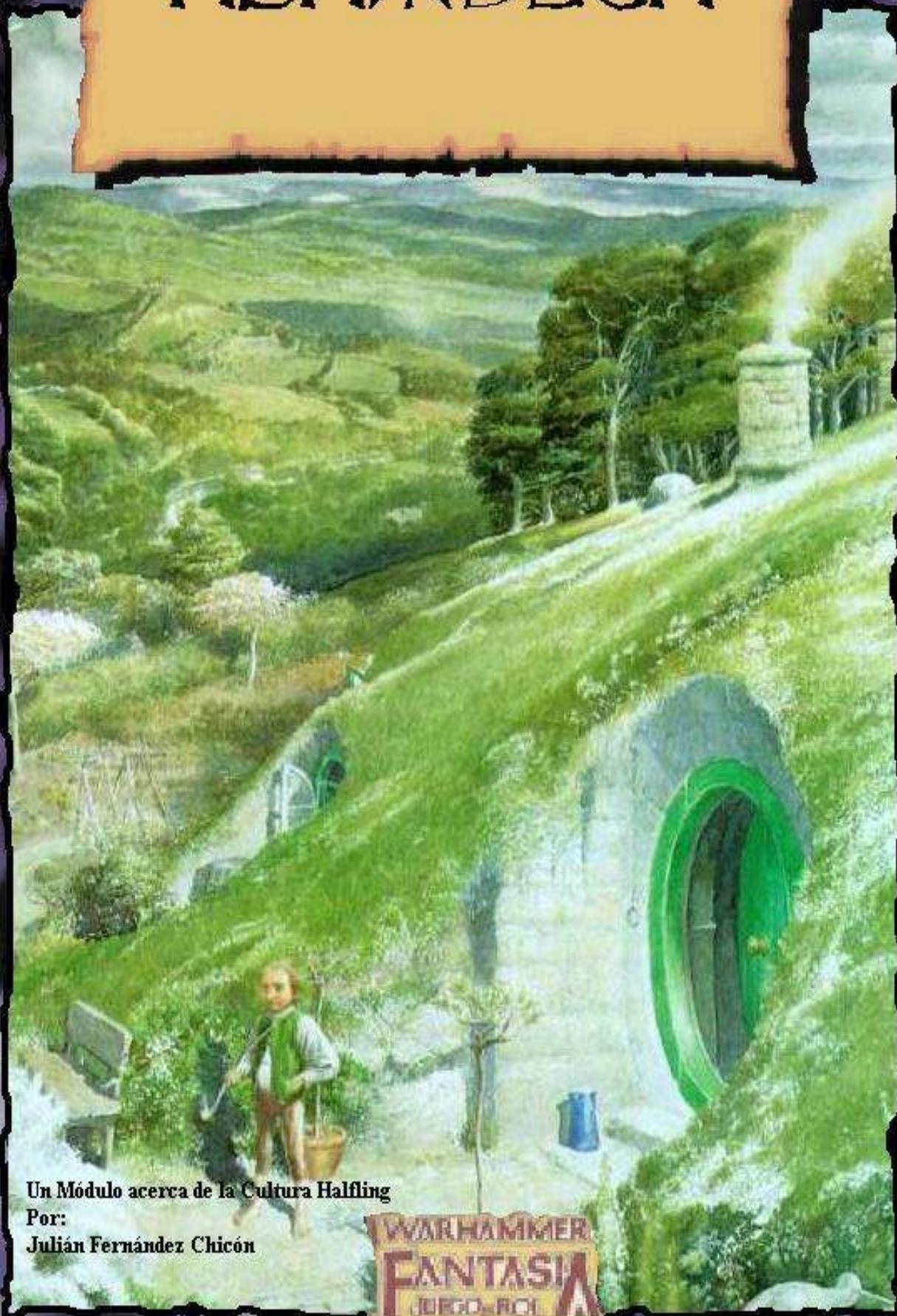


# LA ASAMBLEA



Un Módulo acerca de la Cultura Halfling  
Por:  
Julián Fernández Chicón

WARHAMMER  
FANTASIA  
JUEGO DE ROL



Un suplemento que trata de profundizar en la naturaleza y la cultura halfling para  
Warhammer Fantasy Rol.

Material destinado tanto para DJs como para jugadores.

Dedicado a Flampiru Gulagorda, con quien he  
compartido muchos festines, tristezas y alegrías.  
También me gustaría dedicar este libro a Masalú Bocainquieta,  
una joven halfling que aún tiene muchas cosas por ver.



---

## INDICE DE CONTENIDOS

---

<b><u>PREFACIO</u></b>		<b><u>LOS DIOSES HALFLINGS</u></b>	
Prefacio.....	4	Los Dioses Halflings .....	36
<b><u>LOS HALFLINGS</u></b>		Esmeralda, Diosa Halfling del	
Introducción .....	6	Hogar .....	36
El Origen de los Halflings .....	7	Findol, Dios de los Jardines	
La Comunidad Halfling .....	9	Naturales .....	37
Cultura de los Halflings .....	11	Gangee, Patrón de los Cazarratas .....	38
<b><u>HISTORIA RECIENTE DE LA ASAMBLEA</u></b>		Cerril, Dios Defensor de la	
Historia de la Asamblea .....	17	Asamblea .....	39
<b><u>LA TIERRA DE LA ASAMBLEA</u></b>		Samortha, Diosa Halfling de los	
La Tierra de la Asamblea .....	19	Niños .....	40
Mapa de la Asamblea .....	21	Landrami, Diosa Halfling de la	
<b><u>CREACION DE PERSONAJES HALFLINGS</u></b>		Bebida .....	41
Creación de Personajes Halflings .....	23	El Peregrino, Dios de los	
		Deambulantes .....	42
		Praseeda, Diosa Halfling de las	
		Espicias .....	43
		<b><u>LA ARMERIA DE LOS HALFLINGS</u></b>	
		La Armeria de los Halflings .....	44



### CREDITOS

Idea original: Julián "Wilhelm Fritzz" Fernández Chicón.

Textos: Julián "Wilhelm Fritzz" Fernández Chicón.

Dedicado a todos esos halflings que conozco, no se que haría sin vuestra comida y compañía. Pero este libro está especialmente dedicado a Flampiru Gulagorda, amigo de amigos e incondicional compañero, ¡sigue así, condenado Halfling!

Agradecimientos especiales: A Igest por su pagina Web IGAROL. A Eduardo (conocido en muchos sitios como Sir Galahad de Corbenic) por su excelente trabajo "Ejércitos Warhammer: Halflings" en el que basé parte de la información aquí reunida.





## PREFACIO

---

Como ocurre con la mayoría de las razas, a los halflings les faltaban carreras exclusivas para ellos, pocas, pero les faltaban. Otra cosa que echaba en falta en el manual era el trasfondo de esta raza, mayoritariamente incomprendida por la inmensa mayoría de los jugadores que los consideraban inútiles. Como todo veterano sabrá, no es bueno subestimar a una raza, y puede que los halflings no sean los mejores guerreros o los mejores magos de todas las razas, pero son un elemento de la historia de Warhammer, y además, son una raza que demuestra que para sobrevivir no hace falta ser fuerte y blandir mortíferas armas ni lanzar conjuros que devasten al enemigo. No, los halflings sobreviven con la fuerza de la amistad, la entereza y la voluntad de seguir adelante cuando todo está perdido. Puede que tiendan a ser personajes bribones, pero ese es un gran atractivo para ellos, ¿quién desconfiaría de un pequeño halfling? Te aseguro que eso es un factor clave para ellos.

La verdad es que me di cuenta de las cosas que faltaban por un jugador que maneja halflings, (bueno, más bien los halflings le manejan a él...) debido a que pronto descubrí que desconocía gran parte del espíritu halfling. Decidí crear un libro que constará de esta diminuta raza, pero pensé que sería mejor esperar. Finalmente me decidí cuando en los foros de Igarol leí a un jugador que se quejaba de que no existían profesiones halflings. Tras una discusión en los foros acerca de mejorar la HP de los halflings, en la que conseguí que se le aumentara en cinco puntos (la verdad es que hubiera deseado que fueran diez, pero no había manera de convencer a los demás de aumentarla más) llegué a la conclusión de había llegado el momento de otorgar trasfondo a nuestros pequeños compañeros.

La tarea principal era hacer diferencia entre los halflings del Viejo Mundo con los hobbits de Tierra Media. La gente tendía a confundirlos. Aunque sean la misma raza en diferentes mundos y compartan muchas pautas de conducta, los halflings son, con diferencia, mucho más picaruelos que los hobbits. Y esa era mi tarea, los lectores debían ver que eran hobbits, con sus costumbres y demás, pero que no eran la misma raza que puebla Tierra Media. Espero haber cumplido mis objetivos, pero prefiero que sea el lector el que juzgue.

Julián Fernández Chicón  
18 de Agosto de 2005





---

## INTRODUCCION

---

Los Halflings son una raza que se caracteriza por su naturaleza pacífica. Sin embargo, ante estas situaciones a los pobres Halflings no les queda más remedio que organizar un improvisado ejército. Aunque algunos Halflings están acostumbrados a patrullar la frontera, como es el caso de los Vigilantes Rurales, y otros han servido al Emperador como milicia en alguna que otra batalla, la práctica totalidad del ejército estará formada por agricultores o granjeros que defenderán valerosamente sus hogares con cualquier herramienta que tengan a mano.

Los halflings han permanecido en el anonimato para la mayoría de las razas durante muchos años. Son criaturas amigables, aunque tímidas para los desconocidos y temerosas de lo extraño. Son una raza que ama los placeres de la vida, especialmente la comida y respetan a los cocineros sobre todas las cosas excepto a sus ancianos. Los únicos

enemigos naturales de los halflings son los Goblins, pues atacan de vez en cuando sus poblados, pero son solo escaramuzas, no llegando a representar peligros mayores para la comunidad halfling.

Los halflings son una raza valiente, siempre que la situación lo requiera o haya seres queridos en peligro. Son maestros en el arte de la cocina, y suelen despreciar las armas o el belicismo, pues son un pueblo pacífico. No es de extrañar que existan pocos guerreros halflings.

El hogar de los halflings es la Asamblea, situada entre Stirland, Sylvania y Averland. Es un lugar idílico en el que se dedican a la cosecha y en el que se respira paz. Es cierto que ha sido atacada en varias ocasiones, pero siempre se ha mantenido a flote gracias a la determinación de los halflings cuando defienden sus tierras.



---

## EL ORIGEN DE LOS HALFLINGS

---

El origen de esta raza se pierde en los albores de la historia y, aunque es posterior a los enanos y elfos, e incluso anterior a los humanos, nadie, ni siquiera ellos mismos, conocen sus orígenes. Lo que todo el mundo sabe es que son grandes cocineros y amigos, así como milicianos valientes y arqueros excelentes.

### • LA CREACIÓN DE LOS HALFLINGS •

---

El origen de estos pequeños humanoides es incierto, pero parece ligado al de la humanidad, desde que se reconoce que, cuando la humanidad siguió a los Enanos hacia el Norte, los Halflings ya eran una raza específica. No son una especie prolífica y nunca han existido muchos: incluso hoy puede afirmarse que no hay más que unos pocos miles de estas pequeñas criaturas. Ellos representan lo que puede haber sido el último experimento genético de los Antiguos, y se puede barruntar que fue un intento para idear una criatura inmune a los efectos del Caos... a los que en gran medida los Halflings lo son, en efecto.

Su semejanza con los Humanos (especialmente con los niños) permite apuntar a un origen Humano, pero razonablemente este debía haber tenido lugar antes de que se desbaratase la civilización de los Antiguos. Si los Halflings fueron un intento para crear una criatura que sobreviviera a un desastre vaticinado relativo a los portales, entonces los experimentos podían llevar largo tiempo inacabados cuando comenzó el desastre. Aunque inmunes al influjo del Caos, los Halflings carecen de fuerza física y la madurez intelectual que les permitiría subsistir por sí solos. En vez de ello, han vivido ligados a la Humanidad durante tanto tiempo que nadie puede recordarlo,

disfrutando de la protección de su tamaño, y de su laboriosidad.

Aún así hay expertos que afirman que el halfling y el ogro son parte de una misma especie. La idea puede parecer descabellada, pero cuando se observa a un individuo de cada especie juntos, el observador podrá percatarse de que ambos, el ogro y el halfling, parecen simpatizar más entre ambos que con los demás. La principal creencia de que ambos proceden de la misma especie proviene de que poseen costumbres comunes, así como hábitos alimenticios muy especiales y rinden culto a la comida, algo que para los ogros también es sagrado.



### • LA RAZA HALFLING •

---

Los Halflings son pequeños y de complexión ligera, aunque de facciones



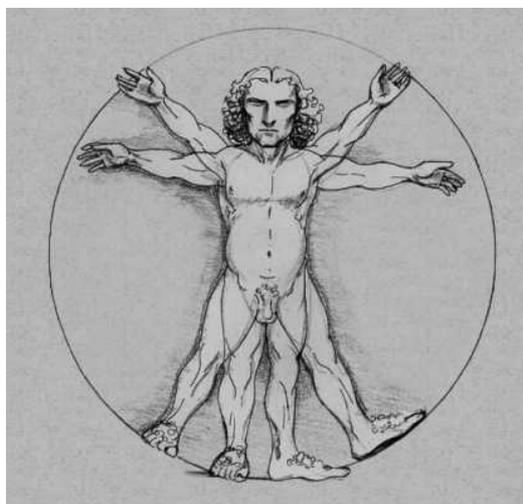
más bien redondas y algo tripudos. Suelen medir entre el metro y el metro veinte. No tienen barba ni vello facial, salvo las patillas que llevan los Ancianos y acomodados, y son algo más bajos que los Enanos, así que es fácil distinguirlos. Sus manos y pies tienden a ser grandes y peludos, siendo casi inmunes al frío y calor. Es por ello que prefieren ir descalzos, mostrando orgullosos sus velludos pies.

No son una raza muy numerosa, y viven en una pequeña y aislada zona del Viejo Mundo, protegida por las tierras circundantes, pobladas de humanos. En consecuencia, la vida suele ser muy aburrida para los jóvenes Halflings, y muchos buscan aventuras en el mundo exterior. Son de dedos hábiles y sigilosos por naturaleza, y tienen aptitudes para ser buenos ladrones.

Los Halflings son extremadamente amistosos y simpáticos, disfrutan de la

diversión y sobre todo de la comida... y normalmente son los primeros en sugerir una visita a la posada local o un alto en el camino para merendar.

Son un pueblo sobrealimentado y pacífico que se preocupa más del bienestar de sus cultivos y rebaños y del tiempo que falta para la siguiente comida que de los asuntos militares. Son excelentes anfitriones, ya que dan la bienvenida y son confiados, felices siempre de ofrecer comida y refugio a los viajeros. Sin embargo, son una raza decidida, incluso terca, y defenderán sus hogares, vidas y comida con un vigor considerable, incluso aunque no sean grandes luchadores. Se esforzarán valientemente para alzar una milicia ante cualquier amenaza, y pueden mostrar un coraje individual considerable en la defensa de sus hogares, sin embargo, su tamaño y su naturaleza pacífica están en su contra.



*Hobbittus Universalis*

---

## LA COMUNIDAD HALFLING

---

Las comunidades Halfling tienden a ser pequeños poblados, nominalmente encabezados por un Mayor. Estos se encuentran en ocasiones para discutir asuntos comunes en un gran banquete, pero la organización total está muy disuelta, con un gobierno pequeño o no formalizado. Su religión y folklore se basa en su estilo de vida, y sus deidades principales tienden a ser de representantes de la fertilidad y del clima. Sus héroes legendarios suelen ser Halflings que recogieron excelentes cosechas u organizaron enormes banquetes en época de hambre, en vez de grandes guerreros y exploradores. Casi todos desaprueban la aventura, excepto algunos que viajan a tierras Humanas, empleándose como cocineros y cosas por el estilo.

### • ASENTAMIENTOS DE LOS HALFLINGS •

---

Con el paso de los años, los Halflings se han hecho casi inseparables de la Comunidad Humana constituyendo alrededor del cinco por ciento de la población general. En el Imperio hay todavía asentamientos completos de Halflings diseminados entre Nuln y el río Stir. Todos los asentamientos de la zona están bajo la administración de los Halflings.

Los Halflings viven sobre todo en aldeas o granjas pequeñas, y sus asentamientos y edificios suelen ser parecidos a los Humanos de estilo más rural, aunque proporcionado a su tamaño. Una notable excepción son las madrigueras: moradas de piedra o ladrillo excavadas en la ladera de una colina, con puertas y ventanas orientadas al sur, que mantienen la madriguera caliente, evitando los fríos vientos del norte

Estas madrigueras varían mucho de tamaño; pueden ser desde un par de habitaciones a llegar a formar enormes y enrevesadas mansiones subterráneas, con muchas entradas y corredores.

Hay muy pocos asentamientos puramente Halfling. Las comunidades Halfling no son hostiles a los Humanos ni a otras razas semihumanas, y las de

cien o más miembros tendrán Humanos residentes hasta un diez por ciento del total. La única excepción a esto es el Territorio de la Asamblea.

### • LA ASAMBLEA •

---

El Imperio alberga a la mayor comunidad puramente Halfling del Viejo Mundo. Se encuentra en el río Aver, entre los Condados de Stirland y Averland, y recibe el nombre de Territorio de la Asamblea o "Asamblea", debido a la costumbre Halfling de gobernar por medio de reuniones multitudinarias. La región fue cedida a los Halflings hace unos mil quinientos años por un edicto de Ludwig el Gordo, en reconocimiento a sus servicios al Imperio (en especial a la cocina imperial, que hasta entonces había sido notoriamente espantosa). La región es completamente autónoma, aunque confía en la protección del Imperio.

Fuera del Territorio de la Asamblea, es posible encontrar Halflings por todo el Imperio, viviendo codo con codo junto a los Humanos. Muchas casas ricas emplean a cocineros Halflings, y hay numerosas tabernas, posadas y hostales dirigidos por miembros de esta raza, o con varios de ellos en el personal.



---

## • LÍDERES •

---

El líder de cada una de sus muchas aldeas es conocido como el Mayor. El Mayor es, normalmente, el Halfling más popular, inteligente y juicioso de toda la aldea. Toda la comunidad elige a su Mayor, y sólo vuelven a votar si perciben algún problema con su representante.

Los Mayores de las aldeas se reúnen cada cierto tiempo, según las necesidades, en Asambleas de Distrito que se celebran en una aldea determinada de acuerdo con un complejo sistema que combina factores como prestigio, orden rotatorio y el tamaño de la cosecha local. El presidente de cada reunión, elegido por los Mayores, es el Anciano de la Asamblea (que no implica que sea el Halfling de mayor edad) y dispone de un voto imperial cuando llega el momento de elegir un nuevo Emperador.

A cambio de sus privilegios, los Halflings de la Asamblea envían un destacamento a la capital, tanto para entrar en el servicio doméstico imperial como para asistir a la milicia local.

Los nobles Halfling sólo se diferencian del resto en que llevan una vida mucho más relajada y hogareña. A los Halflings no les gusta que se les trate de un modo diferente a los demás, pero una vida cómoda y sin muchas preocupaciones, acompañada de numerosos banquetes, es el sueño de la mayoría de Halflings.

---

## • DELITOS Y JUSTICIA •

---

Los Halflings son muy indulgentes con los delitos menores, siempre que la acción no cause ningún daño o perjuicio. Los crímenes violentos son muy raros en sus comunidades. Las penas pueden variar desde una reducción en las raciones de comida hasta el exilio por delitos muy serios o repetición constante de delitos menores (incluso la paciencia de los Halflings tiene un límite).

Todos los casos son llevados por el Mayor de la aldea o el Anciano de la Asamblea, si la importancia del asunto lo requiere. La pena de muerte es desconocida para los Halflings. En aquellos casos en que es necesario llevar a cabo tan horrenda acción, el delincuente es puesto en manos de los Humanos.

Los Halflings fuera de la ley son realmente extraños, y generalmente son vistos por el resto de la comunidad como individuos locos. Habitualmente son individuos que se dedican al hurto menor, y son muy pocos los casos de Halflings perseguidos por la ley.

*Los Halflings son gente muy hospitalaria, pero determinados delitos, así como la reiteración de delitos menores, puede tener como consecuencia la expulsión de la aldea, tanto si se es un invitado como si no.*



---

## CULTURA DE LOS HALFLINGS

---

Tal vez el resto de las razas piensen en los halflings como criaturas aburridas y estimen que un estudio de sus costumbres. Se equivocan. La sociedad halfling tiene muchas costumbres interesantes y aunque sean relajados frente a estas, eso no quiere decir que carezcan de valor.

---

### • RELIGION •

---

Los Halflings tienen una actitud muy relajada y tolerante respecto a la religión. Incluso sus clérigos son muy tolerantes respecto al resto de deidades del Viejo Mundo. El mayor culto, con diferencia, es el de Esmeralda, diosa del hogar. también adoran a Findol, dios de los Jardines Naturales, Gangee, patrón de los Cazarratas, Cerril, el defensor de La Asamblea, Samortha, diosa de los Niños, Landrami, diosa de la Bebida, El Peregrino, dios de los Deambulantes, y a Praseeda, diosa de las Especias.

---

### • LA MUERTE •

---

Los Halflings ven la muerte como parte del ciclo natural de la vida, pero esto no evita que los funerales sean momentos dolorosos para toda la familia y Halflings cercanos al fallecido.

---

### • LA MAGIA •

---

Los Halflings son muy resistentes a la magia (ya que ésta procede del Caos) y resulta muy difícil para ellos progresar en las artes arcanas. A pesar de todo, y al contrario que los Enanos, a los Halflings les fascina y cualquier hechicero que visite una comunidad Halfling será abordado por una marea de pequeñuelos entusiasmados que rogarán y suplicarán que les ofrezca un pequeño espectáculo.

A pesar de sus limitaciones, hay algunos practicantes de las artes mágicas, a las que prestan una gran dedicación, pero

que no siguen ninguno de los Colegios de Magia.

---

### • AGRICULTURA Y PASTOREO •

---

A pesar de que los Halflings son muchas veces vistos como vagos por los extranjeros ignorantes, realmente son trabajadores obstinados y determinados. Como todas sus comunidades están basadas en la agricultura y el pastoreo, necesitan trabajar duro y constantemente. Un Halfling puede trabajar alegremente desde el amanecer hasta la puesta de sol con sólo unas cuantas paradas para comer y regresar a casa sonriendo. El trabajo duro asegura un buen sueño y abre considerablemente el apetito.

Un antiguo proverbio Halfling seguramente resume mejor su actitud:

*“Ningún alimento sabe tan bien como aquel que has alimentado o hecho crecer tu mismo”*





El Halfling tiene la mitad de tamaño que un hombre, pero tiene un mayor apetito. Vive en un agujero excavado en la ladera de una colina. A menudo es un poco gruñón, excepto cuando hay un festín. Le encanta comer y beber; y contar historias picantes. Es un buen arquero; y le disgustan los Goblins y las otras rastreras criaturas similares que acabarían con sus provisiones. El Halfling es resistente, rechoncho y peludo; y habla poco, porque sabe que la boca está para comer.

Los Halflings viven en su propia tierra, que es llamada La Asamblea. Se halla en medio del Imperio, bien escondida entre los bosques. Allí cultivan la tierra y tienen cosechas abundantes, tal es así que alimentan a las hambrientas ciudades del Imperio por una buena cantidad de oro.

Los Halflings no muestran una gran valentía a menudo, excepto cuando el enemigo se aproxima a los carros de suministros donde se guardan las provisiones. Entonces, muestran toda su ira y experiencia en combate.

Del Grimorio Aurus

### • GUERRA Y DEFENSA •

Hay muy pocos Halflings guerreros, y aquellos que siguen este camino prefieren el combate a distancia, una decisión muy acertada considerando sus desventajas físicas. Muchas razas consideran a los Halflings como

cobardes, pero esto es totalmente incierto. Es bastante común que aquellos que subestiman a esta pequeña gente en combate, normalmente no suelen vivir lo suficiente como para aprender de su error...

La inmensa mayoría de guerreros Halfling son miembros de la milicia, y en tiempos difíciles luchan de forma muy cohesionada. Pero cualquier Halfling agarrará una honda, arco, guadaña, azada, o lo que tenga a mano y defenderá su hogar (o su comida) hasta el final si la situación lo requiere.



### • MATRIMONIO •

Los Halflings son una raza puritana que ve la promiscuidad como algo aborrecible. La unidad más fuerte en el corazón Halfling es la familia, y son los más devotos y amorosos padres y compañeros de todas las razas. La mayoría de ellos acaba casándose con sus amores de la infancia.

El crecimiento de los niños está muy influido por la familia, con lo que al final el joven Halfling tiene una visión



más extensa del mundo, una mente más amplia, y una vasta plétera de tíos y tías favoritos...

Los pequeños se pasan la mayor parte del tiempo corriendo de un lado para otro, trepando a los árboles y metiéndose en el camino de sus mayores. Los Halfling son muy pacientes con sus jóvenes y los azotes son algo tabú en su cultura. Los padres Halfling deben emplear el tiempo que sea necesario para explicar a sus hijos cuándo algo no es correcto y, afortunadamente, los niños Halflings no son tan cabezotas como los Humanos.

### • ALIMENTACIÓN •

Los Halflings son los mejores cocineros que existen y aprenden a cocinar desde pequeños. Piensa en la mejor comida que puedas imaginar y no será nada comparado con lo que un Halfling puede ofrecerte. Un viejo dicho Halfling dice:

*“El sabor es más importante que la cantidad”*

Su habilidad culinaria ha sido alabada por todas las razas que aprecian el buen arte de la cocina, y todos reconocen en los Halflings a los mejores cocineros del mundo. Bueno, todos salvo los bretonianos, que piensan que la mejor cocina es la bretoniana. Pero bueno, ya sabemos cómo son los bretonianos...

Los Halflings realizan cinco comidas fuertes, a saber: desayuno (la comida más importante del día), almedierzo (segundo desayuno), el almuerzo (la otra comida más importante del día), merienda y la cena (la mejor forma de despedir el día), pero son innumerables las visitas a la despensa que puede realizar un Halfling a lo largo del día

### • ARTESANÍA •

A pesar de que la artesanía Halfling no ha alcanzado el mismo renombre que la de los Enanos o Elfos, sigue siendo excelente. Sus ágiles dedos les permiten crear detalles que ningún Enano o Humano es capaz de igualar. Son, sin ninguna duda, los mejores tejedores, sastres y trabajadores del cuero de estas razas.

Los Enanos, que a parte de los humanos, son los que tienen un contacto más cercano con los Halflings, raramente comercian con estos si no es para obtener cereal. Entre los humanos si que existe el comercio, pero a pequeña escala. Normalmente los Halflings ganan un dinero extra vendiendo algunos paños, bordados o tallas en madera a los mercaderes ambulantes del imperio. En la mayoría de los casos su trabajo no es debidamente reconocido, y la mercancía es vendida como si fuese humana o élfica.

