

ADAPTACIÓN DE HÄRNWORLD A LAS REGLAS DE PENDRAGÓN

«Y los primeros dioses se hicieron la guerra los unos contra los otros por el dominio de «Todo». Y algunos dicen que esta guerra restauró el caos que había sido y otros dicen que la guerra y el caos fueron uno y el mismo, pues el tiempo no estaba entonces tan asentado en sus hábitos como ahora... Y los primeros dioses hicieron a los dioses menores para combatir por ellos, pero estos tenían menos poder para mantener sus formas y podían ser rotos por el poder que incluso ellos blandían».

Por Funs Aihal

Agradecimientos a:
José Manuel Buyo
Miguel Remiro
Santiago (Quarel)

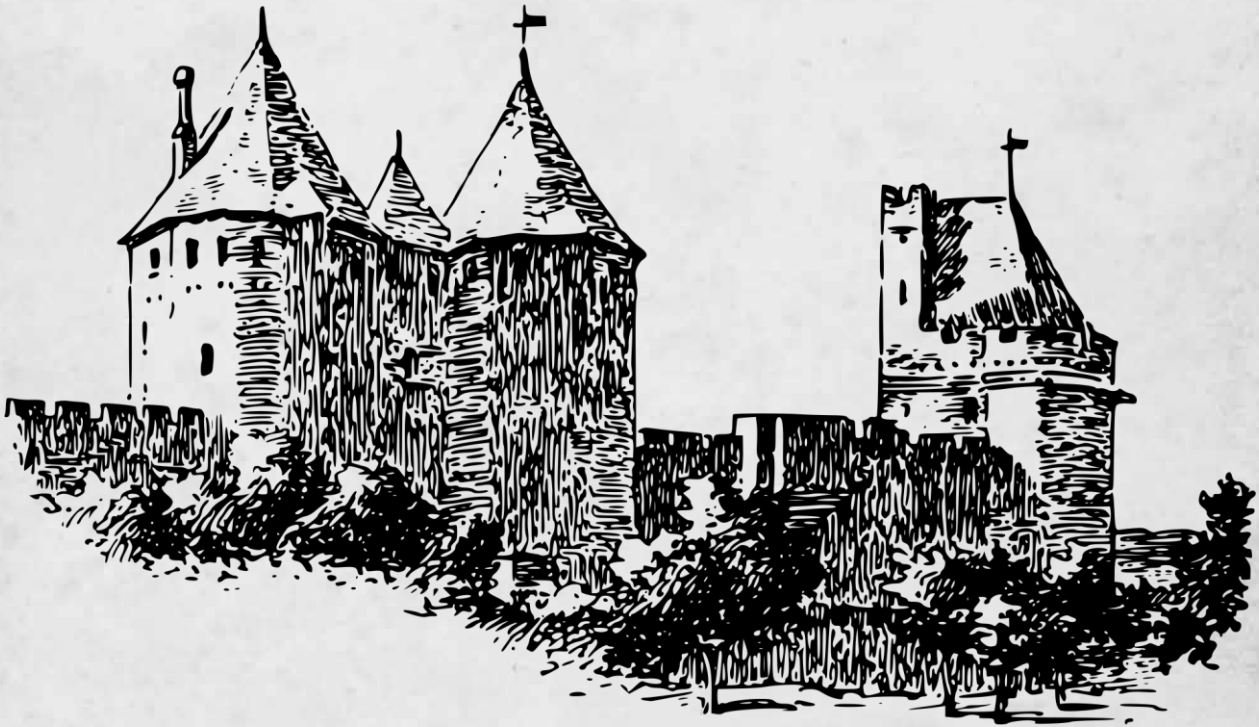
Introducción

Cuando comencé a leer *HârWorld*, la descripción de sus reinos, la visión de sus escudos, la cantidad de nombres de señores y la elaborada descripción de la sociedad medieval, hicieron que enseguida lo relacionase con uno de mis juegos de rol favoritos, Pendragón. Su parte fantástica, es decir, los gargun, silvanos y khuzdul, me transportaron a la Tierra Media, pero no tanto como para sentir que una adaptación fuera una posibilidad.

He aquí un pequeño trabajo de adaptación para jugar *HârWorld* con el sistema de Pendragón. Espero que os guste y os sea de utilidad.

Aclaraciones

La adaptación que he realizado se basa en la creación de personajes que encontramos en el suplemento *Manual de Damas y Caballeros*, la cual permite que la personalización sea mayor que con las reglas del manual básico. Como es lógico, he tenido que realizar modificaciones, pero he intentado que las diferencias sean menores. Para evitar problemas y conflictos de derechos, los textos y explicaciones del proceso están reescritos. Por otra parte, para no invertir un tiempo ni espacios excesivos, he decidido incluir únicamente la creación de personajes aleatoria, que es la que normalmente utilizo en mis partidas (con alguna variante que aquí no incluyo).



Crear un personaje

Crear un personaje de Pendragón no se limita a crear a un individuo, sino algo similar a lo que sería definir al cabeza de una familia. Es por este motivo que la creación da tanta importancia al lugar de origen, la cultura y a su señor, ya que estos datos afectan al personaje creado y a los que vendrán después.

Esta creación de personaje permite crear personajes masculinos y femeninos. No hay restricciones a la hora de crear caballeras y es decisión personal decidir utilizar la plantilla de dama o de caballero. Los perfiles masculinos son

unisex, mientras que los perfiles de dama están orientados a la vida en la corte, alejada de los campos de batalla. Esto refleja que una mujer entrenada para la guerra tendrá las mismas capacidades físicas y la misma pericia en habilidades que un varón.

En la práctica y por curioso que pueda parecer en un juego de caballería, esta creación de personaje permite crear caballeros, caballeras y damas. Es decir, un tipo de personaje masculino y dos femeninos. Sin embargo, veo factible utilizar la creación de personaje de dama para crear hombres cortesanos o pajes.

1. **Datos personales.** Además del nombre del personaje y su descripción física, los datos personales incluyen la edad, el orden de nacimiento entre sus hermanos/as, lugar de origen, cultura, religión, quién es el señor, el estamento inicial y el equipo.
2. **Rasgos de personalidad.** En Pendragón, la personalidad del personaje está definida con mayor profundidad que en otros juegos, ya que es uno de los principales motores del juego para que la historia avance. Estos rasgos de personalidad están representados por dos denominaciones antagónicas, como por ejemplo Casto/Lujurioso o Indulgente/Vengativo.
3. **Pasiones.** Del mismo modo que los rasgos definen la personalidad del personaje, las pasiones definen cómo comprende el mundo y hasta qué punto está comprometido con esa visión. Las pasiones incluyen conceptos como la Lealtad, el Honor o el Amor.
4. **Características y estadísticas.** Aquí se definen las capacidades físicas y las estadísticas de combate.
5. **Habilidades.** El conocimiento y capacidad en las diferentes competencias que todo caballero/a debe poseer, así como su soltura para relacionarse con el entorno y la sociedad. También se define la característica familiar.
6. **Suerte y gloria principal.** Posesiones especiales y lo conocido que es el personaje a causa de méritos propios o por condición familiar.



Datos personales

Allá a donde vayas te preguntarán quién eres y de dónde vienes.

Edad

Las reglas del manual básico proponen que un personaje recién creado tiene 21 años, que es cuando cumple la mayoría de edad y, por lo cual, el momento en el que un personaje puede heredar las posesiones de su padre o madre. En la creación de personaje de Pendragón, se asume que el padre del personaje está muerto y, si existen posesiones que heredar, es el señor quien las custodia hasta que el personaje cumple la mayoría de edad. Esto podría ser diferente si el padre del personaje pertenece a la alta nobleza, pero es raro que un personaje tenga tal privilegio.

Además de definir al personaje, este dato es útil en las mecánicas de juego, ya que Pendragón propone un avance temporal diferente a la mayoría de los juegos de rol, con unas pocas aventuras anuales que dan paso al avance del tiempo y, con ello, al envejecimiento del personaje.

Si cuando se termina de crear el personaje no se utilizan las reglas de experiencia previa, un caballero/a comienza sus aventuras con 21 años y una dama, con 16. Eso también indicará el año de nacimiento.

En la parte posterior del personaje, donde se encuentra «Historia del personaje», rellena los siguientes espacios:

1. Escribe el año actual en la tercera línea de la columna «Fecha».
2. En la primera línea de la columna «Fecha», escribe «Nacimiento» y el año (año actual - 21).
3. En la segunda línea de la columna «Fecha», anota «Escudero» o «Sirvió como doncella» y anota la fecha (año de nacimiento +15).
4. Número de hijo o hija.

Número de hijo

En Hârn, del mismo modo que sucedía en muchos lugares durante la Edad Media, el hijo mayor superviviente de una familia recibía toda la herencia, o al menos una porción considerablemente mayor que el resto de hermanos y hermanas. Por este motivo, es interesante saber qué posición de nacimiento ocupa un personaje.

La razón por la que el primogénito/a recibe toda la herencia es para evitar la división del dominio poseído y con ello el debilitamiento de la línea sucesoria, además de evitar posibles conflictos entre quienes heredan.

La tabla de Número de hijo sigue el patrón tradicional de «el heredero, el repuesto y el religioso». Es decir, el hijo/a mayor es quien hereda todo. Para evitar los posibles problemas causados por la muerte prematura del primogénito/a, quien nace en segundo lugar es entrenado como caballero y, si se reúnen las condiciones, se nombra caballero/a. El tercer hermano/a en posición se forma como religioso/a, de manera que, una vez asegurada la línea de sucesión, se cubra el apartado espiritual y, sobre todo, una posición en los círculos religiosos que permita conseguir influencia.

Para las hijas, el orden de su nacimiento tiene importancia para conocer si reciben una dote para su matrimonio. En el caso de este juego y las partidas de rol, sobre todo en el caso

de una mujer caballera, sigue las reglas destinadas a un varón. Hay muchos ejemplos de mujeres que ostentaron poder en la Edad Media y Hârn no es una excepción.

Recomiendo que el primer personaje de todo el mundo sea un caballero/a y que, más adelante, si te apetece, pruebes otras opciones. Después de todo, Pendragón es un juego de caballeros.

Si te apetece hacerlo de manera aleatoria, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

TABLA 1: NÚMERO DE HIJO

1d6 Resultado

- 01 Heredero
- 02 Repuesto
- 03 Cuarto hijo *
- 04 Quinto hijo *
- 05 Sexto hijo *
- 06 Séptimo hijo *

* Hijo menor con un pariente generoso.

Lugar de origen

El lugar de origen indica algunos de los datos más importantes de la creación de personaje, como la cultura, la religión y el tipo de sociedad.

TABLA DE REINOS DE ORIGEN

Esta tabla está diseñada para crear personajes provenientes de cualquier reino de la isla de Hârn, sin incluir Azedmere, Evael ni las tierras controladas por los nómadas jarinos. Si a pesar de eso quieres llevar un personaje proveniente de esas regiones, habla con tu director/a de juego para saber si es posible.

La tabla de reino de origen está diseñada pensando en el típico concepto de caballero/a libre o aventurero/a. Por ese motivo, la procedencia de los personajes decide aleatoriamente el reino de origen. Si a la hora de preparar una campaña, el

director/a de juego ha decidido crear una campaña ubicada en un único reino o quieres jugar con un personaje de un reino en concreto, ignora la tabla de reinos (tabla 2), busca la tabla de lugar de origen (tabla 3) y tira directamente en ella.

TABLA 2: REINO DE ORIGEN

D20	Reino
1-2	Chybisa
3-5	Kaldor (D6 1-3 A, 4-6 B)
6-8	Kanday (D6 1-3 A, 4-6 B)
9-12	Melderyn (D6 1-3 A, 4-6 B)
13-14	Orbaal (D6 1-3 A, 4-6 B)
15-17	Rethem (D6 1-3 A, 4-6 B)
18-20	Tharda (D6 1-3 A, 4-6 B)



TABLAS DE LUGAR DE ORIGEN

Una vez determinado cuál es el reino de origen, encuentra la columna de lugares de origen adecuada y tira 1D20 para determinar el lugar de origen de tu caballero/a. Escribe el nombre de la demarcación territorial o población en el espacio de «Lugar de origen».

Las localizaciones de esta tabla indican el territorio administrado por una ciudad, castillo o fuerte, las urbes más cercanas de esos lugares o una urbe de cierta importancia.

Una vez sepas el nombre, encuentra el lugar de origen de tu caballero en la lista de «Lugares de origen convencionales».

TABLA 3: LUGARES DE ORIGEN

D20	Chybisa	Kaldor A	Kaldor B	Kanday A	Kanday B	Melderyn A	Melderyn B	Orbaal A	Orbaal B	Rethem A	Rethem B	Tharda A	Tharda B
1	Burzyn [ciudad]	Athelren	Olokand [villa]	Aleath [ciudad]	Kedis [villa]	Cherafir [ciudad]	Karveth	Aadem	Pjagel	Arketh	Phira [villa]	Bythe [ciudad]	Hediro
2	Burzyn [ciudad]	Baseta	Olokand	Aletah [ciudad]	Kedis	Cherafir [ciudad]	Lakt	Antir	Pled	Bedenes	Phira	Bythe	Hibut [villa]
3	Burzyn	Bidow	Pendeth	Aleath	Menekod [villa]	Cherafir	Lyf	Arathel	Pyberg	Bekar [villa]	Quiso [villa]	Cestor [villa]	Hibut
4	Burzyn	Esenor	Qualdris [villa]	Avertu	Menekod	Chyrefal [villa]	Menio	Arone	Quiam	Bekar	Quiso	Cestor	Imrium [ciudad]
5	Burzyn	Fisen	Qualdris	Chison	Minilaous	Chyrefal	Moque	Asax	Quimen	Chakta [ciudad]	Quste	Chenad [ciudad]	Imrium
6	Burzyn	Gardiren [villa]	Querina [villa]	Cuton	Ohetis [villa]	Chyrefal	Nurisel [ciudad]	Daasen	Sherwyn	Chakta	Senum [villa]	Chenad	Kuseme [ciudad]
7	Burzyn	Gardiren	Querina	Dunir	Ohetis	Cosyuh	Nurisel	Ebein	Shese	Dasen [villa]	Senum	Coranan [ciudad]	Kuseme
8	Burzyn	Getha	Setrew	Dyrysa [ciudad]	Pinide	Cundras	Ontur	Fjaga	Shien	Dasen	Shostim [ciudad]	Coranan	Moleryn [ciudad]
9	Geda [villa]	Heru	Shebra [villa]	Dyrysa	Quivum	Cupeh [villa]	Parios	Geldeheim [villa]	Tandir	Golotha [ciudad]	Shostim	Dumon	Moleryn
10	Geda	Hutop	Shebra	Edino	Sarkum [villa]	Cupeh	Parnam	Geldeheim	Tawheim	Golotha	Techen [villa]	Eidru	Noru [villa]
11	Geda	Jedes	Sirendel	Ewen [villa]	Sarkum	Fosumo	Racyn	Gwaeryn	Teryff	Henwe	Techen	Esuron	Noru
12	Geda	Kiban [ciudad]	Tashal [ciudad]	Ewen	Selvos [villa]	Glenoth	Ramere	Gyfyn	Thoen	Hyen [villa]	Themeson [villa]	Firis [villa]	Ostenor
13	Lerenil [villa]	Kiban	Tashal [ciudad]	Findumon	Selvos	Gosus	Shenap	Hjael	Thrand	Hyen	Themeson	Firis	Parnam [villa]
14	Lerenil	Kobing	Tashal	Gimon	Selvos	Gythrún	Thay [ciudad]	Keiren	Thursa	Ithiko	Thiri [ciudad]	Fobin [villa]	Parnam
15	Lerenil	Kyg	Ternua [villa]	Hebon	Sepire [villa]	Harden [ciudad]	Thay [ciudad]	Kjen	Utera	Ithius	Thiri	Fobin	Peden
16	Onden [villa]	Minarsas [villa]	Ternua	Heroth [villa]	Sepire	Harden	Thay	Leriel	Vaagel	Menekai	Tormau	Geminost [villa]	Shiran [ciudad]
17	Onden	Minarsas	Tonot	Hertoh	Sumon [villa]	Huvos	Wharo [villa]	Lorkin	Vold	Norienar [villa]	Weswda	Geminost	Shiran
18	Onden	Nenda [villa]	Uldien	Ebonost	Sumon	Jetust	Wharo	Marby	Wethom	Norienar	Winem [villa]	Geshte [ciudad]	Stimos
19	Onden	Nenda	Yeged	Imiden [villa]	Torthan	Jothet	Yael	Mul	Zuden	Omnis [villa]	Winem	Geshte	Taztos
20	Onden	Nubeth	Zoben	Imiden	Zerien	Karveth	Zulios	Pethwys	Zynholm	Omnis	Zaza	Hediro [villa]	Telen

LUGARES DE ORIGEN CONVENCIONALES

Cada lugar de origen convencional sigue una estructura para facilitar la información necesaria para crear al personaje.

Si es una población, aparecerá indicado justo después del nombre, indicando si bien es una «villa», «ciudad» o «gran ciudad». Después, entre [corchetes], se indica el reino y la provincia, seguido de las culturas que podemos encontrar.

He denominado aquí como «villa» a toda población con menos de 1000 habitantes y diferenciado entre «ciudad» (1000 + habitantes) y «gran ciudad» (5000+ habitantes).

Cada lugar de origen convencional indica entre corchetes la región o reino donde se encuentra, la cultura predominante, la religión principal, los rasgos dirigidos (1D6+1), pasiones por lugar de origen (4D6) y el tipo de sociedad.

Aaldem [Orbaal, Vaagel] ivinia/Sarajin, Tribal.

Aleath (ciudad) [Kanday, villa franca] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Orgullosa (con todos los demás), Urbana.

Aleath [Kanday, villa franca] hârnica/Peoni, Suspica (devoción a Morgath), Orgullosa (con todos los demás), Feudal.

Antir [Orbaal, Marby] ivinia/Sarajin, Feudal.

Arathel [Orbaal, Arathel] ivinia/Sarajin, jarina/Siem, Clemente con los jarinos, Feudal.

Arketh [Rethem, Hohnam] hârnica, Agrik, Feudal.

Arone [Orbaal, Lorkin] ivinia/Sarajin, Feudal.

Asax [Orbaal, Marby] ivinia/Sarajin, Tribal.

Athelren [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Avertu [Kanday, Selion] hârnica, Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Baseta [Kaldor, Meselyne] hârnica, Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Miedo (fantasmas), Feudal.

Bedenes [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Feudal.

Bekar (villa) [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Suspica (Quste), Urbana.

Bekar [Rethem, Parach] hârnica o jarina/Agrik, Suspica (Quste), Feudal.

Bidow [Kaldor, Neph] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Burzyn (ciudad) [Chybisa] hârnica/Larani, Urbana.

Burzyn [Chybisa] hârnica o jarina/Peoni, Feudal.

Bythe (ciudad) [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Urbana.

Bythe [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Feudal.

Cestor (villa) [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Urbana.

Cestor [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Feudal.

Chakta (ciudad) [Rethem, Zabin] hârnica, Agrik, Suspica (Kanday), Urbana.

Chakta [Rethem, Zabin] hârnica, Agrik, Suspica (Kanday), Feudal.

Chenad (ciudad) [Tharda, Telen] thardica/Halea, Urbana.

Chenad [Tharda, Telen] thardica, Halea, Feudal.

Cherafir (ciudad) [Melderyn, Cherfin] melderyna/Larani o Save-K'nor, Confiado (magia), Urbana.

Cherafir [Melderyn, Cherfin] melderyna/Peoni o Save-K'nor, Confiado (magia), Feudal.

Chison [Kanday, Urien] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Suspica (Morgath), Feudal.

Chyrefal (villa) [Melderyn, Iko] melderyna/Larani o Save-K'nor, Urbana.

Chyrefal [Melderyn, Iko] melderyna/Peoni, Feudal.

Coranan (gran ciudad) [Tharda, villa franca, Coranan] thardica/Halea, Urbana.

Coranan [Tharda, villa franca, Coranan] thardica, Halea, Feudal.

Cosyuh [Melderyn, Elorin] melderyna/Larani o Peoni, Feudal.

Cundras [Melderyn, Biren] hârnica/Larani/Peoni/Save-K'nor, Odio (Solori), Feudal.

Cupeth (villa) [Melderyn, Lened] melderyna, Larani o Save-K'nor, Suspica (bujoc), Urbana.

Cupeth [Melderyn, Lened] hârnica/Peoni, Suspica (bujoc), Feudal.

Cuton [Kanday, Toren] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Daasen [Orbaal, Vaahel] ivinia/Sarajin, Tribal.

Dasen (villa) [Rethem, Hohnam] hârnica, Agrik, Urbana.

Dasen [Rethem, Hohnam] hârnica, Agrik, Feudal.

Dumon [Tharda, Kom] hârnica/thardica, Miedo (fantasmas), Feudal.

Dunir [Kanday, Peris] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Suspica (Rethem), Feudal.

Dyrisa (ciudad) [Kanday, Daen] hârnica/Larani, Suspica (Morgath), Urbe.

Dyrisa [Kanday, Daen] hârnica/Peoni, Suspica (Morgath), Urbe.

Ebein [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Feudal.

Edino [Kanday, Daen] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Eidru [Tharda, Eidel] thardica/Halea, Suspica (Kanday), Feudal.

Esenor [Kaldor, Balim] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Urbana.

Esuron [Tharda, Telen] thardica/Halea, Feudal.

Ewen (villa) [Kanday, Norea] hârnica/Larani, Urbana.

Ewen [Kanday, Norea] hârnica/Peoni, Feudal.

Findumon [Kanday, Urien] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Firis (villa) [Tharda, Shiran] thardica, Halea, Urbana.

Firis [Tharda, Shiran] hârnica/thardica, Halea, Feudal.

Fisen [Kaldor, Balim] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Fjaga [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Lealtad clan Taareskelds, Tribal.

Fobin (villa) [Tharda, Gerium] thardica/Halea, Suspica (Rethem), Urbana.

Fobin [Tharda, Gerium] hârnica/Halea, Suspica (Rethem), Feudal.

Fosumo [Melderyn, Biren] hârnica/Larani, Confianza (Dama de los paladines), Feudal.

Gardiren (villa) [Kaldor, Neph] hârnica/Larani, Urbana.

Gardiren [Kaldor, Neph] hârnica, Peoni, Feudal.

Geda (villa) [Chybisa] hârnica/Larani, Urbana.

Geda [Chybisa] hârnica/Peoni, Feudal.

Geldeheim (villa) [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Feudal.
Geldeheim [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Feudal.
Geminost (villa) [Tharda, Gerium] thardica/Halea, Urbana.
Geminost [Tharda, Gerium] hârnica/Halea, Feudal.
Geshteï (ciudad) [Tharda, Gerium] thardica/Halea, Urbana.
Geshteï [Tharda, Gerium] hârnica/Halea, Feudal.
Getha [Kaldor, Neph] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Gimon [Kanday, Selion] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Suspicaç (rey Andasin III), Feudal.
Glenoth [Melderyn, Iko] melderyna/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.
Golotha (ciudad) [Rethem, villa franca, Zabin] hârnica/Agrik o Morgath, Urbana.
Golotha [Rethem, villa franca, Zabin] hârnica, Agrik, Feudal.
Gosus [Melderyn, Cherfin] melderyna/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Gwareyn [Orbaal, Leriël] jarina/Siem, Tribal.
Gyfyf [Orbaal, Tandir] ivinia/Sarajin, Vengativo (clan Taareskeld), Tribal.
Gythrum [Melderyn, Biren] melderyna/Larani, hârnica/Peoni, Feudal.
Harden (ciudad) [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani o Save-K'nor, Suspicaç (Thay), Urbana.
Harden [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani o Save-K'nor, Suspicaç (Thay), Feudal.
Hebon [Kanday, Selion] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Suspicaç (pagaelin), Miedo (fantasmas), Feudal.
Hediro (villa) [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Terrenal (Cestor), Urbana.
Hediro [Tharda, Shiran] hârnica/Halea, Terrenal (Cestor), Feudal.
Henwe [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudal.
Heroth (villa) [Kanday, Norea] hârnica/Larani, Urbana.
Heroth [Kanday, Norea] hârnica/Peoni, Feudal.
Heru [Kaldor, Semeth] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Hibut (villa) [Tharda, Coranan] thardica/Halea, Urbana.
Hibut [Tharda, Coranan] hârnica/Halea, Feudal.
Hjael [Orbaal, Keiren] ivinia, Sarajin, Temerario (batalla), Tribal.
Hutop [Kaldor, Osel] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Suspicaç (pagaelin), Feudal.
Huvos [Melderyn, Lened] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Hyen (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Suspicaç (Orden del Escudo Ajedrezado), Urbana.
Hyen [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Suspicaç (Orden del Escudo Ajedrezado), Feudal.
Ibonost [Kanday, Daen] hârnica, Larani (nobleza)/Peoni (plebeyos), Suspicaç (Tharda), Feudal.
Imiden (villa) [Kanday, Peris] hârnica/Larani, Urbana.
Imiden [Kanday, Peris] hârnica/Peoni, Feudal.
Imrium (ciudad) [Tharda, Gerium] thardica/Halea, Urbana.
Imrium [Tharda, Gerium] hârnica o thardica/Halea, Feudal.
Ithiko [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik o Morgath, Feudal.
Ithius [Rethem, Hohnam] hârnica, Agrik, Feudal.

Jedes [Kaldor, Osel] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.
Jetuts [Melderyn, Dath] melderyna/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Jothet [Melderyn, Biren] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Miedo (muertos vivientes), Feudal.
Karveth [Melderyn, Dath] melderyna/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Kedis (villa) [Kanday, Eryna] hârnica/Larani, Urbana.
Kedis [Kanday, Eryna] hârnica/Peoni, Feudal.
Keiren [Orbaal, Keiren] ivinia/Sarajin, Feudal.
Kiban (ciudad) [Kaldor, Balim] hârnica/Larani, Urbana.
Kiban [Kaldor, Balim] hârnica/Peoni, Feudal.
Kjen [Orbaal, Sherwyn] ivinia, Sarajin, Odio (clan Sherwyn), Tribal.
Kobing [Kaldor, Osel] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Suspicaç (Chybis), Feudal.
Kolorn [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Kuseme (ciudad) [Tharda, Eidel] thardica/Halea, Suspicaç (Kanday), Urbana.
Kuseme [Tharda, villa franca, Eidel] hârnica/Halea, Suspicaç (Kanday), Feudal.
Kyg [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.
Laket [Melderyn, Dyria] hârnica/Peoni, jarina/Siem, Suspicaç (hodiri).
Lerenil (villa) [Chybis] hârnica/Larani, Urbana.
Lerenil [Chybis] hârnica/Peoni, Feudal.
Leriël [Orbaal, Leriël] jarina/Siem, Suspicaç (clan Taareskelds), Odio (Gargun), Odio (Anoa), Feudal.
Lorkin [Orbaal, Lorkin] ivinia/Sarajin, Cruel (jarinos), Odio (Anoa), Feudal.
Lyf [Melderyn, Lened] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Marby [Orbaal, Marby] ivinia/ Sarajin, jarina/Siem, Suspicaç (clan Sherwyns), Feudal.
Menekai [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Feudal.
Menekod (villa) [Kanday, Peris] hârnica/Larani, Confianza (Orden del Escudo Ajedrezado), Urbana.
Menekod [Kanday, Peris] hârnica/Peoni, Confianza (Orden del Escudo Ajedrezado), Feudal.
Menio [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.
Minarsas (villa) [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani, Urbana.
Minarsas [Kaldor, Vemion] hârnica/Peoni, Feudal.
Minilaous [Kanday, Toren] hârnica, Larani (nobleza)/Peoni (plebeyos), Feudal.
Moleryn (ciudad) [Tharda, Ramala] hârnica/Halea o Larani, Confianza (Kanday), Urbana.
Moleryn [Tharda, Ramala] hârnica/Halea o Peoni, Confianza (Kanday), Feudal.
Moque [Melderyn, Lened] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.
Mul [Orbaal, Zuden] ivinia/Sarajin, Tribal.
Nenda (villa) [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani, Urbana.
Nenda [Kaldor, Vemion] hârnica/Peoni, Feudal.
Norienar (villa) [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Urbana.

Norienar [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Feudal.
Noru [Tharda, Gerium] thardica/Halea, Feudal.
Nubeth [Kaldor, Osel] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Nurisel (ciudad) [Melderyn, Dath] melderyna/Laran o Save-K'nor, Confianza (magia).
Nurisel [Melderyn, Dath] melderyna/Peoni o Save-K'nor, Confianza (magia).
Ohetis (villa) [Kanday, Daen] hârnica/Larani, Urbana.
Ohetis [Kanday, Daen] hârnica/Peoni, Feudal.
Olokand (villa) [Kaldor, Meselyne] hârnica/Larani, Urbana.
Olokand [Kaldor, Meselyne] hârnica/Peoni, Feudal.
Omnis (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Urbana.
Omnis [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudal.
Onden (villa) [Chybis] hârnica/Larani, Urbana.
Onden [Chybis] hârnica/Peoni, Feudal.
Ontur [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Ostenor [Tharda, Coranan] thardica/Halea, Miedo (fantasmas), Feudal.
Parios [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos)), Feudal.
Parnam [Melderyn, Biren] hârnica/ Peoni, melderyna/Larani, Feudal.
Parnam (villa) [Tharda, Kom] thardica, Halea, desconfianza familia Calasain (Suspica).
Parnam [Tharda, Kom] hârnica o thardica/Halea, Lealtad (familia Pesed).
Peden [Tharda, Shiran] hârnica o thardica/Halea, Feudal.
Pendeth [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos)), Feudal.
Pethwys [Orbaal, Leri] jarina/Siem, Vengativo (clan Taareskeld), Tribal.
Phira (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Urbana.
Phira [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudal.
Pinide [Kanday, Urien] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Confiado (clan Kand), Feudal.
Pled [Orbaal, Pled] ivinia/Agrik, Venganza (clan Karolaan), Feudal.
Qualdris (villa) [Kaldor, Osel] hârnica/Larani, Suspica (magia), Urbana.
Qualdris [Kaldor, Osel] hârnica/Peoni, Feudal.
Querina (villa) [Kaldor, Semeth] hârnica/Larani, Urbana.
Querina [Kaldor, Semeth] hârnica/Peoni, Feudal.
Quiam [Orbaal, Tandır] ivinia/Sarajin, Feudal.
Quimen [Orbaal, Quimen] ivinia, Agrik, Feudal.
Quiso (villa) [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Cruel (plebeyos), Urbana.
Quiso [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Feudal.
Quste [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudal.
Quivum [Kanday, Norea] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos)), Feudal.
Racyn [Melderyn, Biren] hârnica/Peoni, melderyna/Larani, Suspica (Dama de los paladines).
Ramere [Melderyn, Elorin] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Sarkum (villa) [Kanday, Selion] hârnica/Larani, Urbana.
Sarkum [Kanday, Selion] hârnica/Peoni, Feudal.

Selvos (villa) [Kanday, Peris] hârnica/Larani, Urbana.
Selvos [Kanday, Peris] hârnica/Peoni, Feudal.
Senum (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Urbana.
Senum [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudal.
Sepire (villa) [Kanday, Urien] hârnica/Larani, Urbana.
Sepire [Kanday, Urien] hârnica/Peoni, Feudal.
Setrew [Kaldor, Meselyne] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Shebra (villa) [Kaldor, Balim] hârnica/Larani, Confiado (rey Miginath), Urbana.
Shebra [Kaldor, Balim] hârnica/Peoni, Confiado (rey Miginath), Feudal.
Shenap [Melderyn, Cherfin] melderyna/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Miedo (magia).
Sherwyn [Orbaal, Sherwyn] ivinia/Sarajin, jarina/Siem, Suspica (clan Serewyns), Feudal.
Shese [Orbaal, Lokin] ivinia/Sarajin, Tribal.
Shien [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Tribal.
Shiran (ciudad) [Tharda, Shiran] thardica/Halea, Confianza (religiosos), Urbana.
Shiran [Tharda, Shiran] hârnica o thardica, Halea, Confianza (religiosos), Feudal.
Shostim (ciudad) [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Orguloso (Shostim), Urbana.
Shostim [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Orguloso (Shostim), Feudal.
Sirendel [Kaldor, Thel] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.
Sumon (villa) [Kanday, Eryna] hârnica/Larani, Urbana.
Sumon [Kanday, Eryna] hârnica, Peoni, Feudal.
Stimos [Tharda, Kom] thardica/Halea, Feudal.
Tandır [Orbaal, Tandır] ivinia/Sarajin, Odio (Alegar II), Feudal.
Tashal (gran ciudad) [Kaldor, Semeth] hârnica/Larani o Halea, Suspica (kath), Urbana.
Tashal [Kaldor, Semeth] hârnica/Peoni, Suspica (kath), Feudal.
Tawheim [Orbaal, Tawheim] ivinia/Saraji o Ilvir, Feudal.
Taztos [Tharda, Ramala] hârnica o thardica/Halea, Odio (tulwyn).
Techen (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Urbana.
Techen [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudo.
Telen [Tharda, Coranan] hârnica o thardica/Halea, Feudal.
Ternua (villa) [Kaldor, Semeth] hârnica/Larani, Urbana.
Ternua [Kaldor, Semeth] hârnica/Peoni, Feudal.
Teryff [Orbaal, Keiren] ivinia/Sarajin, Tribal.
Thay (ciudad) [Melderyn, villa franca] hârnica/Halea o Larani o Save-K'nor, Suspica (Harden), Odio (Gargun), Urbana.
Thay [Melderyn, villa franca] hârnica/Larani o Peoni, Suspica (Harden), Odio (Gargun), Feudal.
Themeson (villa) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, thardica/Halea, Urbana.
Themeson [Rethem, Zabin] hârnica/thardica, Halea, Feudal.
Thiri (ciudad) [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Urbana.
Thiri [Rethem, Zabin] hârnica/Agrik, Feudo.
Thoen [Orbaal, Sherwyn] ivinia/Sarajin, Tribal.
Thrand [Orbaal, Pled] ivinia/Sarajin, Tribal.
Thursa [Orbaal, Zuden] ivinia/Agrik o Sarajin, Tribal.

Tonot [Kaldor, Neph] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Suspica (taelda).

Tormau [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Feudal.

Torthan [Kanday, Toren] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Uldien [Kaldor, Balim] hârnica/Larani (nobleza o Peoni (plebeyos), Feudal.

Utera [Orbaal, Keiren] ivinia/Sarajin, Tribal.

Vaagel [Orbaal, Vaagel] ivinia/Sarajin, Suspica (clan Storzands), Feudal.

Vold [Orbaal, Arathel] ivinia/Sarajin, Tribal.

Weseda [Rethem, Parach] hârnica/Agrik, Feudal.

Wethom [Orbaal, Arathel] ivinia/Sarajin, jarina/Siem.

Wharo (villa) [Melderyn, Cherfin] hârnica/Larani o Save-K'nor, Valiente (fantasmas).

Wharo [Melderyn, Cherfin] hârnica/Peoni o Save-K'nor, Valiente (fantasmas).

Winem (villa) [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Urbana.

Winen [Rethem, Hohnam] hârnica, Agrik, Feudal.

Yael [Melderyn, Biren] hârnica/Peoni, melderyna/Larani, Feudal.

Yeged [Kaldor, Neph] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Enérgico (música).

Zaza [Rethem, Hohnam] hârnica/Agrik, Feudal .

Zerien [Kanday, Peris] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Feudal.

Zoben [Kaldor, Vemion] hârnica/Larani (nobleza) o Peoni (plebeyos), Miedo (fantasmas).

Zuden [Orbaal, Zuden] ivinia/Sarajin, Feudal.

Zuilos [Melderyn, Biren] hârnica/Peoni, melderyna/Larani o Save-K'nor, Feudal.

Zynholm [Orbaal, Geldeheim] ivinia/Sarajin, Feudal.

Tu señor

El señor del personaje es aquel a quien ha rendido pleitesía y el caballero/a lo sirve en una relación de vasallaje. A cambio de la manutención del caballero/a, el señor espera que realice tareas como ir a patrullar las fronteras, servir en una guarnición, luchar en una batalla o en otras peticiones. Cada forma de gobierno jerarquiza la estructura social de diferentes formas. En el Hârnex está indicado el nombre de cada señor incluido en este documento, pero si necesitas crear un «señor» desde cero, las tablas de «señores» ayudan a dar la información necesaria para ello.

Formas de sociedad

En Hârn existen tres tipos de sociedad: *feudal*, *tribal* y *urbana*.

La *sociedad feudal* es la más extendida. Una sociedad formada por nobles con un rey o alto rey en lo más alto de la jerarquía. Su relación está basada en un vínculo de señor

feudal/vasallo. Los títulos nobiliarios empleados son: Alto rey, rey, duque, conde, barón, abanderado, caballero y armígero (escudero). En Chyvisa no hay ni condes ni duques.

La *sociedad tribal* está formada por clanes interdependientes dirigidos por líderes que forman la aristocracia de la sociedad. Los miembros de los clanes son hombres y mujeres libres con tierras propias, que suelen estar entrenados en el uso de las armas, pero no es su principal ocupación.

En Hârn, hay varios tipos de sociedades tribales. Aquellas que viven dentro del territorio de un reino o en sus proximidades están suficientemente influenciadas por las costumbres feudales como para formar estructuras de poder similares al feudalismo, con pequeños reyes y caballeros que lo protegen, pero sin la relación feudal de señor/vasallo.

La *sociedad urbana* está administrada por un consistorio que gobierna mediante una mezcla de la imposición de unas leyes establecidas y la tradición. El rico gobierna y los siervos trabajan. La plutocracia es la forma de gobierno y trata de controlar y mediar a los diversos grupos de poder: es decir, burgueses, terratenientes, nobles y artesanos.

Una población *urbana* se encuentra bajo el mandato externo de un rey, oficial o noble y sirve como centro administrativo, mercado, fortaleza y centro de producción.

Sobre papel tienen derechos de autogobierno, pero en la práctica, sólo las más grandes tienen tanto poder e influencia como para construir murallas, llevar tropas, implantar impuestos a sus habitantes, tener un mercado permanente, hacerle peticiones al rey directamente y establecer sus propios pesos y medidas.

ENCONTRAR TU SEÑOR FEUDAL

En el capítulo Hârnex de *HârnWorld* aparecen descritas todas las localizaciones de la tabla de «lugares de origen convencionales». Pídele a tu director/a de juego que busque el nombre de tu señor y su título, y anótalo en su espacio correspondiente.

Si queréis generar un señor feudal al azar, sigue los siguientes pasos:

1. Busca en la lista de lugares convencionales el lugar de nacimiento de tu personaje y localiza el tipo de sociedad, o bien que el director/a del juego te indique qué tipo de sociedad tiene tu lugar de nacimiento.
2. En la tabla de sociedad correspondiente, tira 1D20. El resultado indicará el título de tu señor.
3. Anota el título indicado y busca un nombre adecuado para el personaje.

La denominación «Gobernante», indica que el señor es algún tipo de regidor, como un alcalde.

«Subgobernante», indica que el señor feudal es un vasallo del rey (duque, conde, etcétera). El subgobernante de un condado o de un ducado es un abanderado.

Si el resultado es «Oficiales adjuntos», tira de nuevo en la tabla de oficiales para conocer cuál es su función.

TABLA 4: SEÑORES

Feudal		Tribal		Urbano	
D20	Resultado	D20	Resultado	D20	Resultado
1-5	Gobernante	1-4	Jefe del clan	1-5	Comandante de unidad
6-12	Subgobernante	5-10	Oficial	6-10	Équite de familia aristócrata
13-14	Oficial	11-20	Rey tribal	11-13	Obispo (o la denominación de esa religión)
15-18	Oficial adjunto			14-20	Vasallo del rey o conde más cercano
19-20	Abanderado				

Tabla de oficial feudal		Tabla de oficial tribal	
D20	Resultado	D6	Resultado
1	Almirante	1	Guardaespaldas
2-3	Alguacil/Bailio	2	Copero
4-12	Castellano	3	Señor de la guerra
13	Mayordomo	4	Caballerizo
14	Chambelán	5-6	Consejero
15	Canciller		
16	Guardabosques		
17	Justiciar		
18	Mariscal		
19-20	Sheriff		



SEÑORES DE HÂRN (TODAS LAS SOCIEDADES)

Aunque en el manual de HârWorld se define cada uno de los títulos de los señores, para facilitar la creación del personaje describiré cada uno de ellos.

Abanderado: Caballero con tierras con caballeros vasallos a su servicio. Puede poseer un estandarte para reunir a sus hombres en batalla.

Alto Rey: Rey de reyes escogido por sus principales súbditos. Melderyn y Orbal suelen utilizar estos títulos.

Armígero: Noble que no ha sido nombrado caballero, que normalmente sirve a un caballero. Se diferencia del término «escudero» solo en que ha alcanzado la mayoría de edad y no se va a convertir en caballero.

Si su entrenamiento como caballero se ha completado, pero no está cualificado para la caballería y ahora sirve como soldado de infantería, se denomina *armígero de armas* u *hombre de armas superior*. Suelen trabajar como mercenarios.

Si su entrenamiento como caballero se ha completado, pero no está cualificado para la caballería y aun así sirve como combatiente montado, se le denomina *armígero de armas montado*. Suelen trabajar como mercenarios.

Barón: Es el título nobiliario hereditario más bajo con unas posesiones de unos 20 señoríos, más de la mitad cedidos a caballeros vasallos.

Caballero seguidor: Es el tipo de caballero más común. Sirve a su señor como guardaespaldas, combatiente y realizando labores de guarnición o patrulla. Su señor se ocupa de su manutención, incluido un sitio para dormir, alimentación y mantenimiento de armas y caballos.

Caballero vasallo: Caballero con su propio señorío que sirve a un señor y vive de los ingresos de sus posesiones.

Clérigo: Miembro de una iglesia instruido en la escritura y matemáticas, normalmente con algún cargo dentro de la jerarquía de dicha iglesia. Algunas religiones permiten casarse y tener hijos/as, pero incluso en el caso de que no se permitiera, una persona podría haber tenido hijos con anterioridad a haber jurado los votos.

Comandante de unidad: Líderes de unidades de la guardia y milicia de una ciudad. Sus labores son patrullar, apagar fuegos, proteger murallas, etc. La milicia es la que se encarga de patrullar fuera de las murallas.

Conde: Título nobiliario hereditario por encima del barón, pero por debajo del duque, con unas posesiones que cuentan entre 30 y 80 señoríos. Gran parte de esas posesiones pertenecen a barones y caballeros vasallos que han jurado servir al conde. No existe este título en Chybisa.

Druida: Denominación para algunos sacerdotes con gran influencia en el ámbito rural.

Duque: Título nobiliario hereditario por encima del conde, pero por debajo del rey. No existe este título en Chybisa.

Équite: Noble de un territorio no gobernado por un señor feudal que ha tomado la profesión caballeresca de las armas. El «señor feudal» es en realidad la propia familia o la ciudad en la que viven. Su deber es defender el territorio y sus ciudades, así como proporcionar liderazgo militar.

Équite de familia aristocrática: Nobles que representan a la élite urbana que controla la industria, el comercio y que normalmente actúan como líderes del concejo de las ciudades.

Équite terrateniente libre: Nobles propietarios de «feudos», normalmente las tierras que rodean a las ciudades. La lealtad de estos équites se debe a sí mismos y a las ciudades donde viven.

Guerrero: Miembros de una tribu con capacidad de luchar. Suelen ser granjeros o artesanos de profesión, con ciertas habilidades para combatir.

Guerrero famoso: Guerrero con equipo de calidad y experiencia considerable. Los individuos famosos atraen seguidores a causa de sus hazañas y actos. No son caballeros ni nobles, pero su reputación hace que sean respetados, incluso por algunos nobles.

Hombre de armas: Combatiente de élite profesional, normalmente plebeyo, al que se respeta por su habilidad con las armas.

Jefe de clan: Líder familiar que dirige las actividades de varias familias. El clan puede destituirle de su cargo si lo desea, razón por la que las exigencias de su liderazgo son bastante diferentes de las de los señores nobles nombrados.

Líder de grupo de guerra: Guerrero famoso que ha conseguido la lealtad personal de varios guerreros que siguen sus órdenes.

Obispo: Cada iglesia denomina con un nombre diferente al concepto de obispo. Son líderes eclesiásticos que actúan en

nombre de la Iglesia, son nobles y terratenientes, especialmente en las ciudades y alrededor de ellas.

Oficial de un noble superior: Oficial designado por un señor.

Almirante. Si el reino tiene salida al mar, el almirante se encarga de buscar fondos para mantener la flota.

Alguacil/Bailio. Administrador de un señorío o villa.

Castellano. Se encarga de la defensa de una fortaleza.

Mayordomo. Encargado de la supervisión de los suministros de una fortaleza.

Chambelán. Caballero que supervisa las estancias privadas del señor y la tesorería.

Canciller. Custodio del sello del señor que sirve para marcar los documentos oficiales. Suele tener conocimientos de administración y ser escogidos por su lealtad y honestidad.

Condestable. Persona designada para administrar un territorio desde una fortaleza en nombre del señor. Tiene poder para poder levantar un ejército y mantenerlo equipado.

Guardabosques. Caballero cuyo cometido es proteger los territorios destinados a la caza noble o regia, sean bosques o no. También controla los asentamientos de dicho territorio y evita que los plebeyos abusen de sus derechos.

Justiciar. Juez de paz que supervisa las cortes de justicia.

Mariscal. Caballero que supervisa y lidera un ejército completo, cuya potestad está por encima del condestable.

Sheriff. Principal funcionario judicial de un territorio. También se encarga de la recaudación de la comarca.

Oficial feudal: Caballero con la responsabilidad de supervisar una tarea específica.

Oficial tribal: Un guerrero o una persona con una posición en la jerarquía de una iglesia designada por el rey o el jefe tribal han para supervisar una tarea específica.

Caballerizo: El encargado de los caballos, establos y sementales de su señor.

Consejero: Personas cercanas que han demostrado su sabiduría, conocimiento o inteligencia. Normalmente se quedan en la corte del rey y asumen responsabilidad sobre tareas importantes.

Copero: El copero sirve al rey en actos reales, lleva el registro del tesoro, lo guarda y suele dar dinero o regalos que entrega el rey.

Guardaespaldas: Protegen la vida del rey a cambio de disfrutar de ciertos privilegios.

Señor de la guerra: Guerrero con experiencia en batalla y combate, capaz de liderar a las tropas, al que se pone a cargo para liderar un ejército o unidad.

Oficial urbano: Líderes a los que se ha dado la responsabilidad de realizar una tarea específica en una ciudad.

Comandante de guarnición: Dirige las tropas de la ciudad.

Comandante de guarnición adjunto: Ayuda al comandante de guarnición y lo sule en sus funciones si no pudiera.

Ingeniero jefe. Responsable del mantenimiento de las murallas, puertas y otras defensas de la ciudad, como las máquinas de guerra.

Rey/reina: Cabeza de un estado sin rangos nobiliarios por encima de él.

Rey tribal: Jefe de un clan que gobierna sobre varios clanes, normalmente al ser elegido entre todos los clanes en una asamblea. Es frecuente que sea descendiente de un dios o antiguo héroe. Sus habilidades de liderazgo y sus éxitos determinan el respeto de sus seguidores.

Sargento: Combatientes con equipo de caballero, pero que no son nobles. Normalmente trabajan como mercenarios y viven el resto del año del botín. También es frecuente que ejerzan el bandidaje.

Señor: Noble que tiene un rango superior al de caballero.

Estamento actual

Este paso indica qué título o posición ocupa tu personaje en la jerarquía social de la que proviene.

Para ello, primero hay que averiguar el estamento del padre, luego determinar la riqueza familiar y, por último, concretar el estamento actual del caballero/a.

TABLAS DE ESTAMENTO DEL PADRE

Tira 1D20 en la tabla de «rango del padre» adecuada, según la sociedad del lugar de origen. El resultado indica el rango del padre de tu personaje en el momento de su muerte.

Algunos de los títulos indicados, los marcados con *, ni tienen un rango caballeresco. Para averiguar por qué tu personaje es nombrado caballero, utiliza la tabla «¿Por qué eres caballero?»



TABLA 5: ESTAMENTO DEL PADRE

Rango del padre: Feudal		Tabla de Oficial		Rango del padre: Tribal		Rango del padre: Urbano	
D20	Resultado	D20	Resultado	D20	Resultado	D20	Resultado
1-5	Armígero*	1	Almirante	1-9	Guerrero*	1-2	Guardia*
6-12	Caballero seguidor	2-3	Alguacil	10-12	Caballero	3-5	Líder de la milicia*
13-18	Caballero vasallo	4-12	Castellano	13	Jefe del clan	6-8	Hombre de armas*
19	Abanderado	13	Mayordomo	14-15	Guardaespaldas	9-10	Ingeniero jefe
20	Caballero y oficial	14	Chambelán	16	Copero	11-12	Comandante de la guarnición
		15	Canciller	17	Señor de la guerra	13-18	Équite de familia aristocrática
		16	Guardabosques	18	Caballerizo	19-20	Équite terrateniente libre
		17	Justiciar	19-20	Consejero		
		18	Mariscal				
		19-20	Sheriff				

¿Por qué eres caballero?

Si tu padre no era caballero, hay que determinar una razón por la que tu personaje sí lo es, ya que es un honor reservado a unas pocas personas. La tabla siguiente puede resultarte de inspiración.

TABLA 6. MOTIVOS PARA SER NOMBRADO CABALLERO

D20	Resultado
1-4	Para honrar las hazañas de su padre como soldado.
5-7	Para honrar la contribución económica de su padre a un Señor.
8-11	Su padre era siervo, pero su madre era noble.
12-13	Su padre realizó un gran servicio al Señor (construyó un castillo, sirvió como espía, etcétera).
14-17	Sirvió como armígero, pero realizó un gran servicio.
18	Un Señor necesitaba más caballeros para una batalla.
19	Su verdadero padre era caballero.
20	Un mago o un sacerdote profetizó «una historia fascinante» si te convertías caballero.

RIQUEZA DE LA FAMILIA

Tira 1d20 en la «tabla de riqueza de la familia» para conocer la riqueza inicial de cada caballero. El resultado del dado se ve afectado por los siguientes modificadores, los cuales pueden ser acumulativos.

Estamento del padre, sociedad de origen y cultura Modificador a la tirada de riqueza de la familia

Padre oficial	+2
Padre abanderado	+2
Padre caballero vasallo	+0
Padre caballero seguidor	-2
Sociedad tribal	-3
Sociedad urbana	+1
Aristócrata de sociedad urbana	+3
Jarino	-5
Cualquier otro	+0

Nota: Considera que cualquier resultado por debajo de 0 es «Pobre».

TABLA 7: RIQUEZA DE LA FAMILIA

D20	Riqueza inicial
1-4	Pobre
5-16	Normal
17-21	Rico
22-24	Muy rico
25+	Espectacular



ESTAMENTO INICIAL

El estamento inicial permite conocer en qué escalafón de la jerarquía feudal se sitúa el caballero/a. Además, proporciona información para obtener el equipo inicial.

Para determinarlo, cruza las referencias de estamento del padre y número de hijo en la Tabla 8: Estamento inicial.

La tabla indica la posibilidad de jugar con personajes no caballeros, los «armígeros» (escuderos), pero si esta no es una opción viable en vuestra campaña, sustituid esa opción por «caballero seguidor», o su equivalente tribal.

A los hijos menores se les considera menos ricos que a sus hermanos mayores, pero nunca podrán empezar con un equipo menor al de «caballero pobre». La forma en la que un personaje consigue ese equipo puede ser muy variada, desde regalos del señor por méritos propios o de los padres hasta equipo robado, pasando por un generoso mecenas.

Sociedades tribales: Todos los caballeros recién nombrados de las sociedades tribales empiezan como caballeros seguidores.

Sociedades urbanas: Todos los caballeros recién nombrados de las sociedades urbanas empiezan como caballeros seguidores, excepto los équites urbanos, que usan la tabla de Estamento Inicial que hay a continuación.

Ivinios de Hârn: A los personajes de Orbaal se les trata de acuerdo al estamento de su padre. El resto de caballeros ivinios han empezado como siervos y habrán trabajado para llegar a ser caballeros. Por tanto, los caballeros recién nombrados de las sociedades ivinias de Hârn empiezan como caballeros seguidores.

TABLA 8: ESTAMENTO INICIAL

Estamento del padre	Mayor (heredero)	Segundo (repuesto)	Otros (Cuarto +)
Abanderado	Caballero vasallo	Caballero seguidor	Caballero seguidor (-1 riqueza)
Équite	Équite (+1 riqueza)	Caballero seguidor	Caballero seguidor (-1 riqueza)
Équite terrateniente libre	Caballero vasallo	Armígero	Armígero (-1 riqueza)
Armígero	Caballero seguidor	Armígero (-1 riqueza)	Armígero (-1 riqueza)
Caballero seguidor	Caballero seguidor	Armígero (-1 riqueza)	Armígero (-1 riqueza)
Caballero vasallo	Caballero vasallo	Caballero seguidor	Caballero seguidor (-1 riqueza)
Oficial feudal	Como el padre (+1 riqueza)	Como el padre	Como el padre (-1 riqueza)
Sargento	Caballero seguidor	Armígero (-1 riqueza)	Armígero (-1 riqueza)

Equipo

El tipo de equipo con el que empieza tu caballero depende de la riqueza inicial, modificado por los modificadores a la riqueza indicados en la tabla 8: Estamento inicial. El equipo incluye las armas, armadura y caballos que posee. No son las únicas posesiones del personaje, que incluirán un feudo en el caso de caballeros vasallos, además de las posesiones especiales de la tabla de suerte.

Escudero en formación

Armadura de cuero endurecido y yelmo (8 puntos); escudo (6 puntos); espada, lanza, daga.

Armígero

Armadura de cuero endurecido y yelmo (8 puntos); escudo (6 puntos); espada, lanza, daga; poni de guerra.

Caballero pobre

Armadura de cuero endurecido y yelmo con protector nasal (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, acémila.

Caballero normal

Cota de malla y yelmo cerrado (12 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocines, acémila.

Caballero rico

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, poni de guerra, 3 rocines, dos acémilas.

Caballero muy rico

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); armadura de cuero endurecido y yelmo con protector nasal (10 puntos) [la lleva el escudero]; escudo (6 puntos) [lo lleva el escudero]; espada, cinco lanzas, daga; destrero, poni de guerra, cuatro rocines, dos acémilas.

Caballero espectacular

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); armadura de cuero endurecido y yelmo con protector nasal (10 puntos) [la lleva el escudero]; escudo (6 puntos) [lo lleva el escudero]; espada, cinco lanzas, daga; destrero (entrenado para atacar, con barda), poni de guerra, cinco rocines, tres acémilas.

Rasgos de personalidad

Los rasgos de personalidad no indican únicamente cómo es tu personaje, sino en qué dirección avanza la campaña.

Los rasgos de personalidad se determinan a partir de la cultura y religión del personaje. Además, existen provincias y ciudades con influencias marcadas que potencian algunos rasgos específicos.

Asegúrate de subrayar los rasgos específicos de tu deidad y las virtudes caballerescas o de dama gentil. Si se reúnen sus requisitos, se obtienen beneficios importantes en el juego.

Determinación de los rasgos de personalidad

1. Tira 3d6 por cada rasgo de la columna izquierda.
2. Modifica cada resultado por los modificadores religiosos, sumando o restando 3 puntos según sea adecuado.
3. Ajústalo de acuerdo a los modificadores regionales por lugar de nacimiento.
4. Rellena la columna de la derecha con la diferencia de restarle a 20 el valor de la columna izquierda.
5. Si lo deseas, elige un rasgo para que empiece a 16.
6. Reparte 9 puntos adicionales. Ponlos todos en un solo rasgo o repártelo entre varios. Ningún rasgo puede ser mayor de 19.
7. Todas las damas (no caballerías) tienen $-1d6 + 3$ a Valiente.

MODIFICADORES POR RELIGIÓN

Los dogmas religiosos moldean las creencias personales.

Añade +3 a los rasgos indicados. Además, si el valor de cada uno de los rasgos es de 16+, el caballero/a obtiene el bonificador por religión.

AGRIK Cruel, Enérgico, Orgullosa, Temerario, Terrenal
HALEA Enérgico, Generoso, Honesto, Lujurioso, Orgullosa
LARANI Casto, Enérgico, Frugal, Generoso, Modesto
SIEM Arbitrario, Honesto, Orgullosa, Terrenal, Vengativo
PEONI Casto, Clemente, Frugal, Honesto, Justo
SARAJIN Generoso, Honesto, Orgullosa, Sibarita, Temerario

MODIFICADORES DE RASGOS REGIONALES

Las regiones conceden ciertos modificadores. Estos se aplican a todas las culturas del reino. Por ello, por ejemplo, tanto los jarinos como los ivinos de Orbaal tienen Arbitrario +2, Frugal +1, Prudente +1, Suspicaiz +2.

Chybisá: Clemente +1, Enérgico +1, Honesto +1, Justo +1, Suspicaiz +1, Valiente +1

Kaldor: Clemente +1, Confiado +1, Enérgico +1, Honesto +1, Justo +1, Valiente +1

Kanday: Enérgico +1, Modesto +2, Prudente +2, Valiente +1
Melderyn: Arbitrario +1, Modesto +2, Prudente +2, Suspicaiz +1

Melderyn (islas): Enérgico +1, Modesto +2, Prudente +2, Valiente +1

Rethem: Confiado +2, Orgullosa +2, Vengativo +2

Orbaal: Arbitrario +2, Frugal +1, Prudente +1, Suspicaiz +2

Rep. Thardica: Casto +1, Clemente +1, Falso +1, Suspicaiz +1, Vengativo +2

Azadmere*: Lujurioso +1, Enérgico +1, Honesto +2, Sibarita +2

Evael*: Enérgico +2, Espiritual +2, Honesto +1, Prudente +1

Jarinos*: Prudente +2, Egoísta +2 (representa parquedad), Espiritual +1, Frugal +1

* Aunque estas regiones no están pensadas para ser utilizadas para crear personajes, se incluyen para la generación de PNJ o por si alguien quisiera salirse de lo propuesto.



BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Después de determinar tus rasgos modificados, comprueba si tu caballero reúne las condiciones para conseguir una bonificación por religión.

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o superior, aplica las bonificaciones correspondientes:

1. **Agrik:** +1d6 Daño
2. **Halea:** +2 Velocidad de curación
3. **Larani:** +2 Puntos de Golpe, +3 Daño
4. **Siem:** +2 Velocidad, +1 Velocidad de curación
5. **Peroni:** +6 Puntos de Golpe
6. **Sarajin:** +3 Puntos de Golpe, +2 Daño

BONIFICACIÓN POR CABALLERO GENTIL

Solo se aplica a los caballeros/as.

Cuando los seis valores de los rasgos de personalidad caballerescos (Clemente, Enérgico, Generoso, Justo, Modesto

y Valiente) suman 80 o más, el personaje recibe +3 a la armadura.

Si tu caballero reúne las condiciones, marca la casilla de «Bonificación por caballero gentil» y anota el total de la suma que contribuye a la bonificación.

BONIFICACIÓN POR GENTIL DAMA

Solo se aplica a las damas.

Cuando los seis valores de los rasgos de personalidad de gentil dama (Casta, Enérgica, Frugal, Honesta, Modesta y Prudente) suman 80 o más, el nivel de economía del señorío que administra el personaje se considera un nivel superior durante cada fase de invierno.

Si tu dama reúne las condiciones, marca la casilla de «Bonificación por gentil dama» y anota el total de la suma que contribuye a la bonificación.

Pasiones

Las pasiones son ideales y emociones intensas del personaje. Existen pasiones comunes para todos los personajes (lealtad, honor, etc.) y otras especiales adquiridas por el lugar de nacimiento o por experiencias vitales.

PASIONES COMUNES

Tira 3d6 + 4 por cada pasión:

Amor (familia)
Honor
Hospitalidad
Lealtad (señor)

Después de conocer los resultados de las tiradas, puedes cambiar hasta 3 puntos.

PASIONES DE LUGAR DE ORIGEN

Tu lugar de origen indica si los habitantes de ese lugar poseen algún tipo de pasión regional. Para conocer el valor inicial de esa pasión, tira 4d6 + 1.

PASIONES DEL SEÑOR FEUDAL

Cuando un personaje consigue tierras o vasallos a su servicio, adquiere pasiones adicionales.

PREOCUPACIÓN (MIS SIERVOS)

Caballeros o damas con tierras. Se adquiere cuando un personaje posee al menos un señorío y su valor inicial es de 2D6. Esta pasión refleja el interés del caballero por cuidar de sus siervos, de procurarles seguridad y bienestar. Se utiliza cuando surgen conflictos para ayudar a tus siervos frente a los de otro y para dirimir conflictos de terrateniente. Por ejemplo,

puede utilizarse en oposición a Amor (familia) cuando haya escasez de comida.

LEALTAD (VASALLOS)

Señores y señoras: Si el personaje adquiere el estatus de abanderado o superior, consigue una nueva pasión: Lealtad (vasallos), con un valor de 3D6+2.

Además de cuidar de sus siervos, un señor también tiene que responsabilizarse de sus caballeros/as, incluso si el oficio es temporal.

Cuando surge un conflicto en el que hay que dirimir conflictos entre varios vasallos, se usa esta pasión.

PASIONES PARA LOS HIJOS

Los hijos e hijas de los personajes caballeros/as reciben pasiones adicionales. Estos nuevos personajes adquieren las pasiones iniciales comunes, del lugar de origen y las que el personaje ha adquirido durante el juego.

Esta regla afecta a las pasiones iniciales comunes, de lugar de origen y nuevas que hubiera conseguido el padre. Si el padre está vivo, empieza siempre con el valor de la pasión que tuviera este en el momento de creación del nuevo personaje. Para calcularlo, divide entre 4 el valor de las pasiones del personaje (o el que tuviera en el momento de su muerte). El resultado es el número de D6 que el nuevo personaje debe tirar para calcular el valor inicial de esa pasión. Por ejemplo, si el padre tiene la pasión Odio (sajones) 16, entonces $16/4 = 4$. Por tanto, el hijo tira 4d6 para averiguar su propia pasión Odio (sajones).

Características y estadísticas

Las capacidades físicas del personaje se calculan mediante las características y estadísticas.

La creación original de personajes en el manual básico de Pendragón se realiza repartiendo 60 puntos entre las 5 características, con mínimos de 5 y máximos de 18. En su lugar, en el suplemento de *Manual de Damas y Caballeros*, se propone una forma aleatoria, que es la que se incluye a continuación.

Personajes caballero/a:

Tira 3d6 + 4 para TAM
Tira 3d6 + 1 para las demás características.

Personajes dama:

Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE
Tira 3d6 + 1 para DES y CON
Tira 3d6 + 5 para APA

MODIFICADORES CULTURALES

Los pueblos de Hårn tienen modificadores a algunas características, los cuales se añaden tras realizar las tiradas de característica. El resultado total puede superar los máximos establecidos de la generación de personajes convencional.

Hårnica: +3 CON

Ivina: +3 TAM, -3 DES, +3 FUE

Jarina: -3 TAM, +3 DES, -3 APA

Melderyna: +1 DES, +1 CON, +1 APA

Thardica: +1 DES, +2 APA

Estadísticas derivadas

Daño: (TAM + FUE) / 6

Velocidad de curación: (CON + FUE) / 10

Velocidad: (FUE + DES) / 10

Puntos de Golpe totales: CON + TAM

Inconsciente: Puntos de Golpe totales / 4

RASGOS FÍSICOS DISTINTIVOS

El valor de APA determina el número de rasgos distintivos del personaje. Si el valor de APA es alto, los rasgos serán positivos, mientras que si el valor es bajo, el rasgo descriptivo será negativo.

Inventate la descripción de la peculiaridad física que creas conveniente o utiliza la tabla 9: Rasgos físicos, para inspirarte.

TABLA 9: RASGOS FÍSICOS DISTINTIVOS

Apariencia	Número de rasgos distintivos
6 o menos	3
7-9	2
10-12	1
13-16	2
17 o más	3



Resultado D6

Rasgos físicos

1 Pelo	Muy largo, rizado, pelirrojo, rapado, rubio, excesivamente peludo, barba enorme, prematuramente cano, lustroso, calvo, un corte particular, etc.
2 Cuerpo	Encorvado, fornido, jorobado, bastante peludo, alto, delgado, ancho de hombros, estrecho de hombros, muy musculoso, corpulento, achaparrado, piel suave, etc.
3 Expresión	Ojos brillantes, orgullosa, despectiva, altiva, sonrisa agradable, oculta tras la barba, dientes perfectos, adusta, alegre, estrábica, mirada penetrante, etc.
4 Voz	Ceceante, tartamudo, acento exótico, profunda, aguda, nasal, estridente, chillona, musical, potente, suave, fuerte, acento cerrado, etc.
5 Cabeza	Nariz noble, con cicatrices, bronceado, ojos negros, cejas pobladas, ojos profundos, pómulos altos, piel curtida, barba trenzada, orejas grandes, bigote poblado, nariz pequeña, manchas faciales, marca de nacimiento, etc.
6 Extremidades	Piernas cortas, bíceps grandes, un brazo más largo que otro, manos ásperas, uñas largas, manos y brazos peludos, piernas arqueadas, fofo, pies grandes, dedos largos, etc.



Habilidades y habilidades de combate

Tus conocimientos y capacidades para hacer cosas y determinar lo bien que las haces.

Cada cultura determina el valor de las habilidades iniciales del personaje. Además, cada cultura tiene una habilidad propia con reglas personalizadas.

La lista de habilidades está descrita en el Manual de damas y caballeros, pero para quien no lo posea, la descripción de las habilidades culturales se incluye en este documento.

Hombres y mujeres tienen valores diferentes dentro de la misma cultura. Una caballera puede escoger cualquiera de las dos bases.

TABLA 10: HABILIDADES INICIALES HÂRNICAS

Cultura hârnica	Hombre	Mujer
Administración	2	Labores Femeninas
Bailar	2	5
Cantar	2	3
Cazar	2	2
Cetrería	3	2
Componer	0	1
Coquetear	3	5
Cortesía	5	5
Cultura Feérica	1	3
Cultura Popular	2	2
Heráldica	3	1
Industria	-	Labores femeninas
Intriga	3	5
Juegos	3	3
Leer	0	1
Moda	-	5
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	3	2
Percepción	6	5
Primeros Auxilios	10	10
Quirugía	-	9
Reconocer	3	5
Religión	2	2
Romance	4	5
Tocar	2	3
Torneo	5	1
<i>Habilidades especializadas</i>		
Labores Femeninas	-	10
Pericia con Lanza	10	-
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	10	1
Daga	5	3
Equitación	10	3
Espada	10	0
Lanza	Pericia con Lanza	0
Lanza de Caballería	Pericia con Lanza	0
Lanza Larga	Pericia con Lanza	0

TABLA 11: HABILIDADES INICIALES IVINIAS

Cultura ivinia	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	3
Cantar	3	2
Cazar	7	2
Cetrería	2	2
Componer	2	2
Coquetear	2	Encanto nórdico
Cortesía	5	3
Cultura Feérica	2	2
Cultura Popular	4	3
Heráldica	2	2
Industria	-	8
Intriga	2	Encanto nórdico
Juegos	3	3
Leer	2	2
Moda	-	6
Nadar	8	3
Navegación	8	0
Oratoria	3	2
Percepción	10	4
Primeros Auxilios	8	8
Quirugía	-	8
Reconocer	4	4
Religión	2	2
Romance	1	4
Tocar	2	2
Torneo	1	2
<i>Habilidades especializadas</i>		
Encanto Nórdico	-	10
Arma a dos Manos	10	0
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	0
Batalla	5	2
Daga	1	5
Equitación	5	2
Espada	2	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	2	0

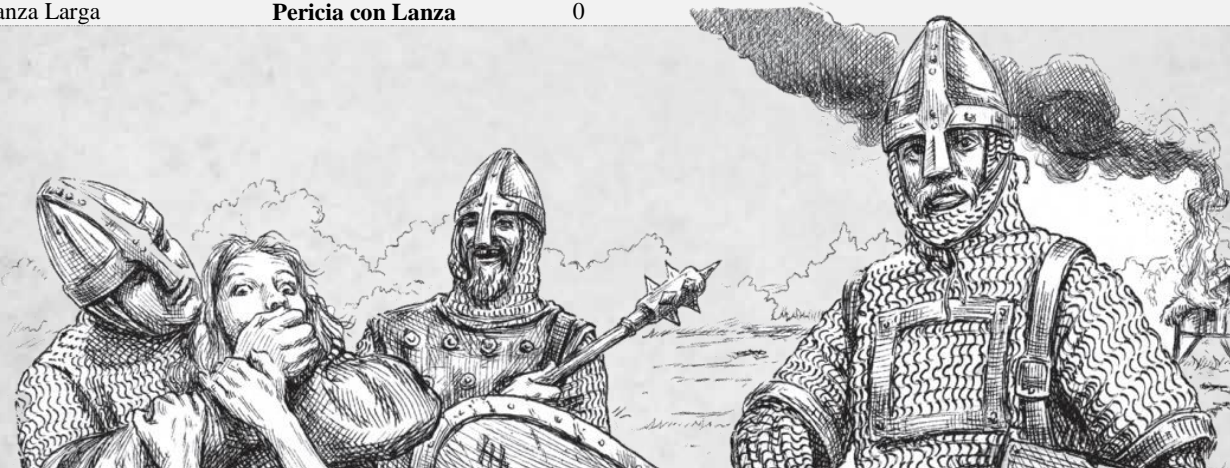


TABLA 11: HABILIDADES INICIALES JARINAS

Cultura jarina	Hombre	Mujer
Administración	2	5
Bailar	2	2
Cantar	2	5
Cazar	Acechar	Acechar
Cetrería	0	0
Componer	0	0
Coquetear	1	1
Cortesía	1	1
Cultura Feérica	10	9
Cultura Popular	5	5
Heráldica	0	0
Industria	-	8
Intriga	0	5
Juegos	2	1
Leer	2	3
Moda	-	2
Nadar	5	4
Navegación	5	1
Oratoria	1	1
Percepción	Acechar	Acechar
Primeros Auxilios	5	10
Quirugía	5	10
Reconocer	2	8
Religión	2	5
Romance	0	1
Tocar	0	0
Torneo	2	1
<i>Habilidades especializadas</i>		
Acechar	15	8
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	0	0
Batalla	5	2
Daga	2	6
Equitación	5	1
Espada	8	0
Gran hacha	6	0
Jabalina	5	0
Lanza	7	1
Lanza de Caballería	1	0
Lanza Larga	8	0

TABLA 12: HABILIDADES INICIALES MELDERYNAS

Cultura melderyna	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	5
Cantar	2	4
Cazar	3	1
Cetrería	2	2
Componer	5	5
Coquetear	Sedución	Sedución
Cortesía	8	5
Cultura Feérica	2	1
Cultura Popular	2	1
Heráldica	3	3
Industria	-	8
Intriga	3	4
Juegos	2	4
Leer	2	2
Moda	-	8
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	2	2
Percepción	5	2
Primeros Auxilios	4	8
Quirugía	-	8
Reconocer	2	2
Religión	1	1
Romance	Sedución	Sedución
Tocar	2	4
Torneo	3	3
<i>Habilidades especializadas</i>		
Sedución	10	5
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	1
Batalla	10	1
Daga	2	3
Equitación	10	3
Espada	10	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	10	0

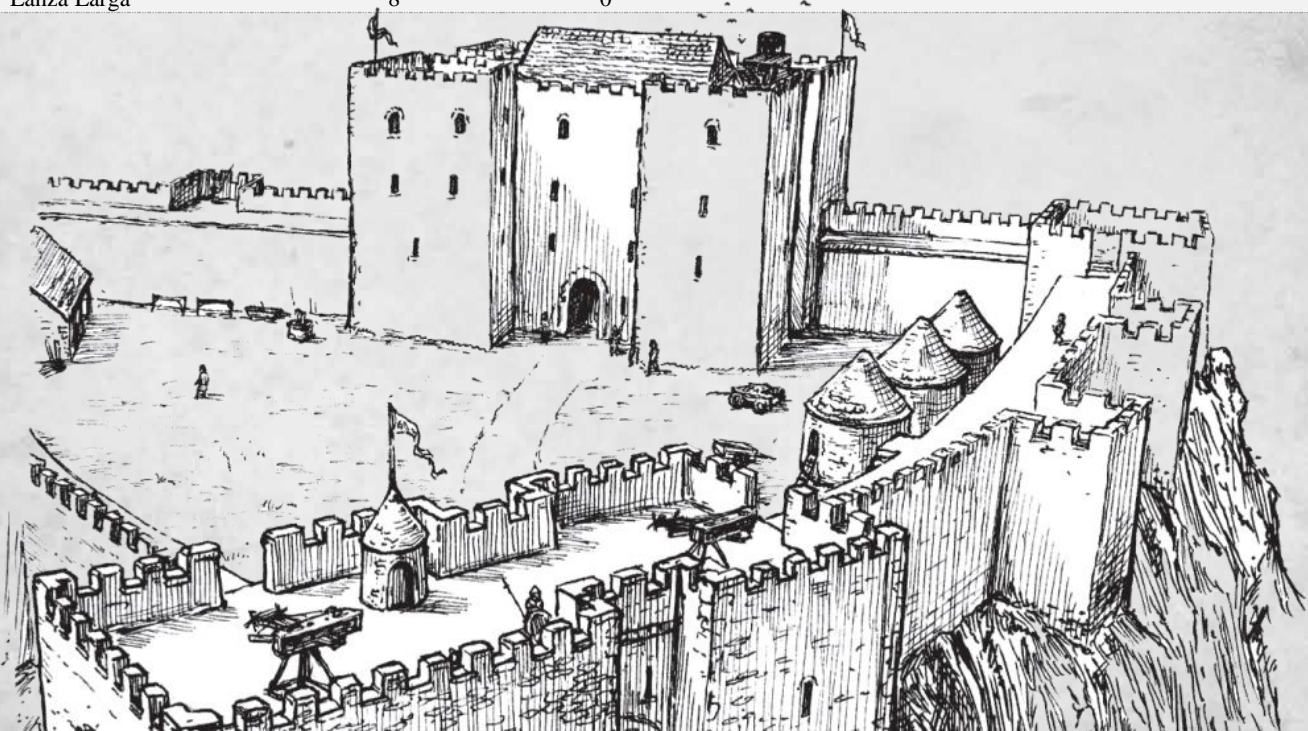
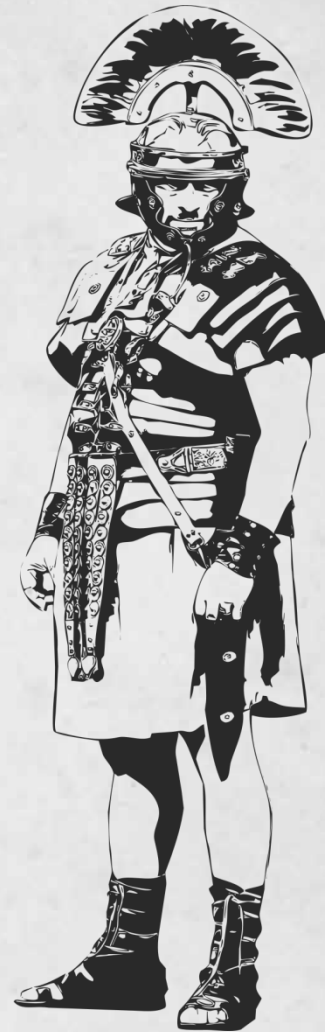


TABLA 13: HABILIDADES INICIALES THARDICAS

Cultura Thardica	Hombre	Mujer
Administración	2	9
Bailar	2	4
Cantar	1	4
Cazar	2	0
Cetrería	2	0
Componer	0	0
Coquetear	2	4
Cortesía	Leyes	Leyes
Cultura Feérica	1	2
Cultura Popular	Leyes	Leyes
Heráldica	5	3
Industria	-	9
Intriga	Leyes	Leyes
Juegos	2	3
Leer	4	2
Moda	-	9
Nadar	2	1
Navegación	0	0
Oratoria	10	3
Percepción	5	3
Primeros Auxilios	8	9
Quirugía	5	9
Reconocer	2	4
Religión	2	2
Romance	4	4
Tocar	1	3
Torneo	2	3
<i>Habilidades especializadas</i>		
Leyes	10	4
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	5	2
Batalla	5	2
Daga	5	5
Equitación	10	2
Espada	8	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	7	0



¿Matrimonios mixtos?

Los diferentes pueblos que pueblan Hâm se han mezclado casi desde el primer momento de las migraciones e invasiones. De hecho, los hânicos tienen mezcla de sangre jarina y de pueblos continentales.

Si quieres crear un personaje cuyo padre y madre son de culturas diferentes, o quizás un personaje que se ha criado en un lugar diferente de donde nació, sigue los siguientes pasos:

1. Datos personales. Haz dos veces este punto, cada una para un progenitor. Elige en cuál de los dos se crió el personaje, y tómallo como «lugar de origen», aunque naciera en otro lugar.

2. Rasgos de personalidad. Determina los rasgos de personalidad con normalidad, aplicando los modificadores de la cultura donde se ha criado. Tira 1D6: 1-3 = Religión del padre; 4-6 = Religión de la madre.

3. Pasiones. Realiza este punto con normalidad, pero apunta las posibles pasiones del lugar de origen establecido.

4. Características y estadísticas. Tira 1d6: 1-3 = Características culturales del padre; 4-6 = Características culturales de la madre.

5. Habilidades. Utiliza la base de habilidades de la cultura donde se ha criado el personaje.

6. Suerte y gloria principal. Utiliza las tablas de la cultura donde se ha educado.

Añade las opciones individuales de habilidad

Una vez que sabemos los valores de las habilidades culturales iniciales, las siguientes pautas sirven para personalizar a nuestro personaje. El reparto de puntos de habilidad es diferente para caballeros/as y damas. Una mujer caballera debe añadir las opciones de caballero, no las de dama.

Hay que tener en cuenta las siguientes limitaciones:

- No se puede subir ninguna habilidad de combate por encima de 15 mediante los puntos de habilidad individuales.
- No se puede subir ningún rasgo de personalidad por encima de 19 mediante los puntos de habilidad individuales.
- No se puede subir ninguna pasión por encima de 20 mediante los puntos de habilidad individuales.
- No se puede subir ninguna característica por encima de los límites raciales.
- Las habilidades cuyo valor inicial es 0 o «-», no se pueden aumentar, excepto las habilidades de combate.

CABALLEROS

El reparto de puntos de a continuación es el mismo que se describe en las páginas 36 y 37 del manual básico de **Pendragón**.

1. Elige una habilidad caballeresca y cambia su valor a 15.
2. Elige tres habilidades que no sean de combate y cambia su valor a 10.
3. Mejora cuatro atributos cualesquiera entre rasgos, características, pasiones o habilidades.
* Si mejoras una **habilidad** o **habilidad de combate**, aumentala en 5 puntos.
* Si mejoras una **característica, rasgo** o **pasión**, aumentalo en 1 punto.
4. Reparte 10 puntos más entre cualquier número de habilidades (no de combate) a tu elección.

DAMAS

1. Elige una habilidad entre Asedio, Daga o cualquier habilidad que no sea de combate y cambia su valor a 15.
2. Elige tres habilidades entre Asedio, Daga o cualquier habilidad que no sea de combate, y cambia su valor a 10.
3. Mejora cuatro atributos cualesquiera entre rasgos, características, pasiones o habilidades.
* Si mejoras una **habilidad** o **habilidad de combate**, aumentala en 5 puntos.
* Si mejoras una **característica, rasgo** o **pasión**, aumentalo en 1 punto.
4. Reparte 10 puntos más entre cualquier número de habilidades que no sean de combate a tu elección.

Peculiaridad familiar

La peculiaridad familiar es una cualidad distintiva por la que se reconoce a los miembros de una familia y se aplica tanto a caballeros como a damas.

Cuando crees un nuevo personaje que no sea heredero de uno anterior, tira 1D20 en la *Tabla 14: Peculiaridad familiar*, luego anota el resultado en el apartado de Peculiaridad familiar, que se encuentra en el reverso de la ficha, y modifica el valor de la habilidad resultante.

Ten en cuenta que el resultado total de la suma puede superar 15, ignorando la regla general.

Si tu personaje es heredero de uno anterior, no realices la tirada, simplemente copia la peculiaridad familiar y suma el resultado al valor de la habilidad.

Si una bonificación se aplica a una de las nuevas habilidades especializadas, añade el modificador a la habilidad especializada.

TABLA 14: PECULIARIDAD FAMILIAR
1D20 Peculiaridad

1	Entusiasta del estatus social (+5 Cortesía)
2	Inclinación espiritual (+5 Religión)
3	Conoce a los siervos (+5 Cultura Popular)
4	Conoce las costumbres feéricas (+5 Cultura Feérica)
5	Bueno con los caballos (+5 Equitación)
6	Voz excelente (+10 Cantar)
7	Vista aguda (+5 Percepción)
8	En la naturaleza como en casa (+5 Cazar)
9	Vivaz (+10 Bailar)
10	Sanador nato (+5 Primeros Auxilios)
11	Encantador por naturaleza (+10 Coquetear)
12	Nunca olvida una cara (+10 Reconocer)
13	Sorprendentemente deductivo (+5 Intriga)
14	Nada como una nutria (+10 a Nadar)
15	Narrador nato (+10 Oratoria)
16	Músico natural (+10 Tocar [todos los instrumentos])
17	Bueno con las palabras (+10 Componer)
18	Creció entre libros (+5 Leer)
19	Bueno con las aves (+10 Ceterría)
20	Inteligente con los juegos (+10 Juegos)



Bonificaciones por el estamento del padre

Algunos estamentos permiten que sus hijos adquieran ventajas adicionales. Busca el estamento del padre en la Tabla 15: Beneficios del estamento del padre y, si aparece en la tabla, añade los beneficios indicados.

De igual manera que sucede con la peculiaridad familiar, el resultado total obtenido tras sumar los beneficios de estamento del padre puede superar los límites generales, tanto en habilidades (15), rasgos (19) y pasiones (20).

Si una bonificación se aplica a una de las nuevas habilidades especializadas, añade el modificador a la habilidad especializada.

TABLA 15: BENEFICIOS DEL ESTAMENTO DEL PADRE

Abanderado	+5 puntos de habilidad, Lealtad (señor) +1, Lealtad (vasallos) aumenta a 10 (si se encuentra por debajo de 10).
Armígero	+5 puntos de habilidad a repartir entre Percepción, Primeros Auxilios y Batalla.
Caballero señor	+2 a Cortesía, Heráldica, Intriga y Batalla.
Clérigo	+5 a Quirugía, Primeros Auxilios, Cultura Popular, Leer y Religión.
Druida	+3 a Quirugía, Cultura Feérica, Primeros Auxilios, Cultura Popular, Leer, Oratoria y Religión (paganismo).
Équite de familia aristocrática	2d6 + 10 £ de dinero extra.
Équite terrateniente	1D6 + 5 £ y +5 puntos de habilidad, divididos entre Heráldica, Intriga y Batalla.
Guerrero famoso	+3 a Cultura Popular.
Hombre de armas	-5 a Equitación.
Jefe de clan tribal	+5 puntos de habilidad, Lealtad (señor) +1, Lealtad (vasallos) aumenta a 10 (si actualmente se encuentra por debajo de 10).
Líder de milicia	+3 a Batalla.
Oficial feudal – Adjunto	Igual que el oficial en cuestión.
Oficial feudal – Alguacil	+5 a Administración.
Oficial feudal – Almirante	Habilidad especializada: Marinero 10 * (Se usa para Navegación así como para las tiradas que se hagan para dirigir embarcaciones navales más grandes. Ver «Habilidades y habilidades de combate nuevas»).
Oficial feudal – Canciller	+5 a Cortesía.
Oficial feudal – Castellano	+5 a Asedio.
Oficial feudal – Chambelán	+5 a Leer.
Oficial feudal – Condestable	+5 a Batalla.
Oficial feudal – Guardabosques	+5 a Cazar.
Oficial feudal – Justiciar	+2 a Justo.
Oficial feudal – Mariscal	+3 a Batalla y Asedio.
Oficial feudal – Mayordomo	+5 puntos de habilidad, a dividir entre Cortesía y Administración.
Oficial feudal – Sheriff	+5 a Cultura Popular y Justo.
Oficial tribal – Consejero	+2 a cualquier habilidad normal, +2 a Cortesía.
Oficial tribal – Copero	+2 a Administración, +2 a Cortesía.
Oficial tribal – Caballerizo	+3 a Equitación, +2 a Cortesía.
Oficial tribal – Señor de la guerra	+3 a Batalla, +2 a Cortesía.
Oficial urbano – Comandante de guarnición	+5 a Batalla.
Oficial urbano – Ingeniero jefe	+5 a Asedio.
Rey tribal	+5 puntos de habilidad, divididos entre Heráldica, Intriga y Batalla.



Suerte y Gloria inicial

Posesiones personales que aportan algo al trasfondo del personaje.

Tablas de suerte

Los personajes caballero/a pueden tirar una vez en la tabla de suerte correspondiente a su cultura, mientras que todas las damas tiran en la misma tabla.

OBJETOS ESPECIALES PARA LAS TABLAS DE SUERTE

Los resultados de la tabla representan objetos raros y especiales que aportan información al trasfondo del linaje del personaje, como reliquias familiares, que se heredan de padre/madre a hijo/a. Es por ello que tan sólo se tira una vez por género del linaje (una tirada de caballero/a y otra para damas) y no por cada personaje creado.

Objetos maravillosos

Algunos de los objetos de las tablas de suerte son sobrenaturales, pero los caballeros tienden a describirlos como fantásticos, maravillosos, mágicos, milagrosos, etcétera.



TABLA 16: SUERTE HÂRNICA

1d20	Resultado
1	Dinero: 30 £ en antigua moneda corania.
2	Dinero: 3d6 + 15 £ en antigua moneda corania.
3	Dinero: 8d6 coronas de oro khuzanas. Cada una tiene un valor de 320 denarios).
4	Ganso maravilloso: Pone huevos de oro que da al señorío 1 £ cada año. Tira 1d20 cada invierno: 1-3, Muere; 4-6, Nace un ganso con las mismas cualidades.
5	Cinturón para espada: Las tiradas de DES para permanecer de pie se superan automáticamente.
6	Gata maravillosa: Mantiene libre de plagas el señorío: añade 1 £ por año a los ingresos anuales. Tira 1d20 cada invierno: 1-3, Muere; 4-6, Nace un gatito que al crecer tendrá las mismas cualidades.
7	Anillo maravilloso de escuchar: Concede +2 a Percepción.
8	Silla de montar fantástica: Concede +4 a Equitación para permanecer en el caballo.
9	Lanza sagrada: Añade un modificador de +2 al valor de la habilidad de Lanza, hasta que se rompa. Se puede reparar si se recuperan los trozos y se gasta 1 £.
10	Espada de bronce antigua: Añade un modificador de +2 a la habilidad de Espada, pero tiene una hoja débil. En combate no se considera una espada en lo relacionado a romperse. Valor intacta = 2 £, rota = 0 £. Un herrero la puede reparar por 2 £.
11	Escudo maravilloso. Larani: Aumenta en +4 el umbral de Herida Grave si el valor de Espiritual es 16 o más. Peoni: Aumenta en +4 el umbral de Herida Grave si el valor de Espiritual es 16 o más.
12	Herraduras maravillosas: Aumenta en +5 la velocidad de los caballos. Si se falla una tirada de equitación, se pierde una herradura y el beneficio. La herradura se puede encontrar buscando en el lugar que se perdió y superando una prueba de Percepción.
13	Canción de batalla: Conociste a un grupo de silvanos que te enseñaron una canción. Si superas una tirada de Cantar, todos los aliados que la escuchen obtienen un +3 a Enérgico y otro +3 a Valiente.
14	Jubón maravilloso: Si al recibir una Herida Grave superas una tirada de Amor (familia), reduce el daño a un punto menos de lo necesario para tener una Herida Grave. Con un éxito crítico se recibe la mitad del daño. Después, tira 1d20: 1-15 indica que el jubón pierde su magia.
15	Larani: Astilla de Hyvrik: Añade +3 a Espiritual. Peoni: Pelo de la crin de Cryx: Añade +3 a Equitación.
16	Larani: Diente de Orthas: Grita «¡Larani!» y haz una tirada de Amor (Larani). Si tienes éxito, todos los adoradores de Agrik y Morgath están obligados a realizar una tirada de valor (si fallan, huyen); además, antes de esa tirada, quien grita puede restar al valor de Valiente de los objetivos hasta un total de 20 puntos (esto es, un enemigo recibe -20, dos reciben -10, veinte reciben -1, etcétera). Peoni: Fragmento del cuerno de Maermal: Permite conseguir un éxito crítico automático en Frugal. Después, tira 1d20: 1-5, indica que la margarita se marchita y el relicario pierde sus efectos. Se puede usar una vez al día.
17	Larani: Plegaria a Ambrathas: Superar una tirada de Espiritual con éxito hace que se abra la puerta de una celda. Incluso si no tiene la reliquia con él. Peoni: Mechón de cabello de Yselde: Permite conseguir un éxito crítico automático en Casto. Después, tira 1d20: 1-5, indica que las azucenas se marchitan y el collar pierde sus efectos. Se puede usar una vez al día.
18	Caballo de batalla hodiri: Inflige 7d6 de daño.
19	Caballo de batalla y un caballo de paseo de Dyria (palafren).
20	Destrero.

TABLA 17: SUERTE IVINIA

1d20 Resultado

1	Dinero: 15 £ en piedras preciosas.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en antigua moneda corania.
3	Dinero: 5d6 £ en anillos de oro.
4	Capa de plumas de cuervo: Una vez por combate concede al portador +1d6 + 2 Puntos de Golpe. Al quitársela, debe realizar una tirada de CON. Si falla, realiza una tirada de envejecimiento. Si alguien duerme con ella puesta, esta se desintegra.
5	Botas mágicas de ciervo: Requieren un turno para activarse y conceden al portador +4 a la Velocidad.
6	Vara mágica de sueño: Al golpear a una persona, esta debe hacer una tirada de Enérgico o quedarse dormida. Usa la habilidad de Espada o Hacha para atacar. Solo se permite un golpe por objetivo.
7	Cuerno de Deanaal: Concede +3 a Cazar cuando se lleva a una cacería.
8	Manta cantora: Al dormir con ella, permite despertarse cuando acontece cualquier peligro y añade un +5 a las tiradas de Enérgico si hay peligro cerca.
9	Vendaje familiar: Si se supera una tirada de Amor (familia), cura 1d6 + 1 puntos a un familiar cercano o 1d3 sobre uno mismo (este es el único momento en que alguien se puede aplicar primeros auxilios a sí mismo). Hay que lavarla para poder volver a utilizarla.
10	Cinturón de vitalidad: Añade +3 a Enérgico y +2 a APA.
11	Yelmo khuzdul: +1 a la armadura y +3 a Percepción.
12	Hacha de Bronwyne: Si se supera una tirada de Amor (familia) en un combate, añade 8 puntos de protección.
13	Mandoble o gran hacha de Lunraal (a elección): +1 al daño. Si se supera una tirada de Temerario, niega en -5 los efectos de luchar desde el suelo contra oponentes montados. Realiza esta tirada una vez por oponente.
14	Marca de la lanza: Concede +2 a cualquier tirada de combate, así como +4 a Arbitrario y +4 a Cruel.
15	Marca del martillo: Concede +2 a Enérgico y +2 al daño.
16	Instrumento (arpa) de Ealsyn: Concede +5 a Tocar (arpa).
17	Juego de damas de marfil: Concede +5 a la habilidad de Juegos del propietario para todos los juegos y +10 si usa estas damas.
18	Ungüento menor de Eynwif: Concede +1d3 + 3 de curación. Después tira 1d20: 1-4 significa que se acaba.
19	Ungüento superior de Eynwif: Concede +2d6 + 3 de curación. Después tira 1d20: 1-10 significa que se acaba.
20	Botas de verticalidad: Conceden +5 a DES mientras se llevan puestas.

TABLA 18: SUERTE JARINA

1d20 Resultado

1	Botín antiguo: Vajilla de Azedmere por valor de 15 £.
2	Botín antiguo: Plata fundida por valor de 3d6 + 5 £.
3	Botín antiguo: Monedas coranias antiguas por valor de 5d6 £.
4	‡ Tatuaje mágico de Sereniel: Si empleas una ronda en activarlo, añade +2 a la armadura.
5	‡ Tatuaje mágico de asiri: Si empleas una ronda en activarlo, añade +3 a Jabalina.
6	‡ Tatuaje mágico de Sweldre: Si empleas una ronda en activarlo, añade +3 a DES.
7	‡ Tatuaje mágico de aulamithri: Si empleas una ronda en activarlo, añade +3 a Percepción.
8	‡ Tatuaje mágico de elmithri: Si empleas una ronