



WARHAMMER
Compendio de carreras

Con el fin de la segunda edición de Warhammer, muchos aficionados nos hemos quedado con el pesar de no llegar a disfrutar de todo el material existente en el idioma de la páfida Albión. Por ello, decidido a que esto no sea así y espoleado por los camaradas de la web de Igarol, me he decidido a traducir todas las profesiones no existentes en los suplementos en castellano, incluyendo las profesiones que se encuentran en la página web de Edge Entertainment.

Quiero agradecer y dedicar este trabajo a todos los camaradas de la web de Igarol, fuente inagotable de ideas y conocimientos en los que parece nunca apagarse la llama de la imaginación, los cuales además me ayudaron con esas palabrejas que se me atascaban.

Vino caliente especiado para todos ellos!

Jacques, el arcabucero

Índice.

- Nota
Índice
Agente
Almirante
Anacoreta
Aprendiz de bruja
Aprendiz de hechicero tradicional
Arquero montado
Arriero
Artillero
Asistente del culto
Ataman
Azote de Dios
Bruja de hielo
Caballeros de la densa foresta
Cadete
Cantor
Capataz
Cartógrafo
Catequista
Cazador astado
Cazador de ranas
Cenobita
Checkist
Cónsul
- Cortesana
Cortesano fronterizo
Cruzado
Dama de hielo
Deshollinador
Diletante
Diplomático
Domador de caballos
Domador de osos
Drover
Embajador (residente)
Entrenador de animales
Estibador
Exconvicto
Explorador de las profundidades
Explorador del páramo
Farolero
Golfo
Gran Hechicero Tradicional
Gran maestro
Granjero
Guardabosques
Guardia de cloacas
Guardia fluvial
Guardián del templo
Hechicero tradicional
Maestro
Hostigador del pantano
Hundenaves
Inventor
Lancero alado
Lansquenete
Litigante
Madre Shuulam
Matadragones
Mayoral
Médico de la peste
Mendigo
Merodeador del páramo
Místico
Monje
- Niñera
Nómada estepario
Obrero
Panfletista
Penitente
Peregrino
Predicador callejero
Prelado
Rascamugre
Recaudador de impuestos
Reciarío
Recogedor de excrementos
Recolector de cadáveres
Rey del foso
Sabia
Sacerdote guerrero
Sacerdote laico
Sacristán
Shuulam
Snotbolista
Streltsi
Tratante de caballos
Vendedor de prensa
Verdugo
Vieja del pantano
Tablas alternativas de carrera inicial
Habilidades y talentos según Culto





Agente

Renegade Crowns

Los agentes recorren los Reinos Fronterizos proporcionando justicia o, si ello ya no es posible, venganza. Cualquiera puede equivocarse y en ocasiones, esto les ocurre a los agentes. Por exceso de celo o un fallo a la hora de juzgar un delito, pueden llegar a imponer penas excesivamente severas o incluso hacer pagar a inocentes por delitos que no han cometido. Los agentes tienen su propio y estricto código de lo que está bien y lo que está mal. Por ello no prestan atención a la autoridad legal de príncipes ni a las leyes de los territorios que recorren, confiando enteramente en su propio sentido de la moralidad y la justicia, así como de su capacidad para descubrir villanos. La mayor parte de los agentes consideran a los agentes corruptos, como a los peores de los villanos, dado que sus excesos pueden llegar a suponer que otros agentes no sean bien recibidos en algunas comunidades e incluso sean directamente expulsados de ellas.

Es muy difícil encontrar agentes actuando fuera de los Reinos Fronterizos. Más allá de estas fronteras, las autoridades tienen un pésimo concepto de ellos. Son gentes que se toman la justicia por su mano, sin importarles lo dictado por las leyes locales y esto es algo que no se pueden tolerar. Si descubren a algún agente actuando dentro de sus fronteras, intentarán capturarlo para, con suerte para él, expulsarlo o castigarlo y dar un severo ejemplo de lo que les pasa a aquellos que no cumplen sus leyes. Por lo general, las autoridades de los Reinos Fronterizos tienen el mismo concepto de ellos, pero suelen ser incapaces de impedir que actúen en sus territorios.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+20%	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma, Mando, Sabiduría popular (reinos fronterizos), Escondarse, Disfraz, Rastrear, Cotilleo, Intimidación, Percepción, Buscar, Seguimiento, Tortura.

Talentos: Amenazador, Desenvainado rápido, Intrigante, Especialista en armas (mangual), Pelea callejera.

Enseres: Armadura media (camisa de malla y justillo de cuero), red.

Accesos: Cazarrecompensas, Cazador, Patrulla de caminos, Vigilante.

Salidas: Espía, Cazador de brujas.

Avanzada



Almirante

Shades of Empire

Al mando de una flota de naves, los almirantes son los verdaderos dueños de los mares. Mientras algunos son contratados por algunas navieras del Viejo mundo, algunos almirantes son piratas al mando de flotillas de delincuentes sanguinarios. Muchos capitanes envidian su posición, por ello los almirantes deben ser astutos y carismáticos para ver venir los ataques y prevenirlos, al fin y al cabo, en el mar cualquier cosa puede suceder y solo los supervivientes contarán que sucedió. Debido a esto, muchos almirantes son paranoicos individualistas celosos de su poder que se dan prisa por poner fin a cualquier motín imaginario por parte de sus leales marineros o piratas.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+20%	+20%	+15%	+15%	+15%	+30%	+30%	+35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (una cualquiera), sabiduría académica (estrategia/tácticas), Carisma o Esquivar, Mando, Sabiduría popular (tres cualquiera), Intimidación, Percepción, Leer/escribir, Navegar, hablar idioma (tres cualquiera), Nadar.

Talentos: Etiqueta o viajero curtido, Lingüística, Orador experto, Don de gentes o Intelectual

Enseres: Silbato del almirante, Bicornio o Tricornio, Escuadra de buques, Telescopio.

Accesos: Señor noble, Capitán de barco

Salidas: Cónsul, Explorador, Maestre de gremio.

Avanzada



Anacoreta

Renegade Crowns

Algunas personas sienten que solo pueden seguir sus propias guías místicas en soledad, lejos de las distracciones de la civilización, de las conversaciones y del jabón. Estos individuos se convierten en anacoretas, se retiran a cuevas, o a la parte superior de una pila de piedras, en cualquier lugar de las tierras fronterizas. Tienen pocas o ninguna posesión, así que los bandidos raramente se fijan en ellos. Los pielesverdes y otros monstruos disfrutaban igualmente matándolos si pueden cogerlos, así que los anacoretas aprenden a esconderse y correr tanto como pueden.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	+5%	+5%	+10%	+10%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esconderse, Supervivencia, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso.

Talentos: ¡A correr! Recio, Resistencia a venenos, Errante, Audaz.

Enseres: Ninguno.

Accesos: Ninguna.

Salidas: Místico, Habitantes del páramo, Forajido, Hostigador del pantano, Vagabundo.



Aprendiz de bruja

Realm of the Ice Queen

Todos los años, las brujas de hielo surgen del helado oblast para valorar a las muchachas del Gospodar. La muchacha que demuestra talento mágico, lo cual es en extremo inusual, es arrancada de su entorno y llevada con ellas, donde es improbable que vuelva a ver a su familia de nuevo. Apenas lo suficientemente mayores como para ser llamadas mujeres, estas aprendices son llevadas a las profundidades del cruel invierno de Kislev, y allí, se les enseña los métodos de las Reinas Khan. Las que sobreviven (y muchas no lo consiguen) cambian para siempre: son frías, distantes, maduras pese a sus años, y muy conscientes de su insignificancia al lado del poder del Viejo corazón helado de la viuda. Ocasionalmente, estas aprendices son liberadas de sus dueñas y se les permite aventurarse por si solas como "Damas del hielo".

Requerimiento especial: Debes ser mujer para entrar esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	+10%	+5%	+10%	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	+1	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Magia) o Intimidar, Canalización, Sabiduría popular (Kislev), Sentir magia, Orientación o Percepción, Supervivencia, Hablar idioma arcano (mágico), Hablar idioma (Kislevarin).

Talentos: Afinidad con el aethyr o Magia menor (cualquiera), Recio o Muy resistente, Magia pueril (Hielo).

Enseres: Dadas las duras condiciones de su instrucción, las aprendices de brujas necesitan equipo de supervivencia, el cual consiste generalmente en recias ropas de invierno, un saco, un frasco de kvas para calentar los huesos, y raciones para unos pocos días.

Accesos: Cualquiera.

Salidas: Dama de hielo, Iniciado de Ulric, Bruja.

Básica especial



Aprendiz de hechicero tradicional

Spires of Altdorf

Los practicantes de esta arte escogen a sus aprendices con mucho cuidado. La mayoría son de la misma familia aunque una significativa minoría son escogidos por sus talentos naturales o porque son uno de los pocos bendecidos: aquellos bendecidos por los dioses con el poder de la curación. La vida de los aprendices es muy dura, dedicándose básicamente a ser sirvientes de sus maestros, haciendo recados, cortando madera, fregando suelos, etcétera. Finalmente, el maestro enseñará al aprendiz todas las habilidades y finalmente, será libre para labrarse su propio camino en el mundo.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	-	-	+10%	+5%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	+1	-	-

Habilidades: Criar animales o Canalización, Carisma animal o Escondarse, Consumir alcohol o Cotilleo, Regatear o Supervivencia, Sanar, Sentir magia o Preparar venenos, Percepción, leer/escribir o hablar idioma arcano (mágico), Poner trampas o Movimiento silencioso, Oficio (boticario o herbolario).

Talentos: Sangre fría o Manos rápidas, Magia pueril (curandero) o Errante.

Enseres: Un antídoto contra venenos, frasco con poción curativa, cataplasma curativo, amuleto de la suerte.

Accesos: Boticario, campesino, Hechicero tradicional.

Salidas: Boticario, aprendiz de hechicero, barbero cirujano, charlatán, hechicero tradicional, Hechicero tradicional Maestro, curandero, iniciado (Ranald, Taal y Rhya), forajido, escriba, fanático.



Arquero montado

Realm of the Ice Queen

Los arqueros montados engoles son expertos tiradores y reconocidos como una de las mejores caballerías ligeras de todo el Viejo mundo. Sus habilidades con la cimitarra, lanza y arco de monta son expertamente empleadas en la caza del kyazak en la Estepa sin fin, unas tierras que ellos patrullan constantemente a las órdenes de la zarina. Su más común táctica es la de rodear en círculos al enemigo y disparar flecha tras flecha sobre ellos. Entre los luchadores Ungoles de los territorios Troll, todos aquellos en disposición de luchar son alistados para ello, especialmente cuando los merodeadores de Chaos atacan. Así, es común encontrar a mujeres arqueras a caballo en las rutas del norte, una tradición que los kislevitas del sur encuentran a veces difícil de aceptar.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+15%	+25%	+15%	+15%	+15%	-	+15%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (estrategia/tácticas), Mando o Orientación, Sabiduría popular (Kislev o Territorio Troll), Consumir alcohol, Esquivar, Supervivencia, Percepción, Montar, Hablar idioma (Kislevarin o Ungol).

Talentos: Sangre fría o Recio, Disparo infalible o Disparo certero, Recarga rápida o Desenvainado rápido, Especialista en armas (caballería).

Enseres: Todos los arqueros montados son guerreros. Visten chaquetas de piel y polainas a menudo con amuletos como rizos de cabello o trozos de metal a los que ha golpeado el rayo. Los arqueros montados van bien armados, llevan lanzas de caballería (lanzas cortas), arcos de monta kislevita, carcaj para 20 flechas, 20 flechas perforantes, por lo menos 5 aulladoras y 5 flechas incendiarias. Montan caballos de guerra kislevitas equipados con sillas y arreos y ropa para sobrevivir en el Oblast, alforjas llenas de raciones, pellejos de agua, y una yurta.

Accesos: Domador de caballos, Noble, Campesino, Nómada estepario.

Salidas: Capitán, Domador de caballos, Mercenario, Batidor, Nómada estepario, Tirador, Veterano.

Avanzada



Arriero

Renegade Crowns

Los arrieros guían caravanas de mercancías sobre bestias de carga, normalmente mulos, a través de los reinos fronterizos, llevando suministros esenciales de un asentamiento a otro. Los suministros vitales pero de poco valor suelen ser transportados por un solo arriero, mientras que los bienes más valiosos merecen por lo menos un grupo de hombres, y posiblemente guardias o mercenario como escolta. En ocasiones, los arrieros se niegan a transportar nada valioso esperando de este modo que los bandidos les ignoren. Con su gran experiencia en viajes, los arrieros se conocen los reinos fronterizos mejor que nadie, y algunos utilizan ese conocimiento para ganarse la vida de otras maneras.

Los arrieros también llevan a cabo concursos de carga con sus mulas. El récord de tiempo a mula muerta está por debajo del minuto; el récord a mula viva, mantenido invicto por Alberic "Caraplana" Schilp, es de cinco minutos y medio.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	-	+5%	+10%	+10%	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (reinos fronterizos), Tasar, Cotilleo, Regatear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Hablar idioma (uno cualquiera).

Talentos: Orientación, Viajero curtido.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), tres mulas, arco.

Accesos: Burgués, Cazador, Mensajero, Campesino.

Salidas: Entrenador de animales, Burgués, Salteador de caminos, Mercader, Forajido, Batidor.

Básica



Artillero

Warhammer Companion

El artillero está especializado en operar todo tipo de armas de asedio, desde la balista hasta el trebuchet. Así como aparatos basados en la pólvora como el cañón, el mortero o el famoso Hellblaster volley gun del arsenal del Imperio. Las reparaciones de campo son necesarias cuando las ruedas se rompen o un cañón se avería, un artillero atento, aprenderá rápidamente como hacer reparaciones temporales para asegurar la mínima interrupción durante el fuego.

Los artilleros trabajan en grupo y dirigen grupos de ingenieros para operar sus armas adecuadamente. Se encuentran raramente fuera de un gran ejército. Parte ingeniero, parte soldado, y un objetivo por completo. Los artilleros deben aprender a tener cuidado de si mismo en la batalla. Generalmente, se encuentran suficientemente lejos tras las líneas enemigas como para estar fuera de peligro, pero la efectividad de sus armas les hacen favoritos para ser el objetivo de los proyectiles enemigos, las criaturas voladoras y los ataques mágicos.

Por otra parte, estas piezas por el terreno es un trabajo duro bajo las mejores condiciones, no hablemos entonces de hacerlo sobre campos de batalla convertidos en barrizales o cubiertos de cascotes, los campos de batalla, pueden ser una dura prueba en la que su vida pende de un hilo. La carrera de un artillero no es todo gloria, como frecuentemente se supone.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+15%	+25%	+10%	+10%	+15%	+30%	+15%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Ingeniería), Sabiduría académica (ciencia), Mando, Conducir, Percepción, Lenguaje secreto (lenguaje de batalla), Oficio (armero).

Talentos: Sangre fría, Puntería, Disparo infalible, Recarga rápida, Certero, Especialista en grupo de armas (ingeniería o pólvora), Disparo certero.

Enseres: Armadura ligera (chaqueta de cuero), arma de fuego con munición y pólvora para diez disparos, equipo de ingeniero, telescopio.

Accesos: Ingeniero, Sargento.

Salidas: Artesano, Capitán, Maestre de gremio, Mercenario, Veterano.

Amas de artillería Imperial

Nombre	Precio	Dotación	Grupo	Daño	Rango	Recarga	Características	Disponibilidad
Gran canon imperial	1500 co	4-5	Ingeniero	20	400/800	12	Impactante, poco fiable	Muy raro
Hellblast Volley Gun	5000 co	6	Ingeniero	10	150/300	20	Experimental, especial	Muy raro

Avanzada



Asistente del culto

Tome of Salvation

Se trata del asistente de los sacerdotes del culto, es a quien se les confía organizar todos los detalles mundanos relativos al funcionamiento del templo. Los asistentes de culto se preocupan de la logística, organizando las órdenes del servicio, coordinando las actividades del clero y el personal laico y asegurándose de que los rituales y oraciones se lleven a cabo adecuadamente. El asistente del culto gobierna tras los bastidores del templo, y para ellos resulta de mucho orgullo hacerlo de forma tan discreta.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+5%	+5%	-	+20%	+15%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología), Carisma, Sabiduría popular (una cualquiera), Cotilleo, Percepción, Leer/escribir, Hablar idioma (uno cualquiera), Hablar idioma (clásico).

Talentos: Negociador, Don de gentes.

Enseres: Ropas.

Accesos: Sacerdote ungido, Cortesano, Iniciado, Mensajero, Sacerdote, Ayudante de cámara.

Salidas: Político, Sacerdote, Escudero, Administrador

Avanzada



Ataman

Realm of the Ice Queen

Muchas comunidades oblast son dirigidas por los atamans (en femenino: atamankas). Los atamans Gospodar son normalmente druzhina cuyas familias han gobernado localmente durante generaciones. En comparación, muchos Ungoles eligen sus atamans o los seleccionan de acuerdo a oscuras (a menudo marciales) tradiciones. Muchas de sus líneas de sangre nobles fueron aniquiladas por los Gospodars hace mucho tiempo. Todos los asuntos locales importantes son decididos por ellos, especialmente aquellos que conciernen a la seguridad y la ley. Más aún, si no hubiera sacerdotes locales, los atamans también tienen la responsabilidad de asegurar el bienestar espiritual de su gente, organizando y liderando ritos religiosos y ceremonias.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+15%	+5%	+15%	+5%	+30%	+20%	+25%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (historia o Leyes, estrategia Tácticas o Teología), Carisma o Intimidación, Mando, Sabiduría popular (Kislev o Tierras Troll), Cotilleo o Supervivencia, Regatear, Percepción, Cabalgar, Hablar idioma (Kislevarin).

Talentos: Sangre fría o Cortés, Don de gentes.

Enseres: Un Atamán tiene que ser un miembro distinguido de la comunidad Kislevita. Para destacar por encima del resto de su gente, los atamans empuñan la *Bulava*, una maza ceremonial (arma de mano superior) reconocido como símbolo de autoridad en todo Kislev.

Accesos: Capitán, Noble, Veterano, Domador de caballos.

Salidas: Político, Sacerdote, Señor noble.

Avanzada



Azote de Dios

Tome of Salvation

Aquellos que sirven a sus dioses como flagelantes a veces sobreviven para lanzarse al peligro y combatir las fuerzas de Caos y la oscuridad. Aquellos que duran lo suficiente se convierten en azotes de Dios, poderosos guerreros de su deidad, bendecidos con cierto grado de protección divina. Los azotes de Dios a menudo son sumamente carismáticos, y se rodean de otros fanáticos. En tiempos de guerra, son muy apreciados por la jerarquía del culto, pero cuando llega la paz, los sacerdotes prefieren desplazarlos rápidamente y cuanto más lejos sea posible mejor, por temor a encontrar "enemigos de Dios" dentro de los pueblos o ciudades. La mayoría de los azotes de Dios mueren valientemente en batalla, y los que no, siguen adelante buscando otras maneras de descubrir y castigar la corrupción. Los azotes de Dios casi siempre sustituyen con el nombre de su Dios el nombre de su carrera: azote de Sigmar, azote de Ulric, etcétera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+25	-	+25%	+25%	+10%	-	+30%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología), Carisma, Sanar, Intimidar.

Talentos: Suerte, Amenazador, Don de gentes, Resistencia al Caos, Sexto sentido, Muy resistente, Muy fuerte.

Enseres: Flagelo o arma grande, símbolo religioso, reliquia religiosa, restos de hereje.

Accesos: Flagelante.

Salidas: Héroe, Iniciado, Interrogador, Cazador de brujas.

Nota: Puedes entrar en esta carrera incluso si la locura que tuvieras como Flagelante hubiera sido curada.

Un azote de Dios exhibe su devoción de diferentes maneras, dependiendo de quien sea su dios, así actuará.

Manann: Un Azote Manann se ata así mismo en el mástil de una embarcación y pasa voluntariamente bajo la quilla mientras grita elogios al Señor de los Mares. La voz tronante del azote rivaliza con las tormentas más violentas e inculca temor en sus enemigos.

Morr: La fría y penetrante mirada de un Azote de Morr parece escudriñar el alma de un hombre. Para demostrar su favor con Morr, estos fanáticos son enterrados vivos durante días, tras lo cual ellos informan de visiones de la Tierra de los Muertos.

Myrmidia: Los Azotes de Myrmidia cabalgan encima de palanquines llevados por sus entusiastas seguidores. Ellos van a pecho descubierto a la batalla y cortan sus propios cuerpos con cuchillos mientras recitan versos de Bellona Myrmidia.

Ranald: Nadie jamás ha visto un Azote de Ranald, puesto que los métodos de los Embusteros son reservados. Sin embargo, varias rebeliones campesinas han sido dirigidas por locos que quizás habían sido partidarios de este Dios Protector.

Shallya: Los azotes de Shallya toman las cargas del mundo sobre sí mismos atándose grandes pesos a los miembros y vagando entre los enfermos y moribundos.

Sigmar: Los Azotes de Sigmar se castigan a sí mismos con flagelos claveteados. Sus seguidores portan braseros mientras los Azotes se marcan a sí mismos con hierros candentes mientras recitan versos del Dios Sigmar. Los Azotes a menudo van descamisados para mostrar sus cuerpos terriblemente marcados.