### • FESTIVALES •

Los Halflings adoran las fiestas, y creen que cualquier motivo es bueno para realizar una. Las fiestas siempre se realizan en una Plaza de Fiestas desde el amanecer hasta la puesta de sol, en las que además de consumir inmensas cantidades de comida y contar múltiples historias, también se realizan muchos juegos.

Las competiciones de tiro con honda, las danzas populares y los recitales de violín son los más populares cuando el tiempo es benigno. El patinaje sobre hielo y las carreras de trineos también lo son en invierno.



Las grandes fiestas tienen lugar en ambos equinoccios, el solsticio de verano, el último día de la cosecha, cada cumpleaños, en el aniversario de la

fundación de la aldea y, especialmente, la Semana de la Tarta, después de la cual, más de un Halfling no consigue acertar en la cerradura de su casa...



*La Semana de la Tarta*



Una enorme roca, del tamaño de dos Halflings, cayó a tres metros escasos de una de las barcasas. Las olas producidas desestabilizaron la frágil embarcación y unos cuantos Halflings cayeron al agua, pero fueron rápidamente auxiliados por sus familiares y amigos e izados de nuevo a bordo.

Bazrag azuzó a los Goblins para que recargaran el Lanzapiedroz. Los Halflings se alejaban lentamente río abajo, pero pronto estarían fuera de rango. La amenazante mirada de Gorbard le indicaba que, por su propio bien, más le valía acertar con el próximo disparo.

Unos gritos desgarradores sacaron a Bazrag de sus cavilaciones e hicieron que se diera la vuelta para ver lo que ocurría. Uno de sus Goblins yacía muerto en el suelo atravesado por cuatro flechas, mientras otro agitaba los brazos frenéticamente y corría alrededor del lanzapiedroz con una flecha clavada en su trasero... lo que provocaba grandes risotadas entre sus compañeros.

Las flechas debían provenir del pequeño bosque que tenían al lado. Seguramente algunos Halflings se habían ocultado en él.

“¡Eztúpidoz! – gritó Bazrag a un grupo de Jinetes de lobo-. Allí os habéis dejado uno?”.

Los Jinetes de lobo rastrearon el bosque, pero no encontraron nada. Otro de los Goblins del lanzapiedroz se disponía a colocar una roca cuando fue asaeteado por varias flechas. El resto de Goblins comenzó a preocuparse por su situación.

“¿Pero de dónde...?”. Bazrag se quedó mirando fijamente el bosque. Los Jinetes de lobo lo estaban peinando a conciencia, no podía pasárselos por alto nadie, por muy bien escondido que estuviera.

A escasos metros de uno de los Jinetes de lobo se oyó un ligero crepitar y una flecha salió disparada para alcanzar en plena garganta a otro Goblin. Los demás no pudieron soportar la tensión y salieron huyendo en todas direcciones.

Bazrag se sentó en el suelo, resignado. A lo lejos pudo escuchar los gritos de júbilo de los Halflings en las barcasas, que se alejaban río abajo.

“Gorbard se va a enfadar...”





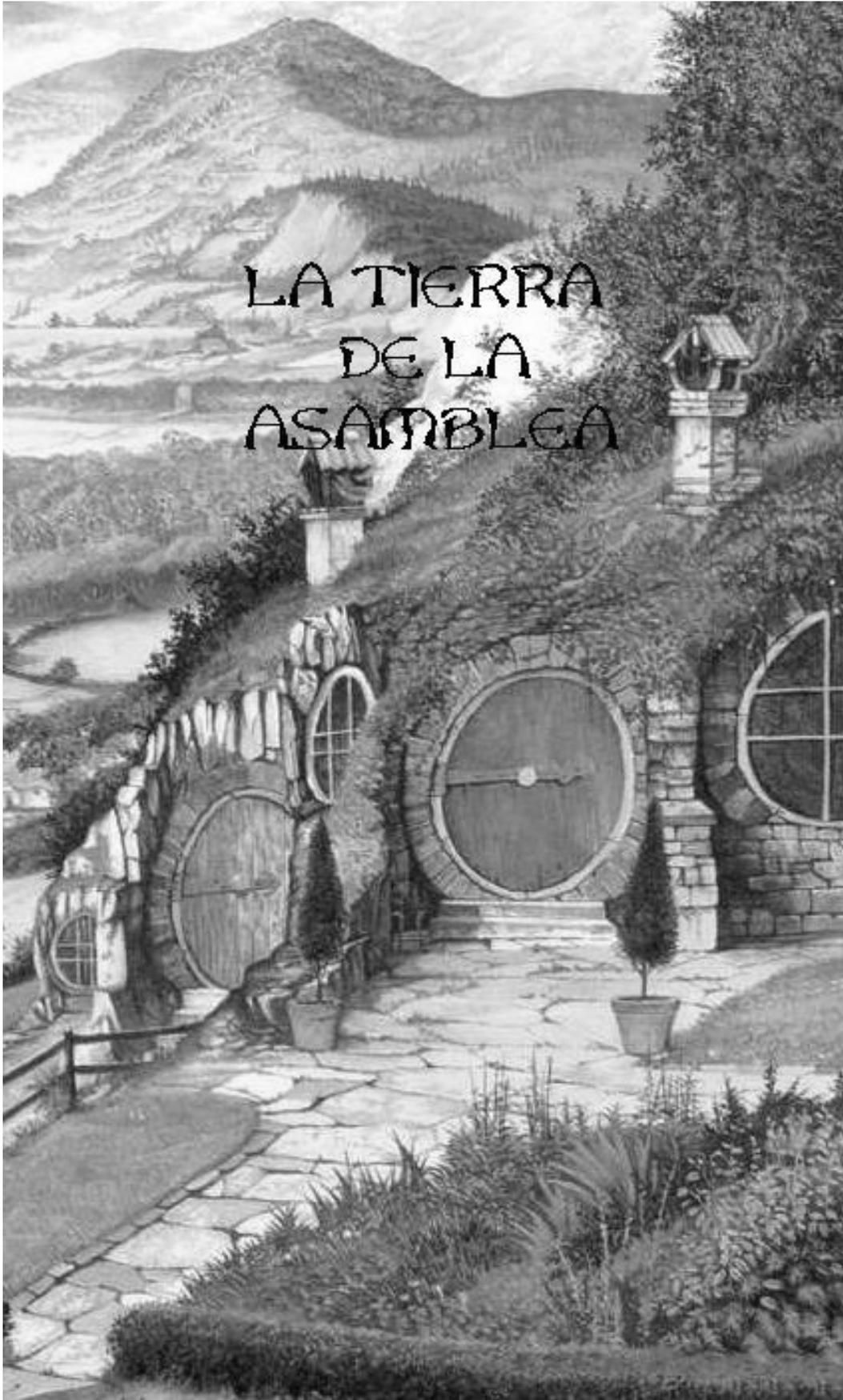
# HISTORIA RECIENTE DE LA ASAMBLEA



# HISTORIA DE LA ASAMBLEA

800-1000	Durante estos años surgió un movimiento entre las comunidades Halfling. Sin descanso, muchos Halflings protestan frente los Condes y la Corte del Emperador, exigiendo tener su propia tierra natal. La mayoría de los Condes son reticentes a ceder un gran territorio.	1707	La Gran Desolación. El Señor de la Guerra Orco Gorbada Garra'ierro invade el Imperio. Los Condes Electores de Stirland y Averland unen sus fuerzas con los Halflings de la Asamblea. A pesar de la valiente defensa, Gorbada asoló el Territorio de la Asamblea y miles de Halflings fueron degollados. Solland y Nuln sufrieron el mismo destino, hasta que finalmente, tras la batalla de Grünberg, el ejército de Gorbada fue debilitándose y tuvo que abandonar su ¡Waaagh! La mayoría de los asentamientos de la Asamblea habían sido incendiados y sólo unos pocos sobrevivieron.
992	La tensión crece y las comunidades de Halflings en Altdorf, Nuln, Talabheim y Middenheim se aíslan, creando zonas incomunicadas libres de la presencia de humanos.		
994	Phil Phillipol Furfoot es elegido representante de los Halflings en Altdorf y busca convencer a los gobernantes de que los Halflings también tienen derecho a poseer una tierra propia.	1708-2100	La Asamblea es reconstruida lentamente por pioneros que viajaban desde partes de todo el viejo mundo. Este periodo es mencionado muchas veces como la segunda migración.
995-1008	Phil Furfoot trabaja duro para que todos los gobernantes del Imperio se percaten del problema. A pesar de lograr su objetivo, nadie está dispuesto a ceder ningún territorio.	2302-2304	Magnus el Piadoso sumerge al Imperio en la Gran Guerra contra el Caos. Algunos regimientos de Halflings se agrupan bajo el estandarte del gran orador Magnus.
1009	Los orcos invaden Reikland. Escaso de tropas, el Emperador acude a Furfoot en busca de soporte. Furfoot consigue agrupar las comunidades de Halfling en Nuln, Talabheim y Altdorf bajo un único estandarte y ayuda a las tropas imperiales en Reikland.	Presente	El actual Anciano de la Asamblea es Hisme Stoutheart, pero parece ser que está más interesado en la próxima comida que en las intrigas políticas.  Los Halflings han tenido muchos héroes a lo largo de la historia. Actualmente podemos encontrar al gran contador de historias Sam Warble y al incomprendido cazarratas Flampiru Gulagorda, cuyo destino parece estar girando alrededor de los oscuros planes de los Poderes Siniestros.  Durante los últimos años no ha habido enemigos que perturben la tranquilidad de La Asamblea. Los Hombres Bestia permanecen escondidos en el Gran Bosque y los Goblins Nocturnos no se deciden a salir de sus agujeros en las montañas. Esperemos que sigan así durante mucho tiempo, pero, si la situación cambia, ¡Estaremos preparados para defender nuestras tierras!
1010-1500	Este periodo es conocido como la Migración. Ahora que su tierra natal era una realidad, Halflings de todas partes del mundo conocido comienzan a emigrar hacia la Asamblea.  La migración fue lenta, a pesar de todo, ya que establecerse en un nuevo lugar y comenzar una nueva vida no es algo fácil de hacer para un Halfling.		
1111-1115	La Peste Negra arrasa el Imperio. Como la Asamblea permanece en su mayor parte sin colonizar, los efectos de la plaga son leves. La migración crece cuando todas las familias se mueven hacia la Asamblea antes de que sus antiguos hogares caigan bajo la Peste Negra.		





---

## LA TIERRA DE LA ASAMBLEA

---

La Asamblea se encuentra en zona sin grandes singularidades en lo que a terreno se refiere. Con abundantes colinas de suaves pendientes, ríos de cristalinas aguas y pequeños bosques, los Halflings poseen un idílico lugar donde vivir.

### • LAS MONTAÑAS •

---

El Territorio de la Asamblea está muy cerca de las **Montañas del Fin del Mundo**, por lo que sufre ocasionales invasiones de Goblins Nocturnos. Estas montañas son increíblemente altas y casi imposibles de cruzar. Hace muchos siglos, toda la cadena montañosa estaba controlada por los Enanos, que construyeron grandes ciudades y fortalezas en la roca de las montañas. La fortaleza Enana Zhufbar y Karak-Varn son un ejemplo.

Más al Sur se encuentran las **Montañas Negras**. Infestadas de Goblins Nocturnos, Skavens y Trolls, son posiblemente la frontera menos hospitalaria del Imperio. El único paso "seguro" es el *Paso del Fuego Negro*, que se encuentra en la confluencia de las Montañas Negras con las Montañas del Fin del Mundo, y fue donde Sigmar libró su batalla contra los Orcos.

Las Montañas Negras están atravesadas por los túneles construidos por los Goblins. Estos túneles son toscos y estrechos, comparados con los túneles Enanos de otras cadenas montañosas, y acostumbran a derrumbarse inesperadamente.

### • LOS RÍOS •

---

Varios torrentes de montaña procedentes de las laderas occidentales de la fortaleza Enana de Karak-Varn, descienden rápidamente por varias cascadas hasta llegar a formar dos ríos anchos y muy azules que acaban

uniéndose en el Territorio de la Asamblea, dando lugar al río Aver. Estos ríos son el Aver Blanco al Norte y el Aver Azul al Sur.

El río Aver sigue su curso hacia el Oeste, pasando por la capital provincial en Averheim y desembocando principalmente en el Reik, a su paso por Nuln.

### • BOSQUES •

---

La Asamblea limita al Norte con el Gran Bosque, un bosque antiguo, muy grande y variado, que contiene sauces venerables y viejos y majestuosos roble, muy apreciados por los Halflings, que les encanta sentarse a la sombra de un gran árbol para fumarse una buena pipa.

Dentro de la Asamblea, son frecuentes las agrupaciones de árboles formando pequeños bosques de robles, pinos y vegetación de ribera en la proximidad de los ríos. El paisaje está salpicado además por las zonas de cultivo, ya sean de cereal o pequeños huertos.

