

Glorantha:

Por Ricardo Ocaña:

Para usar estas tablas tira primero 1D100 para comprobar a que continente o isla de glorantha pertenece tu personaje, luego be a ese continente y tira en la tabla de tu país o raza siguiendo las indicaciones descritas en las tablas para crear tu personaje.

1D100 Lugar de procedencia:

01 - 40 (40) Gengertela.

41 - 47 (07) Islas Orientales.

48 - 55 (08) Jrustela.

56 - 85 (30) Pamaltela.

86 - 87 (02) Teleos.

88 - 00 (13) Vormain.

Gengertela:

Para mas información ver: G. Pag. 132.

1 D 100: **Lugar de procedencia:**

Áreas

Regiones

01 - 19 (19) Fronela:

01 - 05 (5)	Cinturón Bárbaro
06 - 23 (18)	Ciudades-Estado del Janubio
24 - 26 (3)	Elfos Verdes
27 - 29 (3)	Mostali
30-48 (19)	Jonatela
49-78 (30)	Loskalm (Hrestolis)
79-88 (10)	Rathorela
89-92 (4)	Reino de la Guerra
93-95 (3)	Tastolar
96 - 00 (5)	Otros

20-41 (22) Imperio Lunar

01-02 (2)	Carmania
03-09 (7)	Carmania Siervo
10 (1)	Char-un (Pent)
11-21 (11)	Cinturón Bárbaro
22-60 (39)	Dara Happa
61 (1)	Mostali (Aperturista)
62-64 (3)	Eol
65-86 (21)	Peloria
86 (1)	Trolls Negros Civilizado (Luna Azul)
87 (1)	Trolls Negros Bárbaro (Luna Azul)
88 (1)	Trolls Negros Salvaje
89-94 (4)	Trollkin
95-00 (6)	Otros

42-72 (31) Kralorela

01-02 (2)	Elfos Amarillos (Teshnos)
03 (1)	Islas de Trowjang
04-55 (52)	Kralorela
56-68 (13)	Reino de la Ignorancia
69-74 (6)	Shan Shan
75-86 (12)	Teshnos
87-88 (2)	Trolls Negros (Bárbaro)
89 (1)	Trolls Negros (Salvaje)
90 (1)	Gran Troll
91-95 (5)	Trollkin
96-00 (5)	Otros

73-80 (8) Maniria

01-10 (10)	Caladralandia
11-14 (4)	Cinturón Bárbaro (Nimistor)
15-18 (4)	Cinturón Bárbaro (Sartar)
19-29 (11)	Cinturón Bárbaro (T.Heortiana)
30-37 (8)	Cinturón Bárbaro (Wenelia)
38-42 (5)	Elfos Marrones
43 (1)	Mostali (Aperturista)
44-83 (40)	Esrolia
84 (1)	Pastizales
85 (1)	Patos
86-89 (4)	Ramalia
90 (1)	Trolls Negros (Bárbaro)
91 (1)	Trolls Negros (Salvaje)
92-95 (4)	Trollkin
86-00 (5)	Otros

81-97 (17) Occidente

01-02 (2)	Arolanit (Brithinos)
03-21 (19)	Cinturón Bárbaro
22-27 (6)	Elfos Marrones
28-29 (2)	Elfos Verdes
30-32 (3)	Mostali (Aperturista)
33-34 (2)	Hsunchen
35-66 (32)	Sheguredo
67 (01)	Seshnela (Rokaris Mago)
68-69 (02)	Seshnela (Rokaris Caballero)
70-95 (26)	Seshnela (Rokaris Granjero)
96 (1)	Trolls Negros (Civilizado)
97-99 (3)	Trollkin
00 (1)	Otros

98-99 (2) Pent

01-25 (25)	Pent (Cult. Orlanthi)
26-29 (68)	Pent (Cult. Solar)
94 (1)	Trolls Negros (Bárbaro)
95-97 (3)	Trollkin
98 (1)	Trolls de las Nieves
99-00 (2)	Otros

00 (1) Los Yermos

01-02 (2)	Babuinos
03-06 (4)	Cinturón Bárbaro (Pavis)
07-19 (13)	Jinetes de Alticamellos
20-34 (15)	Jinetes de Ant. Sable
35-50 (16)	Jinetes de Bisontes
51-74 (24)	Jinetes de Impalas
75-90 (16)	Morocanthes
91 (1)	Pol Joni
92-95 (4)	Pueblo de los Oasis
96-00 (5)	Otros

Fronela

01-19

Cinturón Bárbaro

01-05

Raza: Warerana

Características:

FUE 3D6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 2D6+6, INT 2D6+6,

POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4M

Nivel Cultural: Bárbaro, orlanthi

Localización:

Ralios, Peloria, Maniria, Fronela

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Bardo (Artista)

02 Acróbata

03-14 Cazador

15 Herrero

16-19 Artesano (Fabricante)

20-73 Granjero

74 Guardabosques

75-79 Soldado (Guerrero)

80 Mercenario

81 Explorador

82-83 Señor (Noble)

84-81 Pastor

97 Adiestrador

98 Curandero

99-00 Sacerdote (Sacerdote o Shamán)

Equipo: RQ

Guerrero:

Habilidades Básicas:

Percepción +5, Resistencia +5%

Elige Tres con +10:

Atletismo, Primeros Auxilios, Montar, Esquivar, Arrojar, Desarmado, Daga, Hacha 1M, Mangual 1M, Martillo 1M, Espada 1M, Hacha 2M, Mangual 2M, Martillo 2M, Espada 2M, Arma de Asta, Lanza, Escudo, Cerbatana, Arco, Honda

Habilidades Avanzadas:

Elige una:

Moldear Runas, Encantar, Saber (Religión Específica), Saber (Tácticas Militares), Supervivencia, Rastrear, Artes Marciales, Saber (Venenos), Oficio (Armaduras), Oficio (Armero), Oficio (Arquero), Oficio (Curtidor), Oficio (Flechero), Oficio (Herrero)

Equipo: Guerrero=Mercenario

Petate, Cadena, 2 metros, Equipo de primeros auxilios, Pedernal y yesca, Carcaj, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta, Flechas (20), Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Espada de guerra, Casco, Camisa de cota de anillos, Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Espada de guerra

Hacha de batalla

Arco corto

Arco compuesto

Escudo de diana

Magia:

Divina

Cultos:

Panteón de Orlanth

Ciudades-Estado del Río Janubio 06 - 23

Nivel Cultural: Ciudadano (Civilizado)

Raza: Warerana

Localización: Fronela Central

Profesiones: básicas

01-03 Alquimista

04-05 Bardo

06-15 Herrero

16 Cortesano

17-39 Artesano

40 Diplomático

41-42 Mercenario

43-52 Mercader

53-54 Miliciano

55 Médico

56-60 Sacerdote

51-62 Marinero

63-64 Erudito

65-69 Soldado

70 Espía

71-73 Ladrón

74-83 Guardia de la Ciudad

84 Brujo

85 Mago

86-90 Traficante

91-00 *Escriba 10*

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Espada de guerra

Mandoble

Jabalina

Escudo heraldo

Magia:

Divina

Cultos:

En todas las ciudades se rinde culto a la Diosa del Río Janubio. A excepción de este rasgo común, en cada ciudad se adora a unos dioses diferentes. A continuación enumeramos las religiones de las ciudades-estado más importantes:

Fluviunion: Panteón Lunar

Galastar: Panteón de Orlanth

Puntaeste: Panteón Lunar

Riberasur: Panteón de Yelm

Zoria: Uleria

Vronkali (Elfo Verde)

24 - 26

Raza: Vronkali (Elfo Verde)

Características:

FUE 2D6+4, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 3D6, INT 4D6,

POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 5m

Características de la Hembra:

FUE 2D6, CON 2D6, DES 3D6+6, TAM 3D6, INT 4D6, POD

3D6+6, CAR 4D6, Mov. 5m

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Nivel Cultural: Vronkali (Elfo Verde)

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Plantas) +10, Percepción +10, Sigilo +10

Elegir Dos a +10

Arco, Espada 1M, Lanza, Escudo, Esquivar, Acrobacias.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Elegir Dos

Supervivencia, Rastrear, Saber, Oficio, Bailar, Curación,

Cortesía, Oratoria, Moldear Runas, Encantar, Tocar Instrumento,

Expresión Artística.

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Bosques de Hoja caduca. Sobre todo en: Arboledón (Fronela/Ralios), Rathorela (Fronela), Bosque de Ballid, Bosque de Tarin (Ralios), Islas de Kanthor (Seshnela), Bosque de Arstola (Maniria), Estepas Antiguas (Imperio Lunar), Jungla de Fethlon (Teshnos), Grigdom (Jrustela), Enkloso, Vralos (Umathela)

Profesiones:

01	(01)	Bardo
02	(01)	Acróbata
03	(01)	Herrero
04-08	(05)	Artisano
09-68	(60)	Jardinero
69-78	(10)	Guardabosques
79-83	(05)	Guerrero
84	(01)	Mercenario
85-88	(04)	Explorador
89	(01)	Señor
90-94	(05)	Curandero
95-00	(06)	Sacerdote

Equipo:RQ

Jardinero: Es quien se ocupa de de los jardines y bosques, cuidando que crezcan fuertes y vigorosos.

Habilidades Básicas:

Saber (Plantas) +15, Sigilo+5, Percepción+5, Atletismo +5

Elige Dos a +5

Arco, Cerbatana, Lanza, Esquivar, Acrobacias, Primeros Auxilios, Saber (Animal), Saber (Mundo), Arrojar, Bastón, Martillo 1M, Espada 1M, Daga, Arma de Asta.

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Herbalista)

Equipo:

Morral
Cuerda, 10m
Herramientas del oficio
Daga
Cantimplora
Raciones de viaje, 1 día
Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Arco elfico
Lanza larga
Espada de guerra
Rodela

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina 1D8-1

Culto: Aldrya, con posibilidad de cultos secundarios:

Tabla de Cultos Secundarios Vronkali:

01-70 No hay culto secundario, solo Aldrya

71-74 Babeester Gor

75-76 Chalana Arroy

77-81 Daka Fal, Culto a los Antepasados

82-83 Diosas de los cereales

84 Eiritha

85-87 Ernalda

88-92 Flamal

93 Voria

94-98 Yelmalio

99-00 Otro

Mostali

Raza: Enano

Características:

FUE 4D6, CON 2D6+12, DES 3D6, TAM 2D6, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 3m

*Rasgos:*Sentido de la Tierra, Visión en la Oscuridad

Nivel Cultural: Mostali

Localización:

Grandes Asentamientos: Montañas Nidan (Fronela/Ralios), Montañas del Estaño (Peloria),

Pequeños Asentamientos: Imther (Peloria),

Zadeel (Crustus), Montaña del Diamante ((Octagonístas)Theshnos), Slon Interior(Ocolobor, Torfang...)(Slon)

Habilidades Culturales:

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Resistencia +10, Persistencia +10

Elegir Dos a +5

Martillo 1M, Martillo 2M, Hacha 1M, Hacha 2M, Escudo, Ballesta.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Saber (Mineral), Ingeniería, Mecanismos

Elegir Uno

Ingeniería, Mecanismos, Oficio, Idioma.

Dinero:

4D10x100 monedas de plata

Profesiones:

01-10	(10)	Enano de Latón
11-30	(20)	Enano de Cobre
31	(01)	Enano de Oro
32-40	(09)	Enano de Hierro
41-50	(10)	Enano de Plomo
51-60	(10)	Enano de Mercurio
61-86	(26)	Enano de Piedra
87-90	(04)	Enano de Plata
91-00	(10)	Enano de Estaño

Enano de Latón: Son los metalúrgicos y expertos en aleaciones.

Habilidades Básicas:

Percepción+5, Evaluar+5

Habilidades Avanzadas:

Saber (Mineral), Oficio (Herrero), Ingeniería, Mecanismos

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Ropas de Lino y Lana, Delantal de Cuero

Enano de Cobre: Esta casta de artesanos fabrica herramientas, utensilios indispensables y algunas armas. Algunos ejemplos de trabajos de los enanos de cobre podían ser relojes, cerraduras, armas de fuego o motores de vapor.

Habilidades Básicas:

Martillo 1M +5, Evaluar +5

Habilidades Avanzadas:

Saber (Mineral), Oficio (Herrero), Ingeniería, Mecanismos

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Ropas de Lino y Lana, Delantal de Cuero

Enano de Oro: Una respetada casta de maestros que guardan la sabiduría de los enanos.

Habilidades Básicas:

Saber (Mundo)+10, Evaluar +10

Habilidades Avanzadas:

Oratoria, Oficio (Orfebre)

Elige Uno

Saber (Mineral), Idioma, Oficio (Herrero), Oficio (Joyero), Ingeniería, Mecanismos

Equipo:

Equipo de escritura, Catalejos, Joyería y Abalorios, Ropas de Lino y Lana

Enano de Hierro: Son los Herreros Enanos dedicados en cuerpo y alma al arte de la guerra.

Habilidades Básicas:

Elige Tres a +10

Martillo 1M, Martillo 2M, Hacha 1M, Hacha 2M, Mangual 1M, Mangual 2M, Escudo, Ballesta, Espada 1M, Espada 2M, Arma de Fuego

Habilidades Avanzadas:

Elige Dos

Saber (Tácticas Militares), Oficio (Armaduras), Oficio (Armero), Oficio (Herrero), Oficio (Arquero), Oficio (Flechero).

Equipo:

Hacha de batalla, Martillo, Ballesta repetidora (12 disparos), Cuchillo, Virotes (20), Mochila, Manta, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Camisa de cota de malla, Pantalón de cota de malla, Yelmo completo

Enano de Plomo: Los crea dores de las instalaciones de fontanería y del vidrio.

Habilidades Básicas:

Evaluar +10

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Fontanero), Oficio (Vidriero)

Elige Dos

Saber (Mineral), Saber (Alquimia), Oficio (Tonelero), Oficio (Alfarero), Oficio (Albañil), Oficio (Herrero), Ingeniería, Mecanismos.

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Estatuilla, Botella, vidrio, Ropas de Lino y Lana, Delantal de Cuero

Enano de Mercurio: Son los maestros de la misteriosa alquimia, de la transmutación y de la medicina.

Habilidades Básicas:

Influencia +5, Evaluar +5

Habilidades Avanzadas:

Saber (Alquimia), Saber (Pócimas), Idioma, Ingeniería

Equipo:

Herramientas del oficio, Equipo de escritura, Martillo, Pedernal y yesca, Botella, vidrio, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Ropas de Lino y Lana, Delantal de Cuero

Enano de Piedra: Son los constructores de las ciudades y de los complejos enanos.

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Evaluar +5

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Albañil), Saber (Mineral)

Elige Dos

Saber (Arquitectura), Saber (Geografía), Oficio (Escultor), Ingeniería, Mecanismos

Equipo:

Herramientas del oficio, Equipo de escritura, Linterna, Pico de minero, Ropas de Lino y Lana, Casco

Enano de Plata: Magos y Hechiceros.

Habilidades Básicas:

Habilidades Avanzadas:

Encantar, Hechizo, Manipulación, Oficio (Platero)

Elige Uno:

Saber (Mineral), Saber (Alquimia), Saber (Astronomía), Saber (Teología), Idioma, Oficio

Equipo:

Catalejos, Astrolabio, Equipo de escritura, Papiro, hoja, Códice, Ropas de Lino y Lana

Enano de Estaño: Son los señores de los gnomos, estatuas animadas y otros seres fabricados por los enanos.

Habilidades Básicas:

Influencia +5, Evaluar +5

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Escultor), Saber (Mineral), Oficio (Soldador), Ingeniería

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Ropas de Lino y Lana, Delantal de Cuero

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Pico militar

Gran martillo

Ballesta repetidora (12 disparos)

Rodela

Magia: Hechicería. 1D4-1

Culto: Senda de Mostal, Herejía del Individualismo, Herejía del Octagonismo

Jonatela

30-48

Nivel Cultural: Bárbaro

Raza: Warerana

Localización: Fronela

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Bardo (Artista)

02 Acróbata

03-06 Cazador

07 Herrero

08 Artesano (Fabricante)

09-79 Granjero

80 Guardabosques

81-88 Soldado (Guerrero)

89 Mercenario

90 Explorador

91 Señor (Noble)

92 Ladrón

93 Traficante

94 Brujo

95-97 Pastor

98 Adiestrador

99 Curandero

00 Sacerdote

Equipo:RQ

Armas Culturales:

Lanza larga

Hacha de batalla

Espada bastarda

Lanza de caballería

Arco corto

Escudo heraldo

Escudo de cometa

Magia:

01-75 Divina

76-00 Hechicería

Cultos:

Grupo Malkionita, Panteón Orlanth

Loskalm (Hrestolis)

49-78

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Warerana

Localización: Oeste de Fronela

Profesiones: En la estructura social hrestoli las profesiones de Novle, Hechicero y Soldado están reservadas para individuos que hayan probado previamente su valía en cualquiera de las profesiones menores (pertenecientes a la llamada casta de Granjeros). En esta cultura los sacerdotes son más o menos equivalentes a los hechiceros.

Un personaje jugador de Loskalm, por tanto debe comenzar a jugar como miembro de la casta Granjeros, y avanzar hacia castas superiores durante el juego, y no a través de experiencia previa. El Master debe ir valorando sus logros utilizando los criterios hrestolis que se enumeran en el capítulo correspondiente al Dios Invisible del suplemento Dioses de Glorantha.

1D100 Profesión

01 Alquimista

02 Bardo (Artista)

03 Acrobata

04 Escriba

05-10 Artesano (Fabricante)

11 Herrero

12 Minero

13 Leñador

14-54 Granjero

55-56 Ladrón

57 Traficante

58-66 Marinero

67-68 Mercader

69 Señor (Noble)

70 Espía

71 Cortesano

72 Diplomático

73-81 Pastor

82 Adiestrador

83 Pescador

84 Cazador

85-89 Acolista

90 Erudito

91 Curandero

92 Médico (Sanador)

93-00 Escudero

Habilidades: RQ

Acolista: Los acolistas alludan a los hechiceros en sus tareas, pero no alcanzan la misma posición que los aprendices, ya que no obtienen enseñanzas en la misma medida que aquellos

Habilidades Básicas:

Cantar +10

Habilidades Avanzadas:

Elige cuatro:

Oratoria, Tocar Instrumento, Idioma, Oficio, Ingeniería,

Hechizos, Saber(Religión Específica)

Escudero: Los Escuderos son los asistentes de los Soldados y Caballeros.

Habilidades Básicas:

Primeros Auxilios +10, Percepción +5

Elige Tres a +5:

Saber (Mundo), Montar, Arrojar, Desarmado, Daga, Espada 1M,

Espada 2M, Escudo

Habilidades Avanzadas:

Elige dos:

Oficio(Armero), Oficio(Curtidor), Ingeniería, Saber(Heraldica), Saber(Leyes)

Equipo:RQ Acolista=Brujo, Escudero=Soldado

Armas Culturales:

Lanza larga

Hacha de batalla

Espada de guerra

Maza ligera

Mandoble

Lanza de caballería

Escudo heraldo

Escudo de cometa

Magia:

Hechicería, Los Miembros de la Casta de los Grangeros no pueden aprender Intensidad, Ni otras habilidades de Hechicería. Una vez que se progresa asta la casta de los Caballeros, se puede aprender solo Intensidad. Las castas de Magos y Señores pueden aprender todo tipo de habilidades mágicas.

Cultos:

Dios Invisible, Secta Hrestoli.

Rathorela

79-88

Nivel Cultural: Primitivo hsunchen

Raza: Warerana

Localización: Fronela Septentrional

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Bardo (Artista)

02 Acrobata

03-61 Cazador

62-64 Artesano (Fabricante)

65 Guardabosques

66-67 Soldado (Guerrero)

68 Mercenario

69 Explorador

70 Señor (Noble)

71-97 Pastor

98 Adiestrador

99 Curandero

00 Chamán (Sacerdote o Shamán)

Equipo:RQ

Armas Culturales:

Garra de lucha

Hacha de batalla

Arco largo

Escudo de cometa

Magia: Rúnica

Cultos: Rathor (el Dios Oso)

Notas: Obsérvese que los rathoris han desarrollado un grado de evolución más complejo que el de los hsunchen clásicos, aproximándose mucho al nivel de las culturas barbaras. No obstante, se les sigue considerando un pueblo primitivo, por que no emplean la agricultura (ni tienen ningún interés por hacerlo), no exploran yacimientos minerales ni llevan a cabo una buena metalurgia (sus armas y herramientas las importan del exterior) y no suelen unirse permanentemente en agrupaciones mucho mayores que los simples clanes.