Taal and Rhya: Los azotes de Taal y Rhya emprender viajes de un mes por bosques peligrosos, solos. No llevan armas en estos viajes y algunos van completamente desnudos. Cuando finalmente emergen en un estado salvaje, nadie pregunta por su favor divino.

Ulric: Como su contrapartida Sigmarita, los azotes de Ulric se azotan a sí mismo con flagelos claveteados mientras con espuma en la boca y a gritos recitan versos del Liber Lupus. Ellos se exponen a sí mismos al frío extremo para demostrar la bendición de Ulric.

Verena: Los azotes de Verena asisten a procesos criminales donde experimentan ordalías de fuego o agua antes que el acusado para demostrar la justicia de su Dios. Si el acusado sobrevive a la ordalía, se le invita a unirse al séquito del Azote.

Avanzada



Bruja de hielo

Realm of the Ice Queen

Las brujas del hielo de Kislev son temidas y respetadas a través del viejo mundo. Ellas son el invierno más oscuro, el hielo más frío, y la ventisca más cruel, y pocos pueden soportar su sola presencia durante largo tiempo. Pero ser una bruja de hielo es más que practicar simplemente Magia de Hielo y defender Kislev de sus enemigos. Las brujas del hielo forman parte de una antigua hermandad que ha influido durante mucho tiempo e incluso gobernado la tribu Gospodar – y hoy día todavía lo hace. Están en contacto con los espíritus invernales de la tierra y los flujos congelados de magia que surgen de ella; así, trabajan duro para preservar las viejas rutas y los antiguos emplazamientos, asegurándose que su magia primigenia permanezca pura e inmaculada.

Requerimiento especial: Debes ser mujer para entrar esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+15%	-	+5%	+20%	+15%	+30%	+40%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	+4	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (magia y otra más), Canalización, Mando o Intimidar, Sabiduría popular (Kislev, y otra más), Sentir magia, Supervivencia o Montar, Percepción, Leer/escribir, Hablar idioma arcano (mágico), Hablar idioma (kislevarin y otros dos).

Talentos: Manos rápidas, Magia menor (tres cualquiera), Amenazador o Inquietante.

Enseres: Todas las brujas de hielo visten ropa superior de invierno y a menudo realzan sus atavíos con pequeñas piezas de joyería con diamantes o zafiros. Las brujas de hielo también llevan por lo menos un objeto mágico encontrado durante sus viajes como damas de hielo.

Accesos: Dama de hielo.

Salidas: Cónsul, Capitán.

Avanzada especial



Caballeros de la Densa Foresta

Terror in Talabheim

Los Caballeros de la Densa Foresta son una orden de Templarios dedicados a la protección de Talabheim en el nombre de su Diosa militar, Myrmidia. Son guerreros en el estricto sentido de la palabra, entrenaron para emprender a combatir en los bosques y áreas salvajes de su patria. Aunque raramente dejan los límites de Talabheim, sus habilidades les sirven igualmente bien desde el Gran bosque hasta el Drakwald. Aunque los Caballeros de la Densa Foresta son gentes provenientes de cualquier condición social, comparten una sola motivación: Servir a su Diosa y proteger a su gente.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+20%	+20%	+15%	+15%	+10%	+5%	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Carisma animal, Mando o Intimidar, Esquivar, Rastrear, Supervivencia o Escalar, Percepción, Montar, Buscar, Lengua secreta (lengua de explorador) o Código secreto (explorador).

Talentos: Pies ligeros o Sentidos desarrollados, Orientación, Errante, Especialista en armas (arco largo), Golpe poderoso o Disparo certero.

Enseres: Arma de mano (espada), armadura ligera (justillo de cuero, polainas de cuero), arco largo con 10 flechas.

Accesos: Cazador, Iniciado (de Myrmidia), Mercenario, Miliciano, Escolta, Soldado, Leñador.

Salidas: Sacerdote, Batidor, Veterano.

Avanzada



Cadete

Shades of Empire

Los cadetes son oficiales en instrucción. Pueden atender escuelas formales, como la Aquila, o recibir tutelaje de campo directamente de oficiales. Aunque los cadetes aprenden a luchar, el objeto de su entrenamiento es el liderazgo. Algunos vienen de familias nobles, pero no tiene que ser siempre así. Aquellos que se ganaron el cargo en el campo de batalla son más respetados debido a que tienen experiencia militar, no solamente han leído sobre ella en libros.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir Cadete por Soldado o Estudiante con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	-	-	+5%	+10%	+5%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Estrategia/Tácticas), Mando, Sabiduría popular (Bretónia, el Imperio o Tilea), Percepción, Leer/escribir, Montar, Lengua secreta (lengua de batalla), Hablar idioma (clásico), Hablar idioma (Breton, Reikspiel o Tileano).

Talentos: Desarmar, Intelectual o Guerrero nato, Especialista en armas (esgrima).

Enseres: Florete o Napier, Armadura ligera (armadura de cuero completa), escudo, uniforme (cadete).

Accesos: Espadachín estaliano, Mercenario, Miliciano, Noble, Patrulla de caminos, Soldado, Escudero, Estudiante.

Salidas: Herald, Mercenario, Tirador, sargento, Escudero, Estudiante.



Cantor

Tome of Salvation

Los cantores son cantantes talentosos que se dedican por completo así mismos a realizar coros en templos durante los rituales. Los cantores son responsables de liderar los coros durante los servicios así como instruir a coristas individuales. Algunos cantores son también músicos habilidosos y escriben nuevos himnos para ensalzar a sus dioses.

Así como cantan himnos, muchos cantores son habilidosos en realizar encantamientos y cánticos térmicos que ayudan a los sacerdotes a realizar rituales divinos. Para los más potentes rituales un sumo sacerdote puede requerir la presencia de algunos cantores. El símbolo común del oficio del cantor es una corta vara usada para dar golpecitos en el suelo (o a coristas desafinados, si necesario) para mantener el tono con la música cuando dirigen un coro. Un solista hábil puede aumentar fácilmente la reputación de un templo y sus sacerdotes.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	-	-	+15%	+10%	+15%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Teología), Mando, Carisma, Sabiduría popular (cualquiera), Percepción, Actuar (músico), Actuar (cantar), Leer/escribir, Hablar idioma (dos cualquiera)

Talentos: Encantar (ver notas).

Enseres: ropa de corista. Libro de himnos, vara.

Accesos: Sacerdote ungido, Artista, Sumo sacerdote, iniciado, Juglar, Monje, Sacerdote.

Salidas: Catequista, Artista, Iniciado, Sacerdote, Juglar, Fanático.

Encantar (nuevo talento):

Tus cantos ayudan a concentrar energías divinas, ayudando en rituales mágicos. Puedes asistir a hechiceros divinos realizando rituales mágicos, y si pasas una tirada de Actuar (cantar) y permaneces cantando durante todo el ritual, el realizador del hechizo ganará un bono de +1 a su tirada de realización. El número de personas con este talento que pueden asistir de esta manera, es igual al número de hechiceros participando en el ritual.

Avanzada



Capataz

Warhammer Companion

Graves voces suenan por las atestadas ciudades del Viejo mundo, el capataz acompañado por un grupo de desarrapados acompañado de rudas palabras y canciones subidas de tono. En los ajetreados muelles el capataz vocifera y silva a los ociosos para que salgan de las sucias y repletas de humo tabernas y son empleados en cargar y mover pesadas mercancías de los muelles a los almacenes a cambio de algunas monedas. Como los capataces por lo general cobran dependiendo de la velocidad de sus empleados, pueden convertirse en patrones despiadados “motivando” a los trabajadores temporales mediante cualquier método imaginable.

Por el contrario, los capataces de estibadores, dirigen a estos grupos fijos de trabajadores con orgullo, negociando con los propietarios de las dársenas y los comerciantes por trabajo y pagos extras, participando en asuntos del gremio y disputas territoriales.

Por todo ello, suelen mirar a sus peones con evidente desprecio.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+5%	+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma o Consumir alcohol, Mando, Sabiduría popular (Kislev o el Imperio o las Wasteland), Jugar o Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar (cantar), lengua secreta lenguaje gremial).

Talentos: Don de gentes, Callejeo.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), silbato.

Accesos: Campesino, Escriba (marcador), estibador, Menestral.

Salidas: Demagogo, Perista, Maestre de gremio, Político, extorsionador.

Avanzada



Cartografo

Nueva

Los cartógrafos marcan los límites territoriales para ricos señores, rudos exploradores y recaudadores. Acompañan expediciones hacia tierras vírgenes y transcriben el trabajo sucio de otros para hacerlo mas legible. Los mapas del Viejo mundo son bastante poco fiables – ya que son los resultados de expediciones locales o representaciones ficticias del viejo mundo en sí. Los servicios de cartógrafos tienen todavía una gran demanda.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	-	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (geografía), Orientación, Supervivencia o Montar, Percepción, Leer/escribir, Hablar idioma (dos cualquiera), Oficio (cartografo).

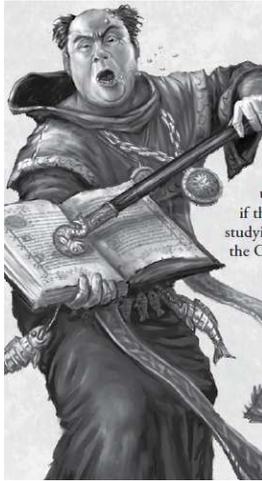
Talentos: Visión excelente, Orientación, Viajero curtido o Genio aritmético.

Enseres: Kit de escritura, Pony con silla y arreos, 1d10 fundas de mapas.

Accesos: Cochero, Mensajero, Navegante, Batidor, Escriba, Estudiante, Menestral.

Salidas: Artesano, Explorador, Falsificador, Navegante, Erudito, Escriba, Vagabundo.

Básica



Catequista

Tome of Salvation

El catequista es un maestro de la religión versado en el estudio de las sagradas escrituras y la estricta enseñanza a todo aquel que desee escuchar (o sea forzado a escuchar).

Son raramente abiertos de mente o inteligentes como los eruditos, prefiriendo la tradición al progreso y aprendiendo por rutina más que por verdadero entendimiento. Un catequista normalmente es responsable de la educación religiosa a los iniciados de los templos, aún si ellos mismos son meramente miembros seculares. No todos los catequistas son religiosos por naturaleza – algunos se concentran en estudiar lo arcano, pese a carecer de talentos para ser magos, en vez de enseñar teoría para aprendices en uno de los colegios de magia.

Características primarias

HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+5%	+10%	+20%	+15%	+10%

Características secundarias

A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (una cualquiera), Sabiduría académica (teología), Sabiduría popular (dos cualquiera), Leer/escribir, Hablar idioma (uno cualquiera), Hablar idioma (clásico)

Talentos: Don de gentes.

Enseres: Kit de escritura, Libro de oraciones.

Accesos: Sacerdote ungido, Diletante, Fraile, Erudito, Escriba, Estudiante, Fanático.

Salidas: Demagogo, Fraile, Iniciado, Erudito, Fanático.

Avanzada



Cazador astado

Terror in Talabheim

Los ritos de Taal requieren de una gran fortaleza física, emotiva y mental por parte de sus practicantes. Algunos ven en la parafernalia de la civilización (las ciudades, los tribunales, y cosas por el estilo) como un error en la interpretación de la voluntad de Taal. Los cazadores astados son especialmente celosos y rehúyen de la ciudad. A diferencia de los escogidos de Taal, los cazadores astados abandonan toda vida material, abandonan las ataduras de las vestiduras y armaduras y visten tan solo con pieles de animales, taparrabos o menos. Como parte de su iniciación en este grupo, se realizan grandes tatuajes que cubren su pecho y cara. Los cazadores astados rondan los bosques del Taalbaston hasta las tierras del Talabec, rindiendo fidelidad tan solo a Taal. No tienen la feroz retórica de los Fanáticos, pero son fervientes en sus creencias, consideran que la conversión viene de acciones, antes que palabras.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+10%	-	+5%	-	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Rastrear o Poner trampas, Percepción, Escalar, Lengua secreta (lenguaje de exploradores), Código secreto (señales de exploradores), Movimiento silencioso.

Talentos: Frenesí, Recio, Pies ligeros o Muy resistente.

Enseres: Un antídoto contra venenos, arma grande (hacha a dos manos), armadura ligera (justillo de cuero).

Accesos: Iniciado (de Taal), Escriba.

Salidas: Cazador, Miliciano, Forajido, batidor, Vagabundo.



Cazador de ranas

Barony of the Damned

Estos cazadores, cazan y recogen caracoles y ranas. Obtienen su nombre (originalmente Swampaire) de un oscuro dialecto y significa en esencia, hombre de los pantanos o, más comúnmente, perseguidor de ranas. Caracoles y ranas son los únicos recursos en que Mousillon es rico, y cazarlas es una ocupación de gran prestigio entre los campesinos. Teniendo en cuenta que todas las criaturas del pantano son técnicamente propiedad del señor local, los cazadores de ranas necesitan de la aprobación implícita del noble local. Algunos nobles exigen de largos aprendizajes y toman juramentos antes que alguien pueda llamarse así mismo cazador de ranas y tener permitido para cazar en los pantanos de su señor. Los cazadores de ranas tienden a ser gente experta en rastrear caracoles y ranas, un negocio complicado y que consume muchísimo tiempo en el mejor de los casos. Los cazadores de ranas son por lo general hombres, pero algunos nobles han permitido a mujeres especialmente atentas y de dedos veloces cazar cuando hay ausencia de hombres convenientemente preparados.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial y no estás interesado en llevar un cazador de ranas, puedes substituir esta profesión por Cazador con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	-	+5%	+10%	+5%	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Supervivencia, Percepción, Buscar, Poner trampas, Nadar.

Talentos: Recio, Reflejos rápidos o Muy resistente, Puntería, Errante, Especialista en armas (redes).

Enseres: Red, lanza, saco, 1d10 verrugas, derechos de cazador de ranas otorgados por el señor local.

Accesos: Batelero, Osamentero, Barquero, Vieja del pantano, Cazador, Miliciano, Campesino.

Salidas: Peregrino del grial, Herrimault, Hombre de armas, Forajido, Matón, Anciano de aldea, Vagabundo, Mesnadero.



Cenobita

Renegade Crowns

Los cenobitas viven en comunidades, generalmente llamadas monasterios, y siguen el consejo de un líder. El líder es a menudo carismático pero por lo general es igualmente un desequilibrado. Básicamente son fanáticos seguidores de una visión muy personal de la verdad. Muchos cenobitas son humanos; los miembros de otras razas raramente muestran mucho interés, aunque la mayoría de monasterios les admitirían si así lo solicitaran.

En ocasiones, bebés que no son queridos por sus padres son abandonados en las puertas de los monasterios. Estos niños son acogidos y aquellos que no huyen, son aceptados como cenobitas. Claro que, la mayoría acaban escapando.

Opcional: Es posible para aquellos que buscan la purificación de la mente y el cuerpo acceder voluntariamente a ser cenobitas, aunque la mayoría acceden a través de la interpretación. Con la aprobación del Dj, la carrera de cenobita puede ser iniciada por aprendices de hechiceros, Iniciados, ladrones de tumbas o Fanáticos.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+10%	-	+5%	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología), Charlatanería, Sabiduría popular (reinos fronterizos), Sanar, Percepción, Tortura.

Talentos: Recio, Resistente a venenos, Audaz, imperturbable

Enseres: Taparrabos y Túnica mugrientos.

Accesos: Ninguna.

Salidas: Místico, Forajido, Sirviente, Vagabundo.

Básica



Chekist

Realm of the Ice Queen

El principal objetivo de los Chekist – la policía secreta de los reinos de hielo – es asegurar la seguridad personal y política de la zarina y su familia. Esta tarea es realizada por cualquier método posible, sin tener en cuenta leyes locales; después de todo, en Kislev, lo que el Chekist cree como ley, *es ley*.

Las técnicas empleadas para investigar los diferentes cultos del Caos, a los revolucionarios, organizaciones hostiles, delincuentes, organizaciones criminales, espías y cualquier otra “amenaza” son a menudo brutales, ganándose por ello una fea reputación. Su cuartel general se encuentra en Kislev, pero los rumores apuntan a que tienen otros cuarteles por todo el Viejo mundo desde donde se envía cualquier información relevante al cuartel general. Algunos sugieren que los Chekist tienen agentes repartidos por todo el Imperio y más allá, alertas frente a posibles amenazas extranjeras contra la Reina de hielo y su gobierno, aunque esto por supuesto, es negado.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Ley o Intimidar), Mando, Sabiduría popular (Kislev), Esquivar o Seguimiento, Rastrear, Percepción, Montar, Buscar.

Talentos: Desarmar o Especialista en armas (pistola de pólvora), Amenazador, Golpe poderoso o golpe conmocionador.

Enseres: Los Chekist son fácilmente identificables por sus uniformes negros. La mayoría visten justillo de cuero y polainas, y usan cascos distintivos. Los chekist van armados con un garrote con refuerzos de bronce (arma de mano) y montan caballos negros kislevitas equipados con silla, arneses y alforjas.

Accesos: Kossar, Sicario, Streltsi, Matón, Vigilante.

Salidas: Carcelero, Interrogador, Mercenario, Extorsionador, Sargento, Soldado, Espía, Veterano, Vigilante.

Básica



Cónsul

Realm of the Ice Queen

Con el derecho otorgado de hablar en nombre de su soberano, los cónsules pueden manejar mucho poder en diversas capitales nacionales y provinciales del Viejo mundo. En Kislev, los cónsules trabajan incansablemente desde sus bien protegidos consulados, atentos a hacer lo que sea necesario para tratar de agradar a la Reina de Hielo. Mientras que algunos cónsules son escogidos por su exquisito tacto y capacidad de agasajar rivales y aliados del mismo modo con cuidadas y escogidas palabras y obsequios, otros pueden ser seleccionados por sus mentes preclaras, entendiendo de redes de contactos, o por su innegable carisma. Cualquiera que sea su talento individual, todos los cónsules son de nacimiento noble, la Zarina nunca se dignarían a reunirse con un campesino extranjero

Requerimientos especiales: Debes de ser noble de nacimiento (por ej. Completar la carrera de Noble) y ser designado por un gobierno.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+5%	+10%	+10%	+30%	+30%	+40%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica o Historia), Charlatanería o Carisma, Mando, Sabiduría popular (dos cualquiera), Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar, Leer/escribir, Montar, Hablar idioma (tres cualquiera).

Talentos: Negociador o Intrigante, Etiqueta, Lingüística o Cortés, Orador experto o Intelectual, Don de gentes.

Enseres: Los cónsules son representantes de sus gobiernos, con el poder de representar a sus tierras, pero no solo eso, deben además parecerlo. Los cónsules deben tener varios conjuntos de prendas de calidad superior, y también tener joyas valiosas para mejorar su apariencia. Un cónsul debe mantener un contingente de guardias (no menor de seis). Finalmente, los cónsules son a menudo bastante ricos y deben tener monedas, joyería, objetos de arte y propiedades similares por un valor no menor de 1000 monedas de oro.

Accesos: Capitán, Sumo sacerdote, Bruja de hielo, Señor noble, Hechicero maestro.

Salidas: Capitán, Mercader, Señor noble, Político.

Avanzada especial



Cortesana

Página web de Edge

La cortesana cobra por proporcionar compañía social de todo tipo a las clases nobles. En el Viejo Mundo conforman un grupo social reconocido, aunque no muy aceptado socialmente, y algunas se entremezclan libremente con las clases gobernantes cada vez que se reúnen. Muchas gozan de libertades comparativamente raras para las mujeres, ya que no sólo disfrutaban de seguridad económica, sino también de independencia económica. Algunas de ellas son inteligentes mujeres de negocios y se organizan clientes distintos para cada noche de la semana, con lo cual ganan más dinero que cualquier mercader bien establecido; otras permanecen fi jas y pasan los años en hogares extravagantes, rodeadas de utensilios dignos de una reina. La mayoría han recibido una educación ejemplar, y a menudo ostentan varias profesiones como artistas o intérpretes. De hecho, muchas comenzaron su carrera sobre un escenario, seduciendo a la audiencia con la última obra maestra de Sierk, o rompiendo corazones con sus recitales de von Stourhoff .

Sin embargo, debido a las libertades y a la prosperidad económica de las cortesanas, algunos ciudadanos temen que puedan ser erróneamente consideradas como la honorable nobleza de su nación. Así, algunas ciudades preocupadas han aprobado leyes suntuarias que las obligan a vestir una indumentaria prescrita, al igual que cualquier ramera de la calle.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	-	-	+10%	+25%	+20%	+35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Actuar (dos cualesquiera), Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (cualquiera), Leer/escribir, Mando o Tasar, Montar, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Arte o Historia), Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica), Sabiduría popular (dos cualesquiera).

Talentos: Etiqueta, Intelectual o Cortés, Intrigante, Negociador.

Enseres: Indumentaria de noble de la mejor artesanía, un cliente habitual.

Accesos: Artista, cortesano.

Salidas: Cortesano, charlatán, espía, político, señor noble.

Avanzada



Cortesano fronterizo

Renegade Crowns

La vida en las cortes de los reinos fronterizos tienden a ser un poco más cruda que en muchas tierras civilizadas. Untar a un oponente significa silenciarlo físicamente, conspirar contra alguien a su espalda es apuñalarlo y los perdedores en las elecciones políticas acaban siendo destripados. Por todo ello, los cortesanos de la zona tienden a ser más físicos que los de otras regiones.

El cortesano fronterizo anhela la morada de un príncipe fronterizo, esperanzado con vivir lo suficiente como para tomar para sí esa posición. Urdir, asesinar y traicionar son sus modos normales de operar. La paranoia es un riesgo laboral, y la hipocresía es un requisito para el trabajo.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+15%	+5%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (reinos fronterizos), Escondarse, Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Preparar venenos, Nadar, Hablar idioma (cualquiera).

Talentos: Resistencia a venenos, Intrigante, Pelea callejera, Golpe letal, Cortés, Muy resistente.

Enseres: Armadura media (camisa de malla y justillo de cuero), dos conjuntos completos de Noble, una dosis de veneno (cualquier tipo).

Accesos: Capitán, Cortesano, Noble, Jefe de forajidos, Político, Sargento.

Salidas: Asesino, Capitán, Cortesano, Señor noble, Espía.

Avanzada



Cruzado

Tome of Salvation

Es quizá el mayor acto que un templario pueda realizar el poder ir a la guerra en el nombre de los dioses. En tiempos pasados, especialmente durante las cruzadas contra Arabia, era inusual para un caballero no ir a la cruzada con esta orden. Pero en tiempos mas recientes, las cruzadas son mucho menos comunes, especialmente en tal escala.

Los cruzados son esos caballeros que son veteranos de cruzadas, que han obtenido gran gloria para su orden y la fe por sus actos en tierras extranjeras contra los enemigos del Culto. Son hombres de mundo, hábiles con la lucha en cualquier modo o condiciones y contra todo tipo de enemigos, y muchos caballeros que regresan de las cruzadas encuentran sus gestas grabadas ya para siempre en forma de leyendas de sus Ordenes.

No todos los cruzados provienen de la nobleza o de órdenes caballerescas, aunque es verdad que es de ahí de donde suelen provenir. Algunos son hombres piadosos, meros soldados, luchando al lado de ejércitos de templarios y caballeros, y sus gestas no son menos nobles a pesar de su estatus inferior.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+30%	+10%	+20%	+20%	+20%	+20%	+25%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (historia), Sabiduría académica (Estrategia/tácticas), Sabiduría popular (tres cualquiera), Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Lengua secreta (lenguaje de batalla), Hablar idioma (arabico, Breton, estaliano o tileano).

Talentos: Orientación o Lingüística, Viajero curtido, Arma de especialista (parada), Audaz, Golpe letal, Golpe conmocionador.

Enseres: Armadura pesada (armadura de placas de la mejor calidad), Mapas (representando la ruta de un peregrinaje o la cruzada), Símbolo Religioso.

Accesos: Caballero, Señor noble, Sargento, Veterano.

Salidas: Capitán, Campeón judicial, Explorador, Iniciado, Caballero del círculo interior, Señor noble, Veterano.

Avanzada



Dama de hielo

Realm of the Ice Queen

Cuándo las aprendiz de brujas terminan su instrucción, son liberadas de sus dueñas con el propósito de buscar una comprensión más profunda de la Magia de Hielo. Para ello, deben enfrentarse a la anciana viuda tan de cerca como fuere posible, así que juran votos de castidad (representando así su viudedad) antes de seguir adelante con fría determinación en sus corazones. Las Damas de hielo pueden ser encontradas en los lugares más inhóspitos en su búsqueda de conocimiento, pero por lo general, vagan por el helado oblast, enfrentándose a kyazak, los espíritus de la tierra, y a los feroces pieles verdes con igual resolución. El voto de castidad de una Dama de hielo termina cuando adquiere la profunda visión de la magia invernal y se convierte por completo en una bruja de hielo; sin embargo, para algunas, nunca llega esta comprensión, y se quedan solas para siempre.

Requerimiento especial: Debes ser mujer para entrar esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	-	+10%	+5%	+20%	+25%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	+2	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (magia), Canalización, Mando o Intimidar, Sabiduría popular (Kislev), Sentir magia, Orientación o Leer/escribir, Supervivencia o Montar, Percepción, Hablar idioma arcano (magico), Hablar idioma (kislevarin).

Talentos: Sangre fría, Magia menor (tres cualquiera), Meditación o Proyectil infalible, Audaz o Imperturbable, Conocimiento de bruja (hielo).

Enseres: Las damas de hielo tienen pocas pertenencias y están equipadas con ropa gruesa de invierno y un frasco de kvas para mantener el calor.

Accesos: Aprendiz de bruja.

Salidas: Cortesano, Bruja de hielo, Batidor, sargento, Bruja.

Saber de bruja (nuevo talento):

Has estudiado una de las tradiciones establecidas de brujería del Viejo Mundo. Como Saber Arcano o Saber Divino, este no es un talento, sino varios. Tal es el estudio y concentración requerida, que sólo puedes llegar a conocer un Talento de Saber de Bruja, y nunca podrás saber también un Saber Arcano, Saber Oscuro, o Saber Divino.

Cada Saber de Bruja es una competencia mágica distinta, con la especialidad anotada entre paréntesis. Por ejemplo: Saber de Bruja (Hag) es un talento distinto de Saber de Bruja (Hielo). Si conoces un Saber de Bruja, podrás lanzar conjuros de ése saber, siguiendo las reglas presentadas en " Realm of the Ice Queen", Capítulo IX."

Avanzada especial



Deshollinador

Forges of Nuln

En pueblos y ciudades de todo el Imperio, las casas que pueden permitírselo, queman carbón para combatir el frío de invierno. Muchas industrias también hacen uso de carbón, en particular las forjas de Nuln. El uso excesivo atasca las chimeneas con hollín, dando como resultado una creciente demanda de deshollinadores. Un gran número de estos trabajadores son niños, aunque también se usan Halflings, aunque la mayoría son simplemente hombres delgados. Trabajando en los tejados, limpian las chimeneas para desatascarlas de obstrucciones – generalmente hollín, pero a veces, cosas mucho más raras.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir Deshollinador por Carbonero con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+5%	+5%	-	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (El Imperio), Consumir alcohol, Cotilleo, Regatear, Percepción, Escalar, Buscar, Movimiento silencioso.

Talentos: Contorsionista o Muy fuerte, Callejeo.

Enseres: Cepillo, Gancho, 10 metros de cuerda.

Accesos: Carbonero, Minero, Campesino, Bribón, Ladrón.

Salidas: Ladrón de guante blanco, Mercenario, Miliciano, Sicario, Cazarratas.



Diletante

Nueva

Los diletantes gustan de pensar en si mismos como eruditos, y, en el fondo, pueden pasar como escolares entre la mayoría de la gente; para empezar, pueden leer y escribir. Claro que, tienen una importante carencia de disciplina o pasión como la que tienen los verdaderos eruditos en concentrarse en una tarea y ser realmente hábiles en ella, prefiriendo repartir sus esfuerzos en varias. Muchos diletantes son de origen adinerado; el pobre encuentra que el hambre les hace concentrar su mente maravillosamente.

Un diletante se precia de ser conocedor de un poquito de casi todo, empezando una variedad de proyectos, teniendo una docena de intereses al mismo tiempo. Un diletante es un aficionado profesional – interesado en las artes, el floreciente campo de la ciencia, literatura, religión y virtualmente cualquier otro tema. Al menos, hasta que otro tema capte su atención.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (una cualquiera), Charlatanería, Sabiduría popular (dos cualquiera), Tasar o Cotilleo, Orientación, Percepción, Leer/escribir, Lengua secreta (una cualquiera) o Código secreto (uno cualquiera), Hablar idioma (dos cualquiera), Oficio (artista o calígrafo o cartógrafo) - ver reglas especiales mas abajo-

Talentos: Etiqueta.

Enseres: 3 libros, instrumentos de oficio, material de escritura.

Accesos: Cualquier carrera que incluya Leer/escribir como habilidad.

Salidas: Aprendiz de hechicero, Astrólogo, Barbero cirujano, Catequista, Charlatán, Cortesano, Iniciado, Navegante, Anecdota, Estudiante, Saqueador de tumbas, Menestral, Investigador de Verena.

Especial: Un diletante no puede, en esta carrera, comprar una habilidad que ya posea, y así no ganará bonos por maestría en habilidad. No perderá ninguna que ya posea.



Diplomático

Página web de Edge

Un diplomático ostenta el diploma de su nación, lo cual le permite parlamentar en representación de su soberano con los dirigentes de otros países o individuos de importancia similar. Casi todos los países del Viejo Mundo cuentan con un surtido variado de diplomáticos a los que envían por todo el mundo para promover sus intereses nacionales en tierras extranjeras. Las prácticas diplomáticas modernas, así como las leyes que las regulan, fueron redactadas por el emperador Magnus tras la Gran Guerra contra el Caos. Al emperador le preocupaba que se repitieran las IncurSIONES, por lo que promulgó un edicto imperial que formalizó los derechos diplomáticos (es decir, los derechos de los individuos que portasen diploma) para asegurarse de que las grandes naciones tuvieran un marco común en el que colaborar unidos en un futuro. Bajo esta legislación, Magnus consagró el derecho del diplomático a transitar con seguridad y exención de impuesto alguno, siempre y cuando portase los documentos pertinentes. Más aún, garantizó la seguridad de las comunicaciones diplomáticas mediante el uso de la “valija diplomática”, un recipiente para guardar documentos que por ley nadie podía abrir sin el permiso del diplomático. Sin embargo, esta “inmunidad diplomática” se emplea con mayor frecuencia para facilitar el espionaje de estado, pues es muy común que los diplomáticos lleven de vuelta a sus superiores información recopilada por espías.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Cotilleo, Charlatanería o Carisma, Hablar idioma (cualquiera), Leer/escribir, Mando o Actuar (Actor), Percepción, Regatear, Sabiduría popular (País natal).

Talentos: Don de gentes o Intrigante, Etiqueta o Lingüística, Negociador o Viajero curtido.

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, diploma de soberanía, valija diplomática.

Accesos: Embajador, erudito, noble.

Salidas: Asesino, embajador residente, espía, explorador, noble, político.

Básica



Domador de caballos

Realm of the Ice Queen

Los domadores de caballos son responsables del bienestar, instrucción y cría de caballos, Ellos poseen posiciones de importancia a todos los niveles sociales en Kislev. Entre los nómadas esteparios, el domador de caballos es el segundo tras el Atamán, al poder sus habilidades garantizar la supervivencia de su comunidad. Ningún domador de caballos tiene más poder en Kislev que el koniushy, el propio domador de caballos de la Reina de Hielo. Este boyardo influyente mantiene no sólo los establos de la Zarina si no también sus perreras. Así, su oficina tiene acceso a una gran parte del tesoro de la Reina de Hielo, todo para domar y equipar los animales de la mejor manera posible.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+15%	+15%	+10%	+15%	+20%	+15%	+25%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+5	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Carisma, Carisma animal, Consumir alcohol o Esquivar, Conducir, Percepción, Montar.

Talentos: Sangre fría o Recio, Especialista en armas (lazos), Muy fuerte.

Enseres: El domador de caballos cabalga naturalmente un caballo Kislevita o caballo de guerra equipado con silla y arreos, y por lo menos una alforja para llevar equipo de mozo de cuadra y comida. Los domadores de caballos encuentran que los lazos y látigos son útiles, y como la mayoría de los Kislevitas, visten justillo de piel y polainas.

Accesos: Drover, Arquero montado, Tratante de caballos, Mercenario, Noble, Forajido, Tirador, Patrulla de caminos, Batidor, Soldado, Escudero, Nómada estepario, Lancero alado.

Salidas: Ataman, Drover, Arquero montado, Tratante de caballos, Mercader, Sargento, Lancero alado.

Avanzada



Domador de osos

Realm of the Ice Queen

El oso es sagrado en Kislev. Aparece en los mitos y leyendas de ambas tribus y es venerado por el poderoso culto de Ursun. Los osos son percibidos como personificaciones vivientes del poder y la fuerza de la tierra, y de los esfuerzos que todo Kislevita debe aguantar. De este modo, los Boyars reclutan domadores de osos para apoyar sus fuerzas armadas, manteniendo a los osos como mascotas inspiradoras y en ocasiones siendo usadas para la guerra. Como los Kislevitas se reúnen en gran número para ver osos, los domadores de osos son también comunes en los famosos circos de Kislev y en las calles durante las fechas del festival, donde bailan o han demostraciones de lucha a cambio de monedas.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial y no estás interesado en llevar un Kislevita, puedes substituir esta profesión por Artista con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+10%	+5%	+5%	-	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales, Carisma animal, Consumir alcohol o Cotilleo, Percepción o Actuar (cualquiera), Hablar idioma (Kislevarin).

Talentos: Sangre fría o Muy fuerte, Reflejos rápidos o Don de gentes, Muy resistente o Lucha.

Enseres: Los domadores de osos saben que llevar una armadura les alargará la vida teniendo en cuenta las garras de los osos revoltosos o malhumorados, y llevarán por lo menos justillo de cuero. Del mismo modo los domadores de osos necesitarán un collar y cadenas para la bestia, y un látigo o puya que no dañe. Un domador de osos principiante deberá tener también un oso al que pueda entrenar durante el transcurso de su carrera.

Accesos: Artista, Iniciado de Ursun, Sacerdote de Ursun.

Salidas: Entrenador de animales, Artista, Iniciado de Ursun, Gladiador, Soldado.

Oso común							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
35	0	52 (5)	47 (4)	25	10	25	0

Habilidades: Percepción, Nadar.

Talentos: Abrazo de oso, Golpe poderoso, Golpe letal.

Rasgos: Sentidos desarrollados, Armas naturales (garras), Inquietante.

Combate:

Ataques: 2 Movimiento: 4 Heridas: 20

Armas: Garras (1d10+6; CV +1)

Básica



Drover

Realm of the Ice Queen

Grandes manadas de animales cruzan constantemente el Oblast, sacudidos por el viento, escoltados desde los pastos hasta el mercado y desde el mercado hasta el cliente comprador. Los incansables pastores que supervisan estas transferencias pueden viajar cientos de millas con su ganado, llegando algunos de ellos a los lejanos mercados del Ostermark o el Ostland. Muchos drovers usan perros que les ayudan en su trabajo guardando el ganado, y los ladridos y los silbidos característicos para controlarlos son sonidos distintivos en todo el Oblast.

En el civilizado sur hay competiciones regulares entre Drovers para ver quien maneja mejor el ganado con sus perros, y el ganador se garantiza los contratos más lucrativos.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	+10%	+5%	+10%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales o Carisma animal, Sabiduría popular (Kislev o Tierras de los Trolls), Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Montar, Hablar idioma (Kislevarín o Ungol).

Talentos: Orientación, Errante o Viajero curtido, Arma de especialista (mangual).

Enseres: Los drovers tienen al menos un perro y un caballo kislevita equipado con silla y alforjas. Usan un lazo para atrapar el ganado errante. Como equipo personal los drovers tienen provisiones para varios días y un puñado de pellejos para agua o kvas, así como una yurta para refugiarse. El entorno a menudo peligroso, requiere que use de alguna armadura, generalmente un justillo de cuero y polainas.

Accesos: Cochero, Mensajero, Escolta, Nómada estepario.

Salidas: Salteador de caminos, Tratante de caballos, Domador de caballos, Mensajero, Forajido, Escolta, Patrulla de caminos, Batidor.



Embajador (residente)

Página web de Edge

Un embajador residente dirige el personal diplomático de su país natal desde una embajada en la capital extranjera a la que ha sido destinado. Las Leyes de la Diplomacia de Magnus dictaminan que las embajadas están sujetas a las leyes de la nación soberana del embajador residente, y no a las de la nación en la que se encuentra el edificio. Esto ha provocado más de un incidente diplomático con el paso de los años, ya que los prófugos huyen a sus embajadas en un intento por escapar de las leyes locales. La mayoría de los embajadores son nobles, y sus rangos determinan el prestigio del país al que son asignados. Durante décadas de relaciones diplomáticas entre las grandes naciones se han desarrollado unas estrictas pautas de conducta, según las cuales todos los embajadores deben poseer grandes residencias, celebrar suntuosas fiestas y desempeñar papeles importantes en la vida cortesana de su nación anfitrión. En Altdorf, uno de los destinos más preciados para todos los embajadores del Viejo Mundo, algunos incluso poseen un séquito del tamaño de un pequeño ejército formado por legiones de artistas, intérpretes, nobles menores, sirvientes y demás. Incluso en un destino menor, la vida de un embajador puede llegar a ser muy costosa.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+25%	+25%	+35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Actuar (Actor), Carisma, Cotilleo, Hablar idioma (dos cualesquiera), Leer/escribir, Mando, Montar, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica o Historia), Sabiduría popular (país natal).

Talentos: Don de gentes, Etiqueta, Negociador o Intrigante, Orador experto.

Enseres: Un séquito del tamaño adecuado para la nación representada, indumentaria de noble de la mejor artesanía, 1000 co, embajada, residencia grande.

Accesos: Diplomático, señor noble.

Salidas: Mercader, político, señor noble.

Avanzada



Entrenador de animales

Nueva

Los entrenadores de animales crían y entrenan animales para el transporte, la caza o entretenimiento. Su trabajo más común es la cría de caballos para los mercados de caballos, pero los entrenadores de animales también entrenan perros y pájaros que acompañan a las partidas de caza de los nobles. Durante los carnavales emplean a entrenadores de animales como animadores de circo para divertir al público con el baile de osos y ponis. Los entrenadores de animales también pueden servir como cuidadores de bestias en el foso de lucha, entrenando animales que fueron capturados originalmente en libertad. Aunque los domadores de osos de Kislev son famosos por su capacidad de entrenar osos salvajes, la mayoría de los animales entrenados nacen en cautiverio.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+10%	+10%	+15%	+10%	+10%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Carisma animal, Adiestrar animal, Mando, Sabiduría popular (una cualquiera), Conducir o Nadar, Percepción, Montar, Hablar idioma (uno cualquiera), Oficio (dos cualquiera: aviario, mercader de caballos, maestro de perrera, o cuidador de establos).

Talentos: Etiqueta o Lucha, Arma de especialista (mangual), golpe conmocionador.

Enseres: Collar con 10 pies de cuerda o cadena, armadura ligera (chaqueta de cuero), red, guantes gruesos, látigo.

Accesos: Domador de osos, Artista, Granjero, Cazador, Arriero, Campesino, Cazarratas.

Salidas: Domador de osos, Artista, Cazador.

Avanzada



Estibador

Warhammer Companion

Los estibadores son especialistas portuarios entrenados para cargar y descargar mercancía. Cargar un buque es un trabajo de habilidad continuado y peligroso, pues los buques pueden escorar y llegar a volcar si la carga no se dispone de forma correcta, y pueden soltarse y desplazarse aplastando al imprudente. En el interior de los claustrofóbicos buques, los Estibadores usan "trincas de estibador" (nudos especiales) con cuñas de madera para asegurar y proteger la mercancía pesada. Muchos estibadores se especializan en un tipo de carga, en sus requerimientos especiales, su manipulación concreta, estiba y almacenamiento correcto. Así, la mayoría de los grandes muelles tienen grupos de "mozos" que se identifican a sí mismo según los bienes que importan o exportan, como los mozos de pescado, mozos de carne, etc. Ninguno es más famoso que los mozos de carbón de Nuln, siempre vestidos de negro, conocidos por su actitud de "todo vale" y su predilección por las canciones subidas de tono. Los estibadores llevan un gorro de lana teñido con los colores de su cuadrilla que les sirve tanto para identificar su grupo como para protegerse de los elementos. Las cuadrillas de estibadores protegen celosamente sus muelles de rivales, y cualquier provocación por pequeña que sea, da con el reparto de "trincazos" a diestro y siniestro.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial y no estás interesado en llevar un Estibador, puedes substituir esta profesión por Batelero con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	+5%	+10%	+10%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Consumir alcohol o Jugar, Esquivar o Escalar, Cotilleo, Percepción o Buscar, Actuar (cantar), Lengua secreta (lenguaje gremial), Nadar.

Talentos: Reflejos rápidos o Robusto, Muy fuerte.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), Gorro de lana con color identificativo de cuadrilla, 10 metros de cuerda, 10 calzos de madera.

Accesos: Batelero, Campesino.

Salidas: Batelero, Capataz, Guardia marina, Mercader, Contrabandista, Ladrón, Matón, Menestral.

Básica



Ex-convicto

Nueva

Las prisiones del Viejo mundo son brutales submundos dentro de cada reino donde solo los más fuertes y despiadados sobreviven. De los pocos presos que sobreviven a sus sentencias, muchos regresan como criminales todavía más duros que cuando entraron. Shallya quizá predique con el perdón y las segundas oportunidades, pero la verdad es que el ex convicto que logra reformarse es observado con la misma sospecha y resentimiento que los que no. Al fin y al cabo, muchos ex convictos son liberados en un mundo poco receptivo, con pocas oportunidades más que cometer nuevos crímenes, regresar a la prisión y empezar el ciclo de nuevo.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	-	+5%	+10%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Lengua secreta (canto de prisión), Prestidigitación.

Talentos: ¡A correr!, Resistencia a enfermedades o Contorsionista, Pelea callejera o Lucha.

Enseres: Buena arma artesana improvisada, dado de hueso, piojos, ropas andrajosas.

Accesos: Agitador, ladrón de tumbas, Forajido, Sicario, Bribón, Contrabandista, Ladrón, Matón, Saqueador de tumbas.

