

Dossier del Sur del Viejo Mundo

Documento proporcionado por IGARol

Sinopsis:

Recopilación y Traducción de Textos, Líneas Temporales, Mapas, Diccionarios Geográficos y Ambientación Acerca Del Sur Del Viejo Mundo, Basado en los archivos de

Créditos:

Alfred Nuñez Jr. (<http://www.madalfred.darcore.net/>)

Material adicional desarrollado por Niels Arne Dam y el Collegium Historica

Traducción por Nit



INDICE

DOSSIER DEL SUR DEL VIEJO MUNDO.....	1
HISTORIA GENERAL DEL SUR DEL VIEJO MUNDO.....	3
1 LA EDAD ARCÁICA	3
2 EL PERIODO CLÁSICO	4
3 LA EDAD OSCURA EN EL SUR	5
4 LAS GUERRAS ÁRABES	6
5 EDAD DE LA RECUPERACIÓN	6
6 EL REGRESO DE LOS ELFOS Y EL AUGE DE ESTALIA	7
PRINCIPADOS FRONTERIZOS.....	10
1 HISTORIA DE LA REGIÓN	10
2 LÍNEA TEMPORAL DE LOS PRINCIPADOS FRONTERIZOS.	11
3 DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE LOS PRINCIPADOS FORNTERIZOS	13
ESTALIA.....	14
1 HISTORIA DE LA REGIÓN	14
2 LINEA TEMPORAL DE ESTALIA	15
3 DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE LOS REINOS ESTALIANOS	17
TILEA.....	19
1 HISTORIA DE LA REGIÓN	19
2 LINEA TEMPORAL DE TILEA.	20
3 DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE LAS CIUDADES TILEANAS.	21

HISTORIA GENERAL DEL SUR DEL VIEJO MUNDO

1 LA EDAD ARCÁICA

A diferencia de las tierras que se convirtieron en el Imperio y Bretonia, el sur del Viejo Mundo fue relativamente poco influido por las civilizaciones de Enanos y Elfos. La primera migración humana desde el sur se produjo cientos de años después de que la Raza de los Elfos prevaleciera sobre los invasores que surgieron en el mundo, cuando las Puertas del Caos se derrumbaron. Estas tribus seminómadas se asentaron a lo largo de los valles de los ríos y la costa de Estalia, Tilea, y el suroeste de lo que actualmente se conoce como los Principados Fronterizos.

Los Elfos fueron los primeros en "descubrir" a estos seres humanos a lo largo de sus rutas comerciales con Barak Varr y la fortaleza enana sureña de Karaz Ankor. Los Elfos establecieron colonias comerciales a lo largo de esta ruta con el fin de aprovechar las posibilidades de comercio. Sin embargo, el comercio entre elfos y humanos no fue importante, pues ninguna de las partes tuvo mucho interés. Sin embargo, los seres humanos aprendieron mucho de la interacción y no pasó mucho tiempo antes de la primera civilización Humana apareciera en el Viejo Mundo.

Los estudiosos no están seguros en cuanto a que civilización surgió en primer lugar, principalmente porque hay muy pocas pruebas al respecto, a parte de antiquísimos cuentos populares, transmitidos a través de los siglos. Tal vez lo sepan los Elfos, pero lo más probable es que no consideren el conocimiento acerca de las primeras civilizaciones humanas como terriblemente importante.

La legendaria ciudad de Tylos fue fundada en el extremo norte de lo que hoy se conoce como el Mar Tileano, cerca de la bifurcación de las Montañas Abasko e Irrana. Poco después, la Guerra de Venganza entre Elfos y Enanos estalló en las tierras al norte de los montes Irrana. Inmediatamente, buques de guerra enanos - irónicamente contruidos con métodos aprendidos de ingenieros navales elfos - aseguraron el flanco sur de Karak Ankor, patrullando el Golfo Negro y el este del Mar del Sur. Muchos Elfos en el sur del Viejo Mundo trataron de emular a la marina de Ulthuan; se retiraron del Mar del Sur para prestar servicios de transporte tropas y suministros a las colonias en el norte. Una ofensiva desde el sur, puesta en marcha por los Enanos de Dwarfholds, finalmente expulsó a los elfos de estas regiones del sur del Viejo Mundo.

A pesar de la falta de comercio con los Elfos, Tylos se desarrolló rápidamente y amplió su influencia al norte y centro de Tilea, hasta el punto de recibir tributos en forma de esclavos de las tribus vecinas. Desarrolló relaciones comerciales con la ciudad-estado de Estacrez, que fue fundada en la punta suroeste de los montes Abaskos, así como con los avanzados reinos de la antigua Arabia. El prometedor futuro de Tylos fue cercenado drásticamente por una serie de catastróficos sucesos, y pareció que desde el cielo llovía la destrucción sobre la ciudad. Al parecer, de la noche a la mañana, la tierra devastada se convirtió en pantanos fétidos y la nefasta ciudad de Tylos desaparece de la historia.

Fundada más o menos en la misma época que de Tylos, Estacrez extendió su influencia en el sur de Estalia. Su posición le permitió continuar el comercio con algunos los Elfos durante la guerra entre Ulthuan y Karaz Ankor. Con la caída de su vecino Tylos, Estacrez aumentó de su comercio con los árabes. Desafortunadamente, el crecimiento del poder de Nagash en las tierras áridas tiene como consecuencia el declive del comercio y la derrota y retirada de los Elfos del Viejo Mundo. Una serie masiva de terremotos y erupciones volcánicas en las Montañas del Fin del Mundo provocó réplicas de estos terremotos a través de las otras cadenas montañosas



como la Abaskos. Un fuerte seísmo, tras una serie de potentes tormentas torrenciales, provocó un inmenso corrimiento de tierras, que enterró la primera gran ciudad de Estalia y su población. Las pocas personas que sobrevivieron milagrosamente viajaron muy lejos de esta maldita tierra.

Aunque Tylos desaparece de la historia, sumergida en las marismas, una colonia de su pueblo hicieron su propia marca en la arcaica Tilea. Estos sobrevivientes vivieron entre los Altos Elfos situado en la colonia donde hoy en día se alza la ciudad de Remas. Dado que la Guerra Enano-Elfica se esparció por las tierras de Tilea, todos los asentamientos Elfos fueron sitiados. La presión de los ejércitos enanos obligó a los Elfos a abandonar una de sus colonias (Remas) a los humanos para poder concentrarse en la defensa de las demás en la región. La retirada de los Elfos de la antigua Remas permitió a los Enanos hacer lo mismo, dejando a los seres humanos para construir allí su civilización.

Como los sucesores de Tylos, los antiguos Remeanos se refieren a su reino como el Imperio Eterno. En realidad, el Imperio Eterno nunca alcanzó la vitalidad de Tylos y tampoco fue eterno. Su expansión fuera de las inmediaciones del centro de Tilea fue muy limitado, aunque mantuvo el poder en esa zona durante casi mil años. Su principal socio comercial fue el antiguo reino Arabe de Nehekhara, aunque los disturbios en esas tierras eventualmente salpicaron el final del Imperio Eterno. De los registros arqueológicos, parece que la antigua Rema adoptó como su dios a Solkan, ya sea como dios de la Guerra o deidad principal, en la última parte de su historia. Se especula entre los especialistas que esta adopción de una deidad con doctrinas extremas podría estar relacionada con la caída de Nehekhara.

A su declive sucedió una guerra contra un enemigo desconocido. Los detalles todavía se mantienen en el nebuloso ámbito del mito y la especulación, pero se cree que el Imperio Eterno llegó a un final desastroso con los antiguos Remeanos abrasados en su tierra. Con su ciudad principal destruida, el legado de Tylos llegó a su fin cuando un gran terremoto devastó la región.

2 EL PERIODO CLÁSICO

Existe un debate acerca de cuándo la época clásica se inició en el sur del Viejo Mundo. Muchos estudiosos Imperiales afirman que tal época no comenzará hasta que Sigmar fue coronado Emperador. Para apoyar su argumento, estos historiadores han encontrado registros que ligan de la fundación de las grandes ciudades Tileanas con el primer año del reinado de Sigmar. Esta datación de eventos les permite también afirmar que Altdorf es la más antigua, la ciudad continuamente habitada en el Viejo Mundo. Historiadores que no están sujetos a las doctrinas Sigmaritas han autenticado pruebas que sitúan el aumento de las ciudades clásicas del sur del Viejo Mundo a un período de mucho anterior.

La primera de estas ciudades se fundó en los alrededores de la Laguna de Lágrimas en los Principados Fronterizos. La gente de la región, conocidos como Darianos, comenzaron a comerciar con Barak Varr y ganaron mucho de sus relaciones con los Enanos. Incesantes incursiones de las tribus de “pieles verdes” y sus parientes de la región del sur conocida como *Badland*, empujaron a los Darianos a una alianza política para garantizar un cierto grado de seguridad y defensa. De esta necesidad surge la poderosa Liga Dárica.

Encabezada por la tradición marcial de Solania y el poder económico de Myrmidens, la Liga Darica tuvo la suficiente fuerza para empujar a los pieles verdes fuera de la zona occidental de las tierras y mantener la seguridad durante siglos. Con el tiempo, sin embargo, la gran rivalidad entre las dos grandes Ciudades-Estados Daricas provocaron la guerra entre ellas y el debilitamiento de la Liga.



Al oeste, los Tileanos y Estalianos fundaron sus grandes ciudades. La mayoría de éstas se establecieron sobre las ruinas de las antiguas colonias Elficas. Los Tileanos fueron los primeros en establecer una red de comercio en todo el sur del Viejo Mundo, incluido Barak Varr, estableciendo colonias mercantiles (Consulados del Mar) en las ciudades Estalianas, algunas aldeas Bretonias (que se convertirían en Brionne y Querelles), y la ciudad mercantil Imperial de Nuln. En muchos casos, sacerdotes de Verena acompañaron a los comerciantes Tileanos para extender la justicia de Verena, registro de transacciones, y aprender lo que podían de los pueblos a los que se enfrentaron. De esta manera, el dialecto arcaico de Tilea, comúnmente conocida como “lengua clásica”, se fue extendiendo por todo el Viejo Mundo.

Al igual que sus vecinos Tileanos, el pueblo de Estalia era gente de mar, así como agricultores. Establecieron rutas de comercio con los Emiratos Árabes en el sur y con el oeste de las tribus Bretonas. Algunos antiguos registros indican que existía comercio con Albion, pero estas informaciones son vistas con cierta sospecha.

3 LA EDAD OSCURA EN EL SUR

El desarrollo cultural en el sur del Viejo Mundo se detuvo con la invasión masiva de los Orcos de 474 CI, que barrió las formidables defensas de Barak Varr. La horda de pieles verdes invadió la región y destruyó la Liga Darica. Sin detenerse, la horda condujo sus fuerzas a través de Tilea, derrotando los ejércitos supervivientes y devastando los campos en su camino hacia Estalia. Aunque muchos murieron en la invasión, la fuerza de las grandes fortificaciones y ciudades Estalianas y Tileanas permitió a los habitantes evitar la misma suerte de la Liga Darica.