### • PROVINCIAS IMPERIALES •

---

El Territorio de la Asamblea limita con las provincias Imperiales de Averland y Stirland. Las relaciones son buenas, a pesar de que el terreno que constituye La Asamblea anteriormente formase parte de estas provincias y algunos ciudadanos imperiales no lo hayan olvidado. De hecho, es bastante común encontrar algunos regimientos de alabarderos de Averland o Stirland ayudando a patrullar las fronteras a modo de pago por los



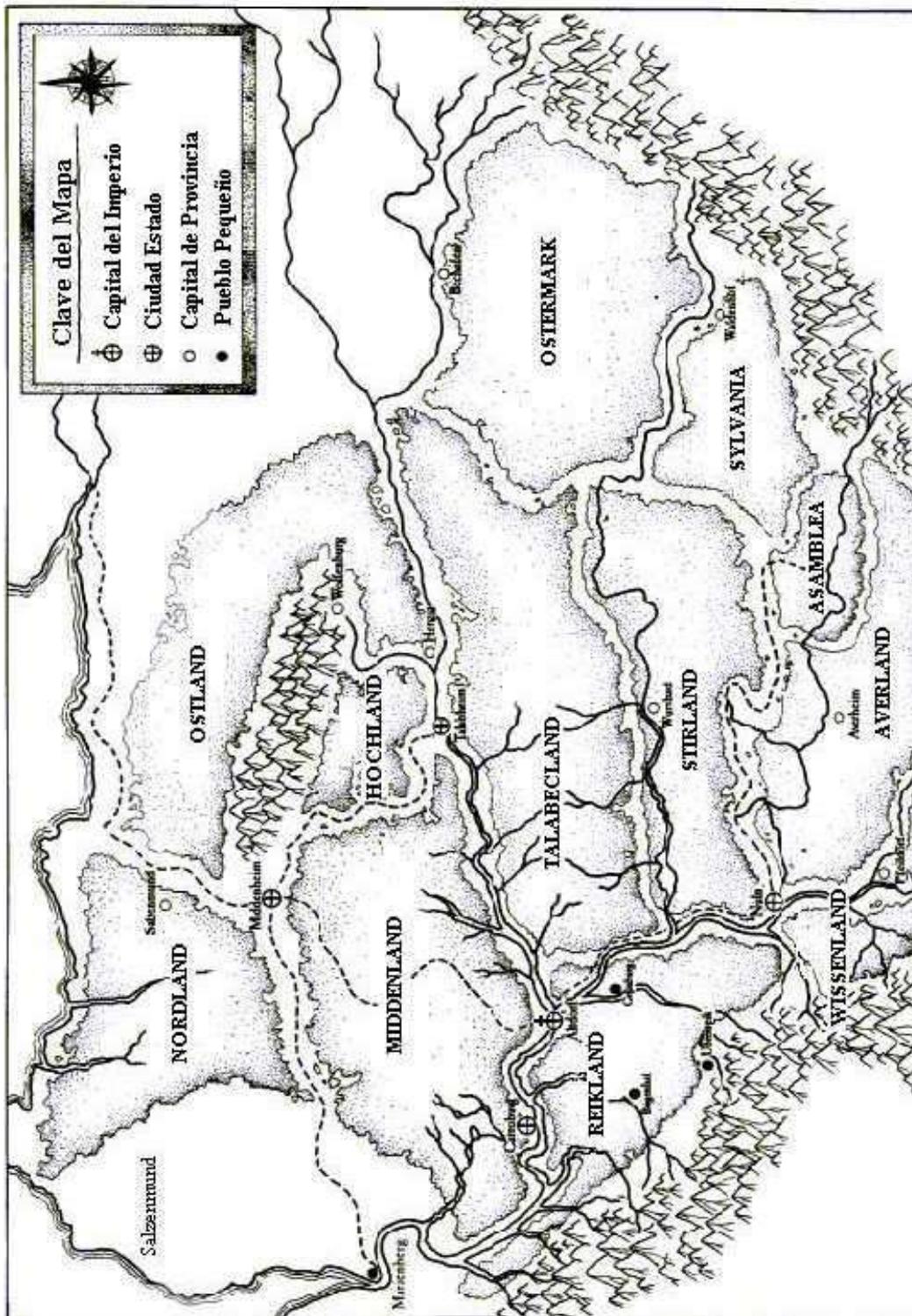
servicios prestados por los cocineros Halfling.

El comercio con estas dos provincias no es muy abundante por lo que respecta a la importación, ya que los Halflings pueden abastecerse a si mismos y son

gente rural que no requieren muchas comodidades. Sin embargo, los Halflings exportan abundante comida (cereal en concreto), por no mencionar el talento culinario, que viaja con los cocineros que entran en al servicio de las cocinas imperiales.



# MAPA DE LA ASAMBLEA



CREACION DE  
PERSONAJES  
HALFLINGS



## CREACION DE PERSONAJES HALFLINGS

A Continuación se muestran las nuevas reglas para la creación de halflings, válida tanto para PJs como para PNJs. Se ha tratado de ser lo más fiel a la naturaleza halfling. Los perfiles iniciales halflings han sido modificados con respecto al libro de reglas básico, en concreto la HP, debido a que los halflings son famosos como tiradores.

Tira los dados indicados para cada una de las características y anota los resultados en una hoja de borrador. Puede que hayas de modificar las características durante el proceso de creación, así que no es buena idea anotar los resultados directamente en la hoja de personaje.

<b>M</b>	D2+2
<b>HA</b>	2D10+10
<b>HP</b>	2D10+25
<b>F</b>	D3
<b>R</b>	D3
<b>H</b>	D3+3
<b>I</b>	2D10+40
<b>A</b>	1
<b>Des</b>	2D10+30
<b>Ld</b>	2D10+10
<b>Int</b>	2D10+20
<b>Fr</b>	2D10+10
<b>FV</b>	2D10+20
<b>Em</b>	2D10+30

### • FACULTADES RACIALES •

Los halflings son pequeños y de complexión ligera, aunque de facciones más bien redondas y algo tripudos. Nada molesta más a un halfling que lo confundan con un enano, cosa poco probable. Denominan a los humanos como “la gente grande” y tienden a regir aquello que parezca arriesgado o poco acomodado. A pesar de su corta estatura, un halfling puede sacar fuerza de flaqueza y demostrar un aguante tremendo en caso vitalmente necesario.

<b>Idioma:</b>	Viejomundano
<b>Visión Nocturna:</b>	20 metros
<b>Alineamiento:</b>	Neutral
<b>Estatura:</b>	Varón 130 + D10 centímetros Hembra 125 + D10 centímetros
<b>Psicología:</b>	No hay reglas especiales
<b>Ciclo Vital:</b>	135 años aprox.

### • EDAD •

Los jugadores deben tirar los dados para determinar la edad del personaje, pero pueden elegir entre un personaje joven o uno maduro. Tira los dados indicados: si deseas un personaje joven, usa el valor de la izquierda de la barra; si prefieres un personaje maduro, usa el valor de la derecha.

**Halflings:** 10D6 / 10D12 años. Si el resultado es inferior a 16 tira otra vez sumando los resultados. Esto da una edad para los enanos entre 16 y 135 años.



## • DESTINO •

Se mantienen las reglas de puntos de destino en los enanos, es decir, obtienen D4 puntos de destino iniciales.

## • LOS HALFLINGS EN ENTORNOS DE AVENTURAS •

Ser un halfling tiene sus ventajas y sus desventajas. Su contratiempo más obvio es su falta de fuerza. En un entorno de aventuras, los personajes deberán enfrentarse inevitablemente a experiencias de combate cuerpo a cuerpo. La rapidez de manos y cuerpo de un halfling compensa esta debilidad relativa. Si el hurto fuera una profesión más segura y honorable, más halflings se atreverían a practicarla. En la práctica, los ladrones deben actuar en un mundo violento lleno de matones, vallas puntiagudas e individuos desagradables. Los verdaderos criminales halflings a menudo se relacionan con hombres que son más altos, más fuertes y más desagradables que ellos, solo para sacar un poco de ventaja en las negociaciones.

En una partida, el DJ deberá reconocer que aunque los halflings son débiles en comparación con los hombres, son bastante fuertes si se tiene en cuenta el peso de su cuerpo. Por ejemplo, un halfling que intente subir por una cuerda estará en serios problemas; no podrá arrastrar más de lo que le permita su propio cuerpo, y a la hora de moverse horizontalmente tendrá muchas dificultades para encontrar la tracción adecuada sin aferrarse a su propio cuerpo para darse fuerza. Por el contrario, pueden llevar o cargar objetos mucho más pesados que sí mismos, algo que solo los hombres más fuertes pueden hacer. Un halfling lo tendrá muy mal para escalar debido a lo limitado de su alcance, pero podrá sostenerse en las ramas más débiles o aferrarse a las grietas de una superficie rocosa que

romperían las uñas a cualquier otro ser. Cualquier halfling que no se encuentre debilitado por la edad o las heridas puede agarrarse a una rama con una mano mientras sostiene a otro halfling con la mano libre. Podrá subir peldaños tan altos como su cintura o saltar por encima de una valla tan alta como su cabeza sin grandes dificultades.

Si consumen sus cuatro comidas habituales al día –sus raciones son enormes para su tamaño, pero menores de lo que es necesario para alimentar a un humano o un enano-, pueden mantener fácilmente el paso con una caravana o grupo de expedición. A marchas forzadas, los hombres les sacarán ventaja porque tienen las piernas más largas, mientras que los halflings tendrían serias dificultades porque gastan la mayor parte de sus esfuerzos en recuperar el terreno perdido por sus cortas piernas. Se deben hacer consideraciones similares para otras tareas laboriosas, como pueden ser la excavación o la construcción. Un halfling solo mostrará problemas en la ejecución de alguna acción cuando no pueda usar su resistencia y energía para compensar su tamaño.

Los halflings tienen ciertas dificultades a la hora de tratar con los animales, tanto domésticos como salvajes; su pequeña estatura y tranquilidad habitual les hacen menos dispuestos a domar criaturas y más vulnerables a las criaturas realmente feroces. Un lobo que se aparte asustando a una caravana de hombres montados a caballo podría atacar fácilmente a un grupo de halflings. Un gato salvaje que se encuentre atemorizado y encadenado en el mercado de cualquier pueblo, podría seguir con los ojos a un halfling mientras pase cerca suyo; incluso en medio de una multitud, el cazador reconocerá a una presa fácil en cuanto se acerque. Los animales de granja son, en algunos aspectos, más peligrosos que los



salvajes, ya que los halflings deben tratar con ellos a una distancia muy corta. Los toros y las cabras desafiarán a los pastores halfling hasta que las bestias se encuentren intimidadas, a menudo por un golpe de garrote. Los perros feroces aterrorizan a los halflings, en especial si se mueven en manadas; ningún halfling es lo suficientemente grande para reducir a un perro rebelde sin correr un riesgo bastante alto. Los cerdos, en especial los jabalíes salvajes, suelen moverse libremente cerca de la Asamblea hasta que alguien necesita comida.; cuando están enfadados o molestos, son peligrosos incluso para los hombres. Es casi imposible que un halfling se atreva a enfrentarse a uno de estos rápidos y fuertes animales sin correr el riesgo de sufrir una herida grave o incluso morir. Cuando los halflings se asientan en una zona, colocan trampas o cazan a todos los jabalíes que consiguen descubrir, a pesar del riesgo de conflicto con sus vecinos.

A pesar de las limitaciones de fuerza de los halflings, su tamaño les proporciona una considerable ventaja como cazadores. El DJ debería tener en cuenta que los halflings casi no dejan huellas (-10% a Rastrear cuando se rastrean halflings debido a su ligero peso y que no llevan calzado) y apenas se hunden en la nieve y el fango (se le aplica un menor penalizador a sus acciones). Los animales que dependen de su sentido de la vista tienen problemas para distinguir a las diminutas formas de los halflings del resto del heterogéneo paisaje, y las criaturas pequeñas sensibles a las vibraciones del suelo, como las serpientes o los gusanos utilizados como cebos, no siempre detectan a los halflings cuando se acercan a ellos (-10% a las tiradas de descubrirles).

En la mayoría de los acontecimientos sociales, los halflings sufren serios problemas causados por su semejanza

general a los niños humanos. La mayoría de los humanos son incapaces de tomárselos en serio (penalizador general de -5 a la Em). Un halfling que dé la alarma en una de las calles de un pueblo de hombres deberá estar preparado para enfrentarse a varias miradas de incredulidad por parte de los espectadores más ignorantes; la mejor política suele ser elegir a un individuo lo suficientemente sensato –y grande– como para que haga correr la voz con cierta seguridad. Por el contrario, en las situaciones realmente peligrosas, los halflings que se encuentran en grupos formados por otras razas suelen ser los últimos en ser atacados. Los oponentes suelen dejar de lado a un halfling para atacar a alguien de estatura más impresionante (cuando lo decidas al azar, deberás asignar a los halflings una probabilidad inferior a la normal de que los enemigos les seleccionen a ellos como blancos).

### • HABILIDADES •

Las habilidades son capacidades específicas, como crear armas o leer. Para calcular cuantas habilidades tiene el personaje, tira D4 y modifica resultado de acuerdo con su edad.

Edad	Modificador Habilidades
16-20	-
21-30	-
31-40	+1
41-50	+1
51-60	+1
61-70	+1
71-80	-
81-90	-
91-100	-
101-110	-1
111-120	-1
121-130	-2
131-140	-2



## • HABILIDADES OBLIGATORIAS •

Todos los halflings saben Cocinar. Si el personaje tiene más habilidades iniciales, la segunda debe ser Herbolaria o Arma de Especialista: Honda. Las demás habilidades iniciales (si tiene alguna otra) son decididas aleatoriamente en la Tabla de Habilidades correspondiente.

*Esto... ¿Cuándo hacemos el segundo desayuno?*

Flampiru Gulagorda  
Aventurero Halfling

## • TABLAS DE HABILIDADES •

Las siguientes tablas sirven para determinar las habilidades iniciales de los personajes. Una vez calculados el número de habilidades iniciales del personaje (ver Habilidades, más atrás), tira D100 por cada una (después de haber consultado las habilidades obligatorias, ver más atrás), y aplica el número a la tabla correspondiente.