Salidas: Ladrón de guante blanco, Charlatán, Perista, Ladrón de tumbas, Salteador de caminos, Forajido, Sicario, Extorsionador, Matón, Vagabundo.

Básica



Explorador de las profundidades

Warhammer Companion

Los Exploradores de las profundidades está compuesto por aquellos demasiado cautivados por los cuentos de aventura y gloria como para prestar atención a los peligros inherentes al trabajo, o aquellos demasiado desesperados como para preocuparse. Los exploradores de las profundidades son en esencia un gremio de aventureros profesionales con grupos dispersos por los túneles bajo las ciudades para mantenerlos limpios de monstruos y evitar que ninguna de estas criaturas salga a la superficie. Es un trabajo difícil, esta claro, pero alguien tiene que hacerlo.

Nota: Con el permiso del Dj, puedes substituir Explorador de las profundidades por miliciano como carrera inicial.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	-	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esquivar, Orientación, Percepción, Escalar, Movimiento silencioso, Tasar.

Talentos: Orientación, Resistencia a enfermedades, Resistencia a venenos, Pericia subterránea.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), linterna, lámpara de aceite, 10 metros de cuerda.

Accesos: Cazarratas, Rompecudos, Soldado, Vigilante, Saqueador de tumbas.

Salidas: Ingeniero, Explorador, Mercenario, Sargento, Contrabandista, Veterano.



Explorador del páramo

Renegade Crowns

El explorador del páramo es un experimentado individuo familiarizado con las dificultades del terreno y capaz de guiar a otros de forma segura a través suyo. Un explorador del páramo de confianza es muy valioso, y suelen llevar importantes cantidades de dinero de aquellos que quieren de sus servicios. Amenazarles raramente funciona, ya que pueden sobrevivir a cualquier situación en la región. Ellos simplemente dejarían a sus contratantes a su suerte.

Los exploradores menos honrados, hacen exactamente lo mismo con cualquier contratista adinerado – adinerado significa cualquiera que pueda pagar por sus servicios. Dejándolos a su suerte y volviendo mas tarde a por el dinero.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+10%	-	+10%	+5%	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (reinos fronterizos), Esconderse, Esquivar, Rastrear, Orientación, Supervivencia, Percepción, Escalar, Lenguaje secreto (explorador), Señales secretas (batidor), Poner trampas, Movimiento silencioso, Nadar.

Talentos: ¡A correr!, Orientación, Errante, Sexto sentido, Muy resistente.

Enseres: Armadura media (camisa de malla y chaqueta de cuero), 10 metros de cuerda.

Accesos: Explorador, Jefe de forajidos, Batidor.

Salidas: Capitán, Explorador, Jefe de forajidos.

Avanzada



Farolero

Spires of Altdorf

Las ciudades más grandes del Imperio tienen una maravilla que no puede verse en ninguna otra parte del Viejo mundo: la farola. Son utilizados para iluminar las calles, las vías principales y especialmente, los barrios mas acomodados. Altdorf fue la primera ciudad en instalar farolas y los alrededores del Palacio del Emperador están especialmente recargados de ellas. Los faroleros son responsables de mantener las farolas y encenderlas diariamente antes de que caiga la noche. Llevan una amplia variedad de velas y mechas, como las de combustión lenta similar a las empleadas en las armas de fuego. Los habitantes de las ciudades están orgullosos de sus farolas, viéndolo como un símbolo de sofisticación y civilización. Tal es la peligrosidad del fuego con los edificios cercanos que molestar la labor de los faroleros se castiga con la pena de muerte.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir esta profesión por Burgués con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	-	+10%	+5%	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (Imperio), Consumir alcohol o Conducir, Cotilleo, Regatear, Supervivencia, Percepción, Escalar.

Talentos: Vista excelente o Intelectual, ¡A correr!, Pelea callejera.

Enseres: Lámpara de aceite, 20 mechas, farol, yesquero, 8 velas de cera, palo de farolero de 3 metros.

Accesos: Carbonero, Campesino, Cazarratas, Sirviente.

Salidas: Agitador, Burgués, Artista, Iniciado, Sirviente, Contrabandista, Peajero, Vigilante.

Básica



Golfo

Nueva

Algunos jóvenes nacen con cierto encanto. No son necesariamente ricos pero saben cómo lucir la ropa, consiguiendo un buen aspecto, elegante aunque poco convencional. Son listos, rápidos, y peligrosos, como un gato joven y orgulloso de su propia velocidad y sus garras. Los golfos no son ladrones, aunque pueden robar. No son duelistas, aunque pueden luchar en duelos. No son eruditos, aunque pueden ser cultos. Sin duda son jóvenes con estilo y gracia y con el don de encontrarse siempre en medio de todas las cosas. Un Golfo vive para la acción, para el entusiasmo, y su presencia tiende a alentar a otros. Puede ser un excelente aliado, un peligroso enemigo, o una breve distracción, pero una cosa es cierta; un Golfo es siempre memorable.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+5%	+5%	+15%	+25%	+10%	+10%	+30%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Consumir alcohol, Esquivar, Tasar, Jugar, Cotilleo, Leer labios, Percepción, Buscar, Prestidigitación, Nadar.

Talentos: Ambidiestro o Pies ligeros, Negociador o Callejeo, Don de gentes o Sexto sentido, Brioso o Desenvainado rápido.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), ropas vistosas, capa, espada o pistola con pólvora y munición para 10 disparos, daga.

Accesos: Diletante, Tahúr, Anecdota, Vagabundo.

Salidas: Charlatán, Duelista, Perista, Salteador de caminos, Espía.

Avanzada



Gran Hechicero Tradicional

Spires of Altdorf

Los Grandes hechiceros tradicionales, son los más ancianos y expertos de la comunidad de curanderos. Lideran a sus hermanos y son responsables de protegerlos de todo mal. Un Gran hechicero tradicional se encarga de hacer frente a una multitud de diferentes amenazas, que van desde Guerreros sacerdotes itinerantes dispuestos a difundir la palabra de Sigmar al golpe de martillo, hasta las sectas secretas que podría atraer la ira de los cazadores de brujas sobre la comunidad local. De hecho, muchos grandes hechiceros tradicionales adquieren pronto un profundo odio contra los servidores de los Poderes Ruinosos, ya que atraen una atención no deseada sobre la comunidad de curanderos, siendo todo lo contrario a su forma de vida. Debido a esto, no es raro encontrar algún gran hechicero tradicional que se pasa al otro lado para la cazar verdaderas Brujas con tanto o mas fervor que la del Magister y el Culto de Sigmar.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+10%	+15%	+35%	+35%	+35%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+5	-	-	-	+3	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (dos cualquiera), Criar animales o Canalización, Carisma animal o Escondarse, Mando, Sabiduría popular (el Imperio), Tasar, Rastrear o Consumir alcohol, Cotilleo, Regatear o Supervivencia, Sanar, Intimidar, Sentir magia o Preparar venenos, Orientación, Percepción, leer/escribir o hablar idioma arcano (mágico), Poner trampas o Movimiento silencioso, Oficio (boticario o herbolario).

Talentos: Afinidad con el aethyr o Intelectual, Vista excelente o Recio, Magia menor (una cualquiera) o Visión nocturna, Magia menor (una cualquiera) o Sexto sentido, Magia menor (una cualquiera) o Audaz.

Enseres: Un antídoto contra venenos, vara, herramientas (de boticario o herbolario), 1d10 amuletos y encantamientos, 1d5 pócimas sanadoras, 1d4 emplastos sanadores, 1d10 pociones.

Accesos: Hechicero tradicional maestro.

Salidas: Galeno, batidor, Brujo oscuro.

Avanzada



Gran maestro

Tome of Salvation

Un gran maestro es un parangón de virtudes caballerescas y el líder de una de estas órdenes caballerescas. Un gran maestro no es sólo uno de los guerreros más temibles en el viejo mundo, también es un comandante y líder de hombres legendario. Hay muy pocos gran maestros en el viejo mundo, pero aún entre esos individuos dedicados con la habilidad y la fuerza mental suficiente para llegar a ser un Caballero del Círculo Interior, pocos tienen lo necesario para alcanzar el pináculo de la caballería. Un gran maestro está siempre al frente de un ejército cuando marcha a la batalla, dirigiendo a sus seguidores, y a menudo al ejército entero. Generalmente es el consejero de mayor confianza para los generales, y cuando no entra en batalla, suele ser porque se le encarga la planificación de ésta. Un gran maestro de una orden templaria suele ser el líder del culto religioso además de gozar de la absoluta lealtad de sus guerreros.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+40%	+15%	+25%	+25%	+25%	+15%	+30%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+8	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (genealogía/heráldica o religión), Sabiduría académica (estrategia/tácticas), Adiestrar animales, Carisma, Mando, Sabiduría popular (tres cualquiera), Esquivar, Intimidar, Percepción, Leer/escribir, Lengua secreta (lengua de batalla), Código secreto (templarios), Hablar idioma (breton, estaliano, kislevarin o tileano).

Talentos: Intrépido, Pies ligeros, Amenazador, Viajero curtido, Especialista en armas (dos cualquiera), Imperturbable.

Enseres: Arma mágica, armadura pesada (armadura mágica completa), reliquia sagrada o bendecido por el emperador.

Accesos: Caballero del círculo interior.

Salidas: Capitán, Héroe, Señor noble, Cazador de brujas

Avanzada



Granjero

Nueva

La vieja orden feudal del Imperio ya no es lo que fue, y una nueva clase emprendedora esta uniendo el vacío entre campesino y noble. En las ciudades han aparecido los burgueses, su equivalente en el campo, es una clase floreciente de la alta burguesía rural. La tierra es a menudo dividida entre los plebeyos como recompensa por servicios militares, o los comerciantes invierten su riqueza comprando las propiedades de nobles empobrecidos. Raramente los campesinos arrendatarios acumulan lo suficiente como para comprar las tierras a sus señores. La tierra se hereda, pero por lo general, nadie las reclama más allá de un par de generaciones. Un granjero emplea de muchas manos para trabajar la tierra, pero el trabaja tan duro como cualquier campesino, las ganancias que el duro trabajo trae, le proporciona una posición social significativa en la comunidad rural.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+10%	+10%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Carisma animal, Conducir, Tasar, Regatear, Intimidar o Carisma, Montar, Poner trampas, Oficio (granjero).

Talentos: Negociador, Recio, Especialista en armas (guadaña o Mayal)

Enseres: Carromato tirado por un caballo o un buey, guadaña (arma a dos manos) o trilladora (mayal), perro ovejero.

Accesos: Posadero, Mercader, Campesino, Menestral, Veterano.

Salidas: Posadero, Mercader, Miliciano, Político, Administrador.

Básica



Guardabosques

Página web de Edge

Normalmente, los plebeyos y demás chusma tienen prohibida la entrada a las fincas de los nobles, pues éstas se reservan para el disfrute exclusivo de la nobleza y de sus invitados. Uno de estos placeres es la caza, ya sea a caballo, con arcos o mediante cetrería. Para asegurar un suministro continuo de presas saludables, vigilar contra cazadores furtivos, expulsar intrusos y encargarse del control de alimañas y demás depredadores, se contrata a los guardabosques. Un guardabosques selecciona cuidadosamente a algunos animales, mientras que cría y aparea a otros para prepararlos para la temporada de caza. El aspecto más peligroso de su trabajo es el enfrentamiento continuo con furtivos, pues cuando trata con estos astutos criminales, un guardabosques se arriesga a resultar herido o incluso morir.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Cazador por Guardabosques con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	-	+5%	+10%	+5%	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Escondarse, Intimidar, Movimiento silencioso, Percepción, Poner trampas, Rastrear.

Talentos: Experto en trampas, Oído aguzado o Pies ligeros, Puntería o Certero, Recio.

Enseres: Arco con 10 flechas o Ballesta con 10 virotes, 2 trampas para intrusos.

Accesos: Cazador, leñador, patrulla fronteriza, sirviente.

Salidas: Cazador, cazarrecompensas, patrulla fronteriza, tirador.

Básica



Guardia de cloacas

Ashes of Middenheim

La Guardia de cloacas es una fuerza especializada, bajo las órdenes de la Guardia de la Ciudad, cuyo propósito es mantener el sistema de alcantarillado y los subterráneos (ver *Ashes of Middenheim* P. 28) seguros. Se requiere cierta cantidad de valor para custodiar los fétidos túneles bajo Middenheim, pero los guardias de cloacas son menos exigentes en su política de reclutamiento que otras fuerzas armadas – en parte porque casi siempre hay una escasez de voluntarios para este peligrosa y desagradable tarea. Una patrulla típica de guardias de cloacas está compuesta de 6-8 miembros.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial puedes substituir esta profesión por Vigilante con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+5%	-	+10%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Esquivar, Rastrear o Código secreto (explorador), Percepción, Escalar, Buscar o Nadar, Movimiento silencioso.

Talentos: Desenvainado rápido o Resistencia a enfermedades, Pericia subterránea.

Enseres: Ballesta con 10 virotes, linterna, armadura ligera (justillo de cuero).

Accesos: Carcelero, Miliciano, Campesino, Cazarratas, Rompescudos, Vigilante.

Salidas: Mercenario, Cazarratas, Sargento, Rompescudos, Contrabandista, Veterano, Vigilante.



Guardia fluvial

Warhammer Companion

Una señal de alarma suena a través de las aguas oscuras del Reik, sólo puede significar una cosa: Guardia fluvial. Estos fuertemente respaldados representantes de la ley son vistos por los asiduos de los ríos como algo un poco mejor que los maleantes, debido a que tienen que incomodar constantemente a la tripulación de los buques, aunque sean inocentes, verificando una y otra vez que no oculten bienes de contrabando, ya que han aprendido que con la cortesía y la confianza no se obtienen resultados. Los sobresaturados guardias fluviales, que trabajan duro, en ocasiones durante un mes seguido, son responsables de superficies demasiado grandes como para ser controladas adecuadamente. Pasan la mayor parte de su tiempo concentrados en los peores transgresores de la ley, como piratas, asesinos, y ladrones de barcazas, haciendo que la mayoría de delitos insignificantes se salden con multas. Son algo muy común en los ríos, y sus patrullas pueden llevarles hasta Kislev.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial y no estás interesado en llevar un Guardia fluvial, puedes substituir esta profesión por Patrulla de caminos con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio o Kislev), Cotilleo o Hablar idioma (kislevita), Orientación, Supervivencia o Navegar, Percepción, Remar, Buscar, Código secreto (explorador).

Talentos: Orientación o Muy fuerte, Especialista en armas (de pólvora).

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), bote de remos, escudo, uniforme, pistola con pólvora y munición para 10 disparos, 10 metros de cuerda.

Accesos: Batelero, Barquero, Guardia marina, Patrulla de caminos.

Salidas: Batelero, Guardia marina, Patrulla de caminos, Marinero, Sargento, Contrabandista, Peajero, Investigador vereneano, Hundenaves.

Básica



Guardian del Templo

Tome of Salvation

Los Guardianes del templo son escogidos, no de entre los miembros más brillantes de la congregación, los cuales son empleados en otros menesteres, sino de entre los que destacan por sus habilidades físicas. Se encargan de amonestar, y evitar que se caiga en la tentación de robar en sus templos. Algunos cultos se aseguran de evitar estos comportamientos divulgando cuentos especialmente horribles del destino que aguarda a tales traidores en la vida tras la muerte, mientras que otros simplemente instan a los guardianes del templo a mantener constantemente los ojos abiertos, recompensando con grandes riquezas cualquier acusación de robo o deslealtad que pueda demostrarse...

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (una cualquiera), Esquivar, Cotilleo, Intimidar, Percepción, Buscar.

Talentos: Sangre fría o Audaz, Golpe poderoso, Golpe conmocionador.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero), Hábito o Uniforme.

Accesos: Guardatumbas, Iniciado, Miliciano, Vigilante, Fanático.

Salidas: Iniciado, Mercenario, Soldado, Escudero, Vigilante.

Costumbres y uniformes

Manann: Los guardias del templo de Manann suelen ser utilizados para subir a bordo de buques sospechosos llegados a puerto, los marineros son reacios a enfrentarse a ellos. Sus uniformes son tabardos verde mar desgastados sobre ropa sencilla.

Morr: Los Guardias Negros son los centinelas de élite del templo de Morr, pero las capillas más pequeñas del culto y los entierros son custodiados por guardias de más bajo rango que llevan uniformes negros con capucha.

Myrmidia: Los guardianes del templo de Myrmidia son conocidos por sus elaboradas ceremonias con lanzas. Visten túnicas blancas o amarillas con el símbolo de un águila bordado sobre el seno o el hombro.

Ranald: Este culto no opera en templos tradicionales, sus guardianes son matones de todo tipo encargados de guiar a los devotos a las alcantarillas, sótanos y callejones oscuros donde los templos del Dios se ocultan.

Shallya: Los pocos hombres que sirven en los templos de Shallya suelen ser guardianes. Sus obligaciones son muy parecidas a las de los

encargados de hospital, ayudando a las sacerdotisas en cuanto ellas necesiten. Visten togas blancas y llevan solo una daga.

Sigmar: Los guardianes del templo de Sigmar son fanáticos seguidores alistados de entre la guardia del pueblo o la milicia. Los uniformes consisten en tabardos rojos o azules con detalles negros, a menudo adornados con grabados de letanías y pureza.

Taal y Rhya: Jóvenes cazadores y leñadores son aquellos que se espera que sirvan como guardianes del templo de Taal y Rhya. Su ropa es simple y sin marcas, aparte de cinchas de piel atadas alrededor de sus brazos.

Ulric: Los guardianes del templo del Ulric llevan largas y trenzadas barbas y aúllan como lobos antes de las oraciones nocturnas. Sus uniformes incluyen chaquetas y pantalones grises y pesados, generalmente forrados con piel.

Verena: Los templos de Verena sólo pueden ser protegidos por quienes nunca han sido condenados por crímenes. Los guardianes llevan batas púrpuras o azules y tienen votos tatuados en las manos.



Hechicero tradicional Maestro

Shades of Empire

Los plenamente iniciados en los misterios antiguos de las artes tradicionales son llamados Maestros de curanderos, aunque los no avezados suelen conocerlos como sabios o gente astuta. La mayoría vive en la periferia de las comunidades que sirven, y son conocidos por sus habilidades sanadoras y las pociones, tónicos, y los amuletos que venden. Llevan una vida reservada, evitando a aquellos que puedan ofenderse por sus negocios y creencias, y suelen ser bien acogidas por la población local por los servicios que prestan. Un selecto grupo de hechiceros tradicionales, trabajan directamente para su Gran Maestro, buscando y acabando con las amenazas de la comunidad de hechiceros. Este trabajo es peligroso, ya que a menudo implica el acercamiento directo a los cazadores de brujas y Magister Imperial para aprender mejor sus movimientos y entender sus motivaciones.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+5%	+5%	+20%	+20%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	+2	-	-

Habilidades: Criar animales o Canalización, Carisma animal o Esconderse, Mando, Tasar o Orientarse, Rastrear o Consumir alcohol, Cotilleo o Intimidar, Regatear o Supervivencia, Sanar, Sentir magia o Preparar venenos, Percepción, leer/escribir o hablar idioma arcano (mágico), Poner trampas o Movimiento silencioso, Oficio (boticario o herbolario).

Talentos: Negociador o Manos rápidas, Magia menor (cualquiera) o Orientación, Magia menor (cualquiera) o Pies ligeros, Suerte o Conocimiento de bruja (tradicional), Meditación o imperturbable.

Enseres: Un antídoto contra venenos, frasco con poción curativa, herramientas (de boticario o herbolario), 1d5 amuletos, 1d5 pócimas sanadoras, 1d5 pociones.

Accesos: Aprendiz de hechicero tradicional.

Salidas: Artesano, Gran Hechicero Tradicional, erudito, espía, bruja.

Avanzada



Hostigador del pantano

Renegade Crowns

De todos los terrenos que puedan encontrarse en los Reinos fronterizos, pocos son tan desagradables e inhóspitos como sus pantanos y ciénagas. Pedazos contaminados de tierra, plagados de mosquitos chupadores de sangre y de sanguijuelas hambrientas, terreno idóneo para la propagación de enfermedades. Pese a ser territorios en los que por lo general nadie se adentra, estos lugares guardan todo tipo de tesoros y rarezas sepultados bajo las enredaderas y el agua salobre, y aquellos con las suficientes ganas y constitución para resistir las enfermedades y los insectos que lo infestan, encuentran que puede ser un buen lugar para vivir. Este colectivo es conocido como los Hostigadores del pantano, afrontan el ambiente hostil con la esperanza de mejorar algún día y quizá, conseguir comprar el pasaje fuera de esta peligrosa tierra.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	-	+10%	+10%	+10%	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Escondarse, Rastrear, Supervivencia, Orientación, Percepción, Buscar, Movimiento silencioso, Nadar.

Talentos: Resistencia a enfermedades, Sexto sentido.

Enseres: Saco grande, Botas Impermeables de caña alta.

Accesos: Anacoreta, Campesino, Vagabundo.

Salidas: Mercenario, Campesino, Vagabundo.