A pesar de su éxito inicial en la masacre, la fuerza orca estaba demasiado extendida. Los restos de los ejércitos de Tilea y Estalia comenzaron un largo y lento proceso de eliminación de las amenazas verdes de sus tierras. La mayoría de los combates tuvieron lugar en campo abierto, pero los constantes peligros planteados por los pieles verdes redujeron la actividad agrícola. Las hambrunas eran comunes en todo el sur del Viejo Mundo, así como las enfermedades. Pasarían siglos antes de que los Tileanos y Estalianos fueran capaces de expulsar a los orcos y volver a establecer un nivel de normalidad en sus tierras. En contraste, la antigua civilización en las tierras de los Principados Fronterizos desapareció para siempre y la zona se mantuvo con pequeños asentamientos humanos en las estribaciones de las colinas y las Montañas Negras. Tribus nómadas de Orcos y Goblins se asentaron en la zona central y del sur.

La llegada de los señores de la guerra Bretones y sus séquitos a estas tierras cambió el equilibrio de poder. Los Bretones expulsaron y sustituyeron a las familias gobernantes nativas de la región. Sin embargo, desde el punto de vista de un campesino, los nuevos amos no eran mejores que los anteriores. Con el tiempo, los gobernantes Bretones se entremezclaron con los restos del viejo orden.

Un desastre más acosó las tierras del sur del Viejo Mundo. La Peste Negra que se inició en 1111 CI en el Imperio se propagó por todo el Viejo Mundo. La devastación causada por esa enfermedad provocó numerosos muertos y aldeas enteras quedaron despobladas. Incluso las tribus de pieles verdes quedaron afectadas y muchos de ellos perecieron también.

Al final de este período, la migración a los Principados Fronterizos desde el Imperio comenzó a crecer. Algunos lo hicieron para escapar de la anarquía imperante en la Edad de las Guerras en el Imperio, otros por las oportunidades que representaban las despobladas tierras de los Principados Fronterizos.



4 LAS GUERRAS ÁRABES

Cuando el sur del Viejo Mundo comenzaba a recuperarse de la ruinosa pestilencia, otra amenaza apareció en su horizonte. Los corsarios Arabes se volvieron cada vez más audaces con los años e incrementaron sus ataques en las costas de Estalia y Tilea. Las incursiones finalmente culminaron con la invasión árabe de la isla de Sartosa, que había sido colonizada por inmigrantes Norse más de doscientos años antes. Desde su reducto en la isla, los corsarios intensificaron sus ataques, así como incursiones esclavistas a lo largo de la costa norte del Golfo Negro y a lo largo de los ríos de la región. Estos invasores se mantuvieron lejos de los Enanos de Barak Varr.

Una mayor invasión árabe se produjo dos siglos más tarde. El objetivo principal fue Estalia, con un frente secundario, una expedición sobre Tobaró en un fracasado intento de asegurar el flanco de su esfuerzo principal. Las eternas pugnas entre reinos y ducados Estalianos terminaron ante la invasión, pero muchos de sus habitantes huyeron a las Montañas en la Irrana. Pronto, sólo la ciudad de Magritta se mantuvo desafiante, aunque sitiada.

Guerreros de todo el Viejo Mundo dejaron de lado sus diferencias y se unieron en una Cruzada contra la invasión Árabe. Muchas batallas se libraron antes de que las ciudades y las gentes de Estalia fueran capaces de expulsar a los invasores. La liberación de Sartosa se prolongó unas décadas más, antes de la expulsión de los corsarios.

La guerra no terminó allí. Muchas de las Órdenes de Caballería y las fuerzas mercenarias ansiaban más riquezas y gloria y los gobernantes locales querían estos insubordinados y fuerzas peligrosas fuera de sus tierras. Por tanto, buques Estalianos, principalmente los de Magritta, se aprovecharon de su sed de sangre y transportaron muchos de estos guerreros al norte y el oeste de las costas de Arabia. Con sus energías gastadas, los árabes no pudieron resistir en las etapas iniciales de esta contra invasión. Muchas ciudades y pueblos cayeron ante los incursores Viejo Mundanos, incluido el entonces Sultán de la ciudad Árabe de Istrabul.

La destrucción de Istrabul resultó ser el catalizador para la reacción Árabe. Ejércitos desperdigados (perdidos) en el desierto atacaron entonces con una fiereza que los cruzados no habían previsto. Donde una vez hubo victorias para los invasores, ahora experimentaron la derrota. Los cruzados se abrieron camino luchando con crecientes pérdidas hacia la costa de Arabia y sus puertos marítimos. Alzamientos y revueltas convirtieron estos (relativamente) seguros refugios en lugares peligrosos. En represalia, los cruzados incendiaron estas ciudades portuarias a fin de cubrir su propia evacuación. Buques de Tilea y Estalia transportaron los restos de las fuerzas cruzadas de vuelta a los puertos del sur del Viejo Mundo, desde donde estos guerreros podrían regresar a casa.

5 EDAD DE LA RECUPERACIÓN

Algunos estudiosos Tileanos proclamaron el año que siguió a la expulsión de los árabes de Estalia como la Era de la Exploración. Afirman que durante esta época Marco Colombo, el fundador de la familia gobernante de Trantio, "descubrió" Lustria y trajo riquezas de esas tierras extranjeras. Otros estudiosos se muestran escépticos al respecto, al no haber registros históricos que evidencien un logro tal en ese momento, ni realmente creen que podría haber una expedición que escapara al conocimiento de los Altos Elfos. Más probablemente, la familia Colombo reclamó con posterioridad la gesta, en un intento de atribuirse el descubrimiento, realizado siglos más tarde por el explorador nórdico Eric el Perdido. También hay algunos registros históricos en el Templo de Verena en Remas que sugieren que Colombo no era más que un pirata que atacó buques de otras ciudades Tileanas, así como Estalianas y de Arabia. Por otra parte, existen unas placas sobre Lustria situadas a la entrada del palacio de Trantio en honor a Marco Colombo.



No cabe duda de que las ciudades-estado Tileanas aprovecharon el fin de las hostilidades con Arabia para ampliar su red de comercio. Este incremento comercial se desarrolló en competencia directa entre las propias ciudades tileanas, así como con los puertos estalianos, principalmente con Magritta. Escaramuzas, en particular en el mar, eran comunes entre las ciudades competidoras. Por otra parte, los corsarios Arabes volvieron a acosar a los mercaderes, mientras los piratas Viejomundanos aumentaban. A veces, estos bandidos del mar batallaban entre sí por el derecho a atacar a un buque mercante, lo que permitía a la presa tratar de escapar intacta. Como consecuencia, numerosos piratas Viejo-mundanos se unieron para controlar las costas de Sartosa a Luccini.

La Guerra de los Magos, que comenzó en Middenheim, se derramó a través de las montañas y también afectó la sociedad del sur del Viejo Mundo. Los magos imperiales en fuga fueron perseguidos por los cazadores de brujas de Sigmar, Mórr y (en menor medida) de Solkan, que deseaban "salvar" las almas de sus presas purificándolas a través de la llama. Emisarios del Gran Teogonista (del cada vez más desmoronado Imperio de Sigmar) trajeron la prueba de la mancha del Caos en los magos a sus homólogos religiosos. Pronto, otros cultos (con las excepciones de Shallya y Ranald) se sumaron a la persecución y la quema de brujas y magos. El esfuerzo en Principados Fronterizos fue más difícil, ya que la tierra era mucho menos "civilizada". Las artes arcanas en el Viejo Mundo fueron brutalmente reprimidas durante los siguientes tres siglos, con muchos de sus practicantes supervivientes empujados a la clandestinidad.

La visión actual de muchos eruditos Tileanos es que el año 2000 CI anunció los albores de la Edad de la Ilustración. Este término resulta poco apropiado en la medida en que en estos años se caracterizaron tanto por avances en el arte, la cultura y la prosperidad como por la presencia de la peste, el hambre y las guerras. Algunos estudiosos atribuyen estas calamidades malévolas a vapores que emanan de las Marismas Enfermizas (Plagaskaven). Si bien esta teoría es plausible para el norte de Tilea, es exagerada su aplicación al resto del sur del Viejo Mundo.

Las guerras fronterizas entre el norte de Estalia y el suroeste de Bretonia se convirtieron en frecuentes porque cada una de las partes trató de ganar tierras a expensas de la otra. Los Reinos Estalianos también lucharon entre sí por la influencia y la tierra, así como contra los ducados independientes Irrananos. Los Bretonianos trataron de extender su influencia hacia el sur también, pero sin resultados, y lo mismo hicieron en el norte de Tilea, aunque sus continuos intentos también fracasaron.

Por entonces, rumores sobre una gran guerra en el norte de las tierras de Kislev provocó la marcha de muchas compañías mercenarias. Debido a su ausencia, la paz reinó en todo el sur del Viejo Mundo durante los pocos años en los que el Imperio, Kislev y Norsca lucharon por la supervivencia.

6 EL REGRESO DE LOS ELFOS Y EL AUGE DE ESTALIA

En el año 2150 (Cronología Imperial), regresaron los Elfos al Viejo Mundo navegando hasta Marienburg y firmando un tratado con las grandes casas de mercaderes de la ciudad, por el que se convertían en los agentes comerciales exclusivos de los Elfos de Ulthuan. Este golpe hizo fracasar los intentos de las diversas ciudades Estalianas y Tileanas llegar a acuerdos comerciales con los Elfos.

Los poderes mercantiles en el sur reaccionaron de formas diferentes. Los Tileanos vieron una oportunidad de ampliar su influencia, por lo que firmaron acuerdos con Marienburg para ser socios comerciales y bancarios. Por su parte, Bilbali, capital del reino Estaliano de Tigarre, fue golpeada duramente por el giro de los acontecimientos. Su comercio naval se vio entorpecido en gran medida por los piratas de Brionne, que eran sospechosos de trabajar con la connivencia con los mercaderes de Marienburg. Como respuesta, Bilbali utilizó



los canales diplomáticos para llegar a acuerdos comerciales con L'Anguille y Bordeleaux, rivales de Marienburg y Brionne, respectivamente.

Magritta, irritada también por la alianza entre sus rivales Tileanos y Marienburg, concentró sus esfuerzos en el fortalecimiento de su red comercial con los califatos y emiratos de Arabia y la expansión hacia las lejanas costas de las Tierras del Sur, Ind y Cathay. Esta extensión colocó a los Estalianos en competencia comercial directa con los Elfos, lo que desembocó en varios enfrentamientos armados en alta mar. Magritta asumió de buena gana el riesgo de una guerra contra los Elfos, mientras estas nuevas rutas comerciales la enriquecían.

Harta de los saqueos de los corsarios de Brionne, Bilbali encabezó una coalición de reinos y ducados del norte de Estalia contra el Ducado de Brionne. Los aliados Bretonianos de Bilbali convencieron a su rey de que la incursión era un asunto local, causado por el apoyo a la piratería por el duque Brionne. En ese sentido, sus argumentos fueron reforzados por sobornos bien colocados, que mantuvieron apartado al Rey de Bretona en las etapas iniciales de las hostilidades. A medida que la guerra continuaba durante varios años, llegando la propia Ciudad de Brionne a quedar sitiada, otros ducados bretonianos, principalmente Quenelles y Carcasona, comenzaron a presionar al Rey para que acudiera en ayuda de Brionne.

La campaña contra Brionne resultó, sin embargo, poco efectiva, convirtiéndose en un drenaje de la riqueza de Bilbali. Con la perspectiva de una guerra más amplia y costosa, los emisarios de paz de L'Anguille y Bordeleaux negociaron un acuerdo en el que Brionne pagaría algunas reparaciones a Bilbali y sus aliados Estalianos a cambio del cese de las hostilidades. El apoyo de Brionne a los piratas se volvió menos manifiesto durante varias décadas y con el tiempo, la farsa llegó a su fin.

Magritta intentó un enfoque diferente en el sur. Durante años, las hijas de las familias nobles de Astarios y Cantonia fueron muy codiciadas por la clase dominante del sur de Tilea para matrimonios y las alianzas políticas.

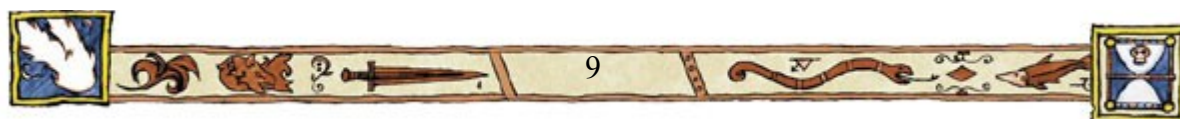
Esto dio a los gobernantes de estos reinos Estalianos cierta influencia en la política y el poder en los regímenes Tileanos. El gasto de capital adicional les consiguió concesiones comerciales con Luccini y Verrezo, lo que causó cierta alarma en Remas y Miragliano. Tobaró comenzó a involucrarse en las actividades Estalianas, especialmente después de que Magritta invadiera la isla de Sartosa con la excusa de actuar contra los piratas con base en esa isla.

La caída de Sartosa causó alarma en Marienburg, que decidió a actuar en contra de los intereses de Magritta utilizando su riqueza para romper el poder y la influencia Estaliana en el sur de Tilea. Esta amenaza obligó a Magritta y sus aliados a intervenir, de modo que el reino Estaliano de Astarios condujo un ataque a Tobaró, uno de los socios comerciales Tileanos de Marienburg, aunque uno menor. Este movimiento resultó demasiado para los aliados Tileanos de Magritta y comenzó una lucha general. El coste económico de la guerra para Magritta y sus aliados Tileanos se hizo difícil de mantener. La ironía fué que los reinos Estalianos del sur se vieron obligados a obtener préstamos de Marienburg para mantener sus economías a flote, mientras que se retiraron de Sartosa y Tobaró.

En los Principados Fronterizos, más incursiones de los Orcos forzaron a Bretonia a intervenir. En respuesta a las demandas de la nobleza Bretoniana, que alegó relaciones de parentesco con nobles de los Principados Fronterizos, el Rey de Bretona proclamó una Cruzada contra los pieles verdes. Los caballeros bretonianos y sus huestes cruzaron el norte de Tilea donde tomaron los buques hacia los Principados Fronterizos, en su búsqueda de honor y gloria. Los bretonianos consiguieron un gran éxito en la limpieza de las tierras de los pieles verdes,



pero su arrogancia y orgullo creció tanto como sus victorias. Llevaron su campaña hasta las Tierras desoladas, al sur del Golfo Negro, destruyendo todo a su paso. Enardecidos por su éxito, la flor y nata de los caballeros bretonianos ignoraron las advertencias que los Enanos colocaron en el Paso de la Muerte, en su empeño por expulsar a los pieles verdes de vuelta a las Tierras Oscuras. La posterior masacre obligó a los supervivientes bretonianos a retirarse de nuevo a los Principados fronterizos, y muchos de los cuales posteriormente regresaron a su patria desmoralizados y derrotados. Sin embargo, el balance final fue que los bretonianos lograron empujar a la mayoría de los Orcos y Goblins más allá del río de Sangre, en las Tierras Desoladas.



PRINCIPADOS FRONTERIZOS

1 HISTORIA DE LA REGION

Una vez, las tierras actualmente conocidas como los Principados Fronterizos fue el hogar de una de las más antiguas civilizaciones humanas del Viejo Mundo. Los antiguos reinos fueron arrasados por la misma horda invasora de orcos y goblins que llevó a la Edad Clásica de Tilea a su fin. El paso del tiempo ha borrado todas las huellas de la superficie de estas antiguas ciudades-estado, con excepción de la aparición ocasional de ruinas. De los dispersos supervivientes, muchos huyeron hacia el oeste en Tilea.

La tierra de los Principados Fronterizos es bastante estéril en comparación con el Imperio en el norte. Algunos estudiosos creen que esto tiene mucho que ver con la relativamente baja cantidad de precipitaciones que caen en gran parte de la región como por el contrario sí lo hace con las bandas de Orcos y Goblins que atestan la región. La presencia de la fortaleza Enana de Barak Varr en la región montañosa a lo largo del río de la sangre y la barrera que plantea el Golfo Negro han hecho mucho para limitar la expansión de los pieles verdes desde las Tierras desoladas.

Con el tiempo, los seres humanos de otras tierras se establecieron en la región al sur de la Montañas Negras. Muchos vinieron desde el Imperio, huyendo de las guerras que asolan esa la tierra. Muchos otros emigraron de Bretonia con la esperanza de escapar de la opresión de ese reino, mientras que otros de origen Gospodar (Kislev) decidieron escapar de la presión combinada de los invasores Ungols y los implacables Talabeclanders del Imperio. Entre esta mezcla se encuentra un grupo de personas de origen desconocido comúnmente conocido como gitanos o Strigany. Incluso hay informes no confirmados de una pequeña colonia de Elfos Silvanos en el Bosque Oscuro al noreste.

Dada la mezcla de pueblos, numerosos dialectos del Viejo Mundo se hablan en los Principados Fronterizos. Los más comunes son Reikspiel (partes del norte y el noreste de las zonas), Tilean (oeste y sur-occidental) y esclavas (en el regiones central y oriental). Los gitanos tienen su propia lengua, Strigani, que difiere mucho de los otros dialectos viejo-mundanos.

La guerra, los feudos y la anarquía general son las características más frecuentes de la vida en la frontera, en los Principados Fronterizos. Los aventureros independientes encuentran esta cualidad más que atractiva.



Según Calendario Imperial

c-500	Fundación de las ciudades de Achaes, Myrmidens y Solania a lo largo de las orillas de la Laguna de Lágrimas. Los Enanos de Barak Varr comienzan un limitado comercio con los humanos. Bandas de Strigany (gitanos) llegan de las Badlands. La mayoría de asientan en las tierras a lo largo del río Starnek, mientras que otros deambulan por el Viejo Mundo en sus carros.
-469	<i>Except for Karak Azul, the lands between Mad Dog Pass and Fire Mountain are dominated by the Goblins.</i> A excepción de Karak-Azul, las tierras entre Paso del Perro Loco y la Montaña de Fuego están dominados por los Goblins.
-234	Ejércitos aliados de la Liga Dárica (Achaes, Myrmidens y Solania) derrotan a las tribus Orcas a lo largo de la costa del Golfo Negro.
c-130	Luchas civiles en Myrmidens entre la clase dirigente de Lucan y Luccina para dirigir a sus partidarios y seguidores en el exilio en el oeste.
-20	Incursiones a través de las fronteras entre Luccini y la Liga Darica lleva a la guerra.
-10	La frontera occidental de la Liga Darica queda fijada en el río Capelli.
-1	Restos del derrotado ejército de Orcos y Goblins escapa del Imperio a través del Paso del Fuego Negro. Muchos siguen hasta las Tierras Oscuras, pero algunas bandas guerreras se establecen en las llanuras centrales.
110	La Liga Darica establece asentamientos a lo largo del Golfo Negro hacia Barak Varr.
160	Luchas entre Myrmidios y Solanios tiene como consecuencia la división de la Liga Daric. Los Myrmidios expulsan el culto de Solkan.
225	La guerra entre Solania y las fuerzas aliadas de Achaes y Myrmidia estalla y sigue de manera intermitente durante los próximos diez años.
236	Humillante derrota infligida a Achaes y Myrmidens en la Batalla de Thessos. El Rey Terius de Solania se proclama a sí mismo emperador. El Ecclesiastium del Culto de Myrmidia se traslada a Magritta.
288	Derrocamiento del emperador Solania por el Sumo Sacerdote de Solkan que provoca una rebelión de las sometidas ciudades de Achaes, Myrmidia, Vólrisa y Thessos. Durante siete años, el Imperio de Solania se fragmenta en una serie de independientes, aunque debilitadas, ciudades-estado.
376	Achaes, Myrmidia y Vólrisa se alían para poner fin a las ambiciones militares y la amenaza de Solania. La ciudad es convertida en una ruina después de tres años de guerra y su población sobreviviente es esclavizada y dispersada. El templo de Solkan es arrasado.
449	La creciente audacia de las fuerzas de ataque de los pieles verdes fuerza a las ciudades-estado Daricas a refundar la antigua Liga Darica.
474	Una enorme horda de pieles verdes cruza el río Aullante, rodea Barak Varr y se esparce por todo el país. Las ciudades de la Liga Dariaca son eliminadas en una orgía de violencia. Algunos supervivientes huyen hacia el norte, a la sombra de las montañas, mientras otros lo hacen hacia el oeste, a Tilea.
1022	Escapando de las fuerzas del Rey, algunos nobles Bretones y su séquito invaden la frontera de los Principados Fronterizos desde el oeste y forjan sus propios pequeños reinos. Los gobernantes nativos resisten, pero son finalmente desbordados.
1111	Un devastador brote de peste Negra se inicia en el Imperio y se extiende a lo largo del Viejo Mundo durante los próximos cinco años.
1152	Durante los siguientes 200 años, los refugiados que escapan de la Eda de las Guerras en el Imperio se van instalando en las regiones septentrionales.
1235	La última de las familias nobles bretonianas queda absorbida en las familias gobernantes locales.
1350	Los asentamientos humanos se extienden a lo largo de la costa del Golfo Negro.
1583	Los Strigany (gitanos) que vivían en la región oriental de las tierras, a lo largo del río Starnek, se dispersan en el



	resto del Viejo Mundo, como resultado de la presión de los ataques Orcos en la región.
1681	Noche de Muertos Vivientes. Muchas personas mueren mientras los muertos inexplicablemente se levantan de sus tumbas y atacan a los vivos.
1775	Los Gospodars del norte comienzan su inmigración al centro de tierras de los Principados Fronterizos.
1902	El Culto de Sigmar establece una misión en Akendorf cerca del río Trueno.
1981	La Guerra de los Magos del Imperio se extiende a los Principados Fronterizos.
1991	La Guerra de los Magos termina con el destierro y la ejecución de una serie de Daemonologistas y Necromanticos. Por todo el Viejo Mundo surgen cultos fanáticos que persiguen cualquier actividad de hechicería. Como respuesta, se crean sociedades secretas de hechiceros por todo el Viejo Mundo para proteger los conocimientos arcanos.
1992	La ciudad de Mortensholm es fundada por el pirata y comerciante nórdico Morten Un Ojo.
2200	El Culto de Sigmar consigue seguidores en Mortensholm.
2401	Una gran invasión Orca barre las tierras a través de las regiones del sur, a fin de invadir Tilea. Muchas ciudades quedan despobladas pues sus habitantes prefieren escapar a luchar.
2404	La invasión Orca alcanza la región de las Montañas Negras cerca del valle del río Yetzin. Mortensholm resiste continuos ataques, a costa de pérdidas considerables.
2417	Caballeros Bretonianos cruzan el paso Nuvolone hacia el noreste de Tilea, hacia Miragliano y Remas. Por una suma considerable, las flotas de las dos ciudades Tileanas transportan a los bretonianos a las tierras de los Principados Fronterizos.
2420	Los caballeros Bretonianos consiguen una gran victoria contra los Orcos en el río de la Sangre.
2423	Sven Mortenson vende Mortensholm a Edric Steinkuhler, un noble sin tierras de Middenland. Steinkuhler adopta el título de Graf de Mortensholm.
2442	El Baron Philippe du Gaston Grunére conduce un exitoso golpe contra el gobernante de la ciudad de Zenres. Posteriores disturbios por habitantes con violencia.
2469	Caballeros Bretonianos mantienen como rehen a la hija del duque de Brasov hasta que les pague tributo para "proteger" a la ciudad.
2482	La moral del ejército bretoniano se unde, pues su permanencia en los Principados Fronterizos comienza pasarles factura. Algunos de los infantes desertan y vuelven a casa.
2488	Orco ejército en la Batalla de la Muerte Pase derrotas el desmoralizado ejército bretoniano.
2490	Última de las fuerzas de la licencia bretoniana la frontera Príncipes.
2498	Las incursiones Orcas a través del río de la Sangre aumentan.
2504	Hay rumores sobre fantasmas y misteriosas luces que aparcan en el Bosque de las Sombras. Al parecer, varios viajeros han desaparecido.
2512	Aumento de avistamientos de Hombres Bestia del Caos en los Montes Negrosy los bosques cercanos. Los viajes por la Vieja Carretera Enana, entre el Paso del Fuego Negro y Montañas del Fin del Mundo se convierten en extremadamente peligrosos.



Nombre	Tamaño	Gobernante	Población	Riqueza	Materias Primas	Constantes Comercio Venta / Compra	Guarnición / Milicia	Notas
Achaes	ST	Condesa Elena Kootsikias	750	3	Agricultura, vino, Ovejas	2 450/0.2	35b/55c	
Akendorf	ST	Consejo Municipal	800	3	madera, cerdos, <i>trampas</i>	480/0.2	20a/60b	
Aldium	ST	Príncipe Gustave Doumer	450	2	Minerales, madera	180/0.1	15b/20c	
Alynda	ST	Príncipe Dominique Veneaux	650	2	Agricultura, cabras	260/0.1	18b/20c	Famosa por la fuerte Alynda queso.
Argalis	ST	Príncipe Benvenuto Rubbia	600	2	pesca, vino, cabras	240/0.1	20b/40b	
Arnalos (Dijonville)	ST	Príncipe Alexander Dijonou	500	2	Agricultura, Ganadería	200/0.1	35b/50c	
Brasov (Sainte Thérèse)	ST	Princesa Nadia du Pont	500	2	agricultura, oveja	200/0.1	30b/55c	
Brovska	ST	Príncipe Francoise de Molinar	500	2	Agricultura, Ganadería	200/0.1	40b/80c	
Cabanal (Charlesbourg)	ST	Prince Stephen Clemenaceau	550	2	Agricultura, Vino	220/0.1	25b/25c	
Heldegrad	ST	Príncipe Wilhelm von Dornier	800	2	madera, pieles	320/0.2	20a/30b	Normally allied with the Dwarfhold of Karaz Izor Normalmente, se aliaron con los Dwarfhold de Karaz Izor
Kásos	ST	Príncipe Ottorino Piranesi	600	2	Agricultura, Pesca, Ganadería	240/0.1	20b/35c	
Khypris	ST	Príncipe Jacques Detz	900	3	Agricultura, Ganadería	540/0.3	35b/30c	
Laboras	ST	Príncipe Niccolo Mantegna	600	2	Agricultura, Madera	240/0.1	20b/40c	
Mazorca (Beauport)	T	Princesa Sofia du Beaucamp	1.500	3	Comercio, Agricultura, Pesca	900/0.5	50b/250c	
Mentreda (Château-Herriot)	ST	Príncipe Alain Herriot	420	2	Agricultura, Aceite de Oliva	168/0.1		
Mortensholm	T	Graf Gotthold Steinkuhler	3.000	3	Madera, agricultura, comercio, pieles	1800/0.9	70b/140b	
Moslac (Charleroi)	ST	Príncipe André du Montfort	400	2	Agricultura, Cerdos	160/0.1	20b/40c	
Munzig	ST	Príncipe Rudolf von Erhard	520	2	madera, oveja	208/0.1		Ciudad-mercado en el río Durich cerca del extremo este del Paso del Fuego Negro
Myrmidens	T	Senado	7.000	3	Comercio, agricultura, construcción naval, pesca	4200/2.1	150b/2400c	
Somjek (Chabourg)	ST	Prince Georges Chabrier Prince Georges Chabrier	600	2	Agricultura, Pesca	240/0.1	40b/60c	
Styratia	ST	Príncipe Nicolás Beaumont	450	2	Agricultura, Ganadería, Vino	180/0.1	30b/45c	
Tesos	T	Príncipe Francesco Bellini	1.200	3	agricultura, textiles, Vino	720/0.4	60b/150c	
Vardanos (Esterel)	ST	Príncipe Edmond Becquerel	800	3	Agricultura, Vino	480/0.2	40b/80c	
Vidovdan	ST	Rey Vuk von Schnabel	350	2	Madera, Agricultura, Ganadería	140/0.1	25b/60c	
Zenres (Saint Pierre)	T	Prince Pierre-Jean Renior	1.800	3	Comercio, Agricultura, Cerdos	1080/0.5	20a, 80b/300c	
Zvorak	ST	Príncipe Giovanni Crispi	800	2	agricultura, oveja	320/0.2	60b/100c	

Nota: Los nombres entre paréntesis son los nombres por encima de los asentamientos, respectivamente, dado que el nuevo reino bretoniano nobleza. CS = Estado de la Ciudad (cualquier tamaño) C = Ciudad (10.000 +) T = Ciudad (1.000 - 10.000) ST = Ciudad Pequeña (100 - 1.000) V = Pueblo (1-100) F = Fuerte (cualquier tamaño) M = Mina (cualquier tamaño) Riqueza (1 = muy pobre, 5 = muy rica) Constantes comercio (compra y de venta ver Normas en DotR) Guarnición / Milicia (Calidad clasificada como excelente (a), normal (b), o pobre (c))



ESTALIA

1 HISTORIA DE LA REGION

Desde que los árabes se retiraron de sus tierras, los reinos de Estalia han crecido en fuerza e influencia. El más poderoso y rico de estos reinos es Astarios. Su solitaria lucha contra el poder de Arabia y la resistencia de su capital, Magritta, han dado mucho prestigio al reino de Astarios entre las gentes de Estalia. Fue este prestigio lo que permitió a Astarios y a sus aliados extender su influencia (a través de matrimonios y alianzas políticas) en todo el sur de Tilea mediados del XXIII siglo, hasta el agotamiento de sus arcas a comienzos del XXV siglo. Parte de esta ruina económica podría atribuirse al intento abierto por Astarios a de reinar sobre los piratas de Sartosa, así como su intento de someter la ciudad de Tobaro.

El segundo reino más poderoso es Tigarre, con su capital de Bilbali. Al igual que Astarios, Tigarre ha conducido a sus aliados hacia la ampliación de su esfera de influencia más allá de la frontera Estaliana. La invasión del Ducado de Brionne fue, sin embargo, efímera, durando sólo 12 años.

Con las excepciones de los reinos de Obregón y Cantonia, los otros reinos y ducados costeros tienden a aliarse con alguno de los dos reinos más poderosos. Astarios puede contar con el apoyo de los reinos de Ávila y Santoyo, así como los ducados de Zaragoz y Gualcazar. En cambio, el reino de Navareno y los ducados de Alquezaro y Barboza siguen el liderazgo de Tigarre. Obregón (con el ducado de San Luis) y Cantonia tienden a seguir sus propias políticas y sólo se asocian a una u otra alianza cuando le conviene a sus propósitos. Los pequeños ducados y condados de las montañas Irrana son ferozmente independientes de cualquiera de los poderes de la costa y sirven como una sólida barrera entre Astarios y Tigarre.

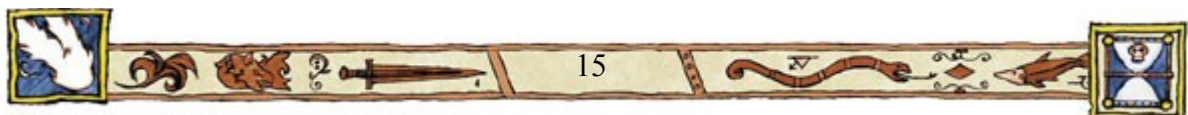
Por su condición de península, los marineros de los reinos costeros de Estalia están entre los mejores del Viejo Mundo. Si no fuera por los Norse, los Estalianos habrían sido los primeros en llegar a Lustria (a pesar de las afirmaciones contrarias de los Tileanos). Con fuertes relaciones comerciales con Arabia, los reinos de Astarios y Tigarre (con Obregón y Cantonia en menor medida) han centrado su expansión en el comercio y los contactos con las tierras más allá del Gran Océano Occidental, así como con la Tierraas del Sur, Ind y Cathay. En conflicto y competition con los Norse, los Tileanos y los Altos Elfos de Ulthuan son considerados problemas inevitables a los que los Estailanos quieren y pueden responder.



2 LINEA TEMPORAL DE ESTALIA

Fechas según Cronología Imperial

c-1900	Fundación de la ciudad de Estacrez en las colinas de las montañas de Abasko al este de la ciudad moderna de Sitges
c-1750	La caída de Tylos y la guerra entre Enanos y Goblins favorece un aumento del comercio de Estacrez con los puertos árabes al sur
c-1500	Lluvias torrenciales combinadas con un destructivo terremoto, causan un gigantesco corrimiento de tierras que cubre totalmente la antigua ciudad de Estacrez y a todos sus habitantes.
c-100	Fundación de Bilbali y de Magritta.
c-25	Los mercaderes de Remas establecen puestos comerciales en Bilbali y Magritta. Los sacerdotes de Verenan acompañan a comerciantes.
c50	Los comerciantes de Magritta establecen comercio con las ciudades árabes.
236	El Ecclesiastium del culto de Myrmidia se instala en Magritta tras la victoria de Solania sobre Myrmidia en los Principados Fronterizos.
476	La invasión Orca de Estalia provoca destrucciones masivas y muchos establecimientos son abandonados.
705	Los últimos invasores Orcos son barridos fuera de Estalia y de las montañas de Irrana.
732	Saqueadores nórdicos comienzan a atacar puertos y aldeas costeras del norte de Estalia. En una década, los atacantes nórdicos rodean la península y atacan las áreas meridionales.
1111	Un brote devastador de Peste Negra comienza en el imperio y se extiende por todo el Viejo Mundo durante los cinco años siguientes.
1226	Los corsarios árabes se vuelven más activos en el mar meridional, eclipsando a los nórdicos.
1448	Invasión de un gran ejército árabe, condecho por el Sultan Jaffar. Muchos de los ejércitos de los diversos reinos de Estalia son destruidos. Muchas cortes reales huyen a la seguridad de las montañas de Irrana. Bilbali cae frente a los invasores.
1450	Caída del reino de Estaliano de Astarios y la mayor parte de la ciudad de Magritta. Solamente la ciudadela y el puerto permanecen en las manos Estalianas.
1451	Restos de las fuerzas de los reinos de Estalia luchan desde las montañas, mientras los árabes suprimen las religiones del viejo mundo en la Estalia ocupada.
1452	Reconquista de la ciudad de Bilbali por las fuerzas Cruzadas del Viejo Mundo.
1457	La fundación de la orden del Sol Llameante, una orden templaria dedicada a Myrmidia. Magritta liberada por las fuerzas Cruzadas. Retirada de las fuerzas del Sultán Jaffar a través del mar.
1458	Los buques de los reinos de Astarios y de Cantonia transportan a los cruzados del viejo mundo a Araby donde continúan la Guerra.
1482	La guerra contra Araby finaliza. Las naves de Estalian evacuan los restos de la fuerzas Cruzadas.
1681	Noche de muertos-vivientes. Mucha gente muere mientras inexplicablemente los muertos surgen de sus sepulcros y ataca a los vivos
1982	La “Guerra de los Magos” en el Imperio se extiende a Estalia.
1991	La “Guerra de los Magos” termina con el destierro y la ejecución de muchos Demonologistas y Necromanticos. Los cultos perseguidores se fortalecen grandemente y reprimen con violencia cualquier actividad mágica. Se forman muchas sociedades secretas de magos para proteger los conocimientos arcanos.
2232	La alianza de los reinos del norte de Estalia, Tigarre y Novareno (con las tropas aliadas de los ducados de Alquezaro, de Barboza, de Guaniar, y de Serpicio) invade el ducado de Brionne.