Los personajes jugadores de origen rathori deben recordar toda una serie de factores bastante inusuales. En primer lugar, todos los adultos se fueron a dormir el año pasado a mediados de invierno, como todos los años, y se despertaron décadas después, pasada la Prohibición Sindica. En estos momentos, casi todo el

mundo ya se ha convencido de que han estado dormidos más de un siglo, pero la mayoría de rathoris están todavía algo confusos en lo que concierne al estado actual del as tierras colindantes. Esta ignorancia parcial les hace incluso más fáciles de llevar para el jugador novato.

Y en segundo lugar, Harrek el Berserk, el pirata del lobo famoso el el mundo entero, procede de este pueblo. Los aventureros rathori deberán decidir si aprueban o no los actos llevados a cabo por Harrek hace algunos años: mató al Dios Oso Polar, un espíritu sin descendientes hsunchen humanos, y capturó su alma para servirse de ella mágicamente. También llevó a cabo otra acciones sacrílegas, y mató a casi todos los testigos de las mismas (por ello los personajes jugadores no pudieron presenciarlas por sí mismos).

Reino de la Guerra **89-92**

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Warerana

Localización: Fronela

Profesiones:

1D100 *Profesión*

01-20 Guerrero

21-00 *Siervo*

Guerrero: una de las razones principales que hacen del reino de la guerra una gran potencia militar estriba en que se haya compuesto multitud de sectas belicosas, cada una de ellas de filosofías y modos de pensar distintos. Por ello las habilidades enumeradas a continuación solo son una generalización.

Habilidades Básicas:

Percepción +5, Resistencia +5%

Elije Tres con +10:

Atletismo, Primeros Auxilios, Montar, Esquivar, Arrojar, Desarmado, Daga, Hacha 1M, Mangual 1M, Martillo 1M, Espada 1M, Hacha 2M, Mangual 2M, Martillo 2M, Espada 2M, Arma de Asta, Lanza, Escudo, Cerbatana, Arco, Honda

Habilidades Avanzadas:

Elije una:

Moldear Runas, Encantar, Saber(Religión Específica), Saber (Tácticas Militares), Supervivencia, Rastrear, Artes Marciales, Saber (Venenos), Oficio (Armaduras), Oficio (Armero), Oficio (Arquero), Oficio (Curtidor), Oficio (Flechero), Oficio (Herrero)

Siervo: Los oprimidos campesinos del Reino de la Guerra se cuentan entre las gentes más infelices de Glorantha. Solo hay dos cosas que alivian su miseria, la primera es que a menudo los guerreros son reclutados de entre los hijos de estos siervos y la segunda es que sus mentes suelen haber sido víctimas de conjuros de Succionar, por lo que muchos apenas sí se dan cuenta de lo desesperado de su condición. Si tu personaje es un siervo del Reino de la Guerra, resta 1D6-1 puntos de su INT y POD.

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Primeros Auxilios +10, Oficio (Carpintero) +5, Saber (Animal)+5, Saber (Plantas)+5, Saber (Mundo)+5, Percepción+5

Habilidades Avanzadas:

Elije una:

Ingeniería, Curación, Mecanismos, Saber (Mineral), Saber (Logística), Saber (Regional) Oficio

Equipo:Siervos=Granjero, Guerrero=Mercenario

Armas Culturales:

2 armas Cuerpo a Cuerpo 1 Escudo y 1 arma a distancia.

Magia: Siervo=Rúnica, Guerrero=Divina

Cultos: todos los Dioses de la Guerra

Nota: Los jugadores son libres de hacerse personajes pertenecientes a esta región. Quede claro, sin embargo, que en futuros suplementos de RuneQuest, el Reino de la Guerra será uno de los reinos enemigos a derrotar.

Tastolar **93-95**

Nivel Cultural: Nómada (Teplado) hsunchen de a pie

Raza: Warerana

Localización: Fronela Septentrional

Profesiones:

1D100 *Profesión*

01-26 Cazador

26-33 Artesano (Fabricante)

34 *Acróbata*

35 Mercenario (Guerrero)

36 *Explorador*

37 Señor (Noble)

38 *Traficante*

39-97 Pastor

98 *Adiestrador*

99-00 Shaman (Chamán)

Equipo:RQ

Armas Culturales:

Lanza larga

Lanza corta

Estólica

Jabalina

Lazo

Escudo heraldo

Magia:

Rúnica

Cultos:

El de los Uncolingas, que adoran al Dios Reno.

Imperio Lunar

20-41

Carmania

01-02

Nivel Cultural: Cibilizado

Raza: Warerana

Localización: Norte de Peloria

Profesiones:

1D100 *Profesión* (Clase Social)

01-05 Brujo Mago(Vizir)

06-10 Alquimista Mago(Vizir)

11-15 Escriba Mago(Vizir)

16-20 Mercader Noble(Karmano)

21-25 Señor (Noble) Noble(Karmano)

26-30 Espía Noble(Karmano)

31-35 Cortesano Noble(Karmano)

36-40 Diplomático Noble(Karmano)

41-55 Sacerdote Mago(Vizir)

56-60 Mago Mago(Vizir)

61-65 Erudito Mago(Vizir)

66-75 Soldado Caballero(Hazar)

76-80 Caballero Caballero(Hazar)

81-85 Explorador Caballero(Hazar)

86-90 Miliciano Caballero(Hazar)

91-00 Guardia de la Ciudad Caballero (**Hazar**)

Mujer=Caram, Mujer Aventurera=Waleesha

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Clases Sociales Caballero, Mago, y Noble:

Espada de guerra

Mandoble

Hacha

Mangual militar

Alabarda

Ballesta ligera

Ballesta pesada

Escudo de cometa

Magia: Divina

Cultos: Todas las Clases pertenecientes a la Herejía Carmaniana del Malkionismo. Desde instancias oficiales se apoya el que las distintas clases sociales abracen determinados cultos:

Caballeros:

Maran Gor, Siete Madres, Yanafal Tarils (similar al culto de Humakt, con las particularidades de que sí se permite la resurrección de los iniciados, el conjuro Separación del Alma es de un sólo uso).

Magos:

Diosa Roja, Irrip Ontor, Siete Madres, Subere, Valind, hechicería atea.

Nobles:

Argan Argar, Daka Fal, Diosa Roja, Etyries, Issaries, Mastakos, Siete Madres, hechicería atea.

Carmania Siervo

03-09

Nivel Cultural: Cibilizado

Raza: Warerana

Localización: Norte de Peloria

Profesiones:

1D100 *Profesión* (Clase Social)

01-06 Artesano Siervo

07 Herrero Siervo

08 Minero Siervo

09 Leñador Siervo

10-70 Granjero Siervo

71-73 Ladrón Siervo

74-75 Traficante Siervo

76-85 Pastor Siervo

96 Adiestrador Siervo

97 Cazador Siervo

98 Curandero Siervo

99 Médico Siervo

00 Mercenario Siervo

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Clase Social de Siervo:

Garrote

Hacha

Martillo

Pico de minero

Pala

Azadón

Hoz

Guadaña

Honda

Roca/improvisada

Magia : Divina

Cultos: Todas las Clases pertenecientes a la Herejía Carmaniana del Malkionismo. Desde instancias oficiales se apoya el que las distintas clases sociales abracen determinados cultos:

Siervos:

Dendara, Dioses de los Ladrones, Ernalda, Pela(Diosa de los Cereales).

Pent (incluido Char-un)

10

Nivel Cultural: Nómada (Templado)

Raza: Warerana

Localización: Pent, excepto los Char-un que viven en la Peloria Septentrional.

Profesiones:

1D100 *Profesión*

01-26 Cazador

01-10 Cazador

11-16 Artesano (Fabricante)

17 *Acróbata*

18 Mercenario (Guerrero)

19 *Explorador*

20 Señor (Noble)

21 *Traficante*

22-97 Pastor

98 *Adiestrador*

99-00 Shaman (Chamán)

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Lanza larga

Espada de guerra

Lanza de caballería

Arco compuesto

Lazo

Escudo de diana

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina

Cultos: Char-un: Panteón Lunar, Panteón de Yelm

Solar: Panteón de Yelm

Tormentas: Panteón de Orlanth

Cinturón Bárbaro

11-12

Ver más arriba en Fronela

Dara Happa

22-60

Nivel Cultural: Ciudadano (Civilizado)

Raza: Warerana

Localización: Peloria Central

Profesiones:

1D100 Profesión

01-03 Alquimista 3

04-05 Bardo 2

06-15 Herrero 10

16 Cortesano 1

17-39 Artesano 23

40 Diplomático 1

41-42 Mercenario 2

43-52 Mercader 10

53-54 Miliciano 2

55 Médico 1

56-60 Sacerdote 5

51-62 Marinero 2

63-64 Erudito 2

65-69 Soldado 5

70 Espía 1

71-73 Ladrón 3

74-83 Guardia de la Ciudad10

84 Brujo 1

85 Mago 1

86-90 Traficante 5

91-00 Escriba 10

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Lanza larga

Lanza corta

Cimitarra

Lanza de caballería

Jabalina

Escudo torre

Magia: Divina

Cultos: Panteón Lunar, Panteón de Yelm.

Mostali (Aperturista)

61

Raza: Enano

Características:

FUE 4D6, CON 2D6+12, DES 3D6, TAM 2D6, INT 2D6+6,

POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 3m

Rasgos: Sentido de la Tierra, Visión en la Oscuridad

Nivel Cultural: Mostali (Aperturista)

Localización:

Grandes Asentamientos: Norastor en las Montañas Jord (Imperio Lunar), Camino Grande o Sombrero del Enano (Paso del Dragón), Gemaburgo (Caladralandia), Belksan en las Montañas de Hierro (Seshnela),

Pequeños Asentamientos: Mal negocio (Fronela/Ralios), La Mina del Enano ((Individualista)Paso del Dragón), Dalamdring (Crustus)

Habilidades:

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Resistencia +10, Persistencia +10

Elegir Dos a +5

Martillo 1M, Martillo 2M, Hacha 1M, Hacha 2M, Escudo, Ballesta.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Saber (Mineral), Ingeniería, Mecanismos

Elegir Uno

Ingeniería, Mecanismos, Oficio, Idioma.

Dinero:

4D10x100 monedas de plata

Profesiones:

01-10 (10) Enano de Latón

11-30 (20) Enano de Cobre

31 (01) Enano de Oro

32-38 (07) Enano de Hierro

39-40 (02) Mercader

41-50 (10) Enano de Plomo

51-60 (10) Enano de Mercurio

61-86 (26) Enano de Piedra

87-90 (04) Enano de Plata

91-00 (10) Enano de Estaño

Profesiones Habilidades y Equipo: Ver Mostali en Fronela

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Pico militar

Gran martillo

Ballesta repetidora (12 disparos)

Rodela

Magia: Hechicería. 1D4-1

Culto: Herejía del Aperturismo

Eol

62-64

Nivel Cultural: Primitivo

Raza: Warerana

Localización: Norte de Peloria.

Profesiones:

1D100 Profesión

01-78 Cazador

79-82 Artesano (Fabricnte)

83-97 Hondero

98-00 Shamán

Hondero: Los famosos Honderos del Delta Atronador son la columna vertebral de las fuerzas guerrilleras del ejercito Lunar.

Habilidades Básicas:

Arrojar+5, Percepción+5, Sigilo+5, Esquivar+5, Honda+10

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Curtidor), Oficio (Escultor)

Equipo: RQ Hondero=Soldado

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Honda

Rodela

Magia: Rúnica

Cultos: La practica habitual es el Shamanismo, dedicado al culto de espíritus locales muy peculiares.

Peloria

65-86

Nivel Cultural: Campesino (Civilizado)

Raza: Warerana

Localización: Peloria Central.

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Brujo

02 Bardo

03 Acróbata

04 Escriba

05-08 Artesano
 09 Herrero
 10-71 Granjero
 72 Leñador
 73 Minero
74-76 Ladrón
 77 Traficante
 78 Mercader
 79 Diplomático
 80-92 Pastor
 93 Adiestrador
 94 Cazador
 95 Sacerdote
 96 Curandero
 97 Soldado
 98 Mercenario
 99 Miliciano
 00 Guardabosques

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Mangual militar

Espada corta

Hoz

Guadaña

Jabalina

Pilum

Escudo torre

Magia: Divina

Cultos: Panteón Lunar, Panteón de Yelm.

Nota: La civilización Peloriana ha conseguido que la vida dentro del Corazón del Imperio sea aburrida y sin alicientes. Los ladrones son la única profesión para quienes la ordenada y complaciente sociedad peloriana puede resultar insoportable, por lo que es más probable que tiendan a abandonar las ciudades regularmente en busca de aventuras.

Trolls Negros Civilizado (Luna Azul) 86

Raza: Troll Negro

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+10, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Características de la Hembra:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+8, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Troll Civilizado

Habilidades Básicas:

Sigilo +10, Percepción +5, Resistencia +10, Atletismo +5,

Desarmado+15, Martillo 1M+15

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia, Rastrear

Dinero:

2D10x100 monedas de plata

Localización: Guhan, Halikiv (Ralios), Dagori Inkarth (Prax),

Meseta de la Luna Azul, Montañas Yolp (Imperio Lunar)

Profesiones:

01-35 (35) Cazador
 36-38 (03) Enfermero
 39 (01) Artesano
 40 (01) Alquimista
 41 (01) Bardo
 42 (01) Minero

43 (01) Leñador
44-62 (19) Guerrero
 63 (01) Explorador
 64 (01) Mercenario
 65 (01) Miliciano
 66 (01) Guardian
 67 (01) Brujo
 68-69 (02) Mercader
 70 (01) Señor
 71 (01) Espía
 72-90 (19) Pastor de Insectos
 91 (01) Adiestrador
 92-96 (05) Pescador
 97 (01) Mago
 98 (01) Erudito
 99 (01) Sacerdote
 00 (01) Chamán

Habilidades y Equipo: RQ

Pastor de Insectos: Es el encargado de pastorear a los insectos los cuales llegan a alcanzar tamaños gigantescos, la habilidad de Montar la usan para cabalgar estos artrópodos.

Habilidades Básicas:

Saber (Animal) +15, Montar +10, Saber (Plantas) +5, Primeros Auxilios +5, Atletismo +5, Resistencia +5, Honda +5

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Morral, Saco, grande, Cuerda, 10m, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Honda, Red, Ropas de Lino y Lana

Enfermero: Es quien se ocupa de sanar a los troll por medios que a los humanos nos parecerían salvajes e inhumanos quizá por ello no suelen tener muchos pacientes.

Habilidades Básicas:

Primeros Auxilios +10, Percepción +5, Saber (Plantas) +5

Habilidades Avanzadas:

Oratoria, Idioma, Curación

Equipo:

Saco, grande, Equipo de primeros auxilios, Equipo de curandero, Aceite, frasco, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Manta Piedra de afilar, Daga, Cuchillo, Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Garrote troll

Maza pesada

Gran martillo

Escudo de cometa

Magia: 01-25 Rúnica, 26-75 Divina, 76-00 Hechicería.

Culto: Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee Vorala, Qualyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))

Trolls Negros Barbaro (Luna Azul) 87

Raza: Troll Negro

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+10, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Características de la Hembra:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+8, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Troll Bárbaro

Habilidades Básicas:

Sigilo +10, Percepción +5, Resistencia +10, Atletismo +5, Desarmado+15, Martillo 1M+15

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia, Rastrear

Dinero:

2D8x100 monedas de plata

Localización: Guhan, Halikiv (Ralios), Kethaela (Maniria), Dagori Inkarth (Prax), Estepas Antiguas, Meseta de la Luna Azul, Montañas Yolp (Imperio Lunar), Koromondol (Noreste de Generthela), Montañas de Malusoll y Tarmo (Pamalthela), Pent (Los Yermos/Kralorela/Imperio Lunar)

Profesiones:

01-50 (50) Cazador

51-58 (08) Artesano

59-75 (17) Guerrero

76 (01) Mercenario

77 (01) Explorador

78 (01) Señor

79 (01) Brujo

80-95 (15) Pastor de Insectos

96 (01) Adiestrador

87-98 (02) Sacerdote

99-00 (02) Chamán

Habilidades y Equipo: RQ

Pastor de Insectos: Es el encargado de pastorear a los insectos los cuales llegan a alcanzar tamaños gigantescos, la habilidad de Montar la usan para cabalgar estos artrópodos.

Habilidades Básicas:

Saber (Animal) +15, Montar +10, Saber (Plantas) +5, Primeros

Auxilios +5, Atletismo +5, Resistencia +5, Honda +5

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Morral, Saco, grande, Cuerda, 10m, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Honda, Red, Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Garrote troll

Maza pesada

Gran martillo

Escudo de cometa

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina

Culto: Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee Vorala, Qualyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))

Trolls Negros Salvaje **88**

Raza: Troll Negro

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+10, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Características de la Hembra:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+8, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Troll Salvaje

Habilidades Básicas:

Sigilo +10, Percepción +5, Resistencia +10, Atletismo +5,

Desarmado+15, Martillo 1M+15

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia, Rastrear

Dinero:

2D6x100 monedas de plata

Localización: Guhan, Halikiv (Ralios), Kethaela (Maniria), Dagori Inkarth (Prax), Estepas Antiguas, Meseta de la Luna Azul, Montañas Yolp (Imperio Lunar), Koromondol (Noreste de Generthela), Montañas de Malusoll y Tarmo (Pamalthela), Pent (Los Yermos/Kralorela/Imperio Lunar)

Profesiones:

01-00 (100) Cazador

Armas Culturales:

Garrote troll

Maza pesada

Gran martillo

Escudo de cometa

Magia: Rúnica

Culto: Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee Vorala, Qualyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))

Trollkin **89-94**

Raza: Trollkin o Trollkin Superior

Características:

FUE 2D6+3, CON 3D6, DES 3D6+3, TAM 1D6+6, INT 2D6+3, POD 2D6, CAR 2D6, Mov. 3m, Piel 1PA

Características del Trollkin Superior:

FUE 2D6+3, CON 3D6, DES 3D6+3, TAM 1D6+6, INT 3D6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 3m, Piel 1PA

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Trollkin

Habilidades Básicas:

Sigilo +15, Percepción +5, Atletismo +5, Esquivar +15,

Desarmado+10, Arrojar +5, Martillo 1M+5, Lanza +5, Honda +5

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear

Dinero:

2D6x10 monedas de plata

Localización: Guhan, Halikiv (Ralios), Kethaela (Maniria), Dagori Inkarth (Prax), Estepas Antiguas, Meseta de la Luna Azul, Montañas Yolp (Imperio Lunar), Koromondol (Noreste de Generthela), Montañas de Malusoll y Tarmo (Pamalthela), Pent (Los Yermos/Kralorela/Imperio Lunar)

Profesiones:

01-10 (10) Valioso

01-10 (10) Guerrero

01-10 (10) Trabajador

01-10 (10) Comida

Modificadores a la tirada:

FUE > 11 -5 a la tirada.

FUE < 8+5 a la tirada.

CON > 11 -5 a la tirada.

CON < 8 +5 a la tirada.

INT > 11 +10 a la tirada ("no nos gustan los listos").

POD > 9 -5 a la tirada.

POD < 5 +10 a la tirada.

DES > 15 -5 a la tirada.

DES < 10 +5 a la tirada.

CAR > 5 +5 a la tirada.

Habilidades y Equipo: RQ

Trabajador: Son los Gandes Troll y Trollkin que se dedican a ayudar a los Trolls Negros en sus quehaceres cotidianos.

Habilidades Básicas:

Arrojar +5, Percepción +5, Atletismo +10, Primeros Auxilios +5,

Martillo 2M +5

Habilidades Avanzadas:

Oficio, Oficio

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Capucha de cuero duro,

Túnica de cuero duro

Valioso: .

Habilidades Básicas:

Influencia +10, Percepción +10

Elige Una a +10:

Primeros Auxilios, Acrobacias, Atletismo, Barquear, Conducir,

Evaluar, Saber (Animal), Saber (Plantas), Saber (Mundo),

Percepción, Montar, Cantar, Trucos de Manos, Sigilo, Esquivar,

Arrojar, Desarmado, Martillo 1M, Lanza, Honda

Habilidades Avanzadas:

Oratoria

Elige Una:

Rastrear, Bailar, Disfraz, Ingeniería, Curación, Mecanismos,

Manejo de Barcos, Callejear, Artes Marciales, Cortesía, Saber,

Oficio, Idioma, Tocar Instrumento, Expresión Artística.

Equipo:

Manta, Herramientas del oficio, Cuchillo, Capucha de cuero

duro, Túnica de cuero duro

Comida: .

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Esquivar+10, Arrojar+5, Primeros Auxilios+5,

Percepción+10, Sigilo+10, Desarmado +5

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Túnica de cuero

Armas Culturales:

Lanza corta

Maza ligera

Honda

Escudo de diana

Magia: Unicamente los Trollkin Valiosos pueden llegar a ser aceptados en algún culto.