Anota las habilidades en una hoja de papel: si una misma habilidad se repite ignora el resultado y vuelve a tirar.



TABLA DE HABILIDADES DE GUERRERO	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Danza
16-20	Desarmar
21-25	Esquivar Golpe
26-30	Conducir Carro
31-35	Visión Excelente
36-40	Pies Ligeros
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Suerte
51-55	Visión Nocturna
56-65	Leer/Escribir
66-70	Escalar
71-75	Mov.Silencioso (Rural)
76-80	Mov.Silencioso (Urbano)
81-85	Cantar
86-90	Sexto Sentido
91-95	Muy Resistente
96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE BRIBON	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Charlatanería
16-20	Soborno
21-25	Danza
26-30	Esquivar Golpe
31-35	Visión Excelente
36-40	Huida
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Suerte
51-55	Visión Nocturna
56-60	Escalar
61-65	Mov.Silencioso (Rural)
66-70	Mov.Silencioso (Urbano)
71-75	Cantar
76-80	Sexto Sentido
81-85	Pelea Callejera
86-95	Muy Resistente
96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE MONTARAZ	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Astronomía
16-20	Danza
21-30	Conducir Carro
31-35	Visión Excelente
36-40	Pies Ligeros
41-45	Reflejos Rápidos
46-50	Suerte
51-55	Visión Nocturna
56-60	Orientación
61-65	Preparar Venenos (Hierbas)
66-70	Leer/Escribir
71-75	Escalar
76-80	Mov.Silencioso (Rural)
81-85	Cantar
86-90	Sexto Sentido
91-95	Muy Resistente
96-00	Muy Fuerte

TABLA DE HABILIDADES DE ACADEMICO	
D100	Habilidad
01-05	Oído Agudo
06-10	Ambidiestro
11-15	Astronomía
16-20	Charlatanería
21-25	Criptografía
26-30	Danza
31-35	Conducir Carro
36-40	Visión Excelente
41-45	Huida
46-50	Heráldica
51-55	Leer/Escribir
56-65	Escalar
66-70	Mov.Silencioso (Rural)
71-75	Mov.Silencioso (Urbano)
76-80	Cantar
81-85	Sexto Sentido
86-90	Talento Matemático
91-95	Muy Resistente
96-00	Muy Fuerte



## • EQUIPO •

Todos los personajes comienzan su vida de aventureros con una cierta cantidad de equipo, objetos y dinero que han obtenido en sus actividades anteriores.

Cada Clase de Carrera tiene un equipo general que se describe a continuación:

**Guerreros:** Están equipados con un conjunto de ropa práctica, pesada y duradera. Llevan una bolsa, saco o mochila, que contiene un cuenco y cubiertos de peltre, cacerolas, sartenes, un yesquero y una manta. Los guerreros llevan algún tipo de arma de mano, generalmente armas ligeras como una espada corta, aunque los halflings también sienten predilección por las lanzas. También llevan un cuchillo en el cinturón, un casco como protección (los halflings más pobres usan una cacerola resistente), así como un saquito con algo de panceta ahumada y otras delicias.

El personaje recibe además  $2D6 + 3$  coronas de oro.

**Montaraces:** Llevan ropa de buena calidad, pero gastada por los viajes y la intemperie. Una bolsa o mochila contiene  $D3$  mantas, cacerolas, sartenes y útiles de cocina varios, cubiertos, un yesquero y un pequeño cazo para cocinar. Una cantimplora pende del cinturón, y llevan un arma de mano (generalmente ligera) y un pequeño cuchillo en su funda. El personaje tiene una bolsa que contiene  $2D6$  coronas de oro.

**Bribones:** Empiezan el juego con un traje de tela sufrida y un tanto gastada. El personaje lleva un cuchillo, y una bolsa bien escondida con  $3D6$  coronas de oro.

**Académicos:** Los Académicos tienen un traje decente de tela ligera. Llevan un cuchillo en un cinturón y una bolsa con  $3D6$  coronas de oro.

## • CARRERAS •

Dentro de cada Clase de Carrera hay un número de Carreras individuales que definen y añaden detalles al personaje, dándole equipo y habilidades adicionales. Los jugadores no tienen tanta libertad para elegir su Carrera específica, y deben recurrir a una tirada de dados. Usa las siguientes tablas para determinar la Carrera y consulta su descripción más adelante.



*Nos lo hemos pasado tan bien en la verbena... yo comí hasta reventar y ¡gratis!*

Masalú Bocainquieta  
Joven halfling casadera





<b>TABLA DE CARRERAS BASICAS DE MONTARAZ</b>	
<b>D100</b>	<b>Habilidad</b>
01-05	Cochero
06-10	Pescador
11-20	Guardabosques
21-30	Pastor
31-40	Cazador
41-50	Mulero
51-65	Cazarratas
66-70	Vigilante de Caminos
71-75	Portazguero
76-85	Trampero
86-00	Leñador

<b>TABLA DE CARRERAS BASICAS DE GUERRERO *</b>	
<b>D100</b>	<b>Habilidad</b>
01-15	Guardaesaldas
16-20	Peón
21-45	Miliciano
46-55	Acomodado
56-60	Proscrito
61-80	Siervo
81-00	Vigilante Rural

\*Todas las Carreras de esta tabla poseen como habilidad un 30% de posibilidades de Puntería

<b>TABLA DE CARRERAS BASICAS DE ACADEMICO</b>	
<b>D100</b>	<b>Habilidad</b>
01-10	Aprendiz de Alquimista
11-25	Aprendiz de Artesano
26-30	Recaudador
31-40	Herbolario
41-45	Iniciado
46-55	Boticario
55-60	Galeno
61-70	Escribano
71-75	Aprendiz de Chef
76-80	Estudiante
81-98	Comerciante
99-00	Aprendiz de Hechicero

<b>TABLA DE CARRERAS BASICAS DE BRIBON</b>	
<b>D100</b>	<b>Habilidad</b>
01-05	Agitador
06-10	Rufián
11-15	Mendigo
16-25	Artista
26-30	Asaltante
31-35	Tahúr
36-40	Carcelero
41-55	Buhonero
56-65	Cuentista
66-70	Cuatrero
71-80	Contrabandista
81-00	Ladrón



## ● CARRERAS BASICAS ●

Aquí se detallan las carreras básicas para los Halflings.

### ● DE ACADEMICO ●

#### ● Aprendiz de Chef ●

El aprendiz de Chef es un Halfling muy afortunado, puesto que tiene la suerte de poseer un mentor cuya profesión es la de honorable Chef. La vida del aprendiz de Chef es dura, puesto que se encarga de todos los recados menores del Chef y se le confían pocos secretos profesionales al principio.

Esquema de Avances:

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

#### Habilidades:

Lenguaje Secreto: Lengua de Cocineros  
 Leer/Escribir  
 Consumir Alcohol  
 Herbolaria

#### Equipo:

Cuchillo de Cocina

#### Carreras de Entrada:

Cualquiera que encuentre un Chef que le acepte como aprendiz.

#### Salidas Profesionales:

Chef  
 Miliciano  
 Siervo  
 Cuentista

### ● DE GUERRERO ●

#### ● Acomodado ●

El acomodado es lo equivalente a los Halflings al noble o burgués humano.

Son miembros muy respetados en la sociedad halfling, sobre todo porque les incomoda recibir un trato diferente al resto de sus vecinos. Son ellos los responsables de muchas de las fiestas y verbenas organizadas en la Asamblea. Muchos acomodados, en momentos de crisis en la Asamblea tratan de calmar a sus vecinos y a la hora de defender sus hogares suelen actuar como oficiales de la milicia.

Esquema de Avances:

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

#### Habilidades:

Charlatanería  
 Consumir Alcohol  
 Etiqueta  
 Ingenio  
 Juego  
 Leer/Escribir  
 30% de posibilidades de Música  
 40% de posibilidades de Cantar  
 30% de posibilidades de Puntería  
 Oratoria

#### Equipo:

Ropa Cara  
 2D6 Coronas de Oro

#### Carreras de Entrada:

Solo en la generación del Personaje

#### Salidas Profesionales:

Estudiante  
 Mayor  
 Rufián  
 Tahúr

### ● Vigilante Rural ●

Dentro de las comunidades de Halflings, como en cualquier otra comunidad humana, tiene que haber individuos que



velen por la seguridad de los ciudadanos. Estos Halflings ostentan el rango de Vigilantes Rurales, y son muy bien valorados por el resto de sus semejantes.

En el caso de las comunidades Halfling podría pensarse que estos personajes son del todo innecesarios, puesto que la paz reina en la aldea y los Halflings, gente tranquila y buena por naturaleza, evitan meterse en líos y no acostumbran a transgredir la ley... y bueno, la verdad es que en el pueblo no tienen más que preocuparse de algún que otro ladronzuelo o alguna ocasional discusión sobre los límites de tierras.

Pero este no es su principal cometido. Los Vigilantes Rurales deben patrullar la frontera alertando a la población de cualquier incursión Goblin que descienda de las montañas o surja de los bosques.

Un Vigilante Rural es lo más parecido a un guerrero entre los Halflings. Habitualmente son los individuos más grandes del poblado, llegando incluso a superar en dos palmos la estatura media de un Halfling común.

Visten con elegantes ropas de color verde y blanco y llevan un sombrero con una pluma roja a modo de distintivo de su profesión.

A pesar de ser los mejores guerreros entre todos los Halflings, raramente acuden en ayuda del Emperador cuando éste pide tropas a la Asamblea. Los Vigilantes Rurales son tan escasos y están tan comprometidos con su tierra y los poblados a los que están asignados, que son muy reticentes a abandonarlos, a no ser que la situación sea extremadamente desesperada.

Esquema de Avances:

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

#### **Habilidades:**

25% de posibilidades de Cuidar Animales  
Desarmar  
Esquivar Golpe  
Golpe Poderoso

#### **Equipo:**

Arco Corto y 20 flechas  
Arma de Mano  
Cota de Mallas Corta

#### **Carreras de Entrada:**

Solo en la generación del Personaje

#### **Salidas Profesionales:**

Capitan Mercenario  
Cazarrecompensas  
Protector

### • CARRERAS AVANZADAS •

Aquí se detallan las carreras avanzadas para Halflings. Son carreras que se acercan al espíritu de los halflings aún más que las básicas y aportan el prestigio de la comunidad Halfling.

#### • Chef •

El Chef Halfling es un mago (de la cocina) cuyos secretos culinarios son la envidia de la mayoría de los Halflings. Los Chef rara vez aceptan un aprendiz, y en caso de hacerlo, lo someten a muchas tareas menores y poco relacionadas con la cocina, midiendo de este modo la paciencia y personalidad del aprendiz.

Esquema de Avances:



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

### Habilidades:

Cocinar  
 Consumir Alcohol  
 Elaborar Bebidas  
 Herbolaria  
 Identificar Planta  
 Inmunidad al Veneno  
 Lenguaje Secreto: Lengua de Cocineros  
 Leer/Escribir  
 Preparar Venenos

**Nota:** Tal y como se establece en el apartado Habilidades Obligatorias, todos los Halflings tienen automáticamente la habilidad Cocinar. En el caso de los Chef, esta habilidad recibe un modificador de +20.

### Equipo:

Cuchillo de Cocina  
 Atuendo de Cocinero  
 Instrumental de Cocina  
 Especies muy difíciles de encontrar

### Carreras de Entrada:

Aprendiz de Chef

### Salidas Profesionales:

Gran Chef

### ● Gran Chef ●

Llegar a ostentar el título de Gran Chef es un honor que pocos halflings pueden siquiera soñar. Un Gran Chef dedica su vida a la cocina, volcándose en cuerpo y alma en la obtención de nuevas y sabrosísimas recetas con las que hacer las delicias del resto de los halflings. Fue el Gran Chef Gambo quien inventó la Olla Caliente Halfling para defender la caravana en la que viajaba de los pielesverdes y fue homenajeado por los humanos con los que viajaba como un

héroe, pues su invención les salvó a todos. Desde entonces, todos los Grandes Chefs aprenden el uso de la Olla Caliente Halfling, solo por si acaso.

### Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+3	+20
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	+30	-	+10	+10	+20	+20

### Habilidades:

Arma de Especialista: Olla Caliente  
 Cocinar  
 Elaborar Bebidas  
 Identificar Planta  
 Inmunidad al Veneno  
 Inmunidad a la Enfermedad  
 Lenguaje Secreto: Lengua de Cocineros  
 Preparar Venenos

**Nota:** Tal y como se establece en el apartado Habilidades Obligatorias, todos los Halflings tienen automáticamente la habilidad Cocinar. En el caso de los Grandes Chef, esta habilidad recibe un modificador de +30.

### Equipo:

Cuchillo de Cocina  
 Atuendo de Cocinero  
 Instrumental de Cocina  
 Especies muy difíciles de encontrar

### Carreras de Entrada:

Aprendiz de Chef

### Salidas Profesionales:

Gran Chef

### ● Mayor ●

El Mayor es el equivalente al alcalde del pueblo. Este halfling es elegido entre el pueblo y si las cosas no marchan bien es posible que lo sustituyan por otro elegido a votación, claro que estas medidas rara vez deben ser tomadas.



Esquema de Avances:

M	HA	HP	F	R	H	I
-	-	-	-	-	+3	-
A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
-	-	+30	+10	+10	+10	+20

**Habilidades:**

Consumir Alcohol  
Etiqueta  
Ingenio  
Leer/Escribir  
Oratoria

**Equipo:**

Bastón de Caminar  
Ropa Elegante  
4D6 Coronas de Oro

**Carreras de Entrada:**

Cualquiera siempre y cuando sea elegido por el pueblo halfling, generalmente es un requisito ser Acomodado.

**Salidas Profesionales:**

Ninguna





## LOS GALLOS DE PELEA DE LUMPIN

Los Halflings son conocidos por ser gente pacífica, bondadosa, honesta y sociable. Esta, al menos, es la opinión más extendida, que se ve reforzada por la visión de las sonrosadas y carnosas mejillas de los Halflings y sus amplias sonrisas. Esos son los dones de la naturaleza a esta raza. Sin embargo, incluso entre esta gente tolerante y tranquila se encuentra la manzana podrida que estropea el cesto. En este caso la manzana podrida tiene el nombre de Lumpin Croop y el cesto en cuestión es conocido como Los Gallos de Pelea de Lumpin Croop.

Lumpin Croop nació en el Norte del territorio de la Asamblea, en un pueblo aislado, en el lado equivocado del río. Su madre era la hija del herrero y su padre un vendedor de zanahorias ambulante. Por desgracia, el padre de Lumpin murió al atragantarse con una herradura (¿?) poco después de que él naciera. La infancia del Halfling no fue nada feliz. Sus abuelos estaban resentidos y no le tenían mucho aprecio. Nunca le pudieron perdonar a su hija lo que ellos pensaban que había sido una mala elección. El brillante cabello naranja de Lumpin era un doloroso recuerdo de quién era su padre.

El joven Lumpin fue obligado a trabajar muchas horas en la forja de la familia. Su abuelo le encargaba las tareas más arduas y serviles, como mantener encendido el fuego y enderezar las herraduras. Su madre sufría mucho por la actitud de sus padres para con ella. Perdió los nervios y se dio a la bebida. No es sorprendente que Lumpin se marchara de casa tan pronto como pudo. Por ésta época ya había caído en una vida de raterillo y tahúr. Estos talentos los había heredado sin duda de su padre, además de la pasión por las verduras.

Lumpin Croop se convirtió en un cazador furtivo. Su extraordinaria visión nocturna demostró ser una enorme ventaja en los oscuros atardeceres sin luna. Lumpin pronto aprendió a medrar gracias a las granjas y fincas de los alrededores. Esto era motivo de disgusto para los numerosos Guardas Forestales, que se encontraban con que sus reputaciones y sus reservas de caza bajaban en picado.

Un día Lumpin pasó a visitar El Cerdo Viejo y el Cubo, una posada algo cutre en el, por lo demás atractivo, pueblo de Punta del Mendigo. El propietario, Raggo Barrigabarril, había estado encantado en el pasado de comprar conejo cazado furtivamente. Sin embargo, en esta ocasión, el pastel de conejo del menú brillaba por su ausencia. En su lugar, la hostelería estaba repleta de furiosos Guardas Forestales encabezados por el famoso loco Ned Puñojamón. Todos los guardas portaban una porra. Raggo se escondía en una esquina con un aspecto avergonzado y un poco atemorizado.

Viéndose venir una buena paliza, Lumpin se lanzó inmediatamente a contar una larga y complicada historia. Una vez empezó, pronto se encontró hilvanando una narración sobre aventuras, tesoros y enormes banquetes esperando en las tierras al otro lado de las montañas. Los Guardas Forestales se quedaron pasmados ante el discurso del cazador furtivo y pronto se olvidaron de todas sus ideas de venganza. En poco tiempo se encontraron alistándose con Lumpin en su atractivo y excitante viaje a las tierras de Tilea. Ned Puñojamón invitó a todos a brindar por la atrevida aventura y a alguien se le ocurrió una brillante idea como nombre de la banda: los Gallos de Pelea de Lumpin Croop.

Desde ese día, Lumpin lo ha intentado todo para dar esquinazo a los Gallos de Pelea. Sin embargo, los Guardas Forestales son mejores rastreadores incluso que Lumpin, y siempre logran encontrarle, e insisten en que les lleve con él en su aventura. Los habituales intentos de Lumpin por escapar son considerados “maniobras de entrenamiento” por sus admiradores. Del mismo modo, sus esfuerzos por sacar a los Gallos de Pelea de Tilea y evitar cualquier tipo de combate son considerados “pruebas de iniciativa”. Por desgracia para Lumpin, los Gallos de Pelea se orientan magníficamente, ya que son expertos en viajar en la oscuridad. Su fe en Lumpin y en su aventura es inquebrantable.

LOS DIOS HALFLINGS



## LOS DIOSES HALFLINGS

Como se ha dicho anteriormente, los halflings adoran a siete dioses: Esmeralda, diosa del hogar. también adoran a Findol, dios de los Jardines Naturales, Gangee, patrón de los Cazarratas, Cerril, el defensor de La Asamblea, Samortha, diosa de los Niños, Landrami, diosa de la Bebida, El Peregrino, dios de los Deambulantes, y a Praseeda, diosa de las Especias.

### ● ESMERALDA, DIOSA HALFLING DEL HOGAR ●

● **Descripción:** Esmeralda es la diosa principal del panteón halfling. Es la protectora del hogar, y se dice que dio a su pueblo el don de la cocina. Suele ser representada como una halfling rolliza y con aspecto de matrona, con una perpetua sonrisa y un delantal manchado de harina.

● **Alineamiento:** Neutral

● **Símbolo:** El símbolo de Esmeralda es un triángulo sobre una línea horizontal, que representa el hogar y las llamas de la chimenea. Sus clérigos llevan delantales ceremoniales con este símbolo bordado.

● **Templos:** Esmeralda no tiene templos o santuarios como tales pero es venerada en cualquier cocina en la que trabaje un cocinero halfling. Es bastante típico tener una estatua suya en un lugar distinguido de la cocina, de forma que pueda supervisar el trabajo y asegurarse de que no se estropea ningún plato.

● **Amigos y Enemigos:** Esmeralda está en buenas relaciones con el resto del panteón halfling y con el mundo en general. Sus únicos enemigos son los enemigos naturales de los halflings.

● **Días Sagrados:** La principal festividad del culto es la Semana de la Tarta, una fiesta de siete días, que tiene

lugar inmediatamente después de la cosecha de la fruta, y que los celebrantes pasan preparando (y consumiendo) tartas, pasteles, puddings y mermelada. Es muy difícil convencer a un halfling para que haga ninguna otra cosa en esta semana.

● **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.

● **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Esmeralda deben seguir los siguientes votos:

No negar nunca comida al hambriento.

No usar nunca utensilios de cocina para otra cosa.

No aguar nunca la cerveza.

No hacer menos de tres buenas comidas al día.

No hacer nada fatigoso después de una comida.

No dejar nada desatendido mientras se esté cocinando.

● **Uso de Hechizos:** Los clérigos de Esmeralda pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar, los de Magia Elemental a nivel 1 y 2 y todos los de Batalla de tipo Aura y Zona. Si están defendiendo sus hogares, también pueden usar otros hechizos de Magia de Batalla.



• **Habilidades:** Además de las habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, éstos ganan una bonificación a su habilidad de Cocinar, doblando los efectos de la misma.

• **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Esmeralda suelen consistir en grandes logros culinarios, por ejemplo, preparar un banquete con ingredientes sosos o poco inspiradores, u obtener ingredientes raros y exóticos para una comida, como las hojas de una planta que sólo crece en lo más alto de las laderas de una remota montaña.

• **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Esmeralda son Elaborar Bebidas, Cocinar y Herbolaria. No hay pruebas favorecidas.



## • FINDOL, DIOS HALFLING DE LOS JARDINES NATURALES •

• **Descripción:** Findol es el dios de los Jardines Naturales, tales como las bellas praderas y los preciosos bosques. Se le representa como un robusto halfling de largas y espesas patillas con aspecto de pastor cuyas plantas de los pies están siempre manchadas de hierba pisada.

• **Alineamiento:** Neutral

• **Símbolo:** El símbolo de Findol es una rosa cruzada con una espina.

• **Templos:** Cualquier paraje natural que sea considerado bello podría ser un templo para Findol, ya que no se siente a gusto entre edificios, prefiriendo la naturaleza.

• **Amigos y Enemigos:** Como todos los dioses halflings, Findol está en buenas relaciones con el resto del panteón halfling y con el mundo en general, siendo especialmente camarada de El Peregrino, debido a la afición de este por viajar. Los únicos enemigos de Findol son aquellos que dañan los parajes naturales por diversión y aquellos que corrompen la naturaleza, como los Hombres Bestia.

• **Días Sagrados:** El primer día de primavera es considerado sagrado por los seguidores de Findol, pues la naturaleza despierta tras el largo invierno.

• **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos que no hayan dañado la naturaleza.

• **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Findol tienen los siguientes votos como pauta de conducta:

Evitar el daño innecesario de los parajes bellos.



Cuidar dichos parajes en caso de vivir en ellos.

Al menos una vez al año, plantar rosas en entornos rurales para que crezcan silvestres.

No interceder en el orden natural de las cosas, es decir, nunca se deberá impedir que un depredador cace.

● **Uso de Hechizos:** Los clérigos de Findol pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar y los de magia elemental hasta nivel 3.

● **Habilidades:** Además de las habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de Findol pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Adiestrar Animales, Arma de Especialista: Honda, Cuidar Animales, Encanto con los Animales, Herbolaria.

● **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Findol suelen consistir en proteger los entornos que tanto ama. Algunos ejemplos serían ahuyentar a una banda de furtivos que actúe en un bosque o conseguir crear un precioso jardín en una pradera donde antes no había nada.

● **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Findol son Cuidar Animales, Encanto con los Animales y Herbolaria. No hay pruebas favorecidas.

### ● GANGEE, PATRÓN HALFLING DE LOS CAZARRATAS ●

● **Descripción:** Gangee, es el dios protector de los cazarratas halfling. Se le representa como un halfling de ropas gastadas portando una pèrtiga con ratas colgando de esta.

● **Alineamiento:** Neutral

● **Símbolo:** El símbolo de Gangee es la pèrtiga de los cazarratas. Sus clérigos suelen lucir el símbolo en alguna parte de su indumentaria.

● **Templos:** Gangee no posee templos ni lugares de oración, pero se considera que cada vez que un cazarratas caza alguna presa, Gangee lo toma como una plegaria para él.

● **Amigos y Enemigos:** Gangee está en buenas relaciones con el resto del panteón halfling y con el mundo en general. Sus únicos enemigos son los enemigos naturales de los halflings, posee especial enemistad con La Gran Rata Cornuda y sus hijos los skavens.

● **Días Sagrados:** Gangee no tiene días sagrados.

● **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.

● **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Gangee deben seguir los siguientes votos:

Acabar con todas las ratas posibles mediante el método tradicional de los cazarratas.

Nunca permitir que en su hogar habiten ratas.

Luchar contra los Skavens allá donde se encuentren, tratando de desbaratar sus planes.

● **Uso de Hechizos:** Los clérigos de Gangee pueden usar todos los hechizos de Magia Vulgar. Si están enfrentándose a skavens, también pueden usar otros hechizos de Magia de Batalla.

● **Habilidades:** Además de las



habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de Gangee pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Adiestrar Animal: Perro, Arma de Especialista: Honda, Detectar Trampas, Esconderse (Urbano), Inmunidad a la Enfermedad, Inmunidad al Veneno, Movimiento Silencioso (Urbano), Poner Trampas.

- **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Gangee suelen tener mucho que ver con cacerías de ratas especialmente grandes o peligrosas, desalojar un pueblo de ratas o cazar algún skaven.

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Gangee son Poner Trampas, Adiestrar Animal (Perro) e Inmunidad a la Enfermedad. Las pruebas favorecidas son las de Observar y Registro.

### ● CERRIL, DIOS HALFLING DEFENSOR DE LA ASAMBLEA ●

- **Descripción:** Cerril es el dios halfling más violento del panteón halfling (siempre que la asamblea peligre). Su aspecto es el de un fornido halfling con las mangas remangadas y vestido con un delantal de herrero portando un azadón.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El símbolo de Cerril es el azadón, ya que puede ser usado tanto como utensilio de trabajo como arma en caso de necesidad. Los clérigos de Cerril siempre visten con delantales y suelen ir arremangados aunque tengan frío.

- **Templos:** Para Cerril su único templo es la Asamblea en sí misma, pues la ama con todo su ser.

- **Amigos y Enemigos:** Cerril se lleva bien con el resto del panteón halfling, aunque mira con ojos recelosos al resto de los dioses. Sus enemigos son todos aquellos que tratan de atacar su preciada Asamblea.

- **Días Sagrados:** El principal día sagrado para Cerril es el solsticio de verano, en el cual se encienden grandes hogueras y todos los halflings asan en ellas comida, narrando historias de héroes halflings que defendieran sus tierras antaño.

- **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.

- **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Cerril deben seguir los siguientes votos:

No ceder terreno al enemigo, siempre que se defienda la Asamblea.

Las armas deshonran a los halflings, todo buen defensor de la Asamblea debe luchar con instrumentos rurales. Así pues, ningún clérigo de Cerril puede usar armas que no sean herramientas como hachas o azadones.

No mostrar miedo al enemigo, despreciándolo por encarnar al mal.

La única armadura permitida son las de cuero (delantales de herrero y cosas por el estilo)

- **Uso de Hechizos:** Los clérigos de Cerril pueden usar los hechizos de Magia de Batalla hasta nivel 2, y todos los de Batalla de tipo Aura y Zona.

- **Habilidades:** Además de las



habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de Cerril pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Arma de Especialista: A dos Manos, Arma de Especialista: Honda, Esquivar Golpe. Además, los sacerdotes pueden, en lugar de elegir una habilidad de la lista anterior, generar una habilidad aleatoria de la Tabla de Habilidades de Guerrero.

- **Pruebas:** La prueba impuesta por Cerril es siempre defender la Asamblea de sus enemigos.

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Cerril incluyen Esquivar Golpe, Golpe Poderoso y Muy Fuerte. Las pruebas favorecidas son Miedo, Lealtad y Fuerza.

### ● SAMORTHA, DIOSA HALFLING DE LOS NIÑOS ●

- **Descripción:** Samortha es la diosa halfling encargada de cuidar a los pequeños. Es representada como a una joven matrona en cuyos brazos sostiene a dos pequeños halflings.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El símbolo de Samortha es una pequeña magdalena junto a un trozo de biscocho y un tazón de leche.

- **Templos:** Samortha no posee ningún templo.

- **Amigos y Enemigos:** Samortha lleva buenas relaciones con el resto del panteón halfling, y guarda amistad con el resto de los dioses, excepto con los enemigos de los halflings.

- **Días Sagrados:** El principal día sagrado de Samortha es el equinoccio de primavera, pues es entonces cuando las halflings son más fértiles. El primer día de cada mes se celebra una fiesta menor relacionada con la fertilidad de las jóvenes halflings.

- **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos las halflings adultas.

- **Votos:** Todos las Iniciadas y clérigas de Samortha deben seguir los siguientes votos:

Jamás golpear a un niño.

No negar nunca un poco de leche a un niño.

Cuidar de los bebés presentes en los eventos importantes, permitiendo a sus padres divertirse sin preocupaciones.

Durante el equinoccio de primavera, las Iniciadas y Clérigas solteras deben hacer un ritual en el que se pide a Samortha fertilidad para el resto de las halflings.

- **Uso de Hechizos:** Las Clérigas de Samortha pueden usar todos los hechizos de Magia Menor y todos los hechizos de magia Ilusoria.

- **Habilidades:** Además de las habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciadas, las clérigas de Samortha pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Cantar, Curar Enfermedades, Curar Heridas, Danza, Encanto, Oído Agudo, Partería, Sastrería.

- **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Samortha son relacionadas con el cuidado de niños o la asistencia a partos.



- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Samortha incluyen Cantar, Curar Enfermedades, Encanto, Partería y Sastrería. No hay pruebas favorecidas.

**Partería:** Esta habilidad representa el arte de asistir partos. Durante un parto sencillo no es necesaria ninguna tirada, en caso de complicarse, se deberá realizar un chequeo contra la Des de la partera.

### ● LANDRAMI, DIOSA HALFLING DE LA BEBIDA ●

- **Descripción:** Landrami es la diosa halfling encargada de que la bebida preparada por los halflings este deliciosa. Suele ser representada como una bella halfling ataviada como una camarera y con una escudilla con jarras en una mano alzada sobre la cabeza.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El símbolo de Landrami es una escudilla con dos jarras sobre ella.

- **Templos:** Cualquier taberna o posada es un buen lugar para rezar a Landrami, que considera el lugar como ideal.

- **Amigos y Enemigos:** Landrami lleva buenas relaciones con el resto del panteón halfling, y guarda amistad con el resto de los dioses, excepto con los enemigos de los halflings.

- **Días Sagrados:** Los días sagrados para Landrami son el último día de los meses Nachexeim, Vorhexen y Nachexen durante los cuales se celebran enormes fiestas en las que se vacían buenos barriles de cerveza, vino y aguamiel.

- **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.

- **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Landrami deben seguir los siguientes votos:

Nunca aguar la bebida.

Jamás negar bebida a un halfling sediento.

Animar las fiestas con danzas, cantos y bromas.

Defender una posada atacada para salvar los barriles de bebida aunque eso cueste la vida.

- **Uso de Hechizos:** Los Clérigos de Landrami pueden usar todos los hechizos de Magia Menor. Así como los siguientes hechizos:

Preparar Bebida Exquisita	
Nivel del hechizo	1
Puntos de Magia	2
Alcance	5 metros
Duración	Permanente
Ingredientes	Bebida
Tirada Salvación	Ninguna

Gracias a este hechizo, el clérigo de Landrami prepara bebidas excelentes y muy refrescantes. Este conjuro debe ser lanzado en el momento en que se prepara la bebida.

Purificar Bebida	
Nivel del hechizo	2
Puntos de Magia	4
Alcance	5 metros
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	Ninguna

Este hechizo tiene como objeto purificar cualquier líquido de veneno o bacterias.



<b>Eliminar Borrachera</b>	
Nivel del hechizo	3
Puntos de Magia	5
Alcance	25 metros
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	FV

Este hechizo elimina el exceso de alcohol del individuo, permitiéndole volver a beber sin riesgos después de evacuar toda la bebida tras una visita a las letrinas.

<b>Calmar Taberna</b>	
Nivel del hechizo	4
Puntos de Magia	9
Alcance	45 metros radio
Duración	Permanente
Ingredientes	Ninguno
Tirada Salvación	FV

Tras lanzar este conjuro (siempre dentro de una taberna, posada o en una verbenas) todo aquel que falle un chequeo contra FV perderá las ganas de pelear y se animará, cantando, bailando o simplemente volviendo a beber.

- **Habilidades:** Además de las habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de Landrami pueden obtener un máximo de dos de las siguientes habilidades por cada nivel: Bufonadas, Cantar, Comedia, Consumir Alcohol, Danza, Elaborar Bebidas, Encanto, Inmunidad al Veneno, Juegos de Manos, Música, Payaso.

- **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Landrami pueden ser preparar una gran fiesta con pocos elementos para organizarla o preparar bebidas tan fuertes que tumben a los bebedores más empedernidos de toda la Asamblea.

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Landrami incluyen Cantar, Consumir Alcohol, Danza,

Música y Encanto. No hay pruebas favorecidas.

### ● EL PEREGRINO, DIOS HALFLING DE LOS AMBULANTES ●

- **Descripción:** El Peregrino es el dios halfling pero visto por los halflings conservadores, debido a que es el más descuidado. Su aspecto es el de un halfling ataviado con gastadas ropas de viaje, que oculta sus largos cabellos rizados con un sombrero de ala ancha gris y que se apoya en un bastón de fresno para caminar.

- **Alineamiento:** Neutral

- **Símbolo:** El símbolo de El Peregrino es el bastón, pues aparte de ayudar a caminar puede defender al viajero de los peligros del camino. Los clérigos de El Peregrino tratan de vestir como su dios.

- **Templos:** La idea de un templo para El Peregrino es inconcebible, pues ataría a sus feligreses a un lugar concreto.

- **Amigos y Enemigos:** El Peregrino se lleva bien con el resto del panteón halfling, especialmente con Findol. Debido a sus extensos viajes se lleva bien con todas las deidades neutrales o buenas, ya sean elfas, humanas o enanas. Sus enemigos son los enemigos naturales de los halflings (Hombres Bestia, Goblins...)

- **Días Sagrados:** No hay días sagrados para el Peregrino.

- **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.



● **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de El Peregrino deben seguir un único voto:

No permanecer más tiempo en un lugar que el indispensable.

● **Uso de Hechizos:** Los clérigos de El Peregrino pueden usar los hechizos de Magia Menor y todos los hechizos de Aura y Zona de Magia de Batalla.

● **Habilidades:** Además de las habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de El Peregrino pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Astronomía, Cartografía, Caza, Escondarse (Rural), Inmunidad a la Enfermedad, Movimiento Silencioso (Rural), Nadar, Orientación, Pesca y Rastrear,

● **Pruebas:** El Peregrino jamás impone pruebas a sus seguidores. Cuando las pruebas están indicadas por la tabla de avance, los personajes deben acumular otros 100 PEs y probar de nuevo, teniendo en cuenta que El Peregrino estará observándoles muy de cerca para decidir si permite que pasen al siguiente nivel.

● **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por El Peregrino son Cartografía, Caza, Escondarse, Movimiento Silencioso y Orientación. Las pruebas favorecidas son Escondarse, Reacción y Sigilo.

### ● PRASEEDA, DIOSA HALFLING DE LAS ESPECIAS ●

● **Descripción:** Praseeda es, junto a Esmeralda, una de las diosas más importantes para los Chefs halflings. Si gracias a Esmeralda cocinan mejor, es por Praseeda de donde obtienen las

especias para mejorar el sabor de sus platos. Praseeda presenta el aspecto de una cocinera halfling clásica y sonriente, pues disfruta con lo que hace.

● **Alineamiento:** Neutral

● **Símbolo:** El símbolo de Praseeda es un rodillo de amasar cruzado con hojas de laurel.

● **Templos:** Al igual que Esmeralda, Praseeda no tiene templos o santuarios como tales pero es venerada en cualquier cocina en la que trabaje un cocinero halfling.

● **Amigos y Enemigos:** Praseeda se lleva bien con el resto del panteón halfling, especialmente con Esmeralda. También cuenta entre sus amistades a los demás dioses neutrales o buenos. Sus enemigos son los enemigos naturales de los halflings.

● **Días Sagrados:** Generalmente los días sagrados para Praseeda son los mismos que los de Esmeralda, ya generalmente ambas deidades cooperan para crear platos excelentes.

● **Requerimientos del Culto:** Abierto a todos los halflings adultos.

● **Votos:** Todos los Iniciados y clérigos de Praseeda deben seguir los siguientes votos:

Siempre usar especias en los platos importantes.

Al recolectar especias, usar una pequeña hoz dorada para cortarlas.

● **Uso de Hechizos:** Los clérigos de Praseeda pueden usar los hechizos de Magia Menor y todos los hechizos de Aura y Zona de Magia de Batalla.

● **Habilidades:** Además de las





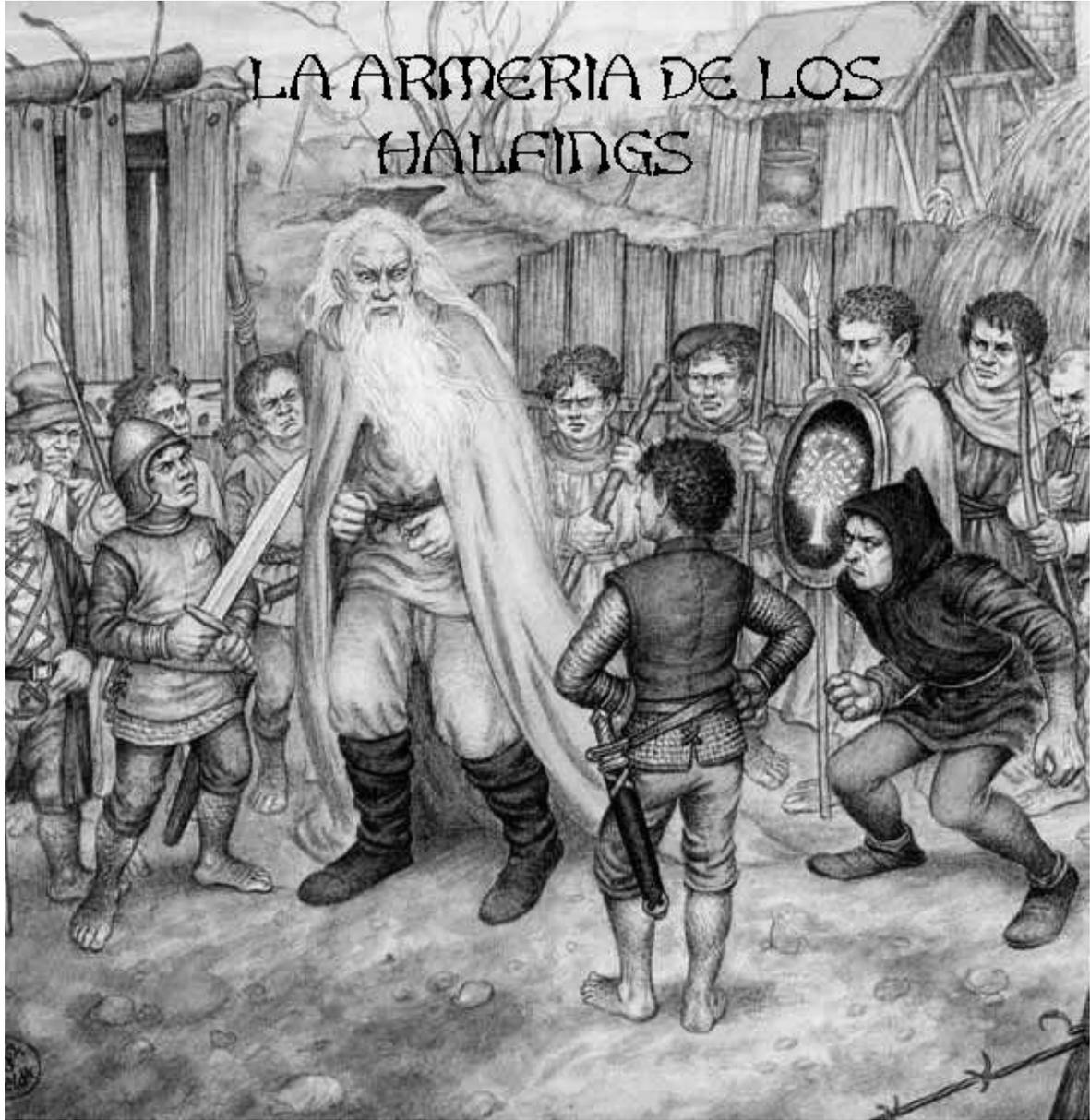
habilidades normalmente disponibles para clérigos e Iniciados, los clérigos de Praseeda pueden obtener una de las siguientes habilidades por cada nivel: Herbolaria, Identificar Planta, Preparar Venenos, Zahorí.

- **Pruebas:** Las pruebas impuestas por Praseeda suelen consistir

en grandes logros culinarios, por ejemplo, preparar una comida exquisita con pocas especias, u obtener especias raras y exóticas

- **Bendiciones:** Las habilidades favorecidas por Praseeda son Cocinar, Herbolaria e Identificar Planta. No hay pruebas favorecidas.





## LA ARMERIA DE LOS HALFINGS

Los halflings nunca han sido duchos en la fabricación de armas y las pocas que tienen de buena calidad son de manufactura de otras razas, regaladas a familiares por aventureros que al regresar de sus viajes han sido considerados demasiado extravagantes por los vecinos. Teniendo en cuenta la poca predisposición de los halflings por el pelear (a menos que deban defender sus tierras), no debe extrañar a nadie que la mayoría de sus utensilios de guerra sean herramientas o arcos de cazadores.

### • LOS HALFINGS Y LAS ARMAS •

Si tenemos en cuenta el tamaño de un halfling debemos llegar a la conclusión de que hay armas que claramente no podrá usar. Por el contrario, un halfling es capaz de sacar el máximo partido a armas con las que un hombre tendría escasas posibilidades de éxito. Por lo tanto deben seguirse las siguientes reglas:

Una daga en manos de un halfling debe considerarse como una espada corta, una espada corta como un arma de mano y un arma de mano como un arma a dos manos. La regla anterior se debe tener en cuenta siempre que las armas sean de manufactura no-halfling, las creadas por los halflings están hechas a escala para ellos.

Los halfling no podrán usar armas a dos manos creadas por criaturas mayores que ellos (¡la mayoría!) y deberán empuñar las lanzas a dos manos, a menos que sean lanzas cortas o de manufactura halfling.

Debido al escaso alcance de sus brazos, un halfling tardará un asalto más en cargar una ballesta, ya que el sistema de carga requiere una amplitud de brazo mayor.

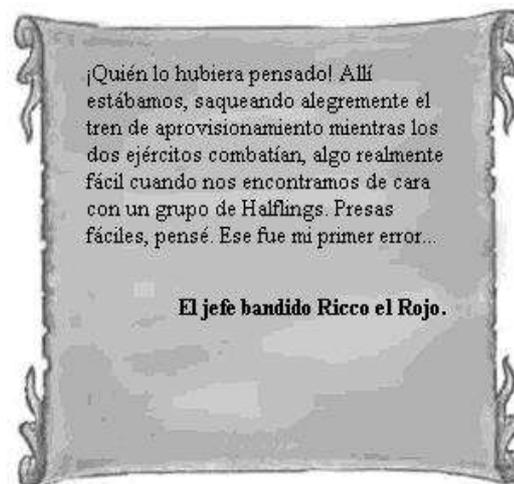
El arco corto es el propio para un halfling, y es el que suele usar. Puede usar un arco normal, pero con un modificador de -10% a su HP debido a la dificultad de usar un arco tan pesado y

más alto que el propio halfling, así como por la falta de costumbre. Jamás podrán usar arcos largos.

### • ARMADURAS PARA LOS HALFINGS •

Tal vez sea difícil encontrar una armadura para el tamaño de un halfling. Pero en caso de encargarla (o incluso de encontrarla), la tarifa debería ser de 3/4 partes del citado en la tabla de precios debido al poco material necesario y escasa mano de obra para crear dicha armadura.

Aun así, los halflings nunca han sentido predilección por las armaduras pesadas.



## • LA OLLA CALIENTE HALFLING •

Entre los Halflings no es muy usual el uso de máquinas de destrucción masiva. Sin embargo, la Olla Caliente Halfling, con el paso del tiempo, se han labrado un hueco en el corazón de los defensores de la Asamblea.

Aunque originalmente fue un arma innovadora creada por la necesidad, la Olla Caliente Halfling ha llegado a ser toda una institución entre los Halflings. La Olla Caliente es exactamente eso, una olla de líquido hirviendo arrojada contra el enemigo que quema, escalda, e incluso disuelve a las tropas enemigas.

Los ingredientes de esta olla especial son un secreto muy bien guardado que

puede variar de *Chef* a *Chef*, aunque se sabe que el ingrediente más importante y abundante es la pimienta. En caso de necesidad, el aceite hirviendo también podría servir, pero la mezcla habitual tiene propiedades corrosivas y es tan espesa que puede adherirse a la piel. Una variante que también es muy habitual es la sopa picante de rabo de buey. Normalmente se emplea cuando el *Chef* no tiene la suficiente experiencia para preparar una auténtica Olla Caliente, y por eso resulta menos efectiva.

La Olla Caliente es usada del mismo modo que una catapulta de las demás razas, causando impactos de Fe 7 al desafortunado que es impactado por la cacerola y de Fe 4 a un radio de 8 metros.



## LA OLLA CALIENTE HALFLING

Gambo Hartstock cogió su cucharón de hierro y removió distraídamente el contenido de la olla hirviente. Sus dos ayudantes de cocina, Flabagon Dil y Frito Flatfoot, saborearon su delicioso aroma picante e intercambiaron miradas de complicidad. ¡La comida iba a ser memorable! En realidad sería la primera comida caliente que habían probado los Halflings en tres semanas, desde que se despidieron de los suyos en el Territorio de la Asamblea, antes de marchar para unirse al ejército Imperial.

Desde entonces todo ha ido muy mal para el pequeño regimiento de Halflings. La mitad de sus provisiones se habían perdido al cruzar el río, al igual que toda la cerveza y el tabaco. Las lluvias continuas habían impedido encender el fuego para cocinar. Todo el regimiento había visto cómo sus raciones eran reducidas a sólo tres comidas diarias, frías y mojadas por la lluvia, comidas en absoluto silencio.

Ahora, mientras el ejército acampaba para pasar la noche al pie de las Montañas del Fin del Mundo, el Chef Gambo Hartstock preparaba un banquete para levantar el ánimo de los hambrientos Halflings. Esa misma mañana había comprado un barril entero de pimienta en polvo a un furriel humano. Había colocado el barril junto a la olla, y una buena parte de su contenido había desaparecido en la olla hirviente, al igual que la menta, las hojas aromáticas y otros ingredientes recogidos por Gambo a primera hora de la mañana (un buen cocinero tiene sus secretos, y Gambo tenía más que ninguno).

“Sí, hijo –explicaba Gambo a Flabagon-, el Emperador sabe reconocer una buena olla caliente cuando la huele... pero ésta –guiñó un ojo con complicidad-, ésta es demasiado buena hasta para los humanos, hasta para un Emperador.”

Flabagon sonrió débilmente mientras su jefe vigilaba orgullosamente la olla. Su delicioso olor le trastornaba el cerebro, despertándole un hambre atroz. ¿Qué demonios estaba haciendo Gambo? Él tenía hambre. Todos tenían hambre. ¿Todavía no era la hora de comer?

“Sí, Flabby –prosiguió orgullosamente Gambo-, si uno de esos soldados humanos llegará ni tan sólo a oler esta olla caliente, probablemente caería desplomado al suelo, y si, por alguna imperdonable negligencia por nuestra parte, llegara a probarla –Gambo añadió otro cucharón de pimienta a la olla y, por si acaso, un par de chiles y más ajo-, bien, yo no quería hacerme responsable.”



De repente, el fuerte sonido de una trompeta perturbó el silencio con una nota ligeramente llena de urgencia. Gambo quedó tan sorprendido que dejó caer el cucharón, enviando trozos del contenido de la olla en todas direcciones. “¿Qué sucede? –jadeó- ¿Aún no es la hora de comer, verdad?”

Pero era obvio que el sonido procedía de otro lugar; no procedía del campamento Halfling, ni tan sólo de los regimientos humanos del ejército Imperial, sino de los feroces jinetes de lobo Goblin que estaban atacando y mordiendo impunemente mientras los Halfling corrían aterrorizados. Totalmente absortos en la olla caliente, ninguno de ellos había visto a los jinetes de lobo mientras salían de un valle entre las montañas,



rodeaban el campamento, y se colocaban entre ellos y el resto del ejército Imperial. Era una emboscada, pero lo peor es que eran una emboscada antes de comer.

“Esa maldita chusma Goblin.” Sollozó Gambo al ver un jinete de lobo dirigiéndose hacia él, blandiendo su lanza y sonriendo con anticipación ante una víctima fácil. Cogiendo una pesada cuchilla de carnicero, Gambo partió la criatura verdosa por la mitad, tan fácilmente como si hubiera cortado un tallo de apio. Su sangre verde manó a borbotones, cayendo en la olla, salpicando y crujiendo, como pequeños disparos.

“¡Arruinada! –aulló Gambo, fuera de control-. Mi olla caliente, toda la menta y el ajo, la mitad de la pimienta, toda arruinada.” Partió la cabeza de otro Goblin y buscó en su delantal su botella de Malta de la Asamblea. Estaba vacía. “¡Arggh! –gritó horrorizado al darse cuenta de su problema”. Y entonces algo brilló en la mente del pequeño cocinero. Sus ojos brillaron con una determinación impropia de él, sus manos asieron con fuerza la cuchilla de carnicero. “Flabagon... Frito –dijo-. Es hora de hacer un último sacrificio... buscad una cuerda y traed el resto de la pimienta.”

En pocos segundos, los perplejos ayudantes de cocina habían atado la cuerda a la olla y habían colocado la masa hirviente sobre un asador bifurcado. Las lágrimas afloraron en los ojos de Frito al ver la masacre cometida por Goblins y lobos mientras arrasaban el campamento y mataban a los Halflings que corrían como conejos. O quizás eran las cebollas las que le hacían llorar.

“¡Seguid así chicos! –gritó Gambo agitando amenazadoramente su cuchilla de carnicero hacia otro jinete de lobo-. Ahora tirad de la cuerda con todas vuestras fuerzas.” Los jinetes de lobo, que ya habían aprendido a alejarse de la cuchilla de carnicero de Gambo, estaban reagrupándose para atacar el campamento imperial. El propio Señor de la Guerra Goblin estaba preparándose rápidamente para dirigir la carga desde su carruaje. Otros pieles verdes estaban preparándose para atacar, entre ellos infantería con lanzas y arqueros, y al fondo dos enormes Trolls avanzaban lentamente entre un mar de Snotlings juguetones.

Los ayudantes de cocina tensaron la cuerda y la olla se tambaleó lentamente hacia atrás. El asador de madera comenzó a doblarse y crujir; los Halflings gimieron, pero resistieron.

“Sólo un poco más –gritó Gambo, apartándose y preparando su cuchilla de carnicero para cortar la cuerda tensada:” Cortó la cuerda de un solo golpe. Flabagon y Frito cayeron de espaldas y la olla salió disparada contra el Señor de la Guerra Goblin. Gambo empezó a saltar arriba y abajo ansiosamente, observando la trayectoria del proyectil. “¡Síiiiií! –gritó-. ¡Adelante preciosa, sigue así! La mejor olla caliente de mi vida, ¡Y espero que te atragantes!”

El caudillo Goblin Grom el Panzudo de la Montaña de la Niebla, el infame Señor de la guerra Goblin y Señor de los Riscos, fue alcanzado de repente y sin previo aviso por lo que podía haber sido una roca grande si no fuera por el líquido rojo que derramaba sobre toda la horda Goblin. Los Goblins gritaron al ser quemados por el líquido hirviendo. Su piel saltó a tiras y quedó arrugada. Sus ojos rojos se llenaron de lágrimas. Grom, habiéndose recuperado de la sorpresa inicial, aulló de dolor y rabia antes de empezar a atragantarse y toser entre el humo. Los lobos aullaron fuera de control, derribando a sus



jinetes antes de huir hacia las colinas con el rabo entre las piernas.

Un Troll pisó sin querer un charco hirviendo, e inmediatamente comenzó a disolverse. En ese momento, el ejército imperial, reagrupado apresuradamente, entró en combate y el resto de la horda fue aniquilada por los caballeros de la Reiksgard. El Imperio estaba a salvo.

El Emperador encontró a Gambo Harststock llorando desconsoladamente, con una botella vacía de Malta de la Asamblea en una mano y una cuchilla de carnicero manchada de sangre colgando fláccidamente en la otra. Apartando a sus capitanes, cogió al Halfling por el hombro y lo sacudió suavemente. “¡Señor Chef! –dijo-. No sé que había en su olla caliente, pero sin duda nos ha dado la victoria y ha salvado muchas vidas. Dígame la receta y haré que los Ingenieros Imperiales fabriquen un arma para destruir definitivamente las hordas Goblin.”

Gambo miró la firme expresión del Emperador y sus ojos se aclararon rápidamente. “¡Señor! –exclamó-. No puedo decírselo, sería una traición a todos los juramentos del libro de cocina.”

El Emperador, sabiamente, no insistió pero entregó a Gambo una bolsa de oro como agradecimiento por su participación en la batalla y se fue tranquilamente. Con el tiempo, Gambo llegó a hacerse bastante famoso y le arrastraron de batalla en batalla esperando que utilizara su famosa Olla Caliente Halfling contra el enemigo. Jamás logró el mismo efecto que aquel día, cuando Grom el Panzudo de la Montaña de la Niebla tuvo que abandonar el campo de batalla. En realidad, Gambo no pudo recordar exactamente cual era la receta. Sin embargo, la olla caliente logró aumentar el prestigio de los regimientos Halfling, y enseñó a los Goblins una lección que les sería muy difícil de olvidar.