2241	La influencia de Astarios y de Cantonia se incrementa en Tilea meridional, particularmente en Luccini y Verezzo.
2244	Se levanta el sitio de Brionne y termina la incursión Estaliana.
2311	Siguiendo el ejemplo del imperio, los estudios arcanos experimentan un renacimiento en Estalia. Cada reino de Estalian establece sus propias academias mágicas de batalla, muchas de las cuales sufren la carencia de dinero y magos. Solamente Magritta y Bilbali tienen los medios económicos de mantener sus universidades.
2321	La costa de Estalia sufre ataques nocturnos durante el verano. Los sobrevivientes cuentan que unos monstruos de ojos rojos y grandes colmillos atacaron desde naves negras envueltas por un resplandor verdoso enfermizo. Matan a la mayoría de la gente, pero se llevaron con ellos a otros.
2326	En un esfuerzo de poner fin a ataques piratas que infestan el mar meridional, el reino de Astarios y sus aliados invaden y ocupan Sartosa.
2390	Presiones políticas fuerzan a Astarios y sus aliados a reaccionar de forma exagerada y emprender un sitio poco aconsejable de la ciudad de Tobaró. Dura solamente una estación.
2398	Lucha para mantener la influencia de Astarios en la Tilea meridional, pese a la casi bancarrota del tesoro. Los reinos de Ávila, de Santoyo, de Obregon, y de Cantonia se retiran de Sartosa tras el agotamiento de sus recursos económicos.
2400	Los ejércitos de Astarios vuelven a un reino en bancarrota. Se producen revueltas mientras que se aumentan los impuestos para pagar el préstamo de emergencia recibido de Marienburg.
2440	Los Altos Elfos de Ulthuan interceptan varios intentos de Estalia de encontrar las tierras fabulosas de riquezas a través del Gran Océano Occidental y abren rutas comerciales en las Tierras del Sur, Ind y Cathay. Se producen varias batallas navales sin resultados concluyentes.
2452	La marina de guerra de Magrittan derrota los Altos Elfos cerca de la costa del reino de Ávila, lo que constituye la primera victoria por Viejo Mundanos sobre el poder naval de Ulthuan.
2472	El Almirante de Magritta Luis Francisco Morales introduce el concepto de los convoyes navales armados como escolta para los buques mercantes que navegan a través del Gran Océano Occidental. Los galeones de guerra Estalianos abren las rutas navales hasta Lustria.
2478	El comercio con (y las incursiones ocasionales dentro de) Lustria comienza a llenar las arcas de los reinos Estalianos. Al Rey Adolfo Fernando Martínez de Tigarre le sucede su hijo, el Príncipe Carlos Martínez.
2489	La reina Isabela de Astarios muere repentinamente. Con la sucesión en duda, los nobles apoyan a su hijo, el príncipe Carlos Aguilar. La tentativa de golpe del Capitán Jorge Sancho Díaz de Moleno falla y encuentra su final en las manos de la inquisición. El hijo de Isabela asciende al trono de Astarios como rey Carlos IX Montoya Aguilar.
2496	El Rey Carlos V de Tigarre procura conquistar el condado de Siernos en las montañas de Irrana. Muere en la batalla y su hija es coronada como la reina Juana I “la Roja” Carlota Martínez. Toma al barón Antonio Escobar de Ragaños como su consorte real. Rey Alfredo Diego Nuñez de Pacheco de Ávila es confinado a un asilo de Shallya aquejado por la demencia. Su hijo es coronado como rey Miguel I.
2504	El Tesoro (la Hacienda) de Astarios se recupera finalmente del desastre de Tilea.
2511	Criaturas repugnantes, incluyendo Hombres Bestia, aparecen en las montañas de Irrana por primera vez. Todos los reinos costeros de Estalia refuerzan sus marinas de guerra para hacer frente al aumento de las depredaciones de piratas de Sartosa, Brionne, Arabia y de la costa más cercana de Lustria. Rumores sobre una gran guerra naval circulan en Magritta.



3 DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE LOS REINOS ESTALIANOS

Tamaño de los asentamientos (con la misma escala que en el censo Imperial):

CS = Tamaño de la Ciudad (cualquier tamaño) C = Ciudad grande (10.000 +) T = Ciudad mediana (1.000 - 10.000) ST = Ciudad pequeña (100 - 1.000) V = Pueblo (1-100) F = Fortín o castillo (cualquier tamaño) M = Mina (cualquier tamaño)

Riqueza (1 = muy pobre, 5 = muy rica) Factores de comercio (compra y de venta ver Normas en DotR): Guarnición / Milicia (Calidad clasificado como tropas excelentes (a), normales (b), o mediocres (c))

Nombre	Tamaño	Gobernante	Población	Riqueza	Materias Primas	Constantes Comercio Venta / Compra	Guarnición / Milicia	Notas
Ducado de ALQUEZARO (aliado de Tigarre) (Cantabria?)*								
Alquezaro	T	Duque Esteban Leon	3.500	3	Vino, Pesca, Agricultura	2100/1.1	40b/150c	
REINO DE ASTARIOS (Castilla?)								
Magritta	C	Rey Carlos IX Aguilar Montoya	16.000	5	Comercio, Gobierno, astilleros, metalurgia, pesca	16000/8.0	600a/8500c	Ciudad más grande de Estalia. centro de culto de Myrmidia
Jávea	ST	Conde Geraldo Jalisco	750	2	Pesca, Agricultura	300/0.2	15b/30c	
Moleno	T	Conde Antonio Escobar de Ragaños	1.500	3	agricultura, minerales, Ganado	900/0.5	25b/75c	
Torrosa	ST	Condesa Raquel Velásquez	550	2	Pesca, construcción naval, Vino	220/0.1	15b/20c	
Reino de ÁVILA (aliado de Astarios) (Andalucía occidental, Extremadura?)*								
Nerja	T	Rey Miguel I Esteban Núñez	6.400	4	Comercio, Gobierno, Pesca	5120/2.6	100b/2200c	
Los Cabos	ST	Conde Emiliano Zapata	800	3	Agricultura, vino, Puerto	480/0.2	20b/40c	
San Pedro del Sur	ST	Conde Tomás Medina	620	2	Pesca, Agricultura	248/0.1	12b/20c	
Ducado de BARBOZA (aliado de Tigarre) (Asturias?)*								
Barboza	T	Duquesa Ana Morales	4.000	3	Pesca, Agricultura	2400/1.2	50b/200c	
REINO DE CANTONIA (Cataluña, Corona de Aragón?)*								
Almagora	T	Rey Rodrigo Sánchez Burgos	8.000	4	comercio, textiles, Gobierno, Pesca	6400/3.2	200b/2500c	
Chelvon	ST	Conde Eduardo Huerta	700	2	Agricultura, Ganadería	280 / 0,1	15b/30c	
Sitges	ST	Condesa Lucía Carranza	800	3	Agricultura, Pesca	480/0.2	15b/40c	
Solsona	ST	Conde Benito Hildalgo	600	2	agricultura, minerales, madera	240/0.13	12b/25c	
Ducado de GUALCAZAR (aliado de Astarios) (Cuenca, Teruel?)*								
Gualcazar	T	Duque Emilio Martín	2.000	2	agricultura, ovejas, Madera	400/0.2	30b/100c	
REINO DE NOVARENO (O NIVARRA) (aliado de Tigarre) (Navarra?)*								
Vizcaya	T	Rey Felipe III Fernando Reyes	6.400	4	Comercio, Gobierno, Vino	5120/2.6	100b/2000c	
Azuara	ST	Condesa Victoria Pacheco	750	3	Agricultura, Ovejas, Minas	2	15b/35c	
Graus	ST	Conde Ricardo Azaña	640	2	Pesca, Agricultura	256/0.1	20b/10c	
REINO DE OBREGON (Portugal?)*								
Diamanterra	T	Reina María Consuelo	7.000	4	Comercio, Gobierno, Agricultura,	5600/2.8	150b/2400c	



		Jiménez III			minerales			
Jaraiz	ST	Conde Pedro Olmos	800	3	Agricultura, vino, Puerto	480/0.2	15b/40c	
Muros	ST	Conde Alonzo Váidez	450	2	Agricultura, Pesca	180/0.1	15b/15c	
Verín	ST	Condesa Sara Mateos	720	2	Agricultura, Vino	288/0.1	15b/20c	
Ducado de San Luis (aliado de Obregón) (Galicia?)*								
San Luis	T	Duque Andres Campero	1,200	3	Pesca, Agricultura, Vino	720/0.4	25b/100c	
Reino de SANTOYO (aliado de Astarios) (Andalucía oriental?)*								
Belmoz	T	rey Francisco VII Sandoval Juárez	4.000	3	Comercio, Gobierno, ganadería	2400/1.2	75b/1750c	
Ceberos	ST	Conde Acadio Cardeña	800	2	Ganado, agricultura	320/0.2	15b/35c	
Ubrique	ST	Conde Lucio Carrubias	740	2	Pesca, Vino	296/0.1	15b/32c	
REINO DE TIGARRE (Reino de Leon?)								
Bilbali	C	Reina Juana I "la Roja" Carlota Martínez	14,000	5	Comercio, Gobierno, astilleros, pesca	14000/7.0	500a/6500c	Puerto más grande en el norte de Estalia
Borgas	T	Conde Francisco Villa	3.000	3	Vinos, Agricultura, Ganadería	800/0.9	30b/100c	
Potes	ST	Conde Rubio Ortiz	450	2	Minerales, oveja	180/0.1	12b/20c	
Sahagún	ST	Condesa Urraca Zamora	550	2	Agricultura	220/0.1	12b/20c	
Ducado de ZARAGOZ (aliado de Astarios) (Aragón?)*								
Zaragoz	ST	Duque Rodrigo Cordova	900	3	Agricultura, vino, Maderas	540/0.3	25b/50c	
Ducados y Condados de los Montes IRRANA (Euskadi?)*								
Durango	ST	Conde Nuño Rasura	850	2	Ovejas, minas	340/0.2	32b/50c	
Guaniar	ST	Duque Iñigo Arista	720	2	Maderas	288/0.1	28b/45c	Situado más cercano a la frontera con bretonia .
Llaqueño	ST	Duque Domingo Osma	687	2	Pieles, ovinos	275/0.1	28b/40c	
Montañas	ST	Duque Laín Calvo	641	2	Ovejas	256/0.1	25b/45c	
Pajena	ST	Conde Juan Gorze	702	2	Ovejas, cabras	281/0.1	25b/50c	
Ragaños	ST	Condesa Ava Silos	910	2	Mineral, ebanistería	364/0.2	35b/50c	Situado en la region donde se encuentran las Montañas Abasko y Irrana.
Reas	ST	Condesa Tigridia Arlanza	489	2	Ovejas	196/0.1	22b/35c	
Serpicio	ST	Duque Ramón Borrello	810	2	Maderas	324/0.2	30b/45c	
Siernos	ST	Conde Guillermo Berenguer	542	2	Maderas	217/0.1	25b/35c	

*Las referencias en cursiva son propuestas del traductor, totalmente libres y ajenas a Alfred Nuñez Jr.



