier parada y esquivas que intente (hasta su próximo turno) recibirá una bonificación de +10%.

Tipo de acción: Completa

ATAQUE TOTAL

El personaje lanza un furioso ataque cuerpo a cuerpo, exponiéndose al peligro para poder asestar un potente golpe. Su ataque recibe un +20% a la Habilidad de armas. No obstante, hasta su siguiente turno el personaje no podrá parar ni esquivar.

Tipo de acción: Completa

CORRER

El personaje corre a toda velocidad (ver la **Tabla 6-1: Movimiento en combate**). Esto hace que sea más difícil de alcanzar con armas de proyectil, pero más fácil en combate cuerpo a cuerpo ya que no está defendiéndose activamente. Hasta su siguiente turno, todo ataque a distancia dirigido contra el personaje sufre una penalización de -20% a la Habilidad de proyectiles, pero los ataques cuerpo a cuerpo obtienen un +20% a la Habilidad de armas. No se puede correr sobre terreno difícil.

Tipo de acción: Completa

FINTA

El personaje finge atacar en una dirección, engañando a su adversario y desestabilizando su defensa. Esta acción se resuelve como una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si gana el personaje, su siguiente ataque no podrá ser esquivado ni parado.

Si la siguiente acción del personaje no es un ataque normal, esta ventaja se pierde.

Tipo de acción: Media

HOSTIGAR

El personaje usa su juego de piernas y su agresividad para obligar a su adversario a desplazarse 2 metros (1 casilla) hacia la dirección que escoja el jugador. Si lo desea, el personaje también puede avanzar 2 metros (1 casilla). Para hostigar al oponente hay que realizar una tirada enfrentada de Habilidad de armas. Si se consigue, el adversario del personaje se mueve tal y como se ha descrito. No podrá ser forzado a moverse sobre otro personaje ni sobre elementos de escenografía (paredes, barriles, etc.).

Tipo de acción: Media

POSTURA DEFENSIVA

El personaje no efectúa ningún ataque en todo el asalto, sino que se concentra en la defensa. Hasta su siguiente turno, todos los ataques dirigidos contra el personaje sufren una penalización de -20% a la Habilidad de armas.

Tipo de acción: Completa

POSTURA DE GUARDIA

El personaje se prepara para bloquear un golpe dirigido contra él. En cualquier momento antes de su siguiente turno, el personaje podrá intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo dirigido contra él (siempre y cuando sea consciente del ataque). La postura de guardia finaliza al comienzo de su siguiente turno, independientemente de que haya realizado una parada o no. Si el personaje tiene otra arma en su mano izquierda (incluidos escudos y rodela) podrá hacer una parada por asalto, que cuenta como acción libre. Consulta la sección **Esquivas y paradas** en la página 129 de *WJDR* para información más detallada.

Tipo de acción: Media

RESERVA

El personaje aguarda, esperando una oportunidad. Si usa la acción de reserva, el turno del personaje acaba de inmediato, pero se reserva media acción para usarla después. En cualquier momento antes del siguiente turno, el personaje podrá realizar esta media acción. Si dos personajes intentan simultáneamente una acción reservada, deben realizar una tirada enfrentada de Agilidad para determinar quién actúa primero. Si la acción preparada no se lleva a cabo antes del turno siguiente, se pierde.

Tipo de acción: Media

SALTO

El personaje efectúa un salto vertical u horizontal sobre algo. Para más detalles sobre saltos verticales y horizontales, consulta la página 138 de *WJDR*.

Tipo de acción: Completa



GRIMORIO DE HECHIZOS

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

NOMBRE DEL HECHIZO

VALOR DE DIFICULTAD:

PREPARACIÓN:

INGREDIENTE:

DESCRIPCIÓN:

PERSONAJE	
NOMBRE:	
RAZA:	
PROFESIÓN ACTUAL:	
PROFESIONES ANTERIORES:	

DETALLES PERSONALES	
EDAD:	SEXO:
COLOR DE OJOS:	PESO:
COLOR DEL PELO:	ALTURA:
SIGNO ASTRAL:	Nº DE HERMANOS:
LUGAR DE NACIMIENTO:	
MARCAS DISTINTIVAS:	

PERFIL DEL PERSONAJE									
PRIMARIAS	HA	HP	F	R	AG	INT	V	EM	
INICIALES									
MEJORA									
ACTUALES									
SECUNDARIAS	A	H	BF	BR	M	MAG	PL	PD	
INICIALES									
MEJORA									
ACTUALES									

ARMAS						
NOMBRE	CARGA	GRUPO	DAÑO	ALCANCE	RECARGA	PROPIEDADES

ARMADURA			
ARMADURA BÁSICA			
TIPO DE ARMADURA:	PUNTOS DE ARMADURA:		
ARMADURA AVANZADA			
TIPO DE ARMADURA	CARGA	LOCALIZACIONES CUBIERTAS	PA



JUGADOR	
NOMBRE:	DJ:
CAMPAÑA:	AÑO DE CAMPAÑA:

PUNTOS DE EXPERIENCIA	
ACTUALES:	TOTAL:

MOVIMIENTO EN COMBATE		
MOV./RETIRADA:	CARGA:	CORRER:

PUNTOS DE ARMADURA			
CABEZA 01-15		CUERPO 56-80	
BRAZO DERECHO 16-35		BRAZO IZQUIERDO 36-55	
PIERNA DERECHA 81-90		PIERNA IZQUIERDA 91-00	

SUMARIO DE ACCIONES			
ACCIONES BÁSICAS	TIPO	ACCIONES AVANZADAS	TIPO
APUNTAR	MEDIA	ATAQUE CAUTELOSO	COMPLETA
ATAQUE NORMAL	MEDIA	ATAQUE TOTAL	COMPLETA
ATAQUE RÁPIDO	COMPLETA	CORRER	COMPLETA
CARGA	COMPLETA	FINTA	MEDIA
DESPLAZAMIENTO	MEDIA	HOSTIGAR	MEDIA
EQUIPAR	MEDIA	POSTURA DEFENSIVA	COMPLETA
INCORP./MONTAR	MEDI	POSTURA DE GUARDIA	MEDIA
LANZAR HECHIZO	VARIA	RESERVA	MEDIA
RECARGA	VARIA	SALTO	COMPLETA
RETIRADA	COMPLETA		
USAR UNA HABILIDAD	VARIA		

HABILIDADES

HABILIDADES BÁSICAS (CAR)	ADQUIRIDA	10%	20%	TALENTOS ASOC.
BUSCAR (INT)	☐	☐	☐	_____
CARISMA (EM)	☐	☐	☐	_____
CONDUCCIÓN (F)	☐	☐	☐	_____
CONSUMIR ALCOHOL (R)	☐	☐	☐	_____
COTILLEO (EM)	☐	☐	☐	_____
CRÍAR ANIMALES (INT)	☐	☐	☐	_____
DISFRAZ (EM)	☐	☐	☐	_____
ESCALAR (F)	☐	☐	☐	_____
ESCONDERSE (AG)	☐	☐	☐	_____
INTIMIDAR (F)	☐	☐	☐	_____
JUGAR (INT)	☐	☐	☐	_____
MANDO (EM)	☐	☐	☐	_____
MONTAR (AG)	☐	☐	☐	_____
MOVIMIENTO SILENCIOSO (AG)	☐	☐	☐	_____
NADAR (F)	☐	☐	☐	_____
PERCEPCIÓN (INT)	☐	☐	☐	_____
REGATEAR (EM)	☐	☐	☐	_____
REMAR (F)	☐	☐	☐	_____
SUPERVIVENCIA (INT)	☐	☐	☐	_____
TASAR (INT)	☐	☐	☐	_____

[illegible]

TALENTOS

[illegible]

ENSERES

[illegible]

DINERO

CORONAS DE ORO (CO):

CHELINES DE PLATA (c):

PENIQUES DE BRONCE (P):



— RETRATOS DE PJ —



BÁRTULOS BÁSICOS...



Ahora que dispones del *Warhammer Fantasía: El juego de rol*, necesitas los *Enseres del PJ* para enriquecer tu juego. En estas páginas encontrarás 50 hojas de personaje impresas y listas para utilizar. Elige una, entra en tu personaje, y zambúllete en un sombrío mundo de aventuras y peligros. El *Enseres del PJ* también incluye un libretto de 16 páginas con el siguiente material adicional:

- Generadores de nombres con miles de nombres elfos, enanos, halflings e imperiales a tu alcance.
- Recopilaciones de los hechizos de los Saberes arcanos y divinos más comunes.
- Una hoja de grimorio de hechizos para hechiceros y sacerdotes.
- Una recapitulación de la creación de los personajes que incluye todas las tablas esenciales.
- Un resumen de las acciones de combate, tanto básicas como avanzadas, listas para consultar durante el juego.
- Una serie de retratos de personajes inspiradores creados por Dave Gallagher.

¡TU PERSONAJE TIENE SUS BÁRTULOS, AHÍ VAN LOS TUYOS!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Warhammer y el logotipo de Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay y el logotipo de Warhammer Fantasy, WJDR Enseres del PJ y el logotipo de WJDR Enseres del PJ, WJDR, Citadel y el castillo de Citadel, BL Publishing y el logotipo de BL Publishing, Black Industries y el logotipo de Black Industries, GW, el Caos y todas las marcas, logotipos, emblemas, nombres, razas e insignias de las razas, vehículos, localizaciones, unidades, personajes, ilustraciones e imágenes asociadas con Warhammer son ®, marca registrada y/o © Games Workshop Ltd 2000-2004, registrados de forma variada en Reino Unido y en otros países de todo el mundo. Todos los derechos reservados.

Green Ronin y el logotipo de Green Ronin son marcas registradas de Green Ronin Publishing y se usan bajo licencia.



Impreso en Canadá



Black Industries



IGAROL

Página web de Black Industries: www.blackindustries.com

Página web de Green Ronin: www.greenronin.com