Básica



Hundenaves

Warhammer Companion

Los largos ríos del viejomundo son lugares peligrosos, y lo son todavía más gracias a los Hundenaves. Estos piratas de río procuran hundir naves y entonces saquear los restos. Sus técnicas varían, aunque muchos tratan de atraerlos mediante engaños hacia zonas de poco calado donde las rocas destrozan sus cascos. Aunque sólo les interesa la mercancía, algunos hundenaves se habitúan a realizar matanzas, atentos a los supervivientes que puedan informar a los guardias fluviales de sus identidades o situaciones. En tiempos difíciles, no es extraño que comunidades enteras se vuelvan hundenaves para alimentar a sus hambrientas familias. Mientras que la mayoría de ellos se dedican a esto por cortos plazos de tiempo, otros hundenaves son muy experimentados y se concentran en naves comerciantes bien protegidas. Estas tripulaciones raramente permanecen en un mismo lugar por largos plazos de tiempo, pues sus actividades pronto llaman la atención de guardias fluviales, cazarrecompensas y milicia local.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir Hundenaves por Contrabandista con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	-	+5%	+5%	-	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (el Imperio o Kislev), Consumir alcohol o Esquivar, Jugar o Orientación, Supervivencia o Navegar, Percepción o Buscar, Remar, Código secreto (guardabosques) o Hablar idioma (kislevita), Nadar.

Talentos: Orientación o Errante, Certero o Golpe conmocionador.

Enseres: Arco con 10 flechas, armadura ligera (justillo de cuero), bote de remos.

Accesos: Batelero, Barquero, guardia marina, Forajido, Campesino, Guardia fluvial, Marinero, Contrabandista.

Salidas: Batelero, Guardia marina, Forajido, Ladrón, Veterano.



Inventor

Página web de Edge

Los inventores, visionarios y a menudo excéntricos, se dedican al diseño y creación de nuevas maravillas, ya sean constructos elementales de menor utilidad (como desplumadores de pollos automáticos) o grandes obras maestras de la ingeniería (como navíos submarinos). Poco hay que un inventor no se vea capaz de mejorar mediante la aplicación de una mente creativa y el conocimiento de los principios científicos. De todas las naciones del Viejo Mundo, Tilea y el Imperio son las que más han abrazado el espíritu de la invención, inspirados por el ejemplo de Leonardo de Miragliano, el menguado genio inventor del tanque de vapor imperial. La brillantez de muchos inventores puede contemplarse en los campos de batalla del Viejo Mundo, en las imprentas diseñadas por Gunthur Johans de Middenheim, o en las alocadas creaciones del inventor Wolfgang Kugelschreiber. De todas las demás razas, los enanos son los que muestran mayor aprecio por la invención, como ha quedado patente en artilugios tan extraños como los girocópteros del Real Cuerpo Volador.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+20%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Conducir, Hablar idioma (Khazalid *o* Tileano), Leer/escribir, Lengua arcana (Runas) *o* Hablar idioma (Clásico), Oficio (tres cualesquiera), Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Ciencia), Sabiduría académica (Ingeniería), Tasar.

Talentos: Genio aritmético, Intelectual.

Enseres: Libro en blanco, herramientas de oficio (instrumental de ingeniero), herramientas de oficio (otras herramientas correspondientes a las habilidades de Oficio), material de escritura, taller.

Accesos: Artesano, erudito, ingeniero.

Salidas: Artesano, erudito, ingeniero.

Avanzada



Lansquenete

Página web de Edge

Los lansquenetes o “Landsknechte” (Servidores de la Tierra) de Averland tienen una formidable reputación como una de las compañías mercenarias más temibles de todo el Imperio. Fueron creados en el año 2245 por el Conde Elector de Averland, que ordenó a un curtido coronel reunir un regimiento capaz de combatir contra las bien entrenadas tropas mercenarias tileanas (cuyos servicios contrataban a menudo sus enemigos). El coronel contaba con las arcas casi inagotables del Conde averlandés, y pronto contrató a los mejores hombres que pudo encontrar, quebrantando alegremente la práctica militar común al adiestrarlos en el uso de múltiples armas, incluidas la alabarda, la pistola y el poderoso zweihander. El Conde, un conocido seguidor de las modas, y también algo excéntrico, concedió a su nuevo regimiento el derecho a vestir la ropa que desearan; ¡después de todo, uno ha de morir llevando sus mejores galas! Las tropas, que recibían paga doble y tenían mucho dinero que gastar, solían escoger vestimentas de última moda: borlas de tiras, contrastes chillones y sombreros emplumados eran bastante habituales. Pronto estos llamativos colores se convirtieron en su uniforme (y cuanto más pintorescos, mejor). En la actualidad, debido a la pérdida de poder efectivo por parte de la sede electoral a favor de los burgueses locales, los lansquenetes

trabajan como mercenarios y alquilan sus habilidades a todo el que se las pueda permitir.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	-	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Cotilleo o Regatear, Esquivar, Intimidar, Lengua secreta (Jerga militar), Percepción o Buscar.

Talentos: Certero o Golpe conmocionador, Disparo infalible o Golpe poderoso, Especialidad en armas (A dos manos), Especialidad en armas (Pólvora), Recarga rápida o Desenvainado rápido.

Enseres: Ropa de la mejor artesanía, 2 armas grandes (alabarda y espadón), arma de fuego con munición para 10 disparos, armadura ligera (armadura de cuero completa), 1d10 co.

Accesos: Cazarrecompensas, gladiador, guardaespaldas, matón, mercenario, miliciano, patrulla de caminos, peajero, sicario, soldado, vigilante.

Salidas: Cazarrecompensas, forajido, guardaespaldas, mercenario, sargento, veterano.

Básica



Litigante

Terror in Talabheim

Los litigantes son fáciles de ver tanto en Talabheim como en todas las grandes ciudades mayores del Viejo mundo. Ellos expenden documentos legales, interpretan la ley, y representan a individuos en los tribunales mientras puedan abonar sus honorarios. Los litigantes son detestados por todo el mundo, hasta que nos encontramos en un apuro legal y necesitamos de ayuda. Los litigantes deben estar bien versados en las leyes del Imperio y de la región en que planeen ejercer la abogacía, además de tener conocimiento sobre los asuntos del día a día. Aún el litigante más humilde será considerado una "persona de letras" por el pueblo general y puede ser requerido para tareas mucho más allá de su instrucción.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir esta profesión por Escriba con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (genealogía/heráldica o historia), Sabiduría académica (leyes), Charlatanería o Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo o Regatear, Percepción, Leer/escribir, Lengua secreta (lenguaje gremial), Hablar idioma (reikspiel).

Talentos: Negociador o Etiqueta, Don de gentes, Intelectual o Cortés.

Armadura: Ninguna.

Armas: Arma de mano.

Enseres: Libro de leyes del Imperio, material de escritura.

Accesos: Burgués, Embajador, Recaudador de impuestos, Escriba, Estudiante, Vigilante.

Salidas: Agitador, Demagogo, Maestre del gremio, Mercader, Político, Erudito.



Madre Shuulam

Realm of the Ice Queen

Las legendarias Madre Shuulam, son poderosas hechiceras conocidas por sus poderes de adivinación, sanación y por su influencia sobre los espíritus de la anciana viuda. La mayoría de ellas viven en viejas cabañas destaladas cerca de las comunidades a las que atienden. Las Madre Shuulam raramente abandonan sus hogares obligando a quienes precisan de ellas a emprender duros viajes hasta su encuentro. Sin embargo, unas pocas Madre Shuulam vagan por Kislev, siguiendo a los espíritus donde quiera que éstos las lleven, compartiendo su conocimiento. Aunque la mayoría de ellas parezcan extremadamente ancianas y decrepitas – sus columnas vertebrales torcidas crujen de modo alarmante con el más pequeño movimiento – muchas mantienen su vigor juvenil y pueden ser sorprendentemente activas.

Requerimientos especiales: Debes de ser una mujer Ungol para entrar en esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+20%	+10%	+40%	+30%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	+3	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (demonología o espíritus, Historia o Nigromancia, y una más cualquiera), Criar animales, Carisma animal, Mando, Sabiduría popular (Kislev o Tierras Troll, y una más cualquiera), Sanar o Preparar venenos, Intimidar, Sentir magia, Percepción, Hablar idioma arcano (mágico y uno más), Hablar idioma (Ungol), Oficio (boticario o herbolario).

Talentos: Afinidad con el aethyr, Vista excelente o suerte, Magia menor (tres cualquiera), Errante o Sexto sentido, Conocimiento de brujas (brujería)

Enseres: Como otras hechiceras, las madres de bruja son talentosas sanadoras, y nunca andan sin sus utensilios adecuados. Una Madre Shuulam lleva generalmente antídotos contra venenos, un equipo de boticario, y por lo menos tres pociones y cataplasmas curativos. Muchas tendrán tres o más pociones (Reinos de la magia, página 192). Para mantener alejado el frío, tendrán siempre cerca una piel de koumiss. Las Madre Shuulam llevan un distintivo chal y se ayudan de varas o cayados para caminar.

Accesos: Shuulam.

Salidas: Ninguna.

Avanzada especial



Matadragones

Página web de Edge

Al considerarse verdaderamente malditos y abandonados debido a su incapacidad para hallar una muerte honorable en la senda de los matagigantes, un puñado de enanos se dedican a perseguir enemigos aún mayores, enemigos tan poco comunes que sólo encontrarlos ya puede llegar a ser una ardua tarea e incluso costarles la vida: los dragones. Astutas y poderosas, estas bestias son tan peligrosas que la gloriosa muerte que ansía un matadragones está casi totalmente asegurada, una muerte entre garras lacerantes y cauterizadoras llamas. Los drakk (como los llaman los enanos) son viejos enemigos de la raza enana. El hecho de que se cuente que anidan sobre inmensos montones de tesoros robados de fortalezas enanas, o de que no haya Libro de Agravios que no documente sus depredaciones, no hace más que fomentar la elección de los dragones como objetivo natural para el matador.

Requerimiento especial: sólo los enanos pueden acceder a esta profesión.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+35%	-	+25%	+25%	+15%	-	+25%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+7	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Escalar, Esquivar, Intimidar, Percepción, Sabiduría popular (cualquiera), Supervivencia.

Talentos: Ambidiestro, Amenazador.

Enseres: Arma grande o dos armas de mano.

Accesos: Matagigantes.

Salidas: Matademonios.

Avanzada especial



Mayoral

Página web de Edge

Los mayorales conducen ganado por todo el Viejo Mundo, llevándolos de los pastos al mercado, o de éste al comprador. Suelen trabajar en equipo con otros mayorales, y a veces llevan animales a distancias de muchos centenares de kilómetros. Casi todos los mayorales emplean perros para el pastoreo, con los que se comunican mediante una serie de silbidos y órdenes a voz en grito. Los mayorales más famosos del Viejo Mundo proceden de Averland (en el Imperio) y de Estalia. Los averlandenses forman parte del lucrativo negocio equino del condado, y están diseminados por todo el Imperio (y muchas veces hasta en Tilea; las compañías mercenarias siempre necesitan monturas nuevas), conduciendo grandes manadas de caballos a sus nuevos propietarios. Los mayorales estalianos (denominados vaqueros) son famosos por su habilidad a la hora de conducir ganado bovino, y su experiencia está muy solicitada en todo el Viejo Mundo.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+10%	+10%	+5%	+5%	-	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Hablar idioma (Reikspiel, Estaliano o Tileano), Montar, Orientación, Percepción, Rastrear o Código secreto (Montaraz), Sabiduría popular (el Imperio, Estalia o Tilea), Supervivencia.

Talentos: Especialidad en armas (Presa), Orientación, Viajero curtido.

Enseres: Perro pastor, lazo, armadura ligera (justillo de cuero), caballo de monta con silla y arreos.

Accesos: Cochero, escolta, mensajero.

Salidas: Batidor, escolta, forajido, mensajero, patrulla de caminos, salteador de caminos, tratante de caballos.



Médico de la peste

Página web de Edge

La máscara de cuervo carroñero que lleva el médico de la peste transmite un claro mensaje a todo el que la ve: “¡Morr camina por las calles!” Cuando se produce un brote de alguna plaga, las autoridades recurren a los médicos de la peste para erradicarla. Durante su labor visten un traje distintivo que tiene una doble finalidad: proteger y advertir. La máscara ornamentada, que representa al mismísimo Morr, está diseñada para aterrorizar a la gente y que se encierren en sus casas, pues si se ha requerido la presencia de un médico de la peste, es que ya es demasiado tarde para apelar a la misericordia de Shallya. El traje aislante está forrado con hierbas medicinales y cubierto de ungüentos y licores conservantes destinados a evitar el contagio. Algunos médicos de la peste incluso se rellenan la boca y la nariz, pues no confían en la protección que les brindan sus picos rellenos de hierbas. La “vara de médico” (que unas veces es lisa y otras está tallada con calaveras, cuervos y rosas) se usa para dirigir a los muchos recolectores de cadáveres que trabajan para el médico de la peste (resulta casi imposible hablar a través de la máscara). También se usa para mantener a raya a los pacientes y para quitarles la ropa, de modo que el médico esté protegido del contacto directo con

sus enfermos.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+15%	+10%	+25%	+25%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Hablar idioma (Clásico), Intimidar, Leer/escribir, Lengua secreta (Jerga gremial), Mando, Oficio (Boticario o Herbolario), Percepción, Preparar venenos, Sanar.

Talentos: Cirugía, Recio o Muy resistente, Resistencia a enfermedades, Sangre fría.

Enseres: Vara de médico (arma de mano de la mejor artesanía), libro de enfermedades, traje aislante de médico de la peste, 1d10 jarras con hierbas, medicinas o ungüentos.

Accesos: Barbero cirujano, erudito, estudiante, galeno, recolector de cadáveres.

Salidas: Erudito, galeno, iniciado (Morr), interrogador, maestre de gremio.

Avanzada



Mendigo

Página web de Edge

El Viejo Mundo es un lugar cruel, y las calles de sus ciudades no son ninguna excepción. Nacidos en las calles o rebajados a ellas debido a las privaciones, la locura, minusvalías o mala suerte, los mendigos son una plaga urbana que intenta desesperadamente labrarse una mísera existencia de la caridad de los demás. Mugrientos y andrajosos, estos desgraciados ruegan, persuaden, roban y engañan en un intento de evitar el hambre y la muerte por enfermedad y ausencia de cobijo. Al vivir en las calles, algunos acaban confiando tan sólo en la compañía y el apoyo de otros mendigos, creando así redes informales que los ladrones de la ciudad aprovechan para obtener información. De este modo, algunos mendigos se han convertido en aliados esporádicos de los gremios de ladrones, aunque toda implicación en estos asuntos ilícitos suele acarrear sus propios riesgos.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Osamentero por Mendigo con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	-	+15%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Código secreto (Ladrón), Consumir alcohol, Cotilleo, Charlatanería, Esconderse, Esquivar, Lengua secreta (Jerga de ladrones), Movimiento silencioso, Percepción.

Talentos: Gato callejero o ¡A correr!, Resistencia a enfermedades o Callejeo.

Enseres: Harapos, cuenco de madera para mendigar, botella de matarratas de mala artesanía.

Accesos: Campesino, osamentero.

Salidas: Cazarratas, ladrón, osamentero.

Básica



Merodeador del páramo

Renegade Crowns

Los merodeadores del páramo como sugiere el nombre, viven en los páramos de los Reinos fronterizos. Estas áreas no son mas que laberintos de rocas, con poca agua y menos vida, y cuando la vida esta presente, en el mejor de los casos tiene mal sabor, y en el peor, es hostil.

Los merodeadores del páramo tienen que viajar constantemente por la zona para encontrar agua y comida, para ello, les es relativamente fácil esconderse. Una proporción sorprendentemente alta de merodeadores del páramo tenían profesiones de las que se andan escondiendo; aquellos que no tienden a soñar con hacer algo por lo que valga la pena esconderse.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+10%	-	+10%	+5%	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esconderse, Rastrear, Supervivencia, Orientación, Percepción, Escalar, Buscar, Movimiento silencioso.

Talentos: Orientación, Sexto sentido.

Enseres: Equipo de escalada.

Accesos: Anacoreta, campesino, vagabundo.

Salidas: Vagabundo, Ladrón de guante blanco



Mistico

Renegade Crowns

Algunos Anacoretas y Cenobitas están tan llenos de sabiduría (o de alguna otra cosa) que acaban por convertirse en Místicos. Llegados a este punto no tratan de seguir buscando sabiduría por si solos, entonces insisten en contar a otros sus descubrimientos, liderándolos hacia el alumbramiento. Muchos líderes de monasterios son Místicos, alcanzando este lugar tan pronto como se perciben sus cualidades.

Unos pocos Místicos llegan a descubrir poderes sobrenaturales. Ellos consideran esto como una prueba del valor de sus "visiones".

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	+10%	+10%	+10%	+15%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología), Charlatanería, Carisma, Mando, Intimidación, Hablar idioma (uno cualquiera), Tortura

Talentos: Amenazador, Don de gentes.

Enseres: Taparrabos y Túnica mugrientos.

Accesos: Anacoreta, Cenobita.

Salidas: Charlatán, Demagogo, Hechicero tradicional, Bribón.

Avanzada



Monje

Tome of Salvation

Los monjes son miembros de órdenes mendicantes que buscan el aislamiento para así dedicarse mejor a su fe. Algunos monjes viven completamente sólo como ermitaños, mientras que otros se congregan con otros monjes y viven en monasterios, que están situados generalmente en áreas remotas del Viejo mundo. La mayoría de las religiones tienen sus propias órdenes mendicantes, aunque las restrictivas Verena y Shallya tienden hacia el monacato más que las demás. Los monjes dedican su vida al estudio y la oración, debatiendo los puntos más sutiles de la teología e iluminando escrituras religiosas.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+5%	+10%	+25%	+15%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (dos cualesquiera), Sabiduría académica (teología), Criar animales, lenguaje arcano (mágico), Sabiduría popular (dos cualesquiera), Sanar, Percepción, Leer/escribir, Hablar idioma (dos cualesquiera), y Hablar idioma (clásico).

Talentos: Lingüística.

Enseres: Libro de oraciones, símbolo religioso, vestiduras, material de escritura.

Accesos: Fraile, Iniciado, Galeno, Becario, Escriba, Estudiante.

Salidas: Abad, Demagogo, Fraile, Galeno, Sacerdote, Becario, Administrador, Fanático.



Niñera

Página web de Edge

Las niñeras se contratan para desempeñar el papel de madre en lugar de aquellas que no pueden (o no quieren). La mayoría de las familias nobles tienen al menos una niñera, y se están convirtiendo en algo habitual entre las clases burguesas. Las mujeres nobles casi nunca están en posición de criar hijos, ya que por lo general están embarazadas (o intentando estarlo) para asegurar el futuro de la familia; a las burguesas, que suelen ser ricas, sencillamente les gusta disponer de tiempo libre. Como las niñeras de mayor edad llevan en una misma familia varias generaciones, a menudo se las llama “abuela”, “nana” o “aya”; de hecho, esta práctica es tan común en el Imperio que a las niñeras se las denomina coloquialmente “ayas”. Sin embargo, en contra de esta visión popular, la mayoría de las niñeras son jóvenes, ya que pueden tener la obligación de producir leche para los bebés. Las mujeres halflings se consideran las mejores niñeras, pues parecen intuir lo que necesitan los niños y se llevan muy bien con ellos. Algunos creen que esto se debe a que “están más próximos a su nivel”, mientras que otros piensan que es porque muchos halflings proceden de familias muy numerosas; sea cual sea la razón, desde luego parece ser cierto. Además, como los halflings viven más que los humanos, pueden amasar una gran influencia con el paso de las generaciones, y ascender desde su posición hasta dirigir el linaje noble o el negocio familiar.

parece ser cierto. Además, como los halflings viven más que los humanos, pueden amasar una gran influencia con el paso de las generaciones, y ascender desde su posición hasta dirigir el linaje noble o el negocio familiar.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Sirviente por Niñera con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	-	+5%	+10%	+10%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Cotilleo o Movimiento silencioso, Mando o Intimidar, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Genealogía/Heráldica) o Carisma, Sabiduría popular (cualquiera) o Leer/escribir, Sanar o Prestidigitación.

Talentos: Etiqueta o Recio, Reflejos rápidos.

Enseres: Manta grande, 3 juguetes.

Accesos: Campesino, sirviente.

Salidas: Ayuda de cámara, burgués, espía, gobernanta (usa la profesión de mayordomo), miembro de séquito.

Básica



Nómada estepario

Realm of the Ice Queen

Incontables *Krugs* de nómadas Ungoles vagan por las estepas congeladas de los Territorios Troll. Estas tribus fueron desplazadas al norte cuando los Gospodars les invadieron y han vagado por esta peligrosa región desde entonces. Allí, ellos siguen domesticando manadas y pastoreando, siguiendo el calor del Dazh, su deidad, y asentándose, siempre por poco tiempo, en chozas llamadas *kibitkas*. Son una cultura apasionada y violenta, templados por el duro entorno y los conflictos interminables con los merodeadores kyazaks. Según la ley Kislevita, se espera que cada nómada *krug* forme anualmente una rota de arqueros a caballo, que patrullará el norte del oblast cada primavera, cabalgando y matando sin piedad a todo invasor con que se encuentren.

Requerimiento especial: Debes de ser Ungol y miembro de una *Krug* nómada.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	-	+5%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Adiestrar animales o Oficio (cocinar), Carisma animal o Consumir alcohol, Sabiduría popular (Territorio Troll), Esconderse o Sanar, Rastrear o Oficio (fabricante de arcos), Orientación o Código secreto (explorador), Supervivencia, Percepción o Actuar (bailar), Montar.

Talentos: Recio o Errante.

Enseres: Los nómadas esteparios están acostumbrados a la severidad del clima, así que están equipados adecuadamente. Un duro caballo Kislevita con silla y arreos cargado con, al menos, una semana de raciones, unos pellejos de agua, koumiss, y un yurta aseguran la supervivencia en la estepa del nómada entre el mordiente viento y las gélidas temperaturas. La estepa es también hogar de bestias hambrientas y monstruos terroríficos, así que los nómadas llevan justillo de cuero y polainas para protegerse, y todos llevan por lo menos un arco de caballo Kislevita, carcaj y 10 flechas.

Accesos: Cualquiera.

Salidas: Ataman, Arquero montado, Domador de caballos, Kossar, Forajido, Batidor, Vagabundo.

Básica especial



Obrero

Página web de Edge

Las ciudades, puertos y granjas del Viejo Mundo están llenas de obreros no cualificados que acarrear mercancías, trabajan en la construcción y realizan muchas de las tareas simples y penosas que los trabajadores más especializados no tienen tiempo ni interés en hacer. Este tipo de trabajos suele ser físicamente arduo y agotador, y los obreros son gente tosca y fornida que no le hace ascos a emplear sus músculos por unas cuantas monedas. Al no estar especializados en nada, los obreros ganan una miseria, y muchos despilfarran sus exiguas ganancias en cerveza barata y acaban la noche tirados en la calle o durmiendo sobre burdos camastros de madera en dormitorios baratos y mugrientos.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Campesino por Obrero con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+10%	+10%	+10%	-	-	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Conducir, Consumir alcohol, Cotilleo, Escalar, Jugar o Regatear, Percepción o Actuar (Cantante).

Talentos: Muy fuerte, Muy resistente, Pelea callejera, Recio, Robusto.

Enseres: 10 metros de cuerda, pichel.

Accesos: Campesino, guardaespaldas, matón.

Salidas: Carcelero, guardaespaldas, miliciano, minero, matón, verdugo.



Panfletista

Shades of Empire

La imprenta es una nueva invención en el Imperio, aunque su presencia todavía no ha cambiado mucha a la sociedad. Su presencia ha sido, sin embargo, recibida con gran interés entre agitadores, demagogos, y políticos de calle que ahora tienen una nueva forma de alcanzar al público. Los panfletistas son más que simples tenderos con prensa de papel: son individuos apasionados que investigan, escriben, ilustran e imprimen trabajos políticos o religiosos para difundir su mensaje, repartiendo estos trabajos en ciudades y provincias.

Aunque el negocio de la imprenta es totalmente legal y el respeto hacia él es cada vez mayor, muchos panfletistas imprimen material que no es ninguna de las dos cosas: ni legal ni respetable. Aquellos que quieran permanecer en el negocio, deben ser habilidosos a la hora de evitar llamar la atención de la Guardia, o incluso de enemigos más poderosos.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	+10%	+15%	+25%	+20%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (una cualquiera), Charlatanería, Sabiduría popular (Bretonia, Kislev o Tilea), Sabiduría popular (el Imperio), Escondarse, Cotilleo, Percepción, Actuar (Narrador) o Oficio (artista), Leer/escribir, Hablar idioma (uno cualquiera), Oficio (calígrafo o mercader).

Talentos: Dotes artísticas o Don de gentes, Callejeo.

Enseres: Material de escritura, prensa escrita.

Accesos: Agitador, Artesano, Burgués, Demagogo, Artista, Ingeniero, Mensajero, Vendedor de prensa, Erudito, Escriba, Estudiante.

Salidas: Demagogo, Mercader, Político, Erudito.

Avanzada



Penitente

Tome of Salvation

Los penitentes vagan por las calles del viejo mundo, gritando a los cuatro vientos que son heréticos e indignos y golpeándose así mismos, o unos a otros, para purgar su maldad. Los penitentes practican la habilidad de tortura unos con otros, lo que da a los miembros de esta carrera una comprensión especialmente buena de su funcionamiento. Los penitentes son especialmente frecuentes entre los seguidores de Sigmar, pero esto no quiere decir que no puedan ser hallados entre los seguidores de los otros dioses.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	-	+10%	+10%	-	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología), Charlatanería, Cotilleo, Sanar, Intimidad, Tortura.

Talentos: Recio, Golpe conmocionador, Muy resistente.

Enseres: Símbolo religioso, flagelo.

Accesos: Flagelante, Iniciado, Forajido, Estudiante, Fanático.

Salidas: Cenobita, Charlatán, Flagelante, Iniciado, Vagabundo.

Dogma del penitente

Manann: Es un patrón por lo general indiferente, que tiene poca interacción con sus seguidores sean devotos o no. Irónicamente, hay una sección cada vez mayor de penitentes Manann que creen que la ambivalencia de su Dios está directamente relacionada con su falta de auto-castigo. Los penitentes de Manann tienden a favorecer la mortificación con anzuelos, y una nueva y pionera forma de tormento que ha sido llamada "el anegamiento".

Morr: Estos Penitentes tratan continuamente de redimirse de cualquier número de transgresiones contra su incansable dios. Hay tantas intrincadas regulaciones y restricciones relacionadas con el proceso funerario, que un pequeño descuido o metedura de pata puede deshacer la santidad del ritual. Los penitentes más comprometidos con Morr no viven demasiado, puesto que se encargan de administrar los ritos funerarios en lugares de virulentas epidemias.

Myrmidia: Muchos seguidores de la "sensible" diosa guerrera, creen que su patrona no desea que sus fieles pierdan tiempo en fútiles auto flagelaciones. Los errores ocurren, y los lapsus en los juicios pueden darse en el fragor de la batalla. Solo las mayores transgresiones contra los dogmas de Myrmidia deben ser respondidas con penitencia. La cobardía que conlleva la muerte de camaradas es una transgresión, y los penitentes de Myrmidia condenan esta ofensa siguiendo un camino similar al culto de los enanos matadores.

Ranald: Estos penitentes son únicos en el Viejo Mundo, porque sus esfuerzos redentores son obligatorios en lugar de voluntario. Los ladrones de dedos fáciles que sobrepasan los límites y atraen demasiado la atención sobre su comunidad, son a menudo "obligados" a devolver los productos (a

escondidas, por supuesto). Si el individuo supera su expiación obligatoria, se le considera redimido.

Shallya: Los fieles de esta diosa no creen en el castigo, y prefieren tratar las infracciones a la disciplina a través de la meditación y la divulgación ciudadana.

Sigmar: Sus seguidores son especialmente aficionados al auto-castigo, y en sus filas se encuentra la gama más diversa de penitentes. Serán adecuados cualquiera de los actos de contrición descritos en WFRP, página 175.

Taal y Rhya: Sus seguidores miran hacia la naturaleza para que les proporcione sus métodos de reparación. Las faltas menores pueden llevarnos al destierro en un inhóspito lugar salvaje por un tiempo predeterminado. Los culpables de delitos mayores sólo pueden ser redimidos a través de un ritual de sacrificio en el que participará una poderosa criatura de los bosques que el penitente capturará tan solo con sus manos.

Ulric: Este Dios prefiere que los suyos solventen sus propios problemas a través de un combate. La mayoría de los asuntos son resueltos enfrentando a la parte ofensora contra una manada de lobos; claro que, el culto de Ulric también es conocido por contratar a una camarilla especial de mortales campeones judiciales para enfrentarse a los peores transgresores.

Verena: la diosa del aprendizaje y la Justicia no soporta a los necios. Los penitentes están obligados a mantener una lista detallada de sus delitos que deben reescribir por completo cada vez que se añade una nueva entrada. Otras penitencias puede darse a través de la copia minuciosa de tomos religiosos. Es un hecho poco conocido que muchos de los mayores cultos religiosos emplean penitentes de Verena para copiar sus textos litúrgicos.

Básica



Peregrino

Tome of Salvation

El Relicario de Sir Severich de Verena. El Templo Sigmarita de los tres santos, La ascensión del abismo de Taal, la lejana Heiligerburg, el Monte Santo de Shallya. Los senderos a todos estos lugares, y muchos más, son recorridos con pesadez por muchísimos fieles. No importa que caro, laborioso, o increíblemente peligroso pueda ser el viaje, todo tipo de gente y de toda clase social puede ser encontrada caminando hacia estos lugares sagrados, cada uno con sus propios motivos para enfrentarse a los peligros de un viaje de este tipo a través del viejo mundo. Las rutas de peregrinaje más populares atraen a miles de penitentes todos los años, y estas rutas están repletas de vendedores de recuerdos, elaborados templos, capillas de paso, muchas víctimas, y desesperados bandidos atentos en hacer ganancias fáciles con los peor equipados. Los pocos peregrinos que sobreviven a estas duras pruebas, llevan después para siempre el símbolo particular de su peregrinaje, por lo general un broche o collar con un diseño específico que alude al Dios patrón del culto y al destino del viaje.

Requerimientos especiales: el personaje debe encontrarse en medio de una peregrinación para acceder a esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (teología) o Consumir alcohol, Criar animales, Sabiduría popular (una cualquiera – en relación a la ruta de peregrinaje), Cotilleo o Orientación, Regatear, Supervivencia, Percepción, Actuar (narrador), Hablar idioma (uno cualquiera - en relación a la ruta de peregrinaje).

Talentos: Viajero curtido, Muy resistente.

Enseres: Símbolo religioso.

Accesos: Cualquiera.

Salidas: Demagogo, Fraile, Iniciado, Forajido, Vagabundo, Fanático.

Rarezas y costumbres.

Los peregrinos de las diferentes Fes respetan diferentes costumbres cuando están de peregrinaje.

Manann: Los peregrinos de este dios transportan jarras de agua salada grandes distancias y subsisten con una dieta a base de pescado y algas deshidratadas. Los más fervientes peregrinos arrastran pesadas anclas detrás suyo atadas en cuerdas o cadenas.

Morr: Los peregrinos de Morr viajan en solemnes procesiones a la ciudad Tileana de Remas, o vagan en estados cercanos al trance en busca del legendario Árbol de la esperanza, que se rumorea existe en algún lugar más allá del reino de Morr.

Myrmidia: Soldados de todas las naciones se embarcan en peregrinajes a Tilea y Estalia en nombre de Myrmidia. Durante estos viajes, los peregrinos no llevan armaduras, tan solo batas blancas manchadas con su propia sangre.

Ranald: Los peregrinos de Ranald visten símbolos que muestran su dedicación al encubierto Peregrinaje de los Dedos (ToS, página 172). Algunos ejemplos pueden ser patas de gato o pendientes realizados con monedas perforadas.

Shallya: El peregrinaje al Alto templo de Shallya en Couronne, Bretonnia; es un viaje de caridad. Los peregrinos sobreviven tan solo con agua durante días, dando alimentos a los necesitados.

Sigmar: Las largas caravanas de peregrinos que realizan el éxodo de Sigmar del Imperio, logran atraer la atención. Los vendedores de talismanes y recuerdos obtienen grandes ganancias de estos entusiastas recaudadores de chucherías.

Taal y Rhya: El Peregrinaje de las Piedras (ToS, página 172) se inicia descalzo o desnudo, exponiendo al peregrino a los elementos de la naturaleza. Durante el invierno suelen retirarse a meditar a una cueva.

Ulric: Los peregrinos de Ulric visitan Middenheim para disfrutar del calor de la Llama Sagrada en la catedral, o suben los picos más altos de las Montañas centrales. Ni se afeitan ni cortan el pelo, y muchos van sucios.

Verena: Los peregrinos de Verena son eruditos solitarios que viajan las bibliotecas más grandes copiando y distribuyendo conocimiento. Ellos andan y leen al mismo tiempo, utilizando linternas de cabeza para iluminarse al ponerse el sol.

Básica especial



Predicador callejero

Página web de Edge

Los predicadores callejeros están por todo el Viejo Mundo, soltando sus sermones sobre destinos funestos o advirtiendo de iniquidades a todo aquél que les escuche. De hecho, a veces es como si todas las esquinas de cada ciudad hubieran sido tomadas por un hombre de mirada enloquecida con un mensaje que transmitir, ansioso por pasarse las horas berreando sus creencias al público. Para algunos es una vocación, una aventura apasionante, una misión que deben llevar a cabo por motivos religiosos o personales. Para otros, es un burdo intento de engañar a los demás y sacarles las monedas que han ganado con el sudor de sus frentes mediante la colecta de donaciones para su “Iglesia separatista de Sigmar el mortal”, o para el “Frente Popular del pueblo de Carroburgo”. Aunque a muchos les gusta creer que son el centro de grandes cultos organizados de gran importancia, la mayoría no son más que almas solitarias que se desahogan en las calles ante los despreocupados transeúntes.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	-	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma o Intimidar, Cotilleo, Hablar idioma (Reikspiel), Mando o Actuar (Actor), Percepción, Sabiduría académica (cualquiera) o Charlatanería, Sabiduría popular (el Imperio).

Talentos: Callejeo, Don de gentes, Sangre fría o ¡A correr!

Enseres: Pancarta, 1d10 libros o panfletos que apoyan tu causa.

Accesos: Alborotador, campesino, fanático, iniciado.

Salidas: Charlatán, demagogo, fanático, flagelante, forajido, iniciado.



Prelado

Nueva

Todo culto religioso popular maneja cierto grado de influencia política. Los sacerdotes que representan a sus templos en los concilios de sus pueblos pueden – ambición bastante común – obtener títulos especiales en la corte del noble gobernante, o llegar a ser administradores de tierras adheridas al templo. La habilidad de un prelado en recitar sermones y estatutos legales controvertidos con iguales dotes de pericia hacen de él una figura sumamente respetada tanto en círculos civiles como religiosos. Claro que, la tentación de riquezas y poderes temporales ha llevado a muchos prelados hacia el sendero de la corrupción. Los prelados también pueden ser conocidos como vicarios, coadjutores o archi lectores, dependiendo del culto.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+10%	+15%	+15%	+20%	+30%	+30%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (dos cualesquiera), Sabiduría académica (teología), Charlatanería, Carisma, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Cotilleo, Sanar, Intimidad, Percepción, Actuar (narrador), Montar o Nadar, Lengua secreta (lenguaje gremial), Hablar idioma arcano (mágico), Hablar idioma (dos cualesquiera).

Talentos: Orador experto, Etiqueta, Lingüística, Viajero curtido, Intrigante, Audaz, Imperturbable.

Enseres: Libro de oraciones, vestimentas de la mejor calidad, Reliquia de la Fe.

Accesos: Fraile, Sacerdote laico, Sacerdote.

Salidas: Demagogo, Fraile, Político, Sacerdote.

Nota: Los Prelados tienen acceso a las Habilidades y Talentos de su culto (ver apéndice al final del Compendio).

Afiliaciones políticas.

Manann: Los Prelados de Manann controlan las autoridades portuarias en muchas ciudades de la costa y tienen contactos mercantiles en Marienburgo. En ocasiones dirigen pequeños contingentes de Hijos de Manann (ver el Tomo de Salvación página 34) quienes protegen a los buques locales de piratas.

Morr: Los excéntricos sacerdotes de Morr favorecen el misticismo sobre los políticos, así que los prelados en este culto son raros. Sin embargo, en Tilea y en el imperio oriental, la Orden del sudario a menudo se ve envuelta en debates con el Consejo relativos a las amenazas de los no-muertos.

Myrmdia: Estos Prelados son casi desconocidos en el Imperio, donde los sacerdotes de Ulric y Sigmar ocupan los asientos del poder político-religioso. En Tilea y Estalia, sin embargo, casi todos los nobles principales tienen un prelado de Myrmdia acompañando a su ejército.

Ranald: Algunos de estos sacerdotes, cuando alcanzan el rango de prelado, operan encubiertos dentro del gremio de Comerciantes, actuando en nombre de la Hermandad. Otros dirigen el gremio de ladrones en nombre de los Dadores de monedas, escondidos detrás de inocua identidades públicas.

Shallya: Estas ascéticas sacerdotisas no aspiran a obtener beneficios políticos, y por lo tanto los prelados son poco frecuentes. Durante las particularmente virulentas plagas de epidemias, sin embargo, los nobles pueden enviar un

prelado de Shallya a Bretonia por su vinculación con el culto a la matriarca en Couronne.

Sigmar: El Imperio tiene a muchos prelados de Sigmar de la Antorcha (usualmente llamados lectores o capitulares) que informan al Gran Teogonista en Altdorf. Los prelados de la Orden del Martillo de Plata lideran bandas de guerreros religiosos por todo el Imperio para proteger sus fronteras y asesorar a los nobles rurales.

Taal y Rhya: Los prelados son raros en este culto, ya que tienden a evitar la política. Sin embargo, los consejos gobernantes de pueblos predominantemente agrícolas pueden incluir a un prelado representando a los Portadores de la Generosidad (ver el Tomo de Salvación página 64).

Ulric: Muchos de los asistentes de los altos sacerdotes de Ulric, llamados Padres de Cubil son prelados, particularmente en las ciudades del norte donde el culto de Ulric goza de mayor influencia política. Se espera de los prelados de Ulric que mantengan contacto con el gran templo en Middenheim..

Verena: Los prelados de Verena de la orden de los Portadores de la Balanza pueden trabajar como jueces en las Cortes Municipales, o como consejeros en las Cortes Imperiales en las que se aplica la ley sigmarita. Los Prelados de la orden de los Guardianes del Saber están muy solicitados por los nobles como eruditos para su Corte.

Talento especial: Inspiración Divina

Un prelado puede invocar el poder de su dios para que le asista en el cumplimiento de sus sagrados principios. Un prelado gana un punto de suerte cada día. Este sólo se puede utilizar para repetir una prueba de habilidades basadas en las habilidades especiales relacionadas con su culto. Alternativamente, el Dj puede permitir que el prelado utilice este bono de suerte para repetir cualquier prueba de la habilidad relacionada con mantener o seguir los dogmas de su dios. Ver WFRP Capítulo VIII: Religión y Creencia para obtener detalles sobre las habilidades de cada orden sagrado y sus dogmas.

Avanzada



Rascamugre

Página web de Edge

Recorriendo penosamente las aguas residuales, los rascamugres se aventuran en el fétido hedor de alcantarillas y cisternas por igual. Se dedican a despejar los conductos de las alcantarillas y las acumulaciones compactas de heces, escarbando en los desechos humanos, metiéndolos en sacas y transportándolos a otros lugares donde son vendidos como estiércol o desecados y empleados como combustible. Los rascamugres se topan con toda suerte de cosas durante su onerosa labor, desde cadáveres hasta ladrones, pasando por las omnipresentes ratas (y cosas aún peores). Tampoco descartan el hurgar en los residuos y detritus en busca de monedas viejas, botones y demás chucherías que pueden haberse colado accidentalmente hasta allá abajo.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+10%	+5%	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Conducir, Consumir alcohol, Escalar, Percepción, Tasar o Regatear.

Talentos: Orientación, Pericia subterránea, Recio o Muy resistente, Resistencia a enfermedades.

Enseres: Lámpara, aceite de lámpara, pala, 3 sacas.

Accesos: Campesino, Cazarratas, Osamentero.

Salidas: Cazarratas, Ladrón de tumbas, Osamentero.



Recaudador de impuestos

Terror in Talabheim

Todas las ciudades requieren de tasas e impuestos para funcionar. El constante flujo de moneda asegura trabajo publico y los sirvientes reciben el financiamiento que precisan, así como forrar los bolsillos de los políticos. Pero no importa que buena sea la causa o que noble el acto, nadie quiere pagar impuestos. Siendo así esta realidad, la mayoría de los legisladores se desvinculan de la recogida de impuestos relegando esta función a recaudadores de impuestos bien entrenados para este desempeño. De todas las personas en la ciudad, el recaudador de impuestos es probablemente el menos popular, junto a los tintoreros, los mendigos y el resto de gentuza similar. Pese a encontrarse diariamente ante gestos hostiles, los recaudadores saben que su labor es necesaria. Pese a esto, raramente son bien pagados por su ingrato trabajo. Como resultado, pocos de ellos disfrutan con su trabajo y tratan constantemente de mejorar su posición, tanto rascando cuanto pueden de los cofres, como trabajando muy duro haciendo muchas horas extras

con la esperanza de asegurarse una mejor posición en el gobierno.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir esta profesión por Burgués con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	-	-	-	+10%	+10%	+5%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (leyes), Charlatanería, Carisma, Tasar, Cotilleo, Regatear, Leer/escribir.

Talentos: Negociador, Intelectual o Cortés, Intrigante, Genio aritmético.

Enseres: Ábaco, Arma de mano, armadura ligera, material de escritura, 1d10/2 co.

Accesos: Mensajero, Escriba.

Salidas: Agitador, Litigante, Mercader, Miliciano, Patrulla de caminos, Forajido, Ladrón.

Básica



Reciarior

Página web de Edge

Los reciarior, cuya existencia se remonta a la antigua era de los gladiadores tileanos, son gladiadores de foso especializados, ágiles y con armas y armadura ligeras, que preferían la rapidez y la agilidad por encima de la fuerza bruta, así como acosar a sus adversarios y esquivar sus ataques en vez de entablar un combate directo y cerrado con ellos. A menudo se emplean en peleas de calentamiento previas a la masacre y combate pesado de los gladiadores de foso normales. Aun así, los reciarior a veces acaban enfrentados contra gladiadores ordinarios, pues las diferencias entre sus diferentes estilos de lucha son un cebo exótico para la muchedumbre ávida de sangre. Visten muy poca armadura, a excepción de un yelmo estilizado (y tal vez una rodela), y suelen esgrimir una daga junto a un tridente, dos jabalinas y una red, o bien dos espadas cortas, una lanza y una red.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Gladiador por Reciarior con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	-	+5%	+15%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Esquivar.