TILEA

1 Historia de la region

Tilea es una tierra colorida y recia cuyo carácter varía tanto como la gente que la llama su hogar. Desde los tiempos anteriores a la fundación del Imperio de Sigmar, Tilea se volcó en el comercio. Como consecuencia, la nobleza urbana y mercantil prosperó y acumularon grandes riquezas mediante tal actividad (los nobles imperiales y de Bretonia los llaman burlónamente como príncipes mercantiles). En un tiempo, toda Tilea fue dominado por sus ciudades más grandes, notablemente Luccini, Miragliano y Remas.

El comercio es la sangre vital de Tilea, de modo que la competencia entre las Ciudades-Estado es feroz. Pero ninguna es tan feroz como la que existe entre Miragliano y Remas. Su rivalidad se remonta a más de 2.000 años y continuará probablemente muy lejos en el futuro. En cambio, Luccini (la ciudad más grande y más vieja de Tilea) ha podido evitar tal competición violenta con sus vecinos. No obstante, la guerra a reducida escala se produce con frecuencia entre los varios estados y se resuelve generalmente mediante Compañías Libres de mercenarios contratados. De hecho, una de las formas de acabar las guerras es comprar las voluntades de la compañía de mercenarios del rival. Un capitán mercenario bien considerado puede hacer una pequeña fortuna sin tener que conducir sus tropas a la batalla, esencialmente (extendiendo) *maniobrando sus fuerzas* como un bandido.

La mayoría de los estados Tileanos son gobernados por sus casas mercantiles más grandes, con dos excepciones. Estas dos entidades políticas nuevas se hacen llamar Repúblicas, ya que (en teoría, no práctica) representan a la gente o ciudadanos de su tierra. Los grandes ciudad-estados de Remas y Verezzo son las únicas repúblicas de Tilea. En las ciudades y tierras más pequeñas, la vieja nobleza rural todavía mantienen su dominio.

Las casas mercantiles de Tilea aun no han cumplido todos sus objetivos. Los piratas de Sartosa siguen siendo una fuerza notoria con la cual todos deben contar y los corsarios de Arabia continúan dominando las aguas del mar meridional. Por otra parte, se dice que las montañas y los bosques abrigan criaturas oscuras y peligrosas que han venido del norte.



2 LINEA TEMPORAL DE TILEA.

Según Cronología Imperial

c-2000	Fundación de la ciudad de Tylos. Crece rápidamente hasta convertirse en la ciudad más grande del Viejo Mundo.
-1950	Un clan enano errante se asienta en las afueras de la ciudad.
-1880	Los humanos comienzan la construcción de su gran templo en Tylos con la ayuda enana. Los trabajos se prolongan 100 años.
-1780	Se termina el templo de Tylos. Comienzan a caer piedras de disformidad sobre la ciudad de Morrslieb. En un año la ciudad es ocupada por enjambres de enormes ratas mutantes y desaparece en las Marismas Enfermizas.
-1710	Enanos de Barak Varr, Karak Azgal y de Ekrund capturan la ciudadela Elfa situada en lo que actualmente es Monte Castello. Desde esta cabeza de puente, los enanos lanzan una ofensiva para expulsar a los Elfos del sur del viejo mundo.
c-1700	Los Elfos se retiran de su colonia situada donde más tarde se levantará la ciudad de Remas, abandonándola a los humanos. Los descendientes de aquellos que sobrevivieron la caída de Tylos llaman a su reino el Imperio Eterno.
-1505	Las colonias elfas alrededor del mar de Tilea son abandonadas, y los colonos vuelven a Ulthuan.
-1500	Terremotos devastan el norte de Tilea.
c-1100	La caída de Nehekharal, un importante socio comercial, inicia el lento declive del Imperio Eterno.
c-720	El Imperio Eterno se desmenuza, la antigua Remas arde hasta los cimientos cuando la rebelión la alcanza. Un devastador terremoto destruye los últimos restos de la antigua Tylos.
c-200	Los enanos comercian con las tribus Tileanas que viven cerca de los montes Apuccinis, al norte.
c-130	Los gemelos, Lucan y Luccina, fundan la ciudad de Luccini entre las ruinas de una antigua ciudad Élfica. En pocas décadas, se fundan Remas y Tobaró, también en ruinas de colonias élficas.
c-90	Fundación de Miragliano, cerca del límite oriental de las Marismas Enfermizas.
c-25	Comerciantes marineros de Remas establecen “consulados navales” en Bilbali y Magritta. Algunos comerciantes emprendedores del norte de Tilea comienzan a aventurarse por los pasos de montaña hacia las tierras del otro lado. Los sacerdotes de Verena acompañan a los comerciantes, expariendo la antigua lengua tileana, ahora conocida como <i>Clásico</i> y transmiten conceptos acerca de la ley y la justicia a las poblaciones indígenas.
-20	Las incursiones en la frontera entre Luccini y la liga Darica conducen a la guerra.
150	Convencidos por sus correligionarios del Imperio, los cultos de Mórr y Taal comienza la persecución de la vieja fe en Tilea. El esfuerzo se atasca después de algunos años mientras que los sacerdotes Druidicos conducen rápidamente a su gente (que nunca fue numerosa) a refugios más seguros en Bretonnia y los Principados Fronterizos.
c250	Navegantes Tileanos fundan Sartosa sobre unas ruinas élficas en la isla.
451	Sartosa es sitiada y luego ocupada por una fuerza combinada de Elfos Oscuros y No-muertos. Matan o esclavizan a muchos de sus habitantes.
475	Una invasión orca saquea numerosas ciudades Tileanas antes de retirarse a los Apuccinis. Algunas bandas guerreras de orcos cruzan los Montes Abaskos hacia Estalia.
491	Tilea comienza un esfuerzo esporádico que durará 480 años para expulsar a los orcos de los montes Apuccinis y sus colinas.
740	Los Norse comienzan a atacar ciudades costeras de Tilea y sus buques.
755	Remas comienza a fortalecer su marina de guerra. Otras ciudades Tileanas pronto siguen su ejemplo.
1017	Saqueadores nórdicos establecen una plaza fuerte en Sartosa, gobernando sobre su población.
1240	Liderados por Nafel Muq, los corsairs árabes invaden la isla de Sartosa y la establecen como su base. Los jefes nórdicos son ahorcados.
1425	El torneo 1425 de Ravola termina las pretensiones de Bretonnian para ampliarse en Tilea.
1448	Fuerzas árabes lideradas por el Sultán Jaffar atacan Tobaró, pero no pueden tomar la ciudad Tileana y son forzadas a retirarse.



	Muchas compañías libres, mercenarios de Tilea, luchan en la guerra en Estalia.
1458	Barcos de transporte de Remas, Miragliano y Tobaró trasladan a Cruzados del Viejo Mundo a Arabia, donde continúan su guerra.
1482	La guerra de los Viejo Mundanos contra Araby termina. Naves Tileanas ayudan a evacuar los restos de la fuerza Cruzada.
1487	Una incursión de Elfos Oscuros en Remas termina con mucha de su población esclavizada y parte de la ciudad en ruinas.
1501	El ejército mercenario del Príncipe Luciano Catena de Luccini reconquista Sartosa al Emir Abd al Wazaq y sus corsarios, tras un sangriento sitio de seis meses.
1563	La ciudad de Tobaró arrasada por Skavens que surgen a través de la antigua red de los túneles construidos por los Elfos, que llenan los acantilados alrededor de ella. <i>Rince</i> Meldó Marcelli debe huir con los refugiados.
1565	Meldó Marcelli regresa con un gran ejército mercenario y reconquista Tobaró. <i>Skaven matan a la rata?</i>
1601	La aldea de Escantos en el Principado de Luccini es totalmente devorada por un enjambre de ratas.
1681	Noche de los Muertos-Vivientes. Mucha gente muere mientras inexplicablemente los muertos surgen de sus sepulcros y atacan a los vivos. Se cuenta que muchos muertos vivos en las Marismas Enfermizas se dirigieron al oeste hacia una supuesta ciudad Skaven.
1757	Sartosa se rebela contra su gobernante, el Príncipe de Luccini, forzando a irse a sus ejércitos. Sartosa se convierte en una guarida de piratas
1812	El norte de Tilea es devastado por el brote de Viruela Roja.
1877	Un cerdo es elegido Príncipe de Tobaró y conserva el trono durante 12 años.
1948	Año de las Cuatro Tiranías de Tilea, con Luccini, Miragliano, Remas y Verezzo luchando entre sí por todas las tierras de Tilea.
1982	“La Guerra de los Magos” se extiende a Tilea.
1991	La “Guerra de los Magos” termina con el destierro y la ejecución de un gran número de Demonólogos y Necrománticos. Los cultos religiosos ganan poder y persiguen violentamente cualquier actividad mágica. Se crean muchas sociedades secretas de magos para proteger los conocimientos arcanos.
2000	Una nueva edad del arte, de la cultura y de la prosperidad prospera a través de Tilea.
2169	Batalla de la Plaga. El ejército de Miragliano y sus aliados expulsan a los Skaven a los lugares más profundos de los pantanos. Mueren millares de Skaven y su ejército queda aniquilado. El fétido pantano y las picaduras de las nubes de insectos que lo infestan obligan a retirarse a los Tileanos. Los vencedores proclamaron que la raza Skaven está exterminada.
2235	El explorador Guido Pasolini organiza una expedición al nacimiento del río Cristal, siguiendo una leyenda Enana sobre una ruta a través de las Bóvedas (<i>montañas?</i>). Fundación de la ciudad de Alimento.
2236	Pasolini descubre que el túnel bajo las montañas une el río Söll con el río Cristal. Él bautiza a la extensión entera como el Río de los Ecos. Grotto pinta a dos mil ninfas desnudas sobre el techo del palazzo Verezzo en vez de una escena de batalla. El artista es exiliado a la isla de Nonucci como castigo
2309	Siguiendo el ejemplo del Imperio, se produce un renacimiento de los estudios arcanos en Tilea. Varias Ciudades-Estado establecen sus propias academias de magia de batalla (en algunas ciudades más de una). Remas y Miragliano comienzan a competir entre sí para tentar a magos imperiales para traerlos a sus ciudades respectivas.
2319	Rumores sobre naves negras navegando en el mar de Tilean en las noches.
2321	La costa de Tilea sufre ataques nocturnos durante todo el verano. Los sobrevivientes cuentan que unos monstruos de ojos rojos y grandes colmillos atacaron desde naves negras envueltas por un resplandor verdoso enfermizo. Matan a la mayoría, pero a otros se los llevan. Durante los próximos 78 años, multitudes de ratas que infestan la tierra, causan hambrunas recurrentes.
2326	En un esfuerzo de poner fin a los continuos ataques piratas en el mar meridional, el reino de Estaliano de Astarios invade Sartosa.
2390	De forma separada, Remas y Verezzo se proclaman las repúblicas. Las rebeliones se repiten en ambas ciudades durante los diez años siguientes. Otros pueblos y ciudades pronto sufren el mismo malestar popular.
2400	Los ejércitos de Astarios dejan Sartosa, abandonando a su destino a muchos piratas que todavía que se esconden en grutas ocultas de la isla..
2401	Sitio de Monte Castello, donde una pequeña guarnición soporta los ataques implacables de numerosos Orcos y Goblins.
2417	Caballeros Bretonnianos cruzan el paso de Nuvolone hacia el noreste de Tilea, desde donde se dirigen a Miragliano y a Remas. Los



	Condados de Toscana y de Campogrotta son devastados por el paso de los Bretonianos. Por una suma considerable, las armadas de guerra de las dos ciudades Tileanas transportan a los Bretonianos a los Principados Fronterizos.
2430	Sophia Procace se proclama reina de los piratas acabando con Emmanuel il Gonfio en un duelo de piratas. La lucha había sido un empate entre la velocidad de Sophia y la fuerza bruta de Emmanuel hasta que Sophia enseñó sus pechos y, antes de que él consiguiera recuperarse del “embobamiento”, le cortó el cuello con su machete.
2432	Sophia Procace inicia la reconstrucción de las defensas de Sartosa.
2445	Pierre el Demente de Bretonnia se convierte en rey de los piratas cuando la nave de Sophia se hunde después de luchar contra árabes de Arijil.
2447	Derrocan a Pierre del poder después de que asesinara a varios capitanes piratas que se opusieron sus tentativas de firmar la paz con el reino Estaliano de Astarios.
2448	Usando su considerable riqueza e influencia, Jean-Claude Tapageuse compra el título de rey de los piratas.
2453	Campaña para limpiar las montañas de Apuccini de bandidos y de goblins lanzados contra las tierras fronterizas de Tilea.
2460	La campaña en los Apuccini termina con mucha fanfarria. En realidad, se cierra en falso, ya que la actividad de bandidos y goblins apenas disminuye.
2463	Tapageuse encontrado ahogado en su tina. La especulación abunda que lo asesinaron como nunca conocían al último rey de piratas para tomar baños antes. Nadie siempre encontraron culpable. Stefano Panciuto tiene éxito Tapageuse.
2474	La marina de guerra de Remas alcanza una flota saqueadora de cinco naves piratas de Sartosan entre Tobaro y el Cabo de los Locos. Todas las naves piratas son hundidas sin supervivientes.
2485	A diferencia de muchos de sus precursores, el rey pirata Panciuto muere en la cama plácidamente después de una noche de juerga. Angelo Cuorenero, un bucanero conocido por sabido su odio a los árabes, lo sucede. Borgio Cornuti asesina a duque Emilio Fulvino y a toda su familia. Borgio se convierte en el nuevo duque de Miragliano.
2488	Cuorenero captura y hunde veinte naves árabes en un año.
2489	El Dux Borgio Cornuti comienza una campaña contra sus estados vecinos de Tilea.
2490	El resto de las fuerzas Bretonianas cruzan el noreste de Tilea de regreso a casa tras su campaña en los Principados Fronterizos.
2498	Los bandidos de las montañas de Apuccini atacan Terenne y aldeas a lo largo del río Riati. Varias son arrasadas y quemadas. Horvaty vence a Cuorenero en una competencia a beber y encierra al rey de piratas en una mazmorra. Horvaty asume el título de rey y proclama ser Alto Sacerdote de Stromfels. Comienza a liderar incursiones contra las naves de los aliados Tileanos de Marienburg.
2499	El Gran Maestre Nicolaas van Meeter conduce a caballeros de la orden santa de St.Rembrand el Fiel (Templarios de Manann) contra el Palacio Ducal de Sartosa. Van Meeter mata al Rey pirata Horvaty. Cuorenero reaparece y reasume su título de rey de los piratas.
2501	La suerte de Cuorenero finalmente lo abandona. Su nave es hundida y él es tomado preso por un buque de guerra Estaliano (de Cantonia). Es entregado a los árabes a cambio de varios capitanes de mar de Cantonia (<i>privateers</i>). A Cuorenero le sucede Giovanni Barbarossa, enemigo tanto de Estalia como de los árabes, como rey de los piratas.
2503	Ejércitos de Luccini, Monte Castello, y Verezzo localizan un ejército de bandidos y los derrotan en la batalla del Bosque de Sussurrio. Los líderes de la banda son ejecutados en Terenne. El Duque Borgio el “Beseiger” de Miragliano es asesinado en su baño. Guerras entre facciones se extienden por todas las ciudades Tileanas hasta que el tercer hijo de Borgio, Vincenzo, prevalece.
2505	Lorenzo Lupo se convierte en Príncipe de Luccini después de sobornar con éxito a su rival, Leopoldo di Luccini.
2512	Informes sobre Hombres Bestia avistados en el bosque de Tettoverde. Varias aldeas del bosque destruidas, pero ninguna víctima es encontrada cerca. Los agitadores anarquistas comienzan a hacer apariciones públicas en Miragliano, Remas y Luccini.



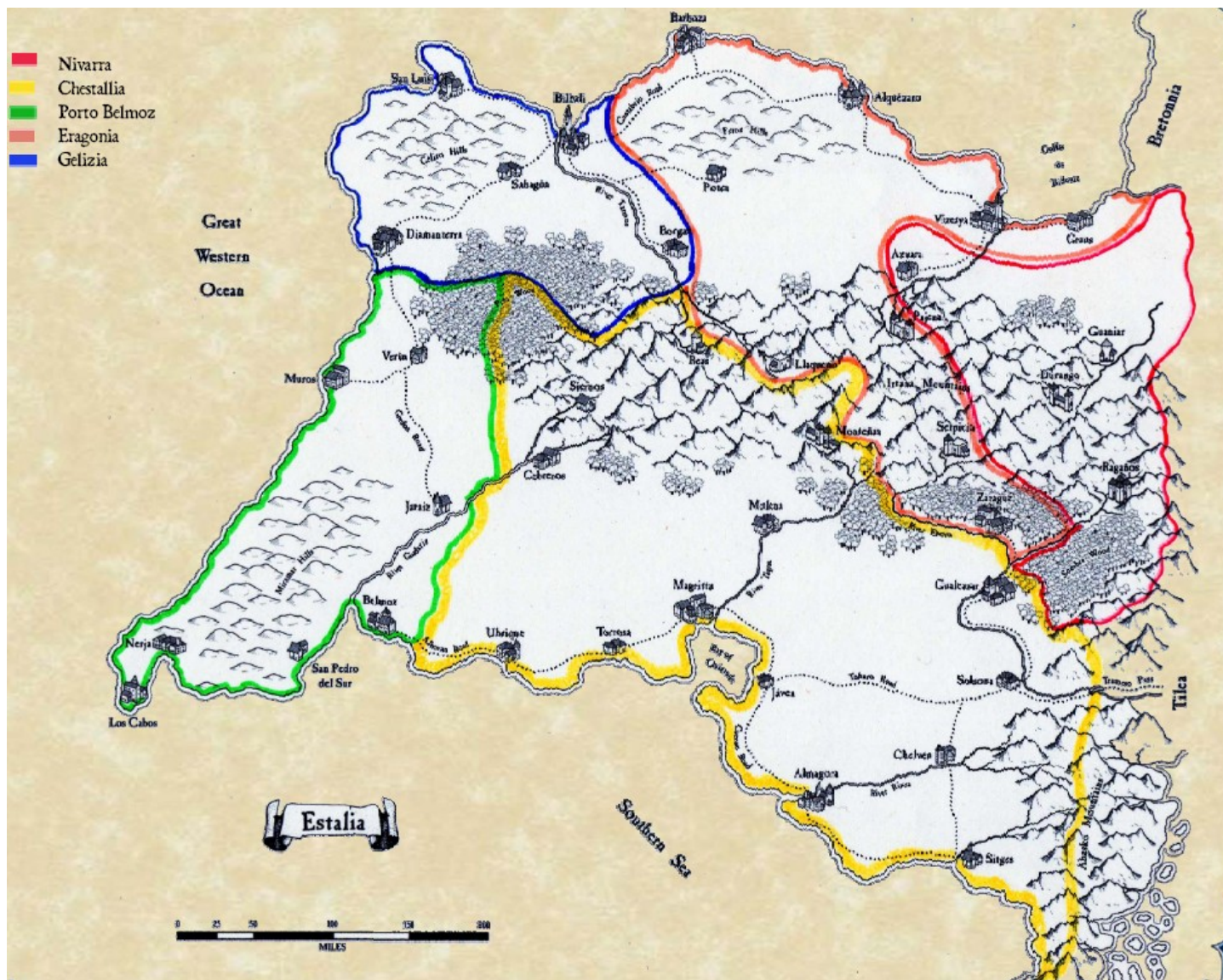
3 DICCIONARIO GEOGRÁFICO DE LAS CIUDADES TILEANAS.

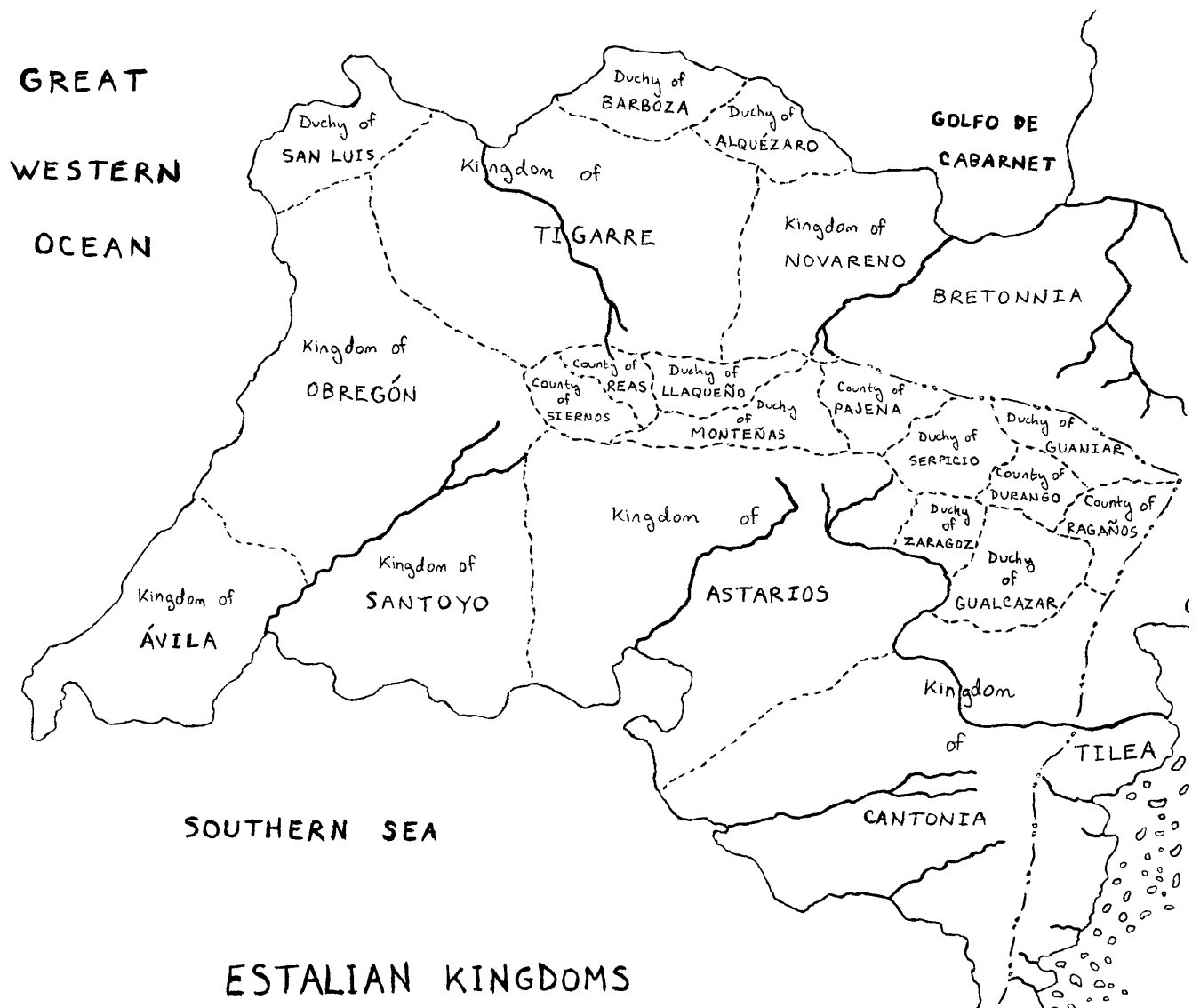
Nombre	Tamaño	Gobernante	Población	Riqueza	Materias Primas	Constantes Comercio Venta / Compra	Guarnición / Milicia	Notas
Principado de LUCCINI								
Luccini	CS	Príncipe Lorenzo Lupo	17.000	5	Comercio, pesca, construcción naval, Gobierno, textiles	17000/8.5	300a/3000c	Ciudad más grande de Tilea. Centro del culto de Mórr y lugar de su mausoleo.
Aldente	T	Conde Marsilius Natta	2,550	3	Vino, gricultura, aceite de oliva	1530/0.8	25b/100c	
Capelli	T	Duquesa Verónica di Padova	5,100	3	Comercio, madera, Ovejas	3060/1.5	25a/500c	
Mintopua	T	Príncipe Lorenzo Lupo	5,000	4	pesca, vino, agricultura	4000/2.0	75a/750c	
Pavezzano	T	Duquesa Baldassare Peruzzi	5,600	4	Comercio, Pesca, Agricultura	4480/2.2	60a/1700c	
Ducado de MIRAGLIANO								
Miragliano	CS	Duque Vincenzo CORNUTI	13,000	5	Comercio, construcción naval, pesca, Gobierno	13000/6.5	200a/2600c	
Alimento	V	Conde Guido Novello	90	2	Comercio, minería	36/0	5b/10b	Pueblo subterráneo cerca del nacimiento de los ríos Cristallo (Tilea) y Söll (Imperio)
Campogrotta	T	Conde Guido Novello	3,500	3	Comercio, caprinos, minerales	2100/1.1	100a/400b	Situado cerca de la boca oeste de la cueva sistema para el Imperio.
Ebino	T	Conde Galeazzo Mantua	3.600	4	Comercio, Agricultura, Ganadería	2880/1.4	40a/200c	
Ravola	ST	Condesa Patrizia Malpighi	850	2	Agricultura, Vino	340/0.2	25b/35c	Guardiana del extremo sur del paso Nuvolone hacia Bretonia
Toscana	T	Duquesa Patrizia Malpighi	7.000	3	Comercio, vino, mineral, cabras	4200/2.1	150a/2000c	
Udolpho	T	Conde Giulio Uberti	4.200	3	Minerales, madera, vino	2520/1.3	150a/1000c	Guardiana contra los ataques Skavens desde las Marismas Enfermizas a través del río Trino.
Marca de MONTE CASTELLO								
Monte Castello	T	Marques Roberto di Meglio	2.250	3	Fishing, Cattle Pesca, Ganadería	1350/0.7	150a/100c	Guardiana de la zona sur de Tilea
Pugno	ST	Marquesa Lucrezia Petrarch	850	2	Agricultura, Vino	340/0.2	34b/70c	
Principado de PAVONA								
Pavona	CS	Príncipe Emanuele Orlando	7.500	4	Comercio, agricultura, vino, Ovejas	6000/3.0	100a/500c	
Astiano	T	Conde Girolamo Mazzuoli	4.000	3	agricultura, la oveja, Vino	2400/1.2	20a/250c	
Scozzese	T	Conde di Argentisso	3.500	3	Agricultura, vino, aceite de oliva	2100/1.1	40b/300c	
República de REMAS								
Remas	CS	Doge Lorenzo dei Pazzi	15.000	5	Textiles, Comercio, pesca, construcción naval, Gobierno	15000/7.5	350a/4000c	
Olesi	T	Duca Matteo Boiardo	6.400	3	Comercio, Pesca, Agricultura	3840/1.9	100b/500c	
Rifraffa	ST	Conte Cesare Lombroso	750	2	Agricultura, Vino	300/0.2	25b/25c	
Spomanti	T	Conte Jacopo Montaperti	3.800	4	Agricultura, Ganadería, Vino	3040/1.5	50b/450c	
Stiani	T	Doge Lorenzo dei Pazzi	6.000	4	Comercio, agricultura, vino	4800/2.4	100b/500c	
Urbimo	T	Duca Giovanni Pergolesi	5.200	5	Comercio, Pesca, Agricultura	5200/2.6	50a/600c	
Isla pirata de SARTOSA								
Sartosa	CS	Rey Pirata Giovanni Barbarossa	3.000	5	Piratería, Comercio, Pesca, Esclavitud	2400/1.2	2200b/800c	
Principado de TOBARO								
Tobaro	CS	Príncipe Ferrante Capuletis	10.000	4	Comercio, minerales, piedras preciosas, pesca	8000/4.0	100a/1200c	
Principado de TRANTIO								
Trantio	CS	Príncipe Giorgio da Vignola	7.500	4	Comercio, Agricultura, cabras	6000/3.0	150a/700c	
Scorcio	ST	Conde Andrea Puccini	800	3	agricultura, el aceite de oliva	480/0.2	25b/60c	

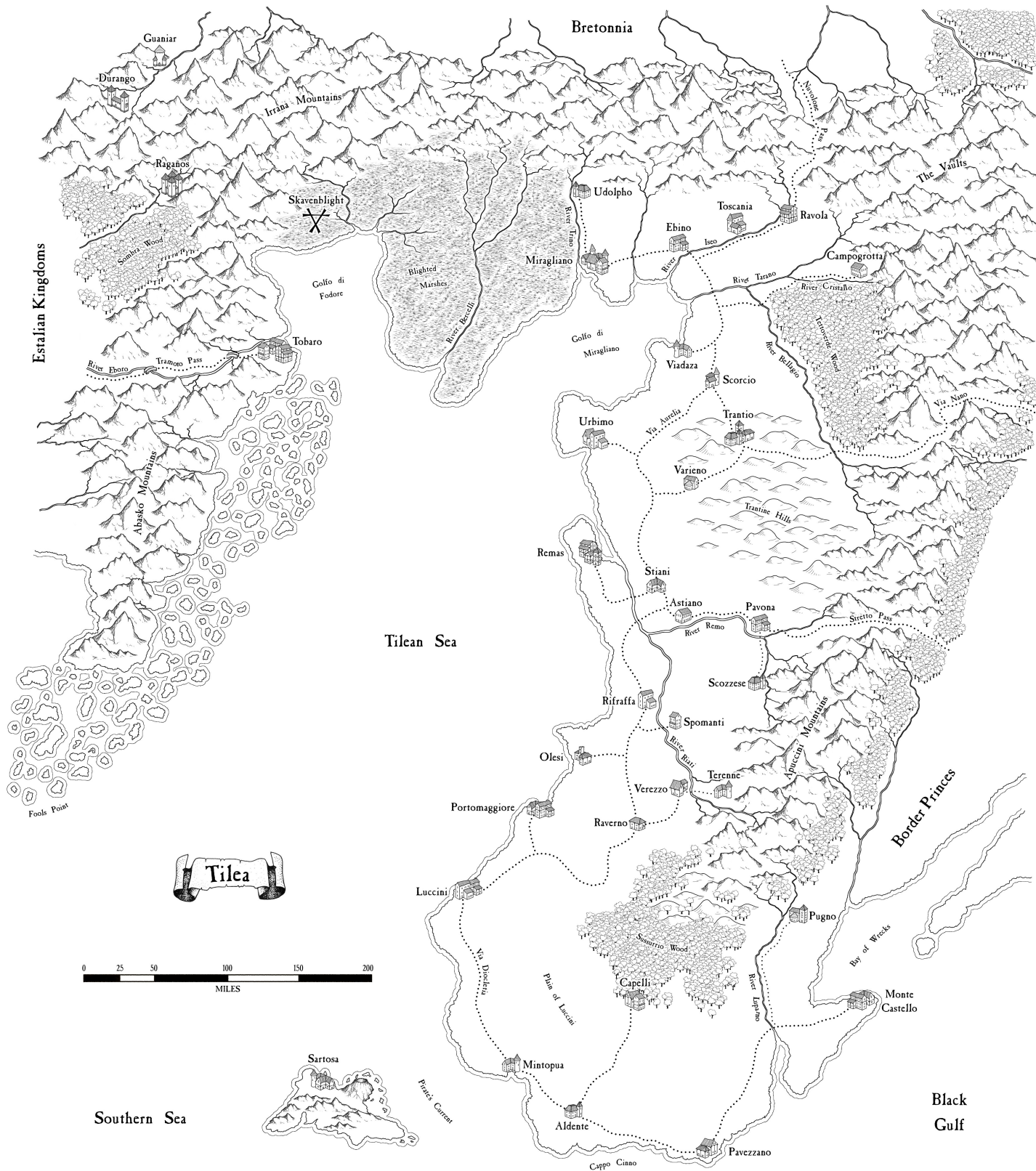


Viadaza	T	Duca Alessandro Sozzini	5.000	3	Pesca, Agricultura, Ganadería	4200/2.1	60b/400c
Varieno	T	Conte Federico Campi	3.750	3	Madera, ganado, vino	2250/1.1	50b/350c
República de VAREZZO							
Varezzo	CS	Príncipe Georgio Sideri	8.000	4	Comercio, agricultura, vino	6400/3.2	170a/800c
Portomaggiore	T	Príncipe Georgio Sideri	5.100	3	Vino, pesca, construcción naval	3060/1.5	60a/400c
Raverno	T	Conde Girolamo Sordello	4.000	3	Agricultura, vino, Ovejas	2400/1.2	50b/200c
Terenne	T	Conde Antonio Montecchis	4.500	3	Ovinos, caprinos, minerales	2700/1.4	50b/260c











BRETONNIA