Culto: Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak

Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el

Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee

Vorala, Qalyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))

Otros

95-00

Kralorela

42-72

Elfos Amarillos (Teshnos)

01-02

Raza: Embyli (Elfo Amarillo)

Características:

FUE 2D6+2, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 2D6, INT 3D6+6,

POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 5m

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Nivel Cultural: Embyli (Elfo Amarillo)

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Plantas) +10, Percepción +10, Sigilo +10

Elegir Dos a +15

Arco, Cerbatana, Lanza, Escudo, Esquivar, Acrobacias.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Elegir Una

Supervivencia, Rastrear, Saber, Oficio, Bailar, Curación,

Cortesía, Oratoria, Moldear Runas, Encantar, Tocar Instrumento,

Expresión Artística.

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Bosques húmedos y junglas. Islas Sofalis, Jungla de Fethlon (Teshnos), Jungla de Jhostrobbiosana, Jungla Feofaxiana, Jungla Garbuliana, Jungla Novaropliana, Jungla Ytariana, Jungla Zhnaquafiana, Moino (Seba de Errinoru), (Teleos).

Profesiones:

01-05 (05) Artesano

06-10 (05) Guardabosques

11-30 (20) Guerrero

31-32 (02) Explorador

33 (01) Señor (Noble)

34-98 (64) Recolector

99-00 (02) Shamán

Habilidades y Equipo:

RQ

Recolector: Es quien se dedica a extraer los frutos de las plantas de forma que no perturbe el crecimiento de estas y puedan continuar dando frutos y creciendo.

Habilidades Básicas:

Saber (Plantas) +15, Sigilo+10, Percepción+10, Atletismo +5

Elige Dos a +5

Arco, Cerbatana, Lanza, Esquivar, Acrobacias, Primeros

Auxilios, Saber (Animal), Saber (Mundo), Arrojar, Bastón,

Martillo 1M, Espada 1M, Daga, Arma de Asta.

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Morral

Saco, grande

Cuerda, 10m

Daga

Cantimplora

Raciones de viaje, 1 día

Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Arco elfico

Cerbatana elfica

Lanza larga

Rodela

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina 1D8-1

Culto: Aldrya, con posibilidad de cultos secundarios:

Tabla de Cultos Secundarios Embyli:

01-70 No hay culto secundario, solo Aldrya

71-74 Babeester Gor

75-76 Chalana Arroy

77-81 Daka Fal, Culto a los Antepasados

82-83 Diosas de los cereales

84 Eiritha

85-87 Ernalda

88-92 Flamal

93 Voria

94-98 Yelmalio

99-00 Otro

Islas de Trowjang

03

(Amazonas)

Nivel Cultural: Barbaro

Raza: Kralori, SÓLO MUJERES

Localización: Isla de Trowjang, en Teshnos

Profesiones:

1D100 Profesión

01-30 Cazador

31 Guardabosques

32-68 Guerrero

69 Mercenario

70 Explorador

71-92 Marinero

93 Traficante

94 Ladrón

95-96 Señor (Noble)

97 Curandero

98-00 Sacerdote

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Espada ropera

Ballesta ligera

Estrella arrojadiza

Main gauche

Magia: Divina

Cultos: Tolat(todas las amazonas son iniciadas, es una deidad celeste cuya religión es una especie de mezcla de Humakt y Uleria)

Kralorela

04-55

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Kralori

Localización: Kralorela

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Brujo (Hechicero)

02 Alquimista

03 Bardo (Artista)

04 Acróbata

05 Escriba

06-10 Artesano (Fabricante)

11 Herrero

12 Minero

13 Leñador

14-54 Granjero

55-56 Ladrón

57 Traficante

58-66 Marinero

67-68 Mercader

69 Mandarín

70 Espía

59(41)

10(9)

71	Cortesano	
72	Diplomático	
73-81	Pastor	10(9)
82	Adiestrador	
83	Pescador	
84	Cazador	
85	Monje Guerrero	
86	Sacerdote	
87	Mago	
88	Erudito	
89	Curandero	
90	Médico (Sanador)	
91-96	Soldado	
97	Explorador	
98	Mercenario	
99	Miliciano	
00	Guardia de la Ciudad	

Monje Guerrero: estos son los míticos monjes orientales que se formaban para proteger su religión mediante el arte de la guerra, su disciplina es extrema y poseen un valor que va más allá de lo terreno. estos serían los Shaolín Tibetanos, pero también entrarían en esta profesión los monjes de cualquier religión que se especializa en la lucha como por ejemplo monjes que tuvieron que prepararse para enfrentarse contra cultos hostiles cercanos que les asediaban.

Habilidades Básicas:

Acrobacias+10

Elije Dos a +5

Atletismo, Primeros Auxilios, Influencia, Saber (Animal), Saber (Plantas), Saber (Mundo), Persistencia, Resistencia, Cantar, Esquivar, Arrojar, Desarmado, Espada 1M, Martillo 1M, Mangual 1M, Arma de Asta, Lanza, Bastón, Arco.

Habilidades Avanzadas:

Artes Marciales

Elije Dos

Curación, Supervivencia, Cortesía, Oratoria, Manipulación, Encantar, Saber, Oficio, Idioma, Tocar Instrumento, Hechizo, Saber (Teología Especifica).

Equipo:

Túnica

Bastón bo

Equipo de escritura

Códice

Saco, pequeño

Mochila

Vela, 1 hora

Rosario

Espejo

Instrumento musical

Estatuilla

Mandarín: Los Mandarines Kralorelanos son una nobleza que ha llegado a su cargo por méritos, más que por derechos de nacimiento. Sin embargo, naturalmente, el hijo de un mandarín tiene bastantes más posibilidades de cumplir los requisitos requeridos para acceder al puesto que el hijo de un pescador.

Habilidades Básicas:

Influencia+5, Evaluar+5, Saber (Mundo)+5, Percepción+5

Habilidades Avanzadas:

Elije Tres:

Oratoria, Cortesía, Idioma, Artes Marciales, Saber

Equipo: RQ Mandarín = Señor

Armas Culturales:

Cimitarra

Guja

Ballesta ligera

Escudo heraldo

Magia: Hechicería y Rúnica

Cultos: Panteón Oriental

Reino de la Ignorancia

56-68

Nivel Cultural: Bárbaro

Raza: Kralori

Localización: Norte de Kralorela

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Bardo (Artista)

02 Acróbata

03-30 Cazador

31 Herrero

32-33 Artesano (Fabricante)

34-70 Granjero

71 Guardabosques

72-74 Guerrero

75 Mercenario

76 Explorador

77 Ladrón

78 Traficante

79-80 Mandarín

81-89 Pastor

90 Adiestrador

91 Curandero

92-93 Sacerdote

94-00 Supervisor

Mandarín: Las gentes del Reino de la Ignorancia se hayan regidas por mandarines procedentes de la propia Kralorela. Esta profesión les representa tanto a ellos como a sus familiares y ayudantes. Ver las habilidades en Kralorela.

Supervisor: Son los capataces de los grupos de trabajadores trollkins esclavos.

Habilidades Básicas:

Atletismo+5, Arrojar+5, Percepción+10,

Látigo+10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Oscuro), Artes Marciales

Equipo: RQ Mandarín=Señor, Supervisor=Guardia de la Ciudad

Armas Culturales:

Bola y cadena

Garrote

Espada corta

Palanca Martillo Pico de minero Pala Azadón Hoz Guadaña

Cuchillo

Jabalina

Estrella arrojadiza

Ballesta ligera

Magia: 01-85 Divina, 86-00 Hechicería

Cultos: Las Aguas Secretas, El Cáncer Sombrío, El Devorador de la Tierra, El Permutador Estelar, El Sendero del Dominio Inminente, El Sol Negro, El Sol de Sangre, El Sol de las Tormentas.

Todos estos cultos son bastante poco conocidos y cada uno de ellos deriva de alguna mala interpretación de distintos conceptos de los panteones oriental y solar.

Shan Shan

69-74

Nivel Cultural: Primitivo hsunchen

Raza: Kralori

Localización: Montañas y colinas de la zona occidental de Kralorela

Profesiones:

- 1D100 Profesión
- 01-42 Cazador
- 43 Artesano
- 44 Señor (Noble)
- 45-96 Pastor
- 97-00 Shamán

Equipo: RQ

Armas Culturales:

- Kukri
- Lanza corta
- Garrote
- Dardo
- Estólica
- Escudo de diana

Magia: Rúnica

Cultos: hsunchen de acuerdo con la tribu. Tirar 1D100:

- 01-19 Pueblo de las Águilas
- 20-44 Pueblo de los Ciervos
- 45-51 Pueblo de los Murciégalos
- 52-71 Pueblo de los Tigres
- 72-93 Pueblo de los Yaks
- 94-00 Otros

Teshnos 75-86

(Melib y la Teocracia)

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Kralori

Localización: Teshnos

Profesiones:

- 1D100 Profesión
- 01 Alquimista
- 02 Bardo (Artista)
- 03 Acróbata
- 04 Escriba
- 05-09 Artesano (Fabricante)
- 10 Herrero
- 11 Minero
- 12 Leñador
- 13-53 Granjero
- 54-55 Ladrón
- 56 Traficante
- 57-65 Marinero
- 66-67 Mercader
- 68 Señor (Noble)
- 69 Espía
- 70 Cortesano
- 71 **Diplomático**
- 72-80 Pastor
- 81 Adiestrador
- 82 Pescador
- 83 Cazador
- 84-86 Sacerdote**
- 87 Mago
- 88 Erudito
- 89 Curandero
- 90 Médico (Sanador)
- 91-96 Soldado**
- 97 Explorador
- 98 Mercenario

99 Miliciano

00 Guardia de la Ciudad

Equipo: RQ

Armas Culturales:

- Gran hacha
- Guja
- Espada corta
- Jabalina
- Escudo de cometa

Magia: Divina

Cultos: Calyz, Furalor, Solf (Lodril), Somash (Yelm), Zitro Argon (Dayzatar)

Trolls Negros (Bárbaro) 87-88

Ver Trolls Negros Barbaro (Luna Azul) del Imperio Lunar.

Trolls Negros (Salvaje) 89

Ver Trolls Negros Salvaje del Imperio Lunar.

Gran Troll 90

Raza: Gran Troll

Características:

FUE 4D6+12, CON 2D6+12, DES 3D6, TAM 4D6+12, INT 2D6+2, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 4m

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Gran Troll

Habilidades Básicas:

Sigilo +10, Percepción +5, Resistencia +10, Atletismo +5,

Desarmado+15, Martillo 1M+15

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia, Rastrear

Dinero:

2D10x10 monedas de plata

Localización: Guhan, Halikiv (Raliros), Kethaela (Maniria), Dagori Inkarth (Prax), Estepas Antiguas, Meseta de la Luna Azul, Montañas Yolp (Imperio Lunar), Koromondol (Noreste de Generthela), Pent (Los Yermos/Kralorela/Imperio Lunar)

Profesiones:

- 01-05 (05) Guardián
- 06-85 (90) Guerrero
- 86-00 (05) Trabajador

Modificadores a la tirada:

INT > 12 -15 a la tirada

INT < 7 +5 a la tirada

INT < 9 +5 a la tirada

Habilidades y Equipo: RQ

Guardián: Son los Gandes Troll que se dedican a vigilar y proteger la colonia.

Habilidades Básicas:

Percepción +20, Martillo 2M +20 Martillo 1M +10

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Garrote troll, Gran martillo, Casco, Camisa de cota de escamas

Trabajador: Son los Gandes Troll y Trollkin que se dedican a ayudar a los Trolls Negros en sus quehaceres cotidianos.

Habilidades Básicas:

Arrojar +5, Percepción +5, Atletismo +10, Primeros Auxilios +5, Martillo 2M +5

Habilidades Avanzadas:

Oficio, Oficio

Equipo:

Herramientas del oficio, Martillo, Capucha de cuero duro, Túnica de cuero duro

Armas Culturales:

Garrote troll

Mazo de guerra

Alabarda

Magia: Rúnica**Culto:** Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee Vorala, Qualyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))**Nota:** 1D6: 1-4 Esclavo, 5-6 Livre.**Trollkin** **91-95**

Ver Trollkin del Imperio Lunar.

Otros **96-00**

Maniria

73-80

Caladralandia

01-10

Nivel Cultural: Bárbaro

Raza: Warerana

Localización: Kethaela

Profesiones:

1D100 *Profesión*

01 Bardo (Artista)

02 *Acróbata*

03-11 Cazador

12 *Herrero*

13-14 Artesano (Fabricante)

15-62 Granjero

63 *Guardabosques*

64-66 Guerrero

67 *Mercenario*

68 *Explorador*

69 Señor (Noble)

70 *Ladrón*

71 *Traficante*

72 *Brujo*

73-81 Pastor

82 *Adiestrador*

83-97 Pescador

98 *Curandero*

99 Chamán (Sacerdote o Shamán)

00 Sacerdote

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Lanza larga

Espada de guerra

Arco corto

Jabalina

Escudo de diana

Magia: Divina

Cultos: Caladra y Aurelion (hijos de Lodril, el Dios de los Volcanes), Esrola (Diosa de los Cereales), Lodril, Panteón de Orlanth.

Cinturón Bárbaro (Nimistor) 11-14

Ver más arriba en Fronela

Cinturón Bárbaro (Sartar) 15-18

Ver más arriba en Fronela

Cinturón Bárbaro (T.Heortiana) 19-29

Ver más arriba en Fronela

Cinturón Bárbaro (Wenelia) 30-37

Ver más arriba en Fronela

Elfos Marrones 38-42

Raza: Mreli (Elfo Marrón)

Características:

FUE 2D6+2, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 2D4+4, INT 3D6+6,

POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 5m

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Nivel Cultural: Mreli (Elfo Marrón)

Habilidades Básicas:

Acrobacias +10, Saber (Plantas) +10, Percepción +10, Sigilo +10

Elegir Dos a +5

Arco, Espada 1M, Lanza, Escudo, Esquivar, Atletismo.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Elegir Tres

Supervivencia, Rastrear, Saber, Oficio, Bailar, Curación, Cortesía, Oratoria, Moldear Runas, Encantar, Tocar Instrumento, Expresión Artística.

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Bosques de Hoja caduca. Sobre todo en:

Arboledón (Fronela/Ralios), Rathorela (Fronela), Bosque de

Ballid, Bosque de Tarin (Ralios), Islas de Kanthor (Seshnela),

Bosque de Arstola (Maniria), Estepas Antiguas (Imperio Lunar),

Jungla de Fethlon (Teshnos), Grigdom (Jrustela), Enkloso,

Vralos (Umathela)

Profesiones:

01 (01) Bardo

02 (01) Acróbata

03 (01) Herrero

04-08 (05) Artesano

09-68 (60) Jardinero

69-78 (10) Guardabosques

79-83 (05) Guerrero

84 (01) Mercenario

85-88 (04) Explorador

89 (01) Señor

90-94 (05) Curandero

95-00 (06) Sacerdote

Habilidades y Equipo: RQ

Jardinero: Es quien se ocupa de de los jardines y bosques, cuidando que crezcan fuertes y vigorosos.

Habilidades Básicas:

Saber (Plantas) +15, Sigilo+5, Percepción+5, Atletismo +5

Elegir Dos a +5

Arco, Cerbatana, Lanza, Esquivar, Acrobacias, Primeros

Auxilios, Saber (Animal), Saber (Mundo), Arrojar, Bastón,

Martillo 1M, Espada 1M, Daga, Arma de Asta.

Habilidades Avanzadas:

Oficio (Herbalista)

Equipo:

Morrál

Cuerda, 10m

Herramientas del oficio

Daga

Cantimplora

Raciones de viaje, 1 día

Ropas de Lino y Lana

Armas Culturales:

Arco elfico

Lanza larga

Espada corta

Rodela

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina 1D8-1

Culto: Aldrya, con posibilidad de cultos secundarios:

Tabla de Cultos Secundarios Mreli:

01-65 No hay culto secundario, solo Aldrya

66-68 Babeester Gor

69-71 Chalana Arroy

72-78 Daka Fal, Culto a los Antepasados

79-83 Diosas de los cereales

84-90 Ernalda

91-95 Flamal

96 Voria

97-98 Yelmalio

99-00 Otro

Mostali (Aperturista) 43

Ver Mostali (Aperturista) del Imperio Lunar.

Esrolia 44-83

Nivel Cultural: Campesino (Civilizado)

Raza: Warerana

Localización: Kethaela

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Acróbata

02-06 Adiestrador

07 Bardo

08-10 Herrero

11-15 Artesano

16-63 Granjero

64-67 Pescador

68-77 Pastor

78-82 Cazador

83 Mercenario

84 Miliciano

85-86 Minero

87 Sacerdote

88 Guardabosques

89-91 Marinero

92 Soldado

93 Ladrón

94 Brujo

95-98 Leñador

99 Curandero

00 Traficante

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Hacha

Escudo de diana

Magia: Divina

Cultos: Asrelia, Babester Gor, Ernalda, Esrola(Diosa de los Cereales), Maran Gor, Ty Kora Tek, Voria, y los maridos correspondientes a algunas de estas Diosas.

Pastizales 84

Nivel Cultural: Nómada (Templado)

Raza: Warerana

Localización: Paso del Dragón

Profesiones:

1D100 Profesión

01-05 Mercader

06-10 Cazador

11-16 Artesano (Fabricante)

17 Acróbata

18 Mercenario (Guerrero)

19 Explorador

20 Señor (Noble)

21 Traficante

22-97 Pastor

98 Adiestrador

99-00 Shaman (Chamán)

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Lanza corta

Espada de guerra

Lanza de caballería

Arco compuesto

Escudo de diana

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina

Cultos: Panteón de Yelm.

Patos 85

Raza: Pato

Características:

FUE 2D6+3, CON 2D6+6, DES 2D6+6, TAM 1D6+2, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 3m

Rasgos: Nadador Excelente

Nivel Cultural: Pato

Habilidades Básicas:

Barquear +10, Influencia +10, Persistencia +15, Sigilo +15,

Esquivar +10

Elige Dos a +5

Trucos de manos, Espada 1M, Daga, Escudo, Arrojar, Honda

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Elige Uno:

Manejo de Barcos, Saber (Geografía), Expresión Artística (Narrar), Expresión Artística (Actuar)

Dinero:

2D6x100 monedas de plata

Localización: Maniria

Profesiones:

01 (01) Bardo

02 (01) Acróbata

03-05 (03) Artesano

06 (01) Alquimista

07 (01) Escriba

08 (01) Brujo

09-16 (08) Ladrón

17 (01) Traficante

18-21 (04) Mercader

22 (01) Espía

23-31 (09) Pastor

32 (01) Adiestrador

33-72 (40) Pescador

73-87 (15) Marinero

88 (01) Sacerdote

89 (01) Mago

90 (01) Erudito

91 (01) Curandero

92 (01) Médico

93 (01) Chamán

94-96 (03) Soldado

97-99 (03) Explorador

00 (01) Mercenario

Armas Culturales:

Espada corta

Honda

Rodela

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina 1D6-1

Culto: Panteón de Orlanth

Ramalia 86-89

Nivel Cultural: Bárbaro

Raza: Warerana

Localización: Maniria Occidental

Profesiones:

1D100	Profesión
01	Brujo (Hechicero)
02-16	Cazador
17	Herrero
18	Artesano (Fabricante)
19-51	Granjero
52	<i>Guardabosques</i>
53-55	Guerrero
56	Mercenario
57	Explorador
58-59	Señor (Noble)
60	Ladrón
61	Traficante
62-95	Pastor
96	Adiestrador
97	Curandero
98	Sacerdote
99-00	Chamán (Sacerdote o Shamán)

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Espada de guerra

Hacha de batalla

Gran hacha

Arco corto

Escudo torre

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Cazador y Pastor Divina, los demás Hechicería.

Cultos: Cazadores hsunchen, Pastores y Shamanes adoran a Mraloti (el Dios Cerdo), los demás adoran al Dios Invisible

Notas: Los jugadores son libres de hacerse personajes pertenecientes a esta región. Quede claro, sin embargo, que en futuros suplementos de Rune Quest, los habitantes de Ramalia se contarán entre los enemigos a derrotar.

Trolls Negros (Bárbaro) 90

Ver Trolls Negros Barbaro (Luna Azul) del Imperio Lunar.

Trolls Negros (Salvaje) 91

Ver Trolls Negros Salvaje del Imperio Lunar.

Trollkin 92-95

Ver Trollkin del Imperio Lunar.

Otros 86-00

Occidente

81-97

Arolanit (Brithinos)

01-02

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Warerana

Localización: Se hallan principalmente en Arolanit y en la Ciudad de Sog, aunque pueden encontrarse colonias brithinas casi por doquier.