Talentos: Ambidiestro, Desarmar o Lucha, Desenvainado rápido o Golpe letal, Disparo infalible o Golpe poderoso, Especialidad en armas (Parada), Especialidad en armas (Presa), Pies ligeros o Muy resistente, Reflejos rápidos o Recarga rápida.

Enseres: Yelmo, rodela, daga, red; un tridente y dos jabalinas o dos espadas cortas y una lanza.

Accesos: Gladiador, sicario.

Salidas: Cazarrecompensas, gladiador, sicario.



Recogedor de excrementos

Forges of Nuln

Asegurándose de la limpieza de las calles, estos bravos trabajadores, cruzan calles y callejones con palas y una firme decisión, empujando todo tipo de despojos fuera del paso para que la gente pueda caminar.

Algunos son mercaderes emprendedores que trabajan por distritos donde pueden pagar por sus servicios, mientras que otros trabajan para la ciudad, patrullando por los barrios de aquellos que les pagan.

Se puede decir que no es una estupenda profesión, los recogedores de excrementos también se dedican a vender los excrementos como combustible barato para los inviernos.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, puedes substituir esta profesión por Osamentero con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+10%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Sabiduría popular (Imperio), Consumir alcohol, Conducir, Regatear, Percepción, Buscar.

Talentos: Sangre fría, Intrépido o Resistencia a enfermedades

Enseres: Carro, pala, excrementos, bolsa de gusanos.

Accesos: Osamentero, Miembro de séquito, Campesino, Cazarratas, Vagabundo.

Salidas: Osamentero, Ladrón de tumbas, Cazarratas, Alcantarillero, Matón. Salteador de caminos, Tratante de caballos, Domador de caballos, Mensajero, Forajido, Escolta, Patrulla de caminos, Batidor.

Básica



Recolector de cadáveres

Página web de Edge

En los abarrotados y bulliciosos barrios de las ciudades, en las pequeñas aldeas y asentamientos cerrados de todo el Viejo Mundo, está siempre presente el espectro de la enfermedad; comunidades enteras se desmoronan a causa de las pestilentes aflicciones que a menudo las asolan. Cuando se produce un estallido de las más terribles enfermedades, como la viruela verde o la podredumbre neiglica, la intervención de las autoridades suele ser rápida y severa: cuarentena y aislamiento total para evitar que la epidemia se propague (en lugar de intentar curar a los que ya han caído enfermos). Los recolectores de cadáveres deambulan por las zonas afectadas, con su figura de extravagante atuendo, empujando carretas de madera. Estos valientes recogen los cuerpos de los muertos y los examinan meticulosamente en busca de la causa de su muerte, con la esperanza de aprender más sobre la enfermedad para registrar y catalogar sus hallazgos antes de arrojar los cadáveres en los fosos de cal.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Barbero cirujano por Recolector de cadáveres con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	-	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Consumir alcohol, Leer/escribir, Oficio (Herbolario), Percepción, Regatear, Tasar o Cotilleo.

Talentos: Muy resistente o Muy fuerte, Recio o Intelectual, Resistencia a enfermedades, Sangre fría.

Enseres: Sombrero de cuero de ala muy ancha, máscara de cuero con un “pico” y ojos de cristal (el pico está relleno con hierbas), pantalones de cuero, guantes largos de cuero, botas altas de cuero, mandil largo de cuero, bolsita de cuero con hierbas y ajo, carretilla.

Accesos: Barbero cirujano, campesino, cazarratas, osamentero.

Salidas: Barbero cirujano, cazarratas, ladrón de tumbas, osamentero.

Básica



Rey del foso

Página web de Edge

Pocos gladiadores desean arriesgar sus vidas continuamente en los ensangrentados suelos de los fosos de combate, y menos aún poseen la habilidad o suerte necesarias para hacerlo con éxito. Estos pocos son los reyes del foso, los renombrados campeones de la pista, veteranos surcados de cicatrices que han llegado a adorar los vítores de la multitud, la emoción visceral del combate, el espectáculo y el drama del triunfo sangriento. Los reyes del foso han ganado o conseguido su libertad, pero siguen combatiendo para disfrutar de las tajadas que sacan de las apuestas realizadas alrededor de sus concurridos combates. El aspecto de estos guerreros es extraordinario: están resplandecientes en sus pesadas armaduras que recuerdan a los grandes héroes de antaño, y sus sienes están decoradas con la corona de laurel que se concedía a tales campeones de la pista como símbolo de estatus.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+35%	+10%	+15%	+15%	+20%	+5%	+15%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+2	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Carisma o Intimidar, Esquivar, Jugar.

Talentos: Ambidiestro o Parada veloz, Amenazador o Don de gentes, Desarmar o Lucha, Desenvainado rápido o Golpe letal, Especialidad en armas (Presa), Golpe conmocionador o Muy fuerte, Robusto o Muy resistente.

Enseres: Mangual, arma grande, armadura pesada (armadura de placas completa de buena artesanía), corona de laurel.

Accesos: Gladiador.

Salidas: Asesino, campeón judicial, cazador de brujas, héroe, sargento.

Avanzada



Sabia

Realm of the Ice Queen

La mayoría de las comunidades Ungol son atendidas por un krug de mujeres sabias siempre cubiertas por chales oscuros. Estas matriarcas protegen generaciones de incontables tradiciones orales y secretos tribales. Este conocimiento es puesto en buen uso atendiendo al enfermo, asistiendo al parto, aconsejando a los líderes locales, acallando los espíritus de la tierra, y protegiendo a su gente de la contaminación del Caos. Krugs de mujeres sabias se reúnen en kibitkas especialmente decoradas en que los hombres tienen prohibido entrar; allí, ellas comparten conocimientos y discuten asuntos de importancia. Las jóvenes que demuestran "*la visión*" son entrevistadas en estas tiendas para determinar su adaptabilidad de cara a unirse a las Sabias, en una experiencia que puede aterrorizar aún la más fuerte de las mentes.

Requerimientos especiales: Debes de ser una mujer Ungol para acceder a esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	+5%	-	+15%	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (historia o espíritus), Carisma o Intimidar, Mando, Sabiduría popular (Kislev o Territorio Troll), Consumir alcohol o Cotilleo, Sanar, Sentir magia, Percepción, Actuar (narrador), Preparar venenos o Oficio (Boticario o herbolario), Hablar idioma (Ungol).

Talentos: Sangre fría o Intelectual.

Enseres: Las mujeres sabias son curadoras talentosas, así que ellas siempre tienen por lo menos una dosis de antitoxinas, una poción curativa, un emplasto curativo, y una piel de koumiss para aliviar otros tipos de heridas. Ellas son también bastante supersticiosas, y así llevan varios pequeños talismanes que incluyen pedacitos de hueso, rizos de cabello, piedras raras, etc. Son fácilmente identificables por sus chales, de tela hermosamente tejida que llevan por encima de sus cabezas o alrededor del cuello.

Accesos: Cualquiera.

Salidas: Demagogo, Shuulam, Hechicero tradicional, Político, Nómada estepario.

Rituales de las Sabias

Las Sabias son pilares de las comunidades Ungol, manteniendo unida a su gente con sabios consejos y miradas severas. Con la ayuda de las Shuulam, las Sabias también realizan antiguos rituales Kislevitas para apaciguar los espíritus y guiar a la gente en sus vidas. Detallaremos dos de ellos:

El Devenir es un ritual sumamente reservado donde una joven que ha tenido "*La Visión*" es puesta a prueba. La chica es arrancada de su hogar por una Sabia, sin posibilidad de despedirse de sus padres, y llevada a una apartada cueva o tienda en algún lugar del oblast.

Allí lleva a la muchacha a pruebas de resistencia física, mental y mágica para ver si es suficientemente fuerte como para ser iniciada como una Sabia. Las que fallan y sobreviven son devueltas a su familia, aunque nunca vuelven a ser igual que antes.

La Marca. Las Sabias son conocidas por colocar Marcas, maldiciones, o mal de ojo en los que se cruzan en su camino o los que conspiran negativamente contra su tribu. Este ritual comienza con la puesta del sol y requiere la presencia de al menos una persona agraviada por el marcado.

El agraviado entonces lista sus quejas, esto puede alargarse toda la noche, después de lo cual las Sabias cantan el nombre del marcado y llaman sobre él, su maldición. Nadie sabe exactamente cómo funciona la maldición, pero no es casualidad que los marcados experimenten rápidamente mucha mala suerte.

Básica especial



Sacerdote guerrero

Tome of Salvation

Mientras que se espera de todos los sacerdotes que empuñen armas en la defensa de su templo y fe, la mayoría de ellos son casi nulos en el combate; sólo unos pocos marchan a la batalla junto a los templarios y el ejército Imperial. Estos sacerdotes guerreros tienen una responsabilidad triple: atender al fiel en el ejército, ofrecer consejo táctico y espiritual a los líderes de los ejércitos, y golpear al infiel en la batalla. Cuando la guerra llega al templo, los sacerdotes guerreros del culto se hacen cargo de su defensa, formando el resto del culto para repeler a los atacantes. Los sacerdotes guerreros son, por lo general, miembros de órdenes sagradas, como los Sigmaritas de la Orden del Martillo de Plata. La mayoría de los sacerdotes guerreros vienen de los cultos de Sigmar, Ulric, y Myrmidia, aunque el resto de cultos puedan tener algunos hermanos militantes.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+20%	+15%	+10%	+10%	+15%	+15%	+25%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
+1	+5	-	-	-	+2	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (estrategia/tácticas), Sabiduría académica (teología), Canalización, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Esquivar, Sanar, Sentir magia, Montar, Lengua secreta (lenguaje de batalla), hablar idioma arcano (mágico), hablar idioma (uno cualquiera).

Talentos: Hechizos con armadura, Saber divino (uno cualquiera), Magia menor (dos cualesquiera), Meditación o Manos rápidas, Especialista en armas (dos manos) o Golpe poderoso.

Enseres: Arma grande* armadura media (armadura de malla completa), símbolo religioso.

Accesos: Sacerdote ungido, Prelado, Sacerdote.

Salidas: Sumo sacerdote, Caballero, Prelado, Cazador de brujas.

* Los sacerdotes guerreros tienden a empuñar armas consagradas a su fe, por lo general, martillos a dos manos, espadones, o lanzas. Los sacerdotes guerreros de Taal y Rhya pueden llevar arcos largos.

Nota: Los seguidores de Shallya no pueden ser sacerdotes guerreros.

Oración de batalla de Myrmidia

Nuestra señora de la batalla:

Tu que mantienes nuestras hojas afiladas, quien mantiene nuestros escudos a punto, y nuestra armadura resistente, otórganos la gracia de conocer a nuestros enemigos, el honor de enfrentarnos a ellos y la fuerza para derrotarlos. Así lo oramos en el nombre de Myrmidia.

Avanzada especial



Sacerdote laico

Nueva

Los sacerdotes que sirven la voluntad de su Dios a través de acciones mundanas son conocidos como sacerdotes laicos. A diferencia de sus contrapartes mágicas, los sacerdotes laicos no trabajan día y noche estudiando escrituras esotéricas con el fin de lograr la comunión con su divinidad. En lugar de eso, los sacerdotes laicos ofrecen sermones a la gente común, pues al fin y al cabo, es la fe de las masas lo que eleva a los Dioses por encima de demonios y espíritus. Los sacerdotes laicos no son solo predicadores, también son comerciantes, eruditos y administradores. La esfera de influencia de un dios se manifiesta por la pericia del sacerdote laico en su campo, y el ideal divino es ejemplificado por su conducta en público.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+15%	+10%	+5%	+10%	+10%	+15%	+20%	+20%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+6	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (dos cualesquiera), Sabiduría académica (teología), Carisma, Sabiduría popular (dos cualesquiera), Cotilleo, Regatear, Sanar, Sentir magia, Percepción, Leer/escribir, Montar o Nadar, Hablar idioma arcano (mágico), Hablar idioma (dos cualesquiera).

Talentos: Etiqueta, Don de gentes, Resistencia a la magia.

Enseres: Libro de salmos, vestimentas de buena calidad, material de escritura.

Accesos: Fraile, Iniciado, Sacerdote.

Salidas: Fraile, Prelado, Sacerdote.

Especial: Los sacerdotes laicos tienen acceso a las habilidades y talentos de su culto (ver apéndice al final del Compendio).

De los hechos a las palabras

Manann: Los templos de Manann son atendidos por sacerdotes que dedican su vida a la cartografía marítima, la construcción naval y las ciencias marinas. Sus sermones bajan y fluyen en el ritmo, de forma similar a las olas del mar.

Morr: Los jardines de Morr requieren de trabajadores de piedra, carpinteros y enterradores para los preparativos funerarios. Los sacerdotes laicos a menudo realizan estas tareas cuando no escriben solemnes elogios o atienden ritos funerarios.

Myrmidia: Las armerías en los templos de Myrmidia son mantenidos por expertos armeros, y los sacerdotes laicos aconsejan a los generales en asuntos estratégicos. Los servicios religiosos a menudo se asemejan a desfiles militares.

Ranald: Los templos ocultos de Ranald son frecuentemente reubicados con mucha cautela por los sacerdotes laicos, quienes también se encargan de buscar nuevos miembros para el culto. La palabra sagrada de Ranald se transmite con breves cuchicheos desde de las sombras.

Shallya: Los hospicios de Shallya emplean a hábiles médicos-sacerdotes para asistir a los enfermos y los heridos. Sus sermones hablan de amor y compasión,

y se ofrecen en tono apacible y calmado para aliviar el alma del oyente.

Sigmar: Los templos de Sigmar son atendidos por sacerdotes con habilidad en política y diplomacia. Los sacerdotes laicos Sigmaritas son también historiadores del Imperio, y sus sermones incorporan generalmente lecciones de historia moral.

Taal y Rhya: Los lugares sagrados de Taal y Rhya son atendidos por sacerdotes que son también cazadores, leñadores, granjeros y comadronas. Ellos dirigen sus pequeñas congregaciones usando un idioma expresivo y sencillo.

Ulric: Los sacerdotes de los templos de Ulric son tanto guerreros como políticos. En el norte de Imperio, los sacerdotes son también rudos montaraces que predicán las honorables tradiciones del dios de la batalla en comunidades rurales.

Verena: Los templos de Verena son inmensas bibliotecas atendidas por escribas, archiveros y eruditos. Los sacerdotes laicos a menudo estudian para llegar a ser abogados o magistrados. Los ritos litúrgicos se parecen mucho a las lecturas formales en las universidades.

Avanzada



Sacristán

Página web de Edge

Aunque está empleado como cuidador y vigilante de una iglesia, el sacristán tiene muchas responsabilidades que van más allá de mantener dicha iglesia limpia y en orden, como son las constantes reparaciones menores del edificio y del terreno que lo rodea. Hay que cavar tumbas, asistir en los funerales, tañer las campanas, convocar a los lugareños a misa, etc. Como devoto creyente, el sacristán también debe prestar ayuda al párroco residente adquiriendo bienes y materiales y contratando artesanos cuando sea necesario, en especial a aquellos cuyos servicios son indispensables para el mantenimiento y funcionamiento diario de la iglesia y el camposanto. Más peligrosas sin embargo son las noches de vigilia durante las cuales el sacristán ha de velar para que nadie profane la santidad del cementerio.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Ladrón de tumbas por Sacristán con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	-	+10%	+5%	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Buscar, Conducir, Cotilleo, Escalar, Leer/escribir, Percepción, Regatear, Sabiduría académica (Teología) o Hablar idioma (Clásico), Tasar.

Talentos: Resistencia a enfermedades o Imperturbable.

Enseres: Escoba, pala, símbolo religioso (ver Capítulo 8 de WJDR).

Accesos: Burgués, campesino, iniciado, sirviente.

Salidas: Escriba, iniciado, ladrón de tumbas, menestral.



Shuulam

Realm of the Ice Queen

Pocas mujeres Ungol desarrollan poderes mágicos sin tener primero "la Visión". Así, la mayoría de las brujas – mujeres que pueden invocar los espíritus de Kislev – fueron antes Sabias. Se dice que sus poderes son una bendición y una maldición al mismo tiempo, puesto que si bien las Shuulam ayudan indudablemente a los suyos, han de pagar un alto precio para complacer a los espíritus, como el envejecimiento prematuro. Debido a esto, muchas Sabias temen la posibilidad de que los espíritus contesten su llamada. Al igual que las Sabias, aquellos que sufren un duro golpe emocional – como la muerte del marido o el hijo – también pueden ser escogidos por la Anciana Viuda y adquirir una íntima comprensión de los espíritus atormentados de Kislev. Las Shuulam que adquieren el poder de esta manera, a menudo viven solas, apenadas por la pérdida de sus seres queridos y su marchita juventud.

Requerimientos especiales: Debes de ser una mujer Ungol para entrar en esta carrera.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	+5%	+10%	+5%	+25%	+20%	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+4	-	-	-	+1	-	-

Habilidades: Sabiduría académica (Historia o Espíritus), Mando, Sabiduría popular (Kislev o Tierras Troll), Consumir alcohol o Percepción, Sanar, Intimidar, Sentir magia, Preparar venenos o Oficio (boticario o herbolario), Hablar idioma arcano (mágico), Hablar idioma (Ungol)

Talentos: Manos rápidas, Recio o Imperturbable, Magia menor (tres cualquiera), Meditación, Magia pueril (bruja).

Enseres: Las Shuulam son buenas sanadoras, así que siempre llevarán encima al menos un preparado contra venenos, equipo de boticario, una cataplasma curativa y una piel de koumiss para combatir el frío. Son bastante supersticiosas, así que llevarán encima un buen número de pequeños objetos que incluirán pedacitos de hueso, rizos de pelo, piedras raras, etc. Llevan también su distintivo chal

Accesos: Sabia.

Salidas: Demagogo, Madre Shuulam, Político, Bruja.

Avanzada especial



Snotbolista

Página web de Edge

El fútbol snotling (también conocido como snotbol) es un deporte espectáculo muy agresivo y popular en muchas ciudades imperiales, sobre todo en Middenheim; es infame tanto por la violencia de sus jugadores como por la de sus salvajes hinchas. En este antiguo y tradicional juego se enfrentan dos equipos de once jugadores en un campo de 60 metros de largo y 25 metros de ancho, con el objetivo de anotar tantos colocando la snotpelota en la portería del equipo contrario. La snotpelota es un snotling anestesiado, retorcido y atado con correas de cuero para darle forma esférica, de modo que pueda ser golpeado, pateado, arrojado y cabeceado por todo el campo. La única regla del juego es que el jugador en ataque no puede estar tocando la snotpelota con ninguna parte de su cuerpo cuando aquélla atraviesa la línea de meta; esto hace que los partidos se acaben convirtiendo en violentas trifulcas con demasiada asiduidad. Muchas ciudades poseen varios equipos rivales, algunos de los cuales se toman su régimen de entrenamiento muy en serio. Este juego es muy popular entre una cantidad sorprendente representativa de la sociedad imperial, y los snotbolistas de éxito pueden gozar de ciertos privilegios como fama o incluso el patrocinio de las personalidades respetables locales.

Nota: si estás usando el método aleatorio de elección de profesión inicial, puedes sustituir Matón por Snotbolista con el permiso del DJ.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	+1	-	-	-

Habilidades: Consumir alcohol, Esquivar, Intimidar, Jugar, Percepción.

Talentos: Golpe conmocionador, Lucha, Pelea callejera, Pies ligeros o Muy fuerte, Recio, Reflejos rápidos o Muy resistente.

Enseres: Armadura ligera (justillo de cuero con colores vivos y un número a la espalda, grebas de cuero con relleno acolchado), cofia de malla, botas de cuero duro.

Accesos: Matón, miliciano, obrero, vigilante.

Salidas: Guardaespaldas, matón, miliciano, vigilante.

Básica



Streltsi

Realm of the Ice Queen

El streltsi fue originalmente una rota de kossars de Erengard. Dirigidos por el Boyar Boydinov – un noble excéntrico obsesionado con el Imperio – empuñaron hachas largas de armas con preferencia antes que hachas, tratando de imitar las alabardas de los regimientos de Estado del Ostland. En el 2345 IC, mientras rechazaban una horda del Caos junto a aliados de Imperio, el boquiabierto boyar vio por primera vez la pólvora imperial. Sus kossars cambiaron para siempre. Ahora, muchos años después de la muerte de Boydinov, el streltsi es de los primeros maestros de armas de fuego de Kislev, armas que se veían con temor y superstición. Soldados de toda Kislev viajan a Erengard para ganar la insignia del "Berdiche y pistola" cruzadas, que se concede a cualquiera que entrena con el streltsi por más de dos temporadas.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	+10%	+5%	+5%	+5%	-	+5%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (Kislev) o Percepción, Consumir alcohol, Esquivar, Jugar o Cotilleo, Hablar idioma (kislevita).

Talentos: Puntería o Certero, Pistolero experto o Desenvainado rápido, Disparo infalible o Recarga rápida, especialista en armas (dos manos, armas de fuego).

Enseres: Todos los streltsis son distinguibles por sus uniformes que llevan bajo chalecos de cuero, polainas, y casco. Llevan un berdiche – arma de asta especialmente diseñada para mejorar la certeza con las armas de fuego que también cargan. Los Streltsi acumulan la suficiente pólvora y munición como para disparar su arma de fuego hasta 10 veces.

Accesos: Kossar, Vigilante.

Salidas: Cazarrecompensas, Chekist, Mercenario, Sargento, Veterano, vigilante, Lancero alado.

Nombre	Precio	Carga	Grupo	Daño	Propiedades	Disponibilidad
Berdiche*	20 co	100	Dos manos	BF	Rápida, impactante y agotadora	Escasa

* Requiere de dos manos para ser usada.

El **berdiche** es una adaptación de la alabarda diseñada para los streltsis de Erengard. Conocida como berdiche en el Imperio, el berdiche (originalmente Berdysh) tiene un mango de cinco pies (1,524m) y un filo de hacha de dos pies (0,60m) preparado para estabilizar una pistola de mano. Un berdiche puede ser clavado en terreno blando al coste de media acción, favoreciendo de esta manera con un +5% a las tiradas de balística cuando se realicen disparos apuntados desde armas de fuego colocadas sobre ellas.

Básica



Tratante de caballos

Realm of the Ice Queen

Los tratantes de caballos (vendedores de caballos), son notables por ser embaucadores y poco honrados. Da la impresión de que en cada establo hay un sonriente tratante ofreciendo “el mejor ejemplar que podrá encontrar, señor” descendiente “de las mas fuertes líneas de sangre del Ostermarker, señor”. Como los caballos son principales en la vida de los kislevitas, el mercado es increíblemente competitivo y los compradores deben dedicar mucho tiempo a encontrar la mejor oferta, especialmente tratando de evitar que les engañen con alguna artimaña para asegurar la venta. Algunos tratantes de mala reputación llegan a pintar los dientes podridos de blanco, vendiendo animales enfermos asegurando orgullosamente que son sementales que “engendrarán toda una casta de autenticas bellezas, señor”. Lo cierto es que el tratante al único lugar donde nunca venderá es a los mataderos, aunque éstos son una buena fuente de existencias.

Nota: Si estás tirando aleatoriamente para tu carrera inicial, y no eres originario de Kislev, puedes substituir Tratante de caballos por Burgués con el permiso del Dj.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	+5%	+5%	-	+5%	+5%	+5%	+15%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Criar animales, Carisma o Consumir alcohol, Carisma animal, Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Montar, Hablar idioma (Kislevarin).

Talentos: Negociador o ¡A correr!, Especialista en armas (lazos), Cortés.

Enseres: Si intentas hacer un buen negocio no puedes vestir de cualquier manera, así que los tratantes de caballos siempre tienen unos ropajes de calidad superior. Para controlar a sus bestias, los tratantes manejan un lazo o látigo. Además, tienen cierto número de caballos listos para vender (1d5 de diversa calidad) y tienen algo de dinero para sobornos, comida y estabular (1d10 co).

Accesos: Burgués, Drover, Domador de caballos, Mensajero, Nómada estepario.

Salidas: Burgués, charlatán, Domador de caballos, Mercader, Bribón.



Vendedor de prensa

Spires of Altdorf

Era lo acostumbrado que los escribas tuvieran el monopolio de la palabra escrita, pero esto cambió con la invención de la imprenta. Ahora los periódicos han llegado a ser comunes en los pueblos y ciudades del Imperio. Son publicados generalmente una vez al día y vienen repletos de noticias locales e historias sensacionalistas. Una gran historia puede merecer una edición especial. Los vendedores de periódicos van por las calles vociferando los titulares y tratando de aventajarse unos a otros con su teatralidad. Hay muchos editores de periódicos en cada ciudad y la competición entre ellos es salvaje. No es raro que entre vendedores rivales se organicen peleas en las calles. Irónicamente, estas agresiones a menudo llegan a ser noticia de primera plana al día siguiente.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+5%	+5%	-	-	+10%	+5%	-	+10%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Charlatanería o Prestidigitación, Carisma, Sabiduría popular (el Imperio), Cotilleo, Regatear, Percepción, Actuar (Narrador), Leer/escribir.

Talentos: Don de gentes, Pelea callejera o Callejeo.

Enseres: Macuto, 1d10 periódicos, cartelón con noticia de primera plana.

Accesos: Burgués, Mensajero, Campesino, Sirviente, Estudiante.

Salidas: Agitador, Demagogo, Artista, Mensajero, Panfletista, Bribón, Escriba, Fanático.



Verdugo

Página web de Edge

Los ejecutores se enfrentan a una ardua y ominosa tarea: son los encargados de las decapitaciones y ahorcamientos oficiales, así como de hervir las cabezas de los criminales degollados para colocarlas sobre picas y demás lugares a modo de advertencia. Hasta el más embrutecido de los verdugos acaba cayendo en la bebida, y muchos ceden a la tensión y acaban suicidándose. Debido a sus espantosas actividades, los verdugos suelen ser despreciados por la comunidad, odiados e incluso víctimas de represalias por parte de los familiares de los difuntos. Esgrimen un gran hacha o espadón con más potencia que elegancia, y a menudo se ven obligados a golpear repetidas veces el cuello de un malhechor (un espectáculo dantesco que atrae a la muchedumbre ávida de sangre).

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
+10%	-	+10%	+5%	-	-	+10%	-
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+3	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Consumir alcohol, Intimidar, Jugar o Percepción, Sanar o Buscar.

Talentos: Amenazador, Especialidad en armas (A dos manos), Golpe poderoso, Imperturbable, Lucha, Muy fuerte.

Enseres: Arma grande (hacha a dos manos o espadón), 10 metros de cuerda, capucha de verdugo.

Accesos: Carcelero, guardaespaldas, matón, obrero, soldado, vigilante.

Salidas: Alguacil, carcelero, guardaespaldas, interrogador, matón.



Vieja del pantano

Barony of the Damned

Las viejas del pantano son muy comunes en las aldeas de Mousillon. Cargan cubos repletos de ranas y caracoles que han ido cogiendo en el pantano (a menudo sus a menudo sus maridos, hijos, o padres) y los destripan posteriormente. La vieja del pantano no solo es experta en destripar y limpiar caracoles y ranas, forma parte importante de la estructura social de las aldeas. Las viejas del pantano tienden a tener conocimientos sobre el mundo exterior, en ocasiones se les permite abandonar la aldea durante cortos espacios de tiempo para encontrar hierbas útiles u otras cosas necesarias de las aldeas vecinas. Algunas viejas del pantano son expertas en el uso de hierbas, medicina popular, y de otros esotéricos pero prácticos menesteres. Es rara la vieja del pantano que no sabe que sucede en su aldea, por ello tienen una sólida reputación de cotillas,

narradoras y son origen de muchas extrañas supersticiones.

Las viejas del pantano son casi siempre mujeres, y es una gran vergüenza para un hombre trabajar con el cubo en el pantano.

Nota: Con el permiso del Dj, cuando tires por tu carrera inicial, puedes substituir esta profesión por Miembro de séquito.

Características primarias							
HA	HP	F	R	Ag	Int	V	EM
-	-	-	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%
Características secundarias							
A	H	BF	BR	M	Mag	PL	PD
-	+2	-	-	-	-	-	-

Habilidades: Sabiduría popular (una cualquiera), Tasar, Cotilleo, Regatear, Percepción, Buscar, Oficio (cocinar).

Talentos: Negociador, Recio o Errante, Audaz, Callejeo.

Enseres: Cubo repleto de entrañas, intestinos de rana, conchas de caracol, cuchillo afilado.

Accesos: Osamentero, Miembro de séquito, Campesino.

Salidas: Batelero, Osamentero, Miembro de séquito, Cazador de ranas, Peregrino del grial, Herrimault, Sirviente, Menestral, Vagabundo, Anciano de aldea.

Básica

Tablas alternativas de carrera inicial

Si el DJ desarrolla una campaña donde los personajes deben ser naturales de donde se desarrolle la misma, puede preferir asignar carreras para humanos basadas en la región o el tipo de entorno. La región es un factor importante en cuanto a que carreras pueden o no ser asignadas, especialmente para campañas o aventuras fuera del Imperio. Esto dará con menos posibilidades de que un personaje esté fuera de lugar y dará con profesiones más adecuadas. Si crees que hay más de una categoría adecuada, como DJ deberás escoger bajo cuál realizar la tirada. Comienza tirando 1d10. Con un resultado de 1-2, determina la profesión tirando 1d100 en la tabla de **Carreras según región**. Con un resultado de 3-10, determina la carrera tirando 1d1000 en la tabla de **Carreras según entorno**.

Carreras según región

Esta tabla de carreras según región define las diferentes posibles regiones como sigue:

Imperio: Se trata del Imperio en sí, abarcando la extensión en el centro del territorio, así como los centros de población como Altdorf, Nuln, y Talabheim.

Norte: Esta área comprende las tierras de alrededor del Mar de las Garras. Desde Norsca a las Tierras yermas y desde Erengrad a la costa septentrional de Bretonnia.

Sur: Esta es el área al sur del Imperio y cubre los Reinos fronterizos y las Tierras yermas y puede estirarse hasta las tierras que bordean el Mar del sur.

Este: Esta zona comprende Kislev y las tierras altas del este así como los márgenes más orientales del Imperio.

Oeste: Las tierras al oeste de las Montañas Grises, principalmente Bretonnia y Estalia así como partes de Tilea.

Carreras según entorno

Esta tabla define los diferentes posibles entornos como sigue:

Urbano: Comprende todas las grandes ciudades y puede incluir los pueblos más grandes, especialmente si esos pueblos son centros de comercio o de gobierno.

Rural: Esto cubre la mayor parte de la población del Viejo mundo, los tractos de tierra que han sido colonizados y cultivados o que al menos, han cambiado debido a la presencia de humanos.

Costa: Incluye pequeños y grandes asentamientos en la costa, se trata simplemente del área rural cercana al mar. Aquellos que vivan en grandes ciudades costeras pueden escoger tirar en entorno Urbano si así lo desean.

Agreste: Incluye los márgenes, pantanos, brezos, breñales, montañas y así. Lugares donde son pocos los humanos que van y no han sido tocados por la civilización.

Carreras según región

Carrera	Imperio	Norte	Sur	Oeste	Este
Aprendiz de bruja					01 - 13
Aprendiz de hechicero	01 - 16				
Anacoreta			01 - 12		
Merodeador del páramo			13 - 24		
Domador de osos					14 - 26
Vasallo		01 - 16			
Cadete				01 - 06	
Pastor de Carcassonne				07 - 14	
Cenobita			25 - 36		
Chekist					27 - 39
Explorador de las profundidades				15 - 20	
Drover	17 - 22				40 - 52

Espadachín				21 - 28	
Propietario libre		17 - 32			
Vieja del pantano				29 - 36	
Peregrino del grial				37 - 44	
Cazador astado	23 - 30				
Herrimault				45 - 54	
Kossar kislevita					53 - 65
Caballero novel				55 - 66	
Hombre de armas	31 - 38		37 - 48	67 - 74	
Bárbaro		33 - 48			66 - 72
Mediador				75 - 80	
Mercenario	39 - 53	49 - 56	49 - 60	81 - 84	73 - 79
Berserker nórdico		57 - 72			
Penitente	54 - 68				
Corsario nórdico		73 - 88			
Escaldo		89 - 94			
Escudero	69 - 83		61 - 72	85 - 92	
Nómada estepario					80 - 92
Streltsi					93 - 98
Místico strigano	84 - 91		73 - 86	93 - 96	99 - 00
Hostigador del pantano			87 - 00		
Cazador de ranas				97 - 00	
Ballenero	92 - 93	95 - 00			
Fanático	94 - 00				

Carreras según entorno

Carrera	Urbano	Rural	Costa	Agreste	Carrera	Urbano	Rural	Costa	Agreste
Agitador	001-018	001-008	001-007	-	Minero	-	489-504	477-490	471-522
Boticario	019-042	-	-	-	Arriero	-	505-520	491-504	523-576
Alguacil	043-060	009-024	008-021	-	Vendedor de prensa	565-582	-	-	-
Barbero cirujano	061-078	-	-	-	Noble	583-594	521-536	505-518	-
Batelero	079-096	025-048	022-049	001-036	Forajido	-	537-552	519-532	577-648
Guardaespalda	097-114	049-064	050-063	037-072	Escolta	-	553-568	533-546	649-684
Osamentero	115-132	065-072	064-070	-	Campefino	-	569-592	547-574	-
Cazarrecompensas	133-150	073-096	071-091	073-126	Peregrino	595-606	593-608	575-588	685-720
Burgués	151-180	097-112	092-105	-	Gladiador	607-630	-	-	-
Miembro de séquito	181-186	113-128	106-119	127-162	Sicario	631-654	-	-	-
Cartógrafo	187-204	129-144	120-133	163-198	Anecdotista	655-672	609-632	589-609	-
Carbonero	-	145-160	-	-	Golfo	673-680	633-648	610-623	-
Deshollinador	205-228	-	-	-	Cazarratas	681-710	649-664	624-637	-
Cochero	229-246	161-184	134-154	-	Guardia fluvial	711-722	665-680	638-651	-
Diletante	247-270	185-200	155-168	-	Patrulla de caminos	-	681-704	652-665	-
Recogedor de excrementos	271-288	-	-	-	Bribón	723-740	705-720	666-679	721-746
Embalsamador	289-300	-	-	-	Escriba	741-764	721-736	680-693	-
Artista	301-324	201-224	169-189	-	Marinero	-	-	694-735	-
Exconvicto	325-342	225-248	190-210	199-232	Vidente	765-770	737-752	736-749	747-766
Recaudador de impuestos	343-366	249-264	211-231	-	Sirviente	771-782	753-768	750-763	-
Granjero	-	265-288	232-245	-	Guardia de cloacas	783-800	-	-	-
Barquero	367-390	289-304	246-259	-	Esclavo	801-806	769-776	764-770	767-780
Pescador	-	305-320	260-294	-	Contrabandista	807-818	777-792	771-798	781-810
Tahúr	391-414	-	-	-	Soldado	819-836	793-816	799-819	811-854
Ladrón de tumbas	415-426	321-336	295-308	-	Estibador	837-848	817-824	820-840	-
Guardatumbas	427-438	337-352	309-322	-	Estudiante	849-866	825-832	841-847	-
Hechicero vulgar	439-455	353-376	323-343	233-286	Guardián del templo	867-872	833-840	848-854	855-874
Aprendiz de hechicero tradicional	-	377-392	344-357	287-326	Ladrón	873-900	841-848	855-861	875-904
Tratante de caballos	-	393-400	358-371	327-342	Matón	901-924	849-856	862-868	905-928
Cazador	-	401-424	372-385	343-414	Peajero	-	857-880	869-882	-
Iniciado	456-480	425-440	386-399	415-440	Saqueador de tumbas	925-936	881-896	883-889	929-964
Carcelero	481-504	441-456	400-413	-	Menestral	-	897-912	890-903	-
Farolero	505-522	-	-	-	Vagabundo	937-948	913-928	904-917	-
Litigante	523-540	-	-	-	Ayudante de cámara	949-966	-	-	-
Guardia marina	-	-	414-448	-	Vigilante	967-982	929-952	918-931	-
Mensajero	541-552	457-472	449-462	441-470	Sabia	983-000	953-968	932-955	965-000
Miliciano	553-564	473-488	463-476	-	Leñador	-	969-000	956-980	-
					Hundenaves	-	-	981-000	-

Habilidades y talentos según Culto

Como iniciado o miembro de otra carrera religiosa, el jugador deberá decidir cuando es su dios patrón y a que iglesia el sirve. Los jugadores pueden aprender más acerca de las diferentes Fes del Viejo mundo en el **capítulo 8: religión y creencias** del manual de Warhammer. La elección del santo patrón garantiza al personaje otra habilidad o talento, como se detalla en **Habilidades de la iglesia** y el apartado de **Talentos** de la descripción de cada diós. Esta información ha sido introducida aquí para tenerlo más a mano.

Culto a Manann

Los iniciados de Manann comienzan con la habilidad de nadar además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Manann pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades como parte de sus carreras: Remar, Navegar y Oficio (reparar naves).

Culto a Morr

Los iniciados de Morr comienzan con la habilidad de Intimidar además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Morr pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Sabiduría académica (nigromancia), Amenazador y Oficio (embalsamador).

Culto a Myrmidia

Los iniciados de Myrmidia comienzan con el talento de Golpe conmocionador además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Myrmidia pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Mando y Especialista en armas (tres cualesquiera).

Culto a Ranald

Los iniciados de Ranald comienzan con la habilidad de Prestidigitación además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Ranald pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Esconderse, Suerte y Movimiento silencioso.

Culto a Shallya

Los iniciados de Shallya comienzan con la habilidad de Sanar además de sus habilidades normales por carrera. Aunque la carrera de iniciado ya posee esta habilidad, esto la favorecerá como si la tuviera dos veces, dándole un bono de +10% (ver maestría en habilidad en el **Capítulo 4: habilidades y talentos** del manual de juego). Los sacerdotes de Shallya pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Resistencia a enfermedades, Oficio (boticario) y Oficio (herbolario).

Culto a Sigmar

Los iniciados de Sigmar comienzan con la habilidad de Sabiduría popular (enanos) además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Sigmar pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Mando, Hablar idioma (Khazalid), y Especialista en armas (a dos manos).

Culto a Taal y Rhya

Los iniciados de Taal y Rhya comienzan con la habilidad de Supervivencia además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Taal y Rhya pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Carisma animal y Orientación (tanto la habilidad como el talento).

Culto a Ulric

Los iniciados de Ulric comienzan con el talento de Golpe poderoso además de sus habilidades normales por carrera. Los sacerdotes de Ulric pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Intimidar, Frenesí y Especialista en armas (a dos manos).

Culto a Verena

Los iniciados de Verena comienzan con la habilidad de Percepción además de sus habilidades normales por carrera. Aunque la carrera de iniciado ya posee esta habilidad, esto la favorecerá como si la tuviera dos veces, dándole un bono de +10% (ver maestría en habilidad en el **Capítulo 4: habilidades y talentos** del manual de juego). Los sacerdotes de Verena pueden, opcionalmente, aprender las siguientes habilidades y talentos como parte de sus carreras: Sabiduría académica (dos cualesquiera), Hipnotismo, Lengua secreta (una cualquiera).

Oraciones y bendiciones

En ocasiones, un personaje rezando en una capilla o templo no atraerá solamente la atención de la deidad a la que se dirija, también puede darse algún resultado milagroso. Quizá el personaje reciba una señal, una manifestación que le muestre el siguiente paso en el camino de su aventura. El personaje puede recibir una bendición especial – un bono para su próximo desafío o algún tipo de sagrado aumento a sus armas. El Dj determinará cuando, y si tal cosa debe suceder, a continuación encontrarás algunas pautas básicas:

- Diferentes dioses cuidan de diferentes cosas. Un héroe rezando a Taal para que le guíe en sus esfuerzos para salvar una antigua arboleda tiene más posibilidades de ser escuchado que un héroe que ore a Grungni para que le ayude en un conflicto político.
- Las bendiciones rara vez se dan sin sacrificios. Los dioses se impresionan ante sacrificios significativos. Un indigente que da su última moneda al altar de Sigmar es más probable que sea oído que un Conde Elector que done una estatua de oro.
- Las bendiciones son raras. Y todavía más raras si no hay una gran necesidad. Un personaje que ore a Ulric para que le ayude en la batalla puede ser oído, pero es difícil que Ulric le de fuerzas a menos que la batalla sea de vital importancia (el personaje es superado en número, la batalla decidirá el destino de la familia del personaje, la batalla es para la defensa de un templo de Ulric, etcétera).

Las bendiciones por lo general serán concedidas a los personajes que sigan devotamente a su deidad, aunque los que sean debidamente reverentes en sus oraciones podrán ser escuchados y ser depositarios de una bendición.

Las bendiciones pueden aparecer de muchas formas, y será cosa del Dj decidir la más adecuada, teniendo en cuenta las circunstancias, la naturaleza de la deidad implicada, y la historia pasada del personaje. Así, podrían ser bendecidos con un pequeño bonificador a una prueba, el uso una sola vez de una habilidad o talento que no se posea, o con un hechizo de un solo uso. El Dj es libre de inventar nuevos tipos de bendición, pero no deberían ser más poderosos que los ejemplos aquí dados salvo en circunstancias realmente milagrosas.

Un personaje bendecido sentirá como un leve fuego en su corazón, una brisa que sólo él sentirá, un sonido que sólo él podrá oír. Es una cosa sutil. Los Dioses generalmente no hablan con los mortales ni caminan entre ellos. Una bendición es una cosa de Fe—el personaje tendrá la certeza de que su Dios está con él; sin que hayan pruebas fehacientes de que así sea.

Si el Dj desea proporcionar una bendición muy poderosa, sugerimos que venga acompañada de los heraldos más espectaculares—cuernos celestiales que suenan a lo lejos, las nubes abriéndose para dejar paso a los rayos del sol que caen directamente sobre el personaje, la aparición de un ser celestial señalando al personaje bendecido, y cosas por el estilo. Obviamente, este tipo de acontecimientos debe ser tan raros que mil jugadores podrían jugar durante mil vidas y no darse nunca.