Profesiones:

1D100 Profesión

01-08 Dromal (Granjero)

86-93 Horal (Guerrero)

94-95 Talar (Gobernante)

96-00 Zzabur (Hechicero)

No es probable que ninguna de estas profesiones de lugar a personajes jugadores, ya que la naturaleza misma de la cultura brithina no es la más adecuada para la creación de aventureros. (recuerda que los bonificadores por profesión ban dirigidos a personajes entre 15 y 30 años, si que estas creando supera los 30 se deberán multiplicar los bonos por el número de años partido para 10 menos uno, así un personaje con 30 tendrá un x2 y con 154 un x14)

Dromal: Los dromales son los granjeros y trabajadores manuales de la cultura brithina. Generalmente ocupan el estado social más bajo de la misma, pero también tienen menos responsabilidades y se hayan protegidos por las demás castas.

Habilidades Básicas:

Percepción+5, Saber (Animal)+5, Saber (Mundo)+5, Saber (Plantas)+5, Esquivar+5, Desarmado+5

Habilidades Avanzadas:

Saber (Mineral)

Elije Uno:

Ingeniería, Saber, Oficio

Horal: Los horales son guerreros, soldados y fuerzas del orden público. Siempre están a las órdenes de un talar.

Habilidades Básicas:

Percepción+5, Primeros Auxilios +5

Elije Cuatro:

Hacha 1M, Mangual 1M, Martillo 1M, Espada 1M, Hacha 2M, Mangual 2M, Martillo 2M, Espada 2M, Atletismo, Arco, Ballesta, Daga, Conducir, Arma de Asta, Montar, Escudo, Honda, Lanza

Talar: Los talaros son los gobernantes de los brithanos, y reciben la obediencia y el respeto de todas las demás castas.

Habilidades Básicas:

Saber (Mundo)+10, Influencia+10, Evaluar+5, Persistencia+5

Habilidades Avanzadas:

Elije Dos:

Oratoria, idioma, Saber

Zzabur: Los zzabur son los hechiceros, los funcionarios religiosos.

Habilidades Básicas:

Habilidades Avanzadas:

Elije Cinco:

Manipulación, Encantar, Hechizo, Saber, Idioma

Oratoria, idioma, Saber

Equipo: RQ Dromal=Granjero, Holar=Soldado, Talar=Señor, Zzabur=Hechicero

Armas Culturales:

las que desee

Magia: Hechicería Solo la casta Zzabur

Cultos: Los cultos brithinos son ateos y sólo unan hechicería.

Cinturón Bárbaro **03-21**

Ver más arriba en Fronela

Mreli (Elfo Marron) **22-27**

Ver más arriba en Maniria

Vrinkali (Elfo Verde) **28-29**

Ver más arriba en Fronela

Mostali (Aperturista) **30-32**

Ver Mostali (Aperturista) del Imperio Lunar.

Hsunchen **33-34**

Ver más arriba en Fronela, como los hsunchen de Tastolar, solo que cambia los cultos según la procedencia:

Telmoria y Vustria: Dios Lobo (son Telmoris y algunos de ellos Licántropos)

Pralorela: Dios Alce

Basim: Dios León

Sheguredo **35-66**

Nivel Cultural: Ciudadano (Civilizado)

Raza: Warerana

Localización: Ralios Central

Profesiones:

1D100 Profesión

01 Brujo

02 Mago

03 Alquimista

04 Bardo

05 Acróbata

06 Escriba

07-12 Artesano

13 Herrero

14-71 Granjero

72 Ladrón

73 Traficante

73-75 Mercader

76 Espía

77 Diplomático

78 Cortesano

79 Erudito

80-90 Pastor

91-92 Sacerdote

93 Médico

94-97 Soldado

98 Mercenario

99 Miliciano

00 Guardia de la Ciudad

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Espada de guerra

Hacha de batalla

Maza ligera

Mandoble

Lanza de caballería

Jabalina

Arco corto

Escudo heraldo

Magia: 01-35 Divina, 36-00 Hechicería

Cultos: Grupo Malkionita, Panteón Orlanth, Entre las distintas sectas del Dios Invisible se incluyen la Heregía Borista, la Heregía Galvosti, la Secta Rkari y, excepcionalmente, la Heregía

Stygiana.

Seshnela (Rokaris Mago) 67

Nivel Cultural: Civilizado Occidental

Raza: Warerana

Localización: Seshnela

Profesiones: Cada profesión se corresponde con una casta social determinada

1D100	Profesión	Casta
01-24	Brujo (Hechicero)	Mago
25-36	Alquimista	Mago
37-48	Escriba	Mago
49-65	Mago	Mago
66-76	Erudito	Mago
77-88	Curandero	Mago
89-00	Médico (Sanador)	Mago

Equipo: RQ

Armas Culturales:

La casta de los Magos no poseen Armas culturales.

Magia: Hechicería

Solo la Casta de los Magos pueden aprender cualquier habilidad de Manipulación.

Cultos: Dios Invisible, Secta Rokari.

Nota: La cultura occidental es una de las cuatro culturas recomendadas a la hora de crear un personaje gloranthano por primera vez. Seshnela es una de las cuatro subregiones de las que se habla en las escpciones "Lo que me contó mi Padre" del capitulo anterior.

Seshnela (Rokaris Caballero) 68-69

Nivel Cultural: Civilizado Occidental

Raza: Warerana

Localización: Seshnela

Profesiones: Cada profesión se corresponde con una casta social determinada

1D100	Profesión	Casta
01-10	Señor (Noble)	Señor
11-20	Espía	Señor
21-30	Cortesano	Señor
31-40	Diplomático	Señor
41-50	Soldado	Caballero
51-60	Caballero	Caballero
61-70	Explorador	Caballero
71-80	Mercenario	Caballero
81-90	Miliciano	Caballero
91-00	Guardia de la Ciudad	Caballero

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Castas de los Señores y de los Caballeros:

Espada de guerra

Hacha de batalla

Maza ligera

Mandoble

Lanza de caballería

Jabalina

Arco corto

Escudo heraldo

Magia: Hechicería

Solo la Casta de los Magos pueden aprender cualquier habilidad de Manipulación, Las demás solo pueden aprender Manipulación (Magnitud)

Cultos: Dios Invisible, Secta Rokari.

Nota: La cultura occidental es una de las cuatro culturas recomendadas a la hora de crear un personaje gloranthano por primera vez. Seshnela es una de las cuatro subregiones de las que se habla en las escpciones "Lo que me contó mi Padre" del capitulo anterior.

Seshnela (Rokaris Granjero) 70-95

Nivel Cultural: Civilizado Occidental

Raza: Warerana

Localización: Seshnela

Profesiones: Cada profesión se corresponde con una casta social determinada

1D100	Profesión	Casta
01-02	Bardo (Artista)	Granjero
03-04	Acróbata	Granjero
05-13	Artesano (Fabricante)	Granjero
14-15	Herrero	Granjero
16-17	Minero	Granjero
18-19	Leñador	Granjero
20-68	Granjero	Granjero
69-70	Ladrón	Granjero
71-72	Traficante	Granjero
73-83	Marinero	Granjero
84-86	Mercader	Granjero
87-94	Pastor	Granjero
95-96	Adiestrador	Granjero
97-98	Cazador	Granjero
99-00	Pescador	Granjero

Equipo: RQ

Armas Culturales:

Casta de los Granjeros:

Lanza corta

Guadaña

Magia: Hechicería

Solo la Casta de los Magos pueden aprender cualquier habilidad de Manipulación, Las demás solo pueden aprender Manipulación (Magnitud)

Cultos: Dios Invisible, Secta Rokari.

Nota: La cultura occidental es una de las cuatro culturas recomendadas a la hora de crear un personaje gloranthano por primera vez. Seshnela es una de las cuatro subregiones de las que se habla en las escpciones "Lo que me contó mi Padre" del capitulo anterior.

Trolls Negros (Civilizado) 96

Ver Trolls Negros Civilizado (Luna Azul) del Imperio Lunar.

Trollkin 97-99

Ver Trollkin del Imperio Lunar.

Otros 00

Pent 98-99

Pent (Cult. Orlanthe) 01-25

Ver más arriba en el Imperio Lunar

Pent (Cult. Solar) 26-29

Ver más arriba en el Imperio Lunar

Trolls Negros (Bárbaro) 94

Ver Trolls Negros Bárbaro (Luna Azul) del Imperio Lunar.

Trollkin 95-97

Ver Trollkin del Imperio Lunar.

Trolls de las Nieves 98

Raza: Troll de las Nieves

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+10, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Características de la Hembra:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 3D6+8, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m, Piel 1PA

Rasgos: Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Troll de las Nieves (Salvaje)

Habilidades Básicas:

Sigilo +10, Percepción +5, Resistencia +10, Atletismo +5, Desarmado+15, Martillo 1M+15

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia, Rastrear

Dinero:

2D6x100 monedas de plata

Localización: Glaciar de Valind, Mar Vlanco (Norte Generthela)

Profesiones:

01-34 (34) Pescador

35-00 (66) Cazador

Armas Culturales:

Garrote troll

Maza pesada

Gran martillo

Escudo de cometa

Magia: Rúnica

Culto: Kiger Litor (Deidades Secundarias: Xiola Umbar, Zorak Zoran (Cultos Menores: Annilla, Aranea, Argan Argar, Arkat el Troll, Basko, Dehore, Gorakiki, Himle, Kyger Litor, Mee Vorala, Qualyorni, Subere, Xentha, Zong el Cazador))

Otros 99-00

Los Yermos 00

Babuinos 01-02

Raza: Babuino Gigante

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 3D6, INT 2D6+6, POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 6m (4m a 3 patas, 2m a 2 patas)

Características de la Hembra:

FUE 3D6, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 2D6, INT 2D6+6, POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 6m (4m a 3 patas, 2m a 2 patas)

Nivel Cultural: Babuino

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Atletismo +10, Saber (Animal) +10, Sigilo +10, Arrojar +5, Desarmado +5, Lanza +5, Honda +5

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Prax y los Yermos de Genertela (Los clanes suelen llevar el nombre del macho alfa)

Profesiones:

01-97 (97) Babuino

98-00 (03) Chamán

Habilidades y Equipo:RQ

Babuino: es el babuino de manada corriente.

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Saber (Plantas) +5, Saber (Mundo) +5, Percepción +5, Sigilo +5

Elije Una a +5:

Esquivar, Arrojar, Desarmado, Lanza, Honda

Habilidades Avanzadas:

Oficio, Rastrear

Equipo:

Saco, grande, Cuerda, 10m, Raciones de viaje, 1 día, Proyectiles de Honda (20), Honda, Jabalina, Cuchillo de Piedra, Túnica de cuero

Armas Culturales:

Mordisco

Jabalina

Honda

Magia: Rúnica 1D8

Culto: a los Antepasados (El Abuelo Babuino), Daka Fal, Shamanismo no adscrito a dioses.

Cinturón Bárbaro (Pavis) 03-06

Ver más arriba en Fronela

Jinetes de Alticamellos 07-19

(Prax)

Nivel Cultural:

Nómada (Desierto)

Raza:

Wareran

Localización:

Los Yermos

Profesiones:

1D100 Profesión

01-10 Cazador

11-16 Artesano (Fabricante)

17 Acróbata

18 Mercenario (Guerrero)

19 Explorador
20 Señor (Noble)
21 Traficante
22-97 Pastor
98 Adiestrador
99-00 Shaman (Chamán)

Equipo:

RQ

Armas Culturales:

Lanza corta
Espada de guerra
Garrote
Hacha
Lanza de caballería
Jabalina
Escudo de diana

Magia:

01-50 Rúnica
51-00 Divina

Cultos:

Panteón Praxiano

Notas: Los nómadas de prax son una de las cuatro culturas recomendadas a la hora de crear un personaje inicial. Entre estos nómadas se cuenta el pueblo de los jinetes de antilope sable, una de las cuatro culturas definidas en las secciones tituladas "Lo Que Me Contó Mi Padre".

Jinetes de Ant. Sable 20-34

Ver Jinetes de Alticamellos, pero cambia las armas culturales por:

Cimitarra
Guja
Lanza de caballería
Arco corto
Escudo de diana

Jinetes de Bisontes 35-50

Ver Jinetes de Alticamellos, pero cambia las armas culturales por:

Espada bastarda
Maza pesada
Hacha de batalla
Lanza de caballería
Jabalina
Escudo de diana

Jinetes de Impalas 51-74

Ver Jinetes de Alticamellos, pero cambia las armas culturales por:

Espada corta
Daga
Arco compuesto
Dardo

Morocanthes 75-90

Raza: Morocanthe

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 2D4+3, TAM 3D6+3, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 6m (4m a 3 patas, 2m a 2 patas), Piel 4PA

Rasgos: Visión Nocturna, Armas Naturales Formidables, Zarpas Torpes

Nivel Cultural: Morocanthe

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Atletismo +10, Saber (Animal) +10, Sigilo +10, Desarmado +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia, Artes Marciales

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Prax y los Yermos de Genertela

Profesiones:

01-10 Cazador

11-16 Artesano (Fabricante)

17 Acróbata

18 Mercenario (Guerrero)

19 Explorador

20 Señor (Noble)

21 Traficante

22-97 Pastor

98 Adiestrador

99-00 Shaman (Chamán)

Armas Culturales:

Garra

Lanza larga

Garrote

Magia: Divina 1D6-1

Culto: Panteón Praxiano.

Pol Joni 91

Ver Jinetes de Alticamellos, pero cambia las armas culturales por:

Hacha
Garrote
Lanza corta
Espada de guerra
Lanza de caballería
Jabalina
Escudo de diana

Y Culto: Panteón Orlanth

Pueblo de los Oasis 92-95

Ver Jinetes de Alticamellos, pero cambia las armas culturales por:

Hacha
Garrote
Lanza corta
Espada de guerra
Lanza de caballería
Jabalina
Escudo de diana

Otros 96-00

Islas Orientales:

son mas de un millar de islas ósea que no es posible especificar todas, así que vamos a describir unas pocas y si el master y los jugadores se animan son libres de crear sus propias islas exóticas.

La Dorada Mokato: En la segunda Edad, fue el centro del Imperio de los Mares Orientales, un reino naval que gobernaba todas las islas orientales y que controlaba todo el tráfico naval desde Sozganjio a Kralorela. Hoy día es una tierra fértil y pacífica.

Nivel Cultural: Civilizado

Raza: Kralori.

Localización: por el centro del mar de Sshorg.

Idioma: Tanyeno.

Profesiones:

01	(01)	Brujo
02	(01)	Alquimista
03	(01)	Bardo
04	(01)	Acróbata
05	(01)	Escriba
06 - 10	(05)	Artesano
11	(01)	Herrero
12	(01)	Minero
13	(01)	Leñador
14 - 31	(18)	Granjero
32	(01)	Ladrón
33	(01)	Traficante
34 - 62	(29)	Marinero
63	(01)	Pirata
64 - 78	(15)	Mercader
79	(01)	Señor
80	(01)	Espía
81	(01)	Cortesano
82	(01)	Diplomático
83 - 86	(07)	Pastor
87	(01)	Adiestrador
88	(01)	Pescador
89	(01)	Cazador
90 - 91	(02)	Sacerdote
92	(01)	Mago
93	(01)	Erudito
94	(01)	Curandero
95	(01)	Médico
96	(05)	Soldado
97	(01)	Explorador
98	(01)	Mercenario
99	(01)	Miliciano
00	(01)	Guardia de la Ciudad

Experiencia y Equipo: RQ

Pirata: La piratería es una práctica de saqueo organizado o bandolerismo marítimo, probablemente tan antigua como la navegación misma. Consiste en que una embarcación privada o una estatal amotinada ataca a otra en aguas internacionales o en lugares no sometidos a la jurisdicción de ningún Estado, con el propósito de robar su carga, exigir rescate por los pasajeros, convertirlos en esclavos y muchas veces apoderarse de la nave misma.

Habilidades Básicas:

Barquear+10, Atletismo+5,

Elije Uno a +5

Acrobacias, Evaluar, Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Percepción

Elije Uno a +10

Esquivar, Arrojar, Desarmado, Espada 1M, Daga, Espada ropera, Arco, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Elije Dos

Ingeniería, Mecanismos, Manejo de Barcos, Supervivencia, Rastrear, Oficio, Idioma, Saber (Astronomía), Saber (Juegos de Azar), Saber (Geografía), Saber (Logística), Saber (Tácticas Militares),

Equipo:

Garfio, Linterna, Aceite, frasco, Cuerda, 10m, Saco, grande, Cantimplora, Daga, Cuchillo, Main gauche, Sable, Ropas de, Lino y Lana, Piel impermeabilizadas

Armas culturales:

Cadena

Red

Nagamaki

Hacha de batalla

Sable

Gran hacha

Arco Largo

Dardo

Shuriken.

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería.

Cultos: Hobimarong.

Haragala: Es la sede de una moderna potencia naval importante.

Nivel Cultural: Marino (Civilizado). **Raza:** Kralori.

Localización: por el centro del mar de Sshorg.

Idioma: Tanyeno.

Profesiones:

01	(01)	Brujo
02	(01)	Bardo
03	(01)	Escriba
04-23	(20)	Artesano
24-48	(25)	Pescador
49-53	(05)	Soldado
54	(04)	Mercenario
55	(01)	Explorador
56	(01)	Ladrón
57-61	(5)	Mercader
62-91	(30)	Marinero
92-96	(05)	Pirata
97	(01)	Señor
98	(01)	Diplomático
99	(01)	Sacerdote
00	(01)	Médico

Experiencia y Equipo:

RQ

Pirata: La piratería es una práctica de saqueo organizado o bandolerismo marítimo, probablemente tan antigua como la navegación misma. Consiste en que una embarcación privada o

una estatal amotinada ataca a otra en aguas internacionales o en lugares no sometidos a la jurisdicción de ningún Estado, con el propósito de robar su carga, exigir rescate por los pasajeros, convertirlos en esclavos y muchas veces apoderarse de la nave misma.

Habilidades Básicas:

Barquear+10, Atletismo+5,

Elige Uno a +5

Acrobacias, Evaluar, Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Percepción

Elige Uno a +10

Esquivar, Arrojar, Desarmado, Espada 1M, Daga, Espada ropera, Arco, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Elige Dos

Ingeniería, Mecanismos, Manejo de Barcos, Supervivencia, Rastrear, Oficio, Idioma, Saber (Astronomía), Saber (Juegos de Azar), Saber (Geografía), Saber (Logística), Saber (Tácticas Militares),

Equipo:

Garfio, Linterna, Aceite, frasco, Cuerda, 10m, Saco, grande, Cantimplora, Daga, Cuchillo, Main gauche, Sable, Ropas de, Lino y Lana, Piel impermeabilizadas

Armas culturales:

Cadena

Red

Nagamaki

Hacha de batalla

Sable

Gran hacha

Arpón

Ballesta pesada

Dardo

Shuriken.

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería.

Cultos: Lumavoxoran.

Homago: este pueblo esta compuesto de famosos caníbales que nunca se comen a los extranjeros. Buscan nuevos conversos a su modo de vida solo entre los habitantes de las islas orientales.

Nivel Cultural: Bárbaro.

Raza: Kralori.

Localización: oeste del mar de Sshorg.

Idioma: Tanyeno.

Profesiones:

01 Bardo (Artista)

02 Acróbata

03-11 Cazador

12 Herrero

13-14 Artesano (Fabricante)

15-62 Pescador

63 Guardabosques

64-66 Guerrero

67 Mercenario

68 Explorador

69 Señor (Noble)

70 Ladrón

71 Traficante

72 Brujo

73-81 Pastor

82 Adiestrador

83-97 Granjero

98 Curandero

99 Chamán (Sacerdote o Shamán)

00 Sacerdote

Experiencia y Equipo: RQ

Armas culturales:

Cadena

Red

Nagamaki

Hacha de batalla

Sable

Gran hacha

Arco Largo

Dardo

Shuriken.

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina

Cultos: Saliligor.

ánades: Estos son los Hombres-Pato de las Islas Orientales. Son muy corteses y amables, Suelen convivir con los humanos y adoptar sus rituales y costumbres.

Raza: Pato

Características:

FUE 2D6+3, CON 2D6+6, DES 2D6+6, TAM 1D6+2, INT

2D6+6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 3m

Rasgos: Nadador Excelente

Nivel Cultural: Ánades

Habilidades Básicas:

Barquear +10, Influencia +10, Persistencia +15, Sigilo +15,

Esquivar +10

Elige Dos a +5

Trucos de manos, Espada 1M, Daga, Escudo, Arrojar, Honda

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Elige Uno:

Manejo de Barcos, Saber (Geografía), Expresión Artística (Narrar), Expresión Artística (Actuar), Cortesía, Oratoria

Dinero:

2D6x100 monedas de plata

Localización: Islas Orientales (Costa Cinco Corales, Isla de Reetha, etc...)

Profesiones:

01 (01) Bardo

02 (01) Acróbata

03-05 (03) Artesano

06 (01) Alquimista

07 (01) Escriba

08 (01) Brujo

09-16 (08) Ladrón

17 (01) Traficante

18-21 (04) Mercader

22 (01) Espía

23-31 (09) Pastor

32 (01) Adiestrador

33-72 (40) Pescador

73-87 (15) Marinero

88 (01) Sacerdote

89 (01) Mago

90	(01)	Erudito
91	(01)	Curandero
92	(01)	Médico
93	(01)	Chamán
94-96	(03)	Soldado
97-99	(03)	Explorador
00	(01)	Mercenario

Armas Culturales:

Espada corta

Honda

Rodela

Magia: Hechicería 1D6-1

Culto: a los Antepasados y al Dios patrón de la isla de origen.

Para mas información ver: S.A.G.: Pag. 118, R.Q.B.:Pag. 89
y R.Q.A.:114.

JRUSTELA:

Esta fue la tierra de los Aprendices de Dioses asta que los dioses los destruyeron. Después las 3 razas antiguas fueron habitando las islas. Al principio pensaron que cada uno eran los únicos en el mundo, Pero después se dieron cuenta de que las otras 2 razas habitaban las otras 2 islas y más tarde el Gran Bloqueo se deshizo y se dieron cuenta de donde estaban.

1D100	Isla de Origen:
01 - 30 (27)	Crustus
27 (01)	Crustus (Aperturista)
28 - 30 (03)	Crustus (Apóstata)
31 - 45 (15)	Grigdom (Mreli)
46 - 60 (15)	Grigdom (Vronkali)
61 - 70 (03)	Malusoll (Salvaje)
61 - 70 (03)	Malusoll (Bárbaro)
71 - 90 (20)	Malusoll (Trollkin)
91 - 00 (10)	Otros

Curustus: esta es la isla más montañosa. Esta habitada por enanos y gobernada por la Decagonia de Slon.

Creación de Personajes:

Mostali:

Ver Mostali de Fronela.

Mostali (Aperturista):

Ver Mostali (Aperturista) del Imperio Lunar

Mostali (Apóstata):

Nivel Cultural: Enano (Apóstata)

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Resistencia +10

Elegir Dos a +5

Hacha 1M +10, Hacha 2M +5, Ballesta +5.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Saber (Mineral), Ingeniería, Mecanismos

Elegir Dos

Ingeniería, Mecanismos, Oficio, Idioma.

Dinero:

4D10x100 monedas de plata

Localización: Dalamdring

Profesiones:

01-03 (03)	Brujo (Hechicero)
04-05 (02)	Alquimista
06 (01)	Escriba
07-41 (35)	Artesano
42-51 (10)	Herrero
52-61 (10)	Minero
62 (01)	Leñador
63-64 (02)	Ladrón
65-67 (03)	Traficante
68-72 (05)	Mercader
73 (01)	Señor (Noble)
74 (01)	Espía
75 (01)	Diplomático
76 (01)	Erudito
77 (01)	Curandero
78 (01)	Médico (Sanador)
79-88 (10)	Soldado
89 (01)	Explorador

90 (01)	Mercenario
91-95 (05)	Miliciano
96-00 (05)	Guardia de la Ciudad

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Pico militar

Gran martillo

Ballesta repetidora (12 disparos)

Rodela

Magia: 01-30 Rúnica, 31-60 Divina, 61-00 Hechicería. 1D4-1

Para más Información: S.A.G.: Pag.61, R.Q.A.: Pag. 99, R.Q.B.: Pag. 80.

Grigdom: Es la isla más oriental de Jrustela. Se la suele llamar la Isla Elfica, y en ella viven tanto elfos verdes como elfos marrones.

Creación de Personajes:

Mreli (Elfo Marrón):

Ver Mreli (Elfo Marrón) de Maniria

Vronkali (Elfo Verde):

Ver Vronkali (Elfo Verde) de Fronela

Para más Información: S.A.G.: Pag. 84, R.Q.A.: Pag. 98, R.Q.B.: Pag. 79.

Malusoll: Este apartado no se refiere solo a Malusoll sino que también a Ekgastor y a las islas menores cercanas habitadas también por Trolls. se dice que tienen alguna especie de tratado con los habitantes del mar.

Creación de Personajes:

Troll Negro (Salvaje):

Ver Trolls Negros Salvaje del Imperio Lunar.

Troll Negro (Bárbaro):

Ver Trolls Negros Bárbaro (Luna Azul) del Imperio Lunar.

Trollkin:

Ver Trollkin del Imperio Lunar.

Para más Información: S.A.G.: Pag. 105, R.Q.A.: Pag. 119, R.Q.B.: Pag. 91.

TELEOS:

Es una isla tropical situada al norte del continente de Pamaltela. Teleos es montañosa en el interior, y cubiertas de junglas tropicales en el resto. su población es primariamente humana y se divide en seis tribus primitivas y pacificas, cada una con un color de piel diferente. estos humanos se relacionan en términos de amistad y cooperación mutua con los dragonuts y elfos con quien comparten islas.

1D100 Origen:
01 - 60 (60) Tribus Humanas
61 - 95 (35) Embylis
96 - 00 Otros

Tribus de Teleos: existen 6 tribus distintas cada una con un color de piel distinto (blanco, negro, amarillo, azul, rojo, y verde). Su contacto con los elfos son constantes pero muy ritualizados, los nativos de Teleos creen que los elfos son otra porción del *Iaglo Olagi*, u "Otra Vida" lo cual incluye a todo aquello no perteneciente a la tribu excepto a los dragonut.

Nivel Cultural: Primitivo.

Raza: Elegir una de los 6 colores.

Localización: parte Oriental del Océano del Eterno Retorno.

Idioma: Elfico.

Profesiones:

01-68 Cazador

69-98 Pescador

99-00 Shamán

Experiencia y Equipo:

RQ

Armas culturales:

Lanza corta de Piedra

Garrote

Hacha de Piedra

Hacha pequeña de Piedra

Cuchillo de Piedra

Jabalina

Honda

Magia: Rúnica

Cultos: Dios Astado, Dioses de los Antepasados.

Embylis de Teleos: La población de elfos amarillos es pequeña. los contactos con los humanos son constantes (algo inusual entre humanos y elfos) pero muy ritualizados.

Creación de Personajes:

Ver Embyli (Elfo Amarillo) en Kralorela

Vormain:

Es la tierra desconocida tan enclaustrada en si misma, en sus guerras feudales en su esplendor y belleza que apenas nadie conoce de su existencia, (son la versión gloranthana del antiguo Japón Heroico,) solo sus piratas son conocidos. En esta isla algunos han aprendido a estar en armonía con el universo y a desarrollar unas habilidades especiales llamadas Habilidades de Ki. Adoran a dos panteones de dioses distintos uno es el Sinto y el otro el Vorm pero todos los vormairianos son miembros laicos de los 2 panteones, incluso algunas de las islas orientales adoran a algunos de los dioses de estos panteones.

01-50 (50) Clase Baja

51-00 (50) Clase Alta

01-50 (50) Clase Baja

Raza: Kralori.

Nivel Cultural: Nihon / Vormain (Civilizado)

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Influencia +10, Saber (Mundo) +10

Elegir Una a +10

Daga, Mangual 1M, Martillo 1M, Bastón, Lanza, Arma de Asta, Desarmado, Espada 1M, Espada 2M, Arco, Arrojar

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Materno) +50%

Artes Marciales, Cortesía, Saber (Regional)

Elegir Tres

Expresión Artística, Oficio, Bailar, Idioma, Saber, Mecanismos, Tocar Instrumento, Callejear

Dinero:

4D6x75 monedas de plata

Localización: Norte de las Islas Orientales.

Idioma: Idioma Imperial.

Profesiones:

1D100	Profesión	Clase Social
01 - 03 (03)	Brujo (Adepto Hechicero)	(1D6: 1-3: Heimin, 4-6: Eta.)
04 - 05 (02)	Bardo (ARTISTA)	ETA
06 - 07 (02)	Ashigaru	(1D6: 1-5: Heimin, 6: Eta.)
08 - 19 (12)	Artesano (FABRICANTE)	(Heimin. los Carniceros y curtidores son Eta.)
20 - 39 (20)	GRANJERO	HEIMIN
40 -41 (02)	Herrero	
42 -43 (02)	Minero	
44 - 47 (04)	LADRON	(1D6: 1-5: Heimin, 6: Eta.)
48 - 49 (02)	LEÑADOR	HEIMIN
50 - 53 (04)	MARINERO	HEIMIN
54 - 55 (02)	MEDICO	HEIMIN
56 - 61 (06)	MERCADER	HEIMIN
62 - 63 (02)	PASTOR	HEIMIN
64 - 81 (18)	PESCADOR	HEIMIN
82 - 91 (10)	PIRATA	(1D6: 1-5: Heimin, 6: Eta.)
92 - 95 (04)	SACERDOTE SINTO	*
96 - 99 (04)	SACERDOTE VORM	*
00 (01)	NINJA	ETA

Experiencia y Equipo:RQ

Ashigaru: son soldados, pero no samurais. Integraban la mayor parte de los ejércitos de los periodos feudales más modernos, aun

que su aptitud para el combate y su moral eran inferiores a la de los samurais. Los ashigaru sirven a un señor en régimen permanente o temporal. Pueden combatir por la paga o el botín con la misma frecuencia que lo hacen por lealtad. Los ashigaru aparecen relativamente poco en las tablas de profesiones por que, en realidad, los ashigaru son eta y heimin que han huido para alistarse en el ejercito. Gran parte, si no la totalidad de, de los aventureros que sean heimin y eta entrarán en esta categoría, nacieron como campesinos, pero ahora son guerreros vagabundos.

Habilidades Básicas:

Arrojar+5, Evaluar+5, Sigilo+5, Percepción+5

Elije Dos a +10:

Saber (Mundo), Saber (Plantas), Primeros Auxilios, Daga, Desarmado, Espada 1M, Lanza, Arco, Esquivar

Habilidades Avanzadas:

Elije Una:

Artes Marciales, Idioma, Rastrear, Saber, Oficio

Equipo:

Lanza larga, Arco largo, Wakizashi, Cuchillo, Saco, grande, Pedernal y yesca.

Ninja: Para la sociedad normal, los ninja son proscritos, la gente rehuye a a las personas de las que se sabía que eran ninjas. Los ninjas que resultaban atrapados realizando actos de terror o espionaje sufrían una inmediata y vergonzosa ejecución. Los ninjas son espías, equipos de reconocimiento, terroristas, especialistas en seguridad y asesinos a sueldo de los grandes señores samurais. Recuerda que los ninja empiezan a aprender sus técnicas desde pequeños, por lo cual a menos que sea menor de edad deberás sumarle los beneficios las habilidades dos veces.

Habilidades Básicas:

Sigilo+10

Elije Dos a +5

Percepción, Acrobacias, Atletismo, Arrojar, Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Saber (Plantas), Saber (Animal), Trucos de Manos, Esquivar, Desarmado, Espada 1M, Espada 2M, Daga, Cerbatana.

Habilidades Avanzadas:

Artes Marciales

Elije Dos

Rastrear, Disfraz, Idioma, Ingeniería, Mecanismos, Evaluar, Encantar, Moldear Runas, Manipulación, Saber (Mineral), Saber (Venenos).

Equipo:

Ninjato, (9) Estrella arrojadiza, Disfraz, Camisa de cota de malla, Cofia de cota de malla, Pantalón de cota de malla, Silenciador de armadura

Pirata: La piratería es una práctica de saqueo organizado o bandolerismo marítimo, probablemente tan antigua como la navegación misma. Consiste en que una embarcación privada o una estatal amotinada ataca a otra en aguas internacionales o en lugares no sometidos a la jurisdicción de ningún Estado, con el propósito de robar su carga, exigir rescate por los pasajeros, convertirlos en esclavos y muchas veces apoderarse de la nave misma.

Habilidades Básicas:

Barquear+10, Atletismo+5,

Elije Uno a +5

Acrobacias, Evaluar, Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Percepción

Elige Uno a +10

Esquivar, Arrojar, Desarmado, Espada 1M, Daga, Espada ropera, Arco, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Elige Dos

Ingeniería, Mecanismos, Manejo de Barcos, Supervivencia, Rastrear, Oficio, Idioma, Saber (Astronomía), Saber (Juegos de Azar), Saber (Geografía), Saber (Logística), Saber (Tácticas Militares),

Equipo:

Garfio, Linterna, Aceite, frasco, Cuerda, 10m, Saco, grande, Cantimplora, Daga, Cuchillo, Main gauche, Sable, Ropas de, Lino y Lana, Piel impermeabilizadas

Armas culturales ETA, HEIMIN:

Cadena

Nunchaku

Bastón

Bastón bo

Tonfa

Hoz

Magia: Divina

Cultos: Panteón de Vorm: Tsankth, Telask (Fudo), Valzain (Dainichi), Zaktirra (Amida), Jizo, Kwannon, Sakyamuni, Yakusi. Panteón Sinto: Amaterasu, Hachiman, Inari, Suitengu. Estos dioses están descritos en T.N. menos Tsankth que viene en D.G. los de paréntesis vienen en los dos sitios, el nombre entre paréntesis es el de Nihon y el de delante el de Vormain.

51-00 (50) Clase Alta

Raza: Kralori.

Nivel Cultural: Nihon / Vormain (Civilizado)

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Influencia +10, Saber (Mundo) +10

Elegir Una a +10

Daga, Mangual 1M, Martillo 1M, Bastón, Lanza, Arma de Asta, Desarmado, Espada 1M, Espada 2M, Arco, Arrojar

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Materno) +50%

Artes Marciales, Cortesía, Saber (Regional)

Elegir Tres

Expresión Artística, Oficio, Bailar, Idioma, Saber, Mecanismos, Tocar Instrumento, Callejear

Dinero:

4D6x75 monedas de plata

Localización: Norte de las Islas Orientales.

Idioma: Idioma Imperial.

Profesiones:

1D100	Profesión	Clase Social
01 - 30 (30)	JIZAMURAI	BUKE
31 - 32 (02)	KUGE	KUGE
33 - 36 (04)	SACERDOTE SINTO	*
37 - 40 (04)	SACERDOTE VORM	*
41 - 60 (20)	SAMURAI CORTESANO	BUKE
61 - 00 (40)	SAMURAI SOLDADO	BUKE

Experiencia y Equipo:RQ

Jizamurai: Son terratenientes independientes, los menos ricos de la clase Buke. En ocasiones, se alían con un clan de samurais, pero tales acuerdos solo suelen ser de tipo "pacto de defensa mutua". Algunos hijos menores, que no son candidatos a heredar los terrenos familiares, pueden abrirse camino al aceptar un estipendio de un señor de la zona. Estos jizamurai sirven como

milicia local en épocas de conflictos. Aun que aceptan la mayoría de los ideales de los samurai, los jizamurai suelen estar más apegados a la tierra. Son toscos y menos cultos que los verdaderos samurais, pero igual de orgullosos. Su apego a la tierra y los problemas para ganarse la vida con ella suelen hacerlos más comprensivos hacia los heimin que viven en sus dominios. Movidos por un cierto sentido de justicia y por miedo a perder sus propias posesiones, pueden acudir en ayuda de los heimin de la comarca que se vean oprimidos por un señor que les expolia. Los samurai y los kuge suelen considerar a los jizamurai groseros y maleducados.

Habilidades Básicas:

Saber (Animal)+5, Percepción+5

Elige Dos a +10

Primeros Auxilios, Montar, Desarmado, Daga, Arco, Espada 1M, Espada 2M

Habilidades Avanzadas:

Elige Dos

Artes Marciales, Idioma, Rastrear

Equipo:

Katana, Wakizashi, Arco largo, Cuchillo, Ropajes Nobles, Camisa lamelar, Casco

Kuge: Los Kuge integran la nobleza de Nihon. Son afamados por sus refinados modales y su sofisticación, así como por su desdén por aquéllos que carecen de tal elegancia. Muchos, aun manteniendo una fachada de riqueza, son en realidad pobres, sobreviven aceptando regalos de aquéllos de posición inferior que desean ganar su buena voluntad o alcanzar honor reberenciando a estos nobles, o recibiendo sobornos para que hagan huso de su posición "superior" dentro de la corte o de su cargo (que normalmente no tiene ninguna atribución) dentro de la burocracia imperial. El miembro típico del kuge posee una educación elevada, es experto en los refinamientos de su antiguo país y entendido en las enrevesadas artes de la política. Es raro que un miembro de esta casta destaque en las habilidades guerreras que hicieron grandes a sus antepasados lejanos, aun que tales recaídas aparecen de vez en cuando.

Habilidades Básicas:

Influencia+10, Saber (Mundo)+5, Percepción+5

Elige Uno a +10

Daga, Martillo 1M, Montar

Habilidades Avanzadas:

Elige Dos

Artes Marciales, Cortesía, Oratoria, Expresión Artística (Poesía), Idioma, Encantar

Equipo:

Túnica, Ropajes Nobles, Tessen, Cuchillo, Equipo de escritura, Esclavo, culto.

Samurai Cortesano: Los samurais cortesanos son aquellos samurais que emplean la mayor parte de su tiempo realizando servicios burocráticos o cortesanos para sus señores o para el bakufu. Las tateas militares no son su fuerte, pero, con todo, aún sienten la fuerza de la cultura que les mueve a cumplir el código del bushido.

Habilidades Básicas:

Influencia+5, Esquivar+5, Montar+10,

Elige Uno a +5

Arrojar, Primeros Auxilios, Saber (Animal), Saber (Mundo), Percepción

Elige Uno a +5

Desarmado, Daga, Martillo 1M, Arco, Espada 1M, Espada 2M

Habilidades Avanzadas:

Cortesía

Elije Uno

Idioma, Expresión Artística (Poesía), Oratoria, Artes Marciales, Encantar, Saber (Leyes), Saber (Logística), Saber (Filosofía), Saber (Regional), Saber (Heráldica).

Equipo:

Lamelar completa, Ropajes Nobles , Katana, Wakizashi, Cuchillo, Tessen, Pedernal y yesca, Saco, pequeño, Arnés de monta

Samurai Soldado: Los samurais soldado son los seguidores principales de los señores samurais. Son guerreros y su cultura les obliga a cumplir el código del bushido. Cuando prestan servicio a un señor, reciben su estipendio anual de al menos 5 koku al año

Habilidades Básicas:

Montar+10,

Elije Dos a +10

Arrojar, Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Percepción, Desarmado, Daga, Martillo 1M, Arco, Espada 1M, Espada 2M, Arma de Asta, Lanza, Esquivar

Habilidades Avanzadas:

Artes Marciales

Elije Uno

Idioma, Expresión Artística (Poesía), Saber (Leyes), Saber (Tácticas Militares) , Saber (Filosofía), Saber (Regional), Saber (Heráldica).

Equipo:

Lamelar completa, Ropajes Nobles, Caballo, entrenado para el combate, Katana, Wakizashi, Cuchillo, Pedernal y yesca , Saco, pequeño, Arnés de monta

Armas culturales BUKE, KUGE:

Kiseru

Tessen

Nanginata

Nagamaki

Lanza larga

Jabalina

Katana,

Wakizashi

Nodachi

Arco largo

Magia: Divina

Cultos: Panteón de Vorm: Tsankth, Telask (Fudo), Valzain (Dainichi), Zaktirra (Amida), Jizo, Kwannon, Sakyamuni, Yakusi. Panteón Sinto: Amaterasu, Hachiman, Inari, Suitengu. Estos dioses están descritos en T.N. menos Tsankth que viene en D.G. los de paréntesis vienen en los dos sitios, el nombre entre paréntesis es el de Nihon y el de delante el de Vormain.

pamaltela

1 D 100: Lugar de procedencia:

01 - 15 (15) SLON: (*Slon y Porlaso*)

- 01 - 40 (40) Mostali
- 41 - 47 (07) Esclavos
- 48 - 50 (03) Culto del Undécimo
- 51 - 66 (16) Jascalis
- 67 - 92 (25) Slorifingos (Scythanni) *
- 93 - 00 Otros

16 - 35 (20) UMATHELA:

(*Enkloso, Vralos, Mts. Tramo.*)

- 01 - 20 (20) Ciudades-Estado de Vralos
- 21 - 30 (10) Clanes de Enkloso
- 31 - 53 (23) Mrelis (*Elfo Marrón*)
- 54 - 70 (17) Trolls de las Selvas *
- 71 - 95 (25) Vronkalis (*Elfo Verde*)
- 96 - 00 Otros

36 - 37 (02) TARIEN:

(*Hornilio, Wongariss, Nargan*)

- 01-10 (10) Broos (Feral) *
- 11-15 (05) Broos (Salvaje) *
- 16-25 (10) Doraddi
- 26-50 (25) Slarges (Pequeños) *
- 51-55 (05) Slarges (Gigantes) *
- 56-70 (15) Slorifingos (Orveltor) *
- 71-00 (40) Otros

38 - 57 (20) FONRIT:

(*Afadjann, Kareeshtu*)

- 01 - 25 (25) Agimoris
- 26 - 95 (70) Veldang
- 96 - 00 Otros

1 D 100: Lugar de procedencia:

58 - 67 (10) LASKAL:

(*Kimos, Costas del mar Marthino*)

- 01 - 35 (35) Kimos
- 36 - 95 (60) Laskal
- 96 - 00 Otros

68 - 70 (03) JOLAR:

- 01 - 30 (30) Kresh
- 31 - 90 (60) Doraddis
- 91 - 00 Otros

71 - 95 (25) SELVA DE ERRINORU:

(*Moino, Mts. Mari, Novarooplia, Zhnaquaafian, Garbulia, Ytarian, Feofaxia, Mts. Palarkri y Jhostrobbios.*)

- 01 - 35 (35) Embylis (*Elfo Amarillo*)
- 36 - 45 (10) Malso
- 46 - 75 (30) Mostali (Vegetariano)
- 76 - 85 (10) Clanes fronterizos
- 86 - 95 (10) Tribus de humanos/Pigmeos
- 96 (01) Jelmre
- 97 - 00 Otros

96 - 00 (05) KOTHAR: (*Zamokil, Sozganjio*)

- 01 - 03 (03) Sozganjio (Primitivos)
- 04 - 06 (03) Sozganjio (Bárbaro)
- 07 - 09 (03) Sozganjio (Civilizado)
- 10 - 74 (65) Zamokil
- 75 - 89 (15) Doraddis
- 90 - 94 (05) Kresh
- 95 (01) Jelmre
- 96 - 00 Otros

(Nota: No es aconsejable crear P.J's de las regiones con el símbolo * detrás.)

Slon:

MOSTALIS DE SLON: Estos Enanos viven en la zona interior de la muralla de Slon y tienen bajo las ordenes de sus enanos de oro a unos humanos que desean ser enanos. También poseen la única flota de enanos en Glorantha.

Para su creación ver Mostali de Fronela.

ESCLAVOS DE SLON: Estos humanos viven en la superficie de las montañas de los enanos y sueñan con trabajar codo con codo con ellos. **Creación de PJ's:**

Nivel cultural: Enano.

Raza: Agimori

Localización: Zona interior de Slon, en la superficie.

Idioma: Mostali.

Profesiones, Experiencia, Equipo y Armas culturales: Igual que los mostali Ver Mostali de Fronela

Magia: Divina

Cultos: deidades de la tierra como: Lodril, el Creador del Mundo o Slona, diosa de la tierra.

Culto del Undécimo: Estos humanos viven en la superficie de las montañas de los enanos y sueñan con trabajar codo con codo con ellos este es el grupo llamado el Undécimo que pretende que en la Decagonia se siente un humano. Aunque aun ningún humano a conseguido. **Creación de PJ's:** Igual que los Humanos, Sólo cambia:

Magia: Hechicería

Culo: Mostal.

JASCALIS: Son los primitivos hsunchen que habitan en la zona exterior de la muralla, cazando y adorando a los dinosaurios.

Nivel cultural: Primitivo, hsunchen.

Raza: Agimori.

Localización: Zona exterior de Slon.

Idioma: hsunchen

Profesiones:

01 - 26 (26) Cazador

27 - 31 (05) Artesano (FABRICANTE)

32 - 81 (50) Guerrero

82 - 86 (05) Señor (NOBLE)

87 - 00 (15) Shaman

Experiencia y Equipo:

RQ

Armas culturales:

Hacha danesa

Pica

Arco largo

Escudo torre

Magia: Rúnica

Culto: A los Dinosaurios.

Slorifingos (Scythanni) (Trasgo / Elfo Rojo):

Raza: Scythanni

Características:

FUE 2D6, CON 2D6, DES 2D6+6, TAM 1D10, INT 3D6, POD 2D6, CAR 2D6, Mov. 4m

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna.

Nivel Cultural: Slorifingo (Trasgo / Elfo Rojo)

Habilidades Básicas:

Esquivar +15, Atletismo +15, Saber (Plantas) +10, Sigilo +20, Percepción +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia

Dinero:

2D6x10 monedas de plata

Localización: Pantanos de Porlaso, Hornilio, y Sozganjio en Pamalthela

Profesiones:

01-00 (100) Trasgo

Habilidades y Equipo: RQ

Trasgo: Los trasgos son demasiado inestables y desorganizados como para poseer profesiones como tal, la profesión de trasgo simplemente es el cumulo de habilidades básica que precisa un trasgo para sobrevivir en sus inhóspitas tierras.

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Sigilo+10, Percepción+10, Saber (Plantas)+10, Atletismo+10.

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Armas Culturales:

Estilete

Estilete Reforzado

Lanza larga

Espada corta

Magia: Rúnica 1D4-1

Culto: Aldrya.

umathela:

CIUDADES-ESTADO DE VRALOS: Estos son los vestigios de los Aprendices de Dioses, que vinieron de mas allá del mar, de los que solo se libraron los que se aliaron con los elfos. Y Ahora ha habido un mestizaje entre los Agimori y estos supervivientes. Actualmente están gobernados por los elfos, y son famosos por ser una gran potencia guerrera.

Nivel Cultural: Ciudadano (Civilizado)

Raza: Warerana, Agimori y mestizos de estas dos razas.

Localización: En Vralos y sus afueras.

Idioma: Seshnegano.

Profesiones:

01	Brujo
02	Mago
03	Alquimista
04	Bardo
05	Acróbata
06	Escriba
07-12	Artesano
13	Herrero
14-66	Granjero
67	Ladrón
68-72	Marinero
73	Traficante
73-75	Mercader
76	Espía
77	Diplomático
78	Cortesano
79	Erudito
80-81	Pastor
82-83	Sacerdote
84	Médico
85-94	Soldado
95-96	Mercenario
97-98	Miliciano
99-00	Guardia de la Ciudad

Experiencia y Equipo: RQ

Armas culturales:

Jabalina
Taiaha
Nanginata
Espada bastarda
Arco largo
Escudo de diana

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería.

Cultos: Aldrya, Babeester Gor, Dios Invisible, Humakt, Orlanth, Toro Tempestuoso.

CLANES DE ENKLOSO: Estos humanos viven en pequeños clanes y están total mente controladas por los elfos de Enkloso. Entre estos clanes destacan entre otros: los huamaz, los kallima, los komarkan y los orik.

Nivel cultural: Primitivo.

Raza: Agimori.

Localización: Bosques de Enkloso.

Idioma: Elfico.

Profesiones:

01 - 30 (30) Cazador

31 - 90 (60) Granjero

91 - 98 (08) Pescador

99 - 00 (02) Shaman

Experiencia, Equipo, Armas Culturales y Magia:
RQ

Cultos: Aldrya, y Cultos Shamanistas.

MRELIS DE UMATHELA: Son los elfos que dominan el bosque de Enkloso uno de los más poderosos centros elficos de Glorantha. Bajo su mando se hayan varios clanes primitivos de humanos.

Creación de personajes:

Ver Mreli (Elfo Marrón) en Maniria

TROLL DE LA SELVA: Son los troll cálidos, cuya presencia toleran los Elfos.

Creación de personajes:

Raza: Troll de la Selva

Nivel Cultural: Salvaje

Ver Trolls Negros Salvaje del Imperio Lunar.

VRONKALIS DE UMATHELA: Son los elfos que dominan el bosque de Vralos. Conocido por sus habilidosos guerreros y por su alianza con los vecinos humanos de la Ciudad-Estado_de Cerngoth.

Creación de personajes:

Ver Vronkali (Elfo Verde) en Fronela

Tarien:

DORADDIS DE TARIEN: Estos primitivos humanos están enfrentados a los Slarges (hombres - lagartos) que son sus vecinos.

Nivel cultural: Doraddi (Primitivo)

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Animal) +5, Saber (Plantas) +5, Saber (Mundo) +5, Percepción +5, Resistencia +5, Sigilo +15

Elegir Dos a +10

Hacha 1M, Martillo 1M, Cerbatana, Arco, Daga, Escudo, Honda

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Materno) +50%

Saber (Regional), Supervivencia

Elegir Una

Oficio, Idiomas, Saber, Rastrear

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Raza: Agimori.

Localización: Esparcidos por todo Tarien.

Idioma: Tarinto.

Profesiones:

01-68 **Cazador**

69-98 Granjero

99-00 Shamán

Experiencia y Equipo: RQ

Armas culturales:

Lanza larga

Meré

Taiaha

Arco Largo

Honda

Escudo de cometa

Magia: Rúnica

Culto: Hombre Astado y Dioses de los Antepasados.

Slorifingos (Orveltor) (Trasgo / Elfo Rojo):

Raza: Orveltor

Características:

FUE 2D4, CON 1D6+12, DES 2D6+9, TAM 3D4, INT 3D6+3, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m (5m Nadando), Piel 2PA

(Corteza)

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna, Nadador Excelente, Tres Brazos.

Nivel Cultural: Slorifingo (Trasgo / Elfo Rojo)

Habilidades Básicas:

Esquivar +15, Atletismo +15, Saber (Plantas) +10, Sigilo +20, Percepción +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Supervivencia

Dinero:

2D6x10 monedas de plata

Localización: Pantanos de Porlaso, Hornilio, y Sozganjio en Pamalthela

Profesiones:

01-00 (100) **Trasgo**

Habilidades y Equipo: RQ

Trasgo: Los trasgos son demasiado inestables y desorganizados como para poseer profesiones como tal, la profesión de trasgo simplemente es el cumulo de habilidades básica que precisa un trasgo para sobrevivir en sus inhóspitas tierras.

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Sigilo+10, Percepción+10, Saber (Plantas)+10, Atletismo+10.

Habilidades Avanzadas:

Equipo:

Armas Culturales:

Estilete

Estilete Reforzado

Lanza larga

Espada corta

Magia: Rúnica 1D4-1

Culto: Aldrya.

Broo Feral:

Raza: Broo

Características:

FUE 2D6+6, CON 1D6+12, DES 3D6, TAM 1D6+12, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 5m, Piel 3PA (en la Cabeza)

Rasgos: Inmune a Enfermedades.

Nivel Cultural: Broo Feral

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Animal)+10, Desarmado +10, Percepción +5, Sigilo +5

Elije Dos a +10:

Esquivar, Desarmado, Arrojar, Martillo 1M, Escudo, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia

Dinero:

2D6-1 monedas de plata

Localización: Generthela y el Sur de Pamalthela

Profesiones:

01-00 (100) **Incursor**

Habilidades y Equipo: RQ

Incursor: Son la mayoría de los broos que se dedican a hacer incursiones en busca de alimento o reproducción a las comunidades vecinas.

Habilidades Básicas:

Atletismo+10, Saber (Animal)+5, Percepción+5, Sigilo+10,

Elije Dos a +5:

Esquivar, Desarmado, Arrojar, Martillo 1M, Escudo, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Rastrear

Equipo:

Camisa de cuero, Pantalones de cuero, Túnica de cuero duro,

Pedernal y yesca

Armas Culturales:

Cornada

Cachiporra

Lanza corta

Escudo de diana

Magia: Ninguna

Culto: No.

Broo Salvaje:

Raza: Broo

Características:

FUE 2D6+6, CON 1D6+12, DES 3D6, TAM 1D6+12, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 5m, Piel 3PA (en la Cabeza)

*Rasgos:*Inmune a Enfermedades.

Nivel Cultural: Broo Salvaje

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Animal)+10, Desarmado+10, Percepción +5, Sigilo +5

Elije Dos a +10:

Esquivar, Desarmado, Arrojar, Martillo 1M, Escudo, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia

Dinero:

2D6x10 monedas de plata

Localización: Generthela y el Sur de Pamalthela

Profesiones:

01-02 (02) Sacerdote

03-17 (15) Guerrero

18-97 (70) Incursor

98-00 (03) Chamán

Habilidades y Equipo: RQ

Incursor: Son la mayoría de los broos que se dedican a hacer incursiones en busca de alimento o reproducción a las comunidades vecinas.

Habilidades Básicas:

Atletismo+10, Saber (Animal)+5, Percepción+5, Sigilo+10,

Elije Dos a +5:

Esquivar, Desarmado, Arrojar, Martillo 1M, Escudo, Lanza.

Habilidades Avanzadas:

Rastrear

Equipo:

Camisa de cuero ,Pantalones de cuero, Túnica de cuero duro,

Pedernal y yesca

Armas Culturales:

Cornada

Cachiporra

Lanza corta

Escudo de diana

Magia: Rúnica 1D4-1

Culto: Thed, Madre de los Broos es su culto ancestral. Malia, Diosa de la Enfermedad es el otro culto principal, aunque se conocen muchas otras religiones del mal.

Slargue Pequeño: Son reptiles inteligentes, son muy hostiles aun que son muy cooperativos entre ellos. hay machos y hembras y se su apareamiento surgen los Slargues Gigantes.

Raza: Slargue Pequeño

Características:

FUE 3D6, CON 1D6+12, DES 2D6+12, TAM 3D6, INT 2D6+5,

POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 5m, Piel 3PA

Nivel Cultural: Slargue Pequeño

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Sigilo +5, Percepción +5, Persistencia +5,

Resistencia +5

Elije Dos a +15:

Saber (Animal), Saber (Mundo), Desarmado, Esquivar, Hacha

1M, Hacha 2M, Martillo 1M, Martillo 2M, Mangual 1M,

Mangual 2M, Espada 1M, Espada 1M, Arma de Asta, Lanza,

Escudo, Arrojar.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Pamaltela occidental, en la tierra conocida como Wongarrissi, Según rumores también habitan una pequeña isla en algún lugar de Glorantha.

Profesiones:

01-60 (60) Cazador

61-63 (03) Herrero

64-70 (07) Artesano (Fabricante)

71-90 (20) Guerrero

91 (01) Mercenario

92-93 (02) Explorador

94 (01) Señor (Noble)

95 (01) Brujo

96 (01) Adiestrador

97 (01) Pescador

98 (01) Curandero

99 (01) Chamán (Sacerdote o Shamán)

00 (01) Sacerdote

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Bola y cadena

Kukri

Rodela

Magia: 01-50 Rúnica, 51-75 Divina, 76-00 Hechicería 1D6-1

Culto: Desconocido.

Slargue Gigante: Son reptiles inteligentes, son enormes, y su ocupación es una especie de actividad obsesiva con algo concreto, cada uno se obsesiona con algo específico y distinto al resto, y llegan a ser auténticos expertos en esta materia de la que se aprovecha toda la comunidad. Son partenogenéticos y ponen huevos sin aparearse de los que nacen los Slargues Pequeños.

Raza: Slargue Gigante

Características:

FUE 7D6, CON 3D6+6, DES 3D6+6, TAM 7D6, INT 2D6+5,

POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 5m, Piel 6PA

Nivel cultural: Slargue Gigante

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Sigilo +5, Percepción +5, Persistencia +5,

Resistencia +5

Elije Dos a +15:

Saber (Animal), Saber (Mundo), Desarmado, Esquivar, Hacha

1M, Hacha 2M, Martillo 1M, Martillo 2M, Mangual 1M,

Mangual 2M, Espada 1M, Espada 1M, Arma de Asta, Lanza,

Escudo, Arrojar.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear, Supervivencia

Dinero:

0 monedas de plata

Localización: Pamaltela occidental, en la tierra conocida como Wongarrissi, Según rumores también habitan una pequeña isla en algún lugar de Glorantha.

Profesiones:

Sus Ocupaciones son tan bariadas y específicas que no se podrían definir todas, simplemente sigue este patrón:

Habilidades:

Simplemente elige cualquier habilidad avanzada o básica y añade +50.

Equipo:

Carecen de equipo a menos que la habilidad lo requiera o sea algo construido con esta.

Armas Culturales:

Mandoble

Nanginata

Martillo de armas

Escudo torre

Magia: 01-50 Rúnica, 51-75 Divina, 76-00 Hechicería 1D6-1

Culto: Desconocido.

FONRIT:

AGIMORIS DE FONRIT: Esta región esta gobernada por varios Señores (Los Confederados de Fonrit) de esta raza humana, cada uno gobierna sobre un maremágnun de ducados, feudos, principados y teocracias conquistados y solo hacen causa común contra los elfos invasores. El estado septentrional de kareeshtu es una gran potencia naval.

Nivel cultural: Civilizado.

Raza: Agimori.

Localización: Todo Fonrit.

Idioma: Según el lugar hablan: Afadjan = Afadjánico, costas de Banamba = Banambano, la Dorada Karesth = Karesthano, Centro de Fonrit = Mondorano.

Profesiones:

01-08	(08)	Brujo
09-10	(02)	Alquimista
11-15	(05)	Escriba
16	(01)	Artesano
17	(01)	Ladrón
18	(01)	Traficante
19-20	(02)	Marinero
21	(01)	Pirata
22-25	(04)	Mercader
26	(01)	Señor
27	(01)	Espía
28-29	(02)	Cortesano
30-31	(02)	Diplomático
32-37	(06)	Sacerdote
38-39	(02)	Mago
40-41	(02)	Erudito
42-45	(04)	Curandero
46-51	(06)	Médico
52-71	(20)	Soldado
72-81	(10)	Caballero
82-87	(06)	Explorador
88-91	(04)	Miliciano
92-00	(09)	Guardia de la Ciudad

Experiencia y Equipo: RQ

Armas culturales:

Espada larga
Lanza larga
Taiaha
Arco largo
Lanza de caballería
Escudo heraldo
Escudo de cometa

Magia: 01 - 35: Divina, 36 - 00: Hechicería

Culto: Dios Invisible, Panteón Pamalthelano.

Nivel cultural: Civilizado.

Raza: Veldang.

Localización: Todo Fonrit.

Idioma: Según el lugar hablan: Afadjan = Afadjánico, costas de Banamba = Banambano, la Dorada Karesth = Karesthano, Centro de Fonrit = Mondorano.

Profesiones:

01	(01)	Bardo
02	(01)	Acróbata
03-11	(09)	Artesano
12	(01)	Herrero
13	(01)	Mínero
14	(01)	Leñador
15-48	(34)	Granjero
49-50	(02)	Ladrón
51-52	(02)	Traficante
53-71	(19)	Marinero
72-73	(02)	Pirata
74-76	(03)	Mercader
77-86	(10)	Pastor
87	(01)	Adiestrador
88-93	(06)	Pescador
94-97	(04)	Cazador
98	(01)	Curandero
99-00	(02)	Mercenario

Experiencia y Equipo: RQ

Armas culturales:

Hoz
Guadaña
Tridente
Hacha
Taiaha
Red

Magia: 01 - 90: Divina, 91 - 00: Hechicería

Culto: Dios Invisible, Panteón Pamalthelano.

VELDANG DE FONRIT: Estos humanos de piel azulada son los descendientes del antiguo Imperio Armani que gobernaba la pamaltela central en un reinado glorioso e impersonal en la Era de los Dioses, cuando los dioses de las tormentas los invadieron su cultura desapareció y los que quedaron en Fonrit fueron utilizados de esclavos por los agimoris de Fonrit, los que los tratan peor que a ningún otro esclavo de toda gengerthela.

laskal:

KIMOTIANOS: Estos humanos mantienen una guerra interminable con los Gargueros de Kimos. Han llegado a depurar una técnica mágica basada en hacer esculturas en la piedra para potenciar los conjuros.

Nivel cultural: Barbara.

Raza: Agimori.

Localización: Kimos.

Idioma: Kimotiano.

Profesiones:

01-08	(08)	Cazador
09	(01)	Herrero
10-19	(10)	Minero
20-37	(18)	Artesano (Fabricante)
38-39	(02)	Granjero
40-64	(25)	Guerrero
65-69	(05)	Explorador
70	(01)	Señor (Noble)
71-73	(03)	Brujo
74-76	(03)	Pastor
77	(01)	Adiestrador
78-87	(10)	Pescador
88	(01)	Curandero
89-90	(02)	Sacerdote
91-00	(10)	Cultista

Experiencia y Equipo:

RQ

Cultista: El cultista es el encargado de revisar las construcciones mágicas que potencian los conjuros .

Habilidades Básicas:

Elige Dos a +5

Influencia, Martillo 1M, Martillo 2M, Espada 1M, Espada 2M, Lanza, Arco, Honda.

Habilidades Avanzadas:

Ingeniería, Oficio (Escultor).

Elige Dos

Saber (Mineral), Oratoria Idioma, Mecanismos, Encantar, Moldear Runas, Saber (Teología Específica), Hechizo, Manipulación.

Equipo:

Herramientas del oficio, Estatuilla, Pedernal y yesca, Cuerda, 10m, Martillo, Ropas de Lino y Lana, Túnica de cuero duro.

Armas culturales:

Pico militar

Martillo de armas

Gran martillo

Espada bastarda

Lanza larga

Fustíbalo

Arco largo

Escudo de diana

Magia: 01-33 Rúnica, 34-87 Divina, 68-00 Hechicería.

(La magia escultora permite potenciar los hechizos al doble si se saca un tiro de Oficio (Escultor) antes. Este tipo de magia solo la conoce los Cultistas, Fabricantes, Granjeros, Sacerdotes y Hechiceros de Kimos.)

Culto: Aldrya, Asrelia, Babeesteter Gor, Dendara, Ernalda, Maran Gor, Voria y sobre todo a Lodril.

LASKALTIANOS: Estas son las tribus de humanos primitivos que vagan por los bosques elficos de Laskal, pagando tributos a los elfos como amigos de la selva.

Nivel cultural: Primitivo.

Raza: Agimori.

Localización: Laskal.

Idioma: Tarinto.

Profesiones:

01 - 60 (60) Cazador

61 - 74 (14) Granjero

75 - 98 (14) Pescador

99 - 00 (02) Shaman

Experiencia, Equipo, Armas Culturales y Magia:
RQ

Cultos: Dioses de los Antepasados, Hombre Astado.

EMBYLIS DE LASKAL: Laskal esta cubierta de selvas tropicales, habitadas por numerosas tribus de elfos amarillos, sin gobierno central.

Creación de personajes:

Ver Embyli (Elfo Amarillo) en Kralorela

JOLAR:

KRESH: Esta cultura nómada humana es relativamente nueva, apareció en los últimos siglos. Es similar a la doraddi Pero estos se desplazan en carretas.

Nivel cultural: Kresh (Nómada)

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Saber (Animal) +5, Saber (Plantas) +5, Saber (Mundo) +5, Percepción +5, Resistencia +5, Conducir +10, Sigilo +5

Elegir Dos

Hacha 1M +10, Martillo 1M +10, Cerbatana +10, Arco +10, Daga +10, Escudo +10, Honda +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Materno) +50
Saber (Regional), Supervivencia

Elegir Una

Oficio, Idiomas, Saber, Rastrear

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Raza: Agimori.

Localización: Praderas del este de Jolar.

Idioma: Kresh.

Profesiones:

01-37	(37)	Cazador
38-44	(07)	Artesano
45	(01)	Acróbata
46-85	(40)	Granjero (Horticultor)
86-87	(02)	Guerrero
88	(01)	Explorador
89	(01)	Señor (Caudillo)
90	(01)	Traficante
91-97	(07)	Pastor
98	(01)	Adiestrador
99-00	(02)	Shaman

Experiencia y Equipo: Como el Nómada (Templado) pero la habilidad de Montar se cambia por Conducir y el Horticultor es el Granjero.

Armas culturales:

Bastón
Taiaha
Lanza larga
Arco largo
Honda
Escudo de cometa

Magia: Rúnica

Culto: Babeester Gor, el Dios Cazador, Diosas de los Cereales, Dios de los Antepasados, Eurmal el *Embaucador*, Hombre Astado, Lodril, Maran Gor, Pamalt, Ty Kora Tek, Uleria.

DORADDIS: Son Horticultores y cazadores de carácter semi-nómada que viven en núcleos de amplias familias. Su religión es reflejo de su modo de vida, y adoran a una vivaz familia de dioses que se pelean constantemente por tonterías hasta que son amenazados por extranjeros.

Nivel cultural: Nómada, Doraddi

Raza: Agimori.

Localización: Praderas de Jolar.

Idioma: Arbennano.

Profesiones:

01-37	(37)	Cazador
38-44	(07)	Artesano
45	(01)	Acróbata
46-85	(40)	Granjero (Horticultor)
86-87	(02)	Guerrero
88	(01)	Explorador
89	(01)	Señor (Caudillo)
90	(01)	Traficante
91-97	(07)	Pastor
98	(01)	Adiestrador
99-00	(02)	Shaman

Experiencia y Equipo: Como el Nómada (Templado) pero la habilidad de Montar se cambia por Sigilo y el Horticultor es el Granjero.

Armas culturales:

Bastón
Taiaha
Lanza larga
Arco largo
Honda
Escudo de cometa

Magia: Como los Humanos Nómadas.

Culto: Babeester Gor, el Dios Cazador, Diosas de los Cereales, Dios de los Antepasados, Eurmal el *Embaucador*, Hombre Astado, Lodril, Maran Gor, Pamalt, Ty Kora Tek, Uleria.

Selva de Errinoru:

EMBYLIS: Siete tribus Embylis, cada una con su propio Gran Arbol, se reparten las selvas de Errinoru. Estas tribus son: Gaskalla Novarooptia, Feofaxia, Garbulia, Ytaria, Jhostrobbios, y Zhnaquafia. La conducta para con los humanos varía enormemente de unas tribus a otras. Cada tribu embyli se halla gobernada por su propio Consejo de Ancianos, el cual actúa inspirado por el espíritu de Aldrya a la hora de tomar decisiones concernientes a las tribus.

Creación de personajes:

Ver Embyli (Elfo Amarillo) en Kralorela

MALSO: Se encuentra en el norte de pamaltela en las costas de Malso, rodeada por todas partes de selvas elficas. las relaciones con los elfos son de una total amistad en el oeste y se van volviendo más hostiles e incluso violentas según se llega hacia el este.

Nivel cultural: Civilizado.

Raza: Warerana.

Localización: Costa central de la selva de errinoru.

Idioma: Península de Elamle = Elamnano, en Kumanku = Kumankano, en Onlaks = Onlaksiano, en Thinoko = Thinokano.

Profesiones, Experiencia, Equipo, Armas culturales y Magia: RQ

Cultos: Aldrya, Babeester Gor, Diosas de los Cereales, Eurmál el Embaucador, Maran Gor, Uleria.

CLANES FRONTERIZOS DE LA SELVA DE ERRINORU:

Estos son los clanes de humanos primitivos que habitan las fronteras de selvas de errinoru. Son aliados de los embylis.

Nivel cultural: Primitivo.

Raza: Agimori.

Localización: Fronteras de las selvas de Errinoru.

Idioma: Tarinto.

Profesiones:

01 - 60 (60) Cazador

61 - 74 (14) Granjero

75 - 98 (14) Pescador

99 - 00 (02) Shaman

Experiencia, Equipo, Armas Culturales y Magia: RQ

Cultos: Dioses de los Antepasados, Hombre Astado.

TRIBUS DE HUMANOS / PIGMEOS DE LA SELVA DE ERRINORU:

En el interior de la jungla viven estas tribus de humanos y/o pigmeos que rinden pleitesía a los aldryanis.

Nivel cultural: Primitivo.

Raza: Agimori o Pigmeo.

Localización: Interior de las selvas de Errinoru.

Idioma: Elfico.

Nota: el TAM de los pigmeos es de 2D6, el resto de características es como los demás humanos.

Profesiones:

01 - 20 (20) Cazador

21 - 40 (20) Pescador

41 - 98 (68) Recolector

99 - 00 (02) Shaman

Experiencia, Equipo, y Magia: RQ. Recolector es igual al Recolector Embyli

Armas culturales:

Machete

Taiaha

Cerbatana

Arco corto

Rodela

Cultos: Aldrya.

JELMRE: Son el resultado del segundo intento de Pamalt de crear vida inteligente (en colaboración con Eurmál, el embaucador) aunque han tenido éxito como tales formas de vida no han sido una raza próspera y no quedan muchos ejemplares en el mundo. No existe en general lo que podemos llamar una cultura jélmrica, aunque son seres bastante inteligentes.

Raza: Jelmre

Características:

FUE 2D6, CON 3D6, DES 3D6+18, TAM 3D6, INT 3D6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 3m (4m Trepando)

Rasgos: Emociones Cristalizadas, Trepador Excelente.

Nivel Cultural: Jelmre

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Percepción +20, Sigilo +5, Esquivar +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Mecanismos, Oficio (Escultor), Oficio (Carpintero), Oficio (Artesano del Hueso)

Dinero:

0 monedas de plata

Localización: Las montañas Palarkri de la Pamaltela oriental.

Profesiones:

01-00 (100) Jelmre

Jelmre: Son la mayoría de los Jelmre ya que no poseen una sociedad jerarquizada y deben sobrevivir individualmente.

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Esquivar +10, Percepción +5, Sigilo +10

Habilidades Avanzadas:

Oficio, Mecanismos.

Equipo:

Dardos (20)

Herramientas del oficio

Pedernal y yesca

Armas Culturales:

Cerbatana

Látigo

Magia: Emociones Cristalizadas

Culto: Desconocido.

Para más información ver: G. M. H. Pag. 74 y S. A. G.: Pag. 126.

MOSTALIS DE LAS MONTAÑAS MARI: Estos enanos han abandonado todo contacto con los humanos, pues piensan que los habitantes de esta región son demasiado incivilizados como para que su contacto resulte beneficioso. practican la rara herejía del Vegetarianismo.

Localización: Montañas Mari (Selva de Errinoru)

Habilidades:

Habilidades Básicas:

Evaluar +10, Resistencia +10, Persistencia +10

Elegir Dos a +5

Martillo 1M, Martillo 2M, Hacha 1M, Hacha 2M, Escudo, Ballesta.

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Saber (Mineral), Ingeniería, Mecanismos

Elegir Uno

Ingeniería, Mecanismos, Oficio, Idioma.

Dinero:

4D10x100 monedas de plata

Profesiones:

01-10 (10) Enano de Latón

11-30 (20) Enano de Cobre

31 (01) Enano de Oro

32-38 (07) Enano de Hierro

39-40 (02) Mercader

41-50 (10) Enano de Plomo

51-60 (10) Enano de Mercurio

61-65 (05) Enano de Piedra

66-86 (21) Granjero

87-90 (04) Enano de Plata

91-00 (10) Enano de Estaño

Habilidades y Equipo: Ver Mostali de Fronela

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Pico militar

Gran martillo

Ballesta repetidora (12 disparos)

Rodela

Magia: Hechicería. 1D4-1

Culto: Herejía del Vegetarianismo

Kothar:

SOZGANJIO: Es una región pantanosa que cubre toda la costa oriental de Pamaltela. Resulta prácticamente desconocida incluso para los humanos que la habitan. En sus bastos confines, existen tres reinos humanos diferentes distribuidos en tres islas aisladas entre sí. Piensan de sí mismos que son los únicos hombres supervivientes del mundo y que el resto de la vida humana fue destruida cuando sobrevino el Gran Pantano.

Cultura: Primitivo, Bárbaro, Civilizado.

Raza: Agimori.

Localización: Extremo este de Pamaltela.

Idioma: Doráddico.

Profesiones, Habilidades, Equipo, Magia y Armas

Culturales: Como sus respectivas culturas indiqen. R.Q.A.

Cultos: Panteón Pamaltelano.

ZAMOKIL: Es el hogar de los pacíficos hombres de piel azul de las llanuras. Dicen ser descendientes de un gran y antiguo imperio que provocó su propia destrucción a causa de su egoísmo y arrogancia (el imperio Artmali.).

Cultura: Civilizado.

Raza: Veldang.

Localización: Sur de Kothar.

Idioma: Veldang.

Profesiones, Habilidades, Equipo, y Magia: Como los humanos Civilizados.

Armas Culturales:

Tridente
Nanginata
Hacha danesa
Khopesh
Boleadoras
Búmerang
Doble-Hoja

Cultos: Babeester Gor, Diosa de los Cereales, Dioses de los Antepasados, Eurmál el Embaucador; Lodril, Ty Kora Tek, Uleria.

KRESH: Esta cultura nómada humana es relativamente nueva, apareció en los últimos siglos. Es similar a la doraddi Pero estos se desplazan en carretas.

Localización: Norte de kothar.

Ver los Kresh de Jolar

DORADDIS: Son Horticultores y cazadores de carácter semi-nómada que viven en núcleos de amplias familias. Su religión es reflejo de su modo de vida, y adoran a una vivaz familia de dioses que se pelean constantemente por tonterías hasta que son amenazados por extranjeros.

Localización: Sur de kothar.

Ver los Doraddis de Jolar

JELMRE: Son el resultado del segundo intento de Pamalt de crear vida inteligente (en colaboración con Eurmál, el embaucador) aunque han tenido éxito como tales formas de vida no han sido una raza próspera y no quedan muchos ejemplares en el mundo. No existe en general lo que podemos llamar una cultura jélmrica, aunque son seres bastante inteligentes.

Creación de Personaje: Ver en la Selva de Errinoru.

Para más información ver: G. M. H. Pag. 74 y S. A. G.: Pag. 126.

Otros

Profesiones para humanos:

Primitivo:

01-68	(68)	Cazador
69-98	(10)	Pescador
99-00	(02)	Shamán

Armas:

Lanza corta de Piedra, Garrote, Hacha de Piedra, Hacha pequeña de Piedra, Cuchillo de Piedra, Jabalina, Honda

Magia: Rúnica 2D4-2

Nómada (Desierto o Templado):

01-10	(10)	Cazador
11-16	(06)	Artesano (Fabricante)
17	(01)	Acróbata
18	(01)	Mercenario (Guerrero)
19	(01)	Explorador
20	(01)	Señor (Noble)
21	(01)	Traficante
22-97	(76)	Pastor
98	(01)	Adiestrador
99-00	(02)	Shaman (Chamán)

Armas:

Hacha, Garrote, Lanza corta, Cimitarra, Lanza de caballería, Arco corto, Jabalina, Rodela

Magia: Rúnica. 1D6-1

Bárbaro:

01	(01)	Bardo (Artista)
02	(01)	Acróbata
03-11	(09)	Cazador
12	(01)	Herrero
13-14	(02)	Artesano (Fabricante)
15-62	(43)	Granjero
63	(01)	Guardabosques
64-66	(03)	Guerrero
67	(01)	Mercenario
68	(01)	Explorador
69	(01)	Señor (Noble)
70	(01)	Ladrón
71	(01)	Traficante
72	(01)	Brujo
73-81	(09)	Pastor
82	(01)	Adiestrador
83-97	(15)	Pescador
98	(01)	Curandero
99	(01)	Chamán (Sacerdote o Shamán)
00	(01)	Sacerdote

Armas:

Hacha, Lanza larga, Hacha de batalla, Martillo de armas, Espada bastarda, Arco compuesto, Jabalina, Escudo de diana

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina. 2D3-2

Civilizado:

01	(01)	Brujo (Hechicero)
02	(01)	Alquimista
03	(01)	Bardo (Artista)
04	(01)	Acróbata
05	(01)	Escriba
06-10	(05)	Artesano (Fabricante)
11	(01)	Herrero
12	(01)	Minero
13	(01)	Leñador
14-54	(41)	Granjero
55-56	(02)	Ladrón
57	(01)	Traficante
58-66	(09)	Marinero
67-68	(02)	Mercader
69	(01)	Señor (Noble)
70	(01)	Espía
71	(01)	Cortesano
72	(01)	Diplomático
73-81	(09)	Pastor
82	(01)	Adiestrador
83	(01)	Pescador
84	(01)	Cazador
85-86	(02)	Sacerdote
87	(01)	Mago
88	(01)	Erudito
89	(01)	Curandero
90	(01)	Médico (Sanador)
91-95	(05)	Soldado
96	(01)	Caballero
97	(01)	Explorador
98	(01)	Mercenario
99	(01)	Miliciano
00	(01)	Guardia de la Ciudad

Armas:

Espada de guerra, Lanza larga, Gran hacha, Mandoble, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería. 1D6-1

Noble:

1D100	%	Profesión
01-36	(36)	Cortesano
37-54	(18)	Diplomático
55-59	(05)	Explorador
60	(01)	Señor
61-63	(03)	Mercader
64-67	(04)	Médico
68-70	(03)	Sacerdote
71-76	(06)	Erudito
77-80	(04)	Soldado
81-90	(10)	Espía
91-95	(05)	Mago
96-00	(05)	Caballero

Armas:

Espada ropera, Gran hacha, Mandoble, Lanza de caballería, Arco largo, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-25 Rúnica, 26-75 Divina, 76-00 Hechicería. 2D4-2

Ciudadano:

1D100	%	Profesión
01-03	(03)	Alquimista
04-05	(02)	Bardo
06-15	(10)	Herrero
16	(01)	Cortesano

17-39	(23)	Artesano
40	(01)	Diplomático
41-42	(02)	Mercenario
43-52	(10)	Mercader
53-54	(02)	Miliciano
55	(01)	Médico
56-60	(05)	Sacerdote
51-62	(02)	Marinero
63-64	(02)	Erudito
65-69	(05)	Soldado
70	(01)	Espía
71-73	(03)	Ladrón
74-83	(10)	Guardia de la Ciudad
84	(01)	Brujo
85	(01)	Mago
86-90	(05)	Traficante
91-00	(10)	Escriba

Armas:

Espada de guerra, Lanza larga, Gran hacha, Mandoble, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería. 2D3-2

Campesino:

1D100	%	Profesión
01	(1)	Acróbata
02-06	(5)	Adiestrador
07	(1)	Bardo
08-10	(3)	Herrero
11-15	(5)	Artesano
16-63	(48)	Granjero
64-67	(4)	Pescador
68-77	(10)	Pastor
78-82	(5)	Cazador
83	(1)	Mercenario
84	(1)	Miliciano
85-86	(2)	Minero
87	(1)	Sacerdote
88	(1)	Guardabosque
89-91	(3)	Marinero
92	(1)	Soldado
93	(1)	Ladrón
94	(1)	Brujo
95-98	(4)	Leñador
99	(1)	Curandero
00	(1)	Traficante

Armas:

Espada de guerra, Pico militar, Mangual militar, Hacha, Honda, Escudo de diana

Magia: Divina. 2D3-2

Marino:

1D100	%	Profesión
01-02	(02)	Artesano
03	(01)	Explorador
04-39	(40)	Pescador
40-49	(10)	Mercenario
50-54	(05)	Mercader
55-00	(42)	Marinero

Armas:

Hacha de batalla, Gran hacha, Hacha, Lanza larga, Cimitarra, Jabalina, Ballesta pesada, Escudo de diana

Magia: Rúnica. 2D3-2

Nómada (Ártico):

1D100	%	Profesión
01-10	(10)	Cazador
11-16	(06)	Artesano (Fabricante)
17	(01)	<i>Acróbata</i>
18	(01)	Mercenario (Guerrero)
19	(01)	<i>Explorador</i>
20	(01)	Señor (Noble)
21	(01)	<i>Traficante</i>
22-97	(02)	Pescador
98	(76)	Marinero
99-00	(02)	Shaman (Chamán)

Armas:

Hacha de batalla, Gran hacha, Hacha, Lanza larga, Espada de guerra, Jabalina, Arco compuesto, Escudo de diana

Magia: Rúnica. 2D3-2

Razas Menores:

Centauro:

Son seres con la parte superior de humano y la parte inferior de caballo, seta criatura se extinguió al comienzo de la historia Gloranthana, pero el imperio de los amigos de los Wyrms, consiguió bolber a crear esta especie juntando partes de distintas criaturas, estos habitan el Paso del Dragón, pero también los hay en Seshnela desde que los Inmortales Luathas hundieron la Vieja Seshnela, el conjuro trajo con sigo barias especies ya extintas.

Raza: Centauro

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6, DES 3D6+3, TAM 4D6+12, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 12m

Nivel Cultural: Centauro

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Cantar +10

Elije 2 a +10

Saber (Animal), Saber (Mundo), Saber (Plantas), Primeros Auxilios

Elije 2 a +15

Desarmado, Espada 1M, Espada 2M, Lanza, Escudo, Arco

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Tocar Instrumento

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: El Paso del Dragón y Seshnela.

Profesiones:

01-75	(75)	Cazador
76-80	(05)	Artesano
81-94	(14)	Guerrero
95	(01)	Explorador
96	(01)	Señor
97	(01)	Traficante
98	(01)	Sacerdote
99-00	(02)	Chamán

Armas Culturales:

Coz

Arco compuesto

Lanza de caballería

Espada de guerra

Escudo de diana

Magia: 01-75 Rúnica, 76-00 Divina

Culto: Archane Solara Diosa de la Naturaleza, Espíritus del lugar y Culto a los Antepasados (Como Casco de Hierro).

Gigante:

Son Humanoides enormes y feos, con cierta preferencia por la carne humana. Son hoscos y poco dignos de confianza. Pueden llegar a medir hasta 38D6+6 (TAM 145), aun que pocos llegan a esa estatura. Asta los 15 años es difícil diferenciarlos de un niño humano ya que tienen tamaños semejantes, lo que sucede es que continúan creciendo a una tasa de 1D6 cada 5 años (incrementando tanto TAM como CON y FUE).

Recuerda que todo ataque cuerpo a cuerpo de seres con TAM menor que la mitad suya lanzarán 1D10 en vez del 1D20 para determinar la localización golpeada.

Son seres tercos por naturaleza.

Su movimiento también aumenta según su tamaño, cada 10 TAM que supere 20 aumenta un metro de movimiento. Su piel es gruesa y endurece con los años, cada 5 años que tenga gana un punto de armadura en todas las localizaciones, y además no envejecen.

Raza: Centauro

Características:

FUE 3D6+6, CON 3D6+6, DES 3D6, TAM 3D6+6, INT 3D6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 4M(+1 cada 10 Tam por encima de 20), Piel 1PA cada 5 años

Nivel Cultural: Gigante

Habilidades Básicas:

Percepción +10, Persistencia +30, Resistencia +20, Martillo 1M +10, Arrojar +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Dinero:

0 monedas de plata

Localización: Hay pocos, pero dispersos por toda Glorantha.

Profesiones:

01-00 (100) Gigante

Gigante: Aun que pueden formar pequeñas colonias familiares lo normal es que sean solitarios y auto suficientes, esta es la única profesión que necesitarían para sobrevivir.

Habilidades Básicas:

Martillo 1M +15, Arrojar +15

Elije uno a +10

Primeros Auxilios, Saber (Mundo), Percepción, Persistencia, Resistencia

Habilidades Avanzadas:

Elije uno

Oficio, Supervivencia, Rastrear.

Equipo:

Armas Culturales:

Cachiporra

Magia: Ninguna a menos que consigan que alguien les enseñe.

Culto: Ninguno aunque pueden ser aceptados en cualquiera si lo desean y se lo permiten en el culto.

Grotaron:

Los arqueros Maidstonianos viven en las montañas Maidstrone de la Fronela septentrional. No tienen cabeza, y su altura asta los hombros es de unos 3 m. donde debería estar el cuello de un humano poseen un tercer brazo. La boca grande y en forma de media luna se abre en lo alto del pecho, en el dorso de cada una de sus tres manos se abre un ojo amarillo el cual mira en dirección a los dedos. Son criaturas solitarias y las hembras no se diferencian.

Utilizan unos arcos enormes que sujetan con los dos brazos laterales mientras el central los tensa, debido a la posición de sus ojos esta posición es idónea para apuntar. Siempre procuran eludir el cuerpo a cuerpo, pero si se les obliga a el suelen coger un escudo con el brazo central y sendas garrotas con los laterales. Estos seres valoran la vida de las criaturas inteligentes así que normalmente no lucharán al menos que les reporte grandes beneficios o sea estrictamente necesario, a menudo se los alquila como mercenarios al triple de coste. No les gusta el fuego y toda su cultura gira en torno al Mamuth Montaña Dientes de Sable, un animal Extinto pero que se dice que estos seres pueden ver aun.

Raza: Grotaron

Características:

FUE 3D6+24, CON 4D6+12, DES 2D6+18, TAM 3D6+30, INT 3D6, POD 3D6, CAR 2D6, Mov. 4m, Piel 6PA

Rasgos: Tres Brazos.

Nivel Cultural: Grotaron

Habilidades Básicas:

Percepción +10, Arrojar +10, Arco +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Idioma (Aldryani), Moldear Runas

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: las montañas Maidstrone de la Fronela septentrional.

Profesiones:

01-00 (100) Grotaron

Grotaron: Esta es la profesión de los llamados Arqueros Maidstonianos.

Habilidades Básicas:

Arco +10, Atletismo +10, Percepción +10,

Elije Dos a +5

Arrojar, Esquivar, Martillo 1M, Espada 1M, Primeros Auxilios, Saber (Animal),

Habilidades Avanzadas:

Elije uno

Oficio (Curtidor), Rastrear

Equipo:

Saco, grande, Equipo de escalada, Flechas (20), Túnica de cuero duro, Garrote troll

Armas Culturales:

Arco Maidstoniano

Garrote troll

Escudo torre

Magia: Rúnica 1D10

Culto: Desconocido.

Hijo del Viento:

Son muy semejantes a los humanos a excepción de de sus magníficas alas emplumadas, gracias a las que pueden volar.

Solo se encuentran en los lindes de Los Yermos.

Desdeñan el uso de armaduras y el combate cuerpo a cuerpo, por lo que emplean armas arrojadas y conjuros ofensivos siempre que les es posible. Son seres claustrofóbicos y procuran no entrar nunca bajo tierra y rara vez penetran bajo techados.

Raza: Hijo del Viento

Características:

FUE 2D6, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 2D6, INT 2D6+6,

POD 2D6+6, CAR 2D6+6, Mov. 4m (13m volando)

Nivel Cultural: Hijo del Viento

Habilidades Básicas:

Esquivar +20, Atletismo +10, Cantar +10, Saber (Mundo) +10,

Percepción +10, Arrojar +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Oratoria

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: dentro de los lindes de Los Yermos dispersos en las Montañas Petrificadas Orientales, alrededor de las colinas y picos del Paso del Dragón y en las Montañas Shan Shan que bordean la zona oriental de los Yermos.

Profesiones:

01-00 (100) Hijo del Viento

Hijo del Viento: Son demasiado independientes y libres como para poseer profesiones propiamente dichas, a continuación describo las habilidades y equipo más usuales.

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Atletismo +10, Percepción +10,

Elije Dos a +5

Arrojar, Cantar, Evaluar, Primeros Auxilios, Saber (Animal), Saber (Plantas), Saber (Mundo), Trucos de Manos, Honda, Arma de Asta, Espada ropera, Espada 1M

Habilidades Avanzadas:

Elije Una

Encantar, Moldear Runas

*Equipo:*Proyectiles de Honda (20), Joyería y Abalorios

Armas Culturales:

Espada ropera

Honda

Nanginata

Magia: 01-75 Rúnica, 76-00 Divina 1D8-1

Culto: Orlanth, cultos espirituales.

Jinete de los Colmillos (Medio-Troll):

Se desconoce el origen de esta raza, pero es evidente de que hay parte de humano y de troll en ellos.

Su principal religión, el Culto del Colmillo Sangriento, exige que beban regularmente sangre y que lleven a cabo otros tipos de abominaciones.

Utilizan por monturas Jabalíes Gigantes, Tanto ellos como sus semi-salvajes monturas viven en bosques de montaña, desde donde salen para saquear tierras vecinas y para trabajar de mercenarios.

Las ruinas de su antiguo templo, la Columna de Marfil, se levanta en el Paso del Dragón.

Estos seres han aprendido a ponerse de pie sobre los estribos y pelear con la Lanza de caballería a 2 manos sobre sus monturas, suelen llevar 2 lanzas por si pierden una durante la carga.

Adoran principalmente a tres deidades: un Heroe de la Edad de Plata, a un demonio de la oscuridad, y a un jabalí salvaje de tamaño descomunal.

Raza: Jinete de los Colmillos

Características:

FUE 2D6+6, CON 2D6+6, DES 3D6, TAM 2D6+6, INT 2D6+6,

POD 3D6, CAR 1D6, Mov. 4m, Piel

*Rasgos:*Visión en la Oscuridad, Sentido de la Tierra

Nivel Cultural: Jinete de los Colmillos

Habilidades Básicas:

Saber (Animal)+15, Percepción +10, Montar +20, Lanza +15,

Trucos de Manos +10

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: Maniria, Prax y Peloria Meridional.

Profesiones:

01-00 (100) Jinete de los Colmillos

Jinete de los Colmillos: Son una raza bestial y como tal su sociedad no precisan de oficios, a continuación describo las habilidades y equipo más usuales.

Habilidades Básicas:

Montar +15, Desarmado +10, Lanza +10

Elije Una a +5

Atletismo, Arrojar, Saber (Animal), Saber (Mundo), Percepción, Sigilo

Habilidades Avanzadas:

Elije Una

Rastrear, Oficio (Curtidor)

Equipo:

Jabalí Gigante Entrenado, Cuchillo, Cantimplora, Raciones de viaje, 1 día, Pedernal y yesca, Cuerda, 10m, Manta, Pantalones de cuero, Camisa de cuero, Túnica de cuero duro, Casco

Armas Culturales:

Lanza de caballería

Lanza larga

Bola y cadena

Magia: Rúnica 1D4-1

Culto: Culto del Colmillo Sangriento (Zorak Zoran y otros cultos temidos)

Ogro:

Raza: Ogro

Características:

FUE 2D6+12, CON 2D6+6, DES 3D6, TAM 2D6+6, INT 2D6+6, POD 2D6+6, CAR 3D6+3, Mov. 4m

Nivel Cultural: Primitivo, Nómada (Desierto), Nómada (Templado), Nómada (Ártico), Bárbaro, Civilizado, Noble, Ciudadano, Campesino

Habilidades: Igual que los humanos.

Localización: Cualquier cultura de raza Warerana de Glorantha a excepción de los brithinos.

Profesiones:

Primitivo:

01-90 (90) Cazador

91-00 (10) Shamán

Armas:

Lanza corta de Piedra, Garrote, Hacha de Piedra, Hacha pequeña de Piedra, Cuchillo de Piedra, Jabalina, Honda

Magia: Rúnica 2D4-2

Nómada (Desierto o Templado):

01-50 (50) Cazador

51-59 (09) Mercenario (Guerrero)

60 (01) Explorador

61-65 (05) Señor (Noble)

66-69 (04) Traficante

70-89 (20) Pastor

90 (01) Adiestrador

91-00 (10) Shaman (Chamán)

Armas:

Hacha, Garrote, Lanza corta, Cimitarra, Lanza de caballería,

Arco corto, Jabalina, Rodela

Magia: Rúnica. 1D6-1

Bárbaro:

01-50 (50) Cazador

51-70 (20) Guerrero

71-79 (09) Mercenario

80 (01) Explorador

81-88 (08) Señor (Noble)

89-92 (04) Traficante

93-00 (08) Shaman (Chamán)

Armas:

Hacha, Lanza larga, Hacha de batalla, Martillo de armas, Espada bastarda, Arco compuesto, Jabalina, Escudo de diana

Magia: 01-50 Rúnica, 51-00 Divina. 2D3-2

Civilizado:

01-09 (09) Brujo (Hechicero)

10 (01) Alquimista

11-19 (09) Bardo (Artista)

20 (01) Acróbata

21-30 (10) Ladrón

31-40 (10) Traficante

41-60 (20) Mercader

61-63 (03) Señor (Noble)

64-66 (03) Espía

67-68 (02) Cortesano

69 (01) Diplomático

70-74 (05) Sacerdote

75 (01) Erudito

76-85 (10) Soldado

86 (01) Explorador

87-91 (05) Mercenario

92-96 (05) Miliciano

97-00 (04) Guardia de la Ciudad

Armas:

Espada de guerra, Lanza larga, Gran hacha, Mandoble, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería. 1D6-1

Noble:

1D100 % Profesión

01-36 (36) Cortesano

37-54 (18) Diplomático

55-59 (05) Explorador

60 (01) Señor

61-63 (03) Mercader

64-67 (04) Médico

68-70 (03) Sacerdote

71-76 (06) Erudito

77-80 (04) Soldado

81-90 (10) Espía

91-95 (05) Mago

96-00 (05) Caballero

Armas:

Espada ropera, Gran hacha, Mandoble, Lanza de caballería, Arco largo, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-25 Rúnica, 26-75 Divina, 76-00 Hechicería. 2D4-2

Ciudadano:

1D100 % Profesión

04-05 (02) Bardo

41-42 (03) Mercenario

43-52 (10) Mercader

53-54 (02) Miliciano

56-60 (05) Sacerdote

63-64 (02) Erudito

65-69 (25) Soldado

70 (01) Espía

71-73 (05) Ladrón

74-83 (10) Guardia de la Ciudad

84 (10) Brujo

86-90 (15) Traficante

Armas:

Espada de guerra, Lanza larga, Gran hacha, Mandoble, Ballesta ligera, Escudo de cometa

Magia: 01-75 Divina, 76-00 Hechicería. 2D3-2

Campesino:

1D100 % Profesión

01-10 (10) Acróbata

11-20 (10) Bardo

21-30	(10)	Cazador
31-40	(10)	Mercenario
41-50	(10)	Miliciano
51-60	(10)	Sacerdote
61-70	(10)	Soldado
71-80	(10)	Ladrón
81-90	(10)	Brujo
91-00	(10)	Traficante

Armas:

Espada de guerra, Pico militar, Mangual militar, Hacha, Honda, Escudo de diana

Magia: Divina. 2D3-2

Nómada (Ártico):

1D100	%	Profesión
01-50	(50)	Cazador
51-59	(09)	Guerrero
60	(01)	Explorador
61-65	(05)	Señor (Noble)
66-69	(04)	Traficante
70-90	(21)	Marinero
91-00	(10)	Shaman (Chamán)

Armas:

Hacha de batalla, Gran hacha, Hacha, Lanza larga, Espada de guerra, Jabalina, Arco compuesto, Escudo de diana

Magia: Rúnica. 2D3-2

Culto: Cacodemonio o deidades locales

Tritónido:

Son anfibios, Al principio son como renacuajos enormes, tras 3 años pasan a la siguiente fase, el Tritónido Joven, aún asexual. En esta forma viajan de allá para acá y van acumulando agua en sus colas para cuando lleguen a lugares secos. Este estado dura unos 30 años al final del cual vuelve a su tierra natal, se desarrolla y pasa a su última fase, la sexual, a partir de entonces vive en cualquiera de los pueblos secretos acuáticos de los Tritónidos cuidando renacuajos gigantes.

En ocasiones son usados como esclavos por los Dragonuts, Viven principalmente en Maniria. Los Tritónidos Jóvenes aún sin aparear viven en Prax y los cauces de los ríos de Ralios.

Su forma más usual es de unos seres bípedos, con coma y la cara semejante a una rana con ojos saltones.

Cuando un Tritónido llega a su fase sexual se producen unos cambios en su organismo, lo cual implica una pérdida de resistencia (CON -1D6), y un aumento de su carisma a ojos de sus congéneres (CARx2 solo a ojos de otros Tritónidos).

Raza: Tritónido

Características:

FUE 3D6, CON 3D6, DES 2D6+6, TAM 2D6, INT 2D6+6, POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 3m(5m Nadando)

Rasgos: Nadador Excelente

Nivel Cultural: Tritónido

Habilidades Básicas:

Atletismo +15, Percepción +20, Sigilo +15, Esquivar +10, Arma de Asta +5, Honda +5

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Rastrear

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización:

Profesiones:

01-98 (98) Joven Vagabundo

90-00 (11) Esclavo Dragonut

Joven Vagabundo: Es el Tritónido aventurero típico.

Habilidades Básicas:

Atletismo +5, Sigilo +5, Esquivar +10

Elige Dos a +10

Barquear, Arrojar, Influencia, Saber (Animal), Saber (Plantas), Saber (Mundo), Percepción, Arma de Asta, Honda

Habilidades Avanzadas:

Elige Uno

Idioma, Oficio (Carpintero), Mecanismos

Equipo: Saco, grande, Cuchillo de Piedra, Proyectiles de Honda (20), Cuerda, 10m, Anzuelo, Red

Esclavo Dragonut: Estos Tritónidos han sido honrados con la atención de los Dragonuts, Si tienen suerte es posible que sean liberados o incluso que les enseñen magia drakoniana, pero si también es posible que sean devorados por su señor, aun que lo normal es que sean liberados de su servicio al llegar a su fase adulta.

Habilidades Básicas:

Esquivar +10, Percepción+10

Elige Dos a +10

Atletismo, Sigilo, Barquear, Arrojar, Influencia, Saber (Animal), Saber (Plantas), Saber (Mundo), Arma de Asta, Honda

Habilidades Avanzadas:

Elige Uno

Idioma, Oficio, Mecanismos, Artes Marciales, Encantar

Equipo: Saco, grande, Proyectiles de Honda (20)

Armas Culturales:

Tridente

Honda

Rodela

Magia: Rúnica 1D6-1

Culto: Culto a los Antepasados.

Voralano (Elfo Negro):

En realidad estos seres no son Aldryanis, aun que los clasifican como tal ya que no pertenecen al reino animal, sino que están emparentados con los hongos.

Son Pequeños y hermafroditas, los que son hermanos siempre mantienen comunicación telepática entre sí. Existen en toda Glorantha, en secretas cavernas subterráneas, en las tierras de los Troll, o en los raros bosques de setas existentes. De entre todos los elfos son los más raros de ver.

Su piel suele ser gris u oscura, sus miembros suelen parecer inflados, su apariencia general es blanda y regordeta, aunque cambian mucho su aspecto siempre son semejantes al tipo de hongo con el que están relacionados, por ejemplo los elfos de los champiñones y del musgo son muy diferentes, aun que todos son muy silenciosos y nunca envejecen.

En las tribus amenazadas por enemigos usan unas especies de cojines envenenados para defenderse, los Hesh, y su versión más pequeña para honda. El veneno más usado es la Poción Voralna, cuyo efecto es dormir a quien la toque (POT 70%) la naturaleza hongoides de los voralanos hace que sean inmunes a la mayor parte de las pociones y venenos que fabrican.

Raza: Voralano (Elfo Negro)

Características:

FUE 2D6, CON 3D6, DES 3D6+6, TAM 2D4, INT 4D6, POD 2D6+6, CAR 3D6, Mov. 4m

Rasgos: Sentido de la Vida, Visión Nocturna

Nivel Cultural: Voralano (Elfo Negro)

Habilidades Básicas:

Atletismo +10, Esquivar +15, Arrojar +5, Percepción +10, Sigilo +20

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Saber (Pócimas), Saber (Hongos)

Dinero:

4D6x20 monedas de plata

Localización: En toda Glorantha, en secretas cavernas subterráneas, en las tierras de los Troll, o en los raros bosques de setas existentes.

Profesiones:

01-00 (100) Cultivador de hongos

Cultivador de hongos: Es la única profesión posible ya que su cultura gira totalmente entorno a sus hongos, aun que es posible que en tribus donde se hallen enfrentadas a algún enemigo se desarrollen otras profesiones como Guerrero o Mago.

Habilidades Básicas:

Percepción +10, Sigilo +10

Elije Dos a +5

Atletismo, Arrojar, Evaluar, Primeros Auxilios

Habilidades Avanzadas:

Elije Dos

Idioma, Saber (Pócimas), Oficio (Escultor), Saber (Hongos),

Saber (Mundo), Encantar

Equipo: Saco, grande, Proyectiles de Honda (20), Hesh de honda (20), Herramientas del oficio, Poción Voralna

Armas Culturales:

Hesh

Honda

Magia: Divina 1D8

Culto: Mee Voralna.

4D6x25 monedas de plata

Localización:

Profesiones:

1D100 % Profesión

01-40 (38) Pescador

41-00 (58) Marinero

Armas Culturales:

Hacha de batalla

Arpón

Maza ligera

Sable

Hacha

Bola y cadena

Machete

Magia: 01-40 Rúnica, 41-70 Divina, 71-00 Hechicería 1D6-1

Culto: Panteón Marino, Grupo Malkionita, Cultos Espirituales.

Waertagi:

Esta Raza fueron los marinos mas temidos de todo Glorantha en los tiempos del Alba, mas tarde fueron barridos por el Gran Bloqueo tras eliminar a los Aprendices de Dioses de Jrustela, pese a todo algunos sobrevivieron, sobretodo los que habitaban en el Archipiélago de Enlendrin, más allá de la costa de Elámle. Semejan humanos normales, pero su piel suele tener un tono azulado o verdoso, incluso plateado, Muchos tienen membranas interdigitales en manos y pies.

Enferman y a veces mueren si pasan mucho tiempo en tierra, hay unas posibilidades acumulativas de 1% cada día de que contraigan una enfermedad a descripción del DJ.

Raza: Waertagi

Características:

FUE 3D6, CON 3D6, DES 3D6, TAM 2D6+6, INT 2D6+6,

POD 3D6, CAR 3D6, Mov. 4m

Rasgos: Nadador Excelente

Nivel Cultural: Marino

Habilidades Básicas:

Acrobacias +5, Atletismo +10, Barquear +15, Esquivar +5, Saber (Animal) +5, Saber (Mundo) +10, Cantar +5, Arrojar +5

Elegir Dos a +10

Martillo 1M, Espada 1M, Daga, Desarmado

Habilidades Avanzadas:

Idioma (Natal) +50

Manejo de Barcos

Elegir Una

Oficio, Idioma, Saber, Saber (Regional)

Dinero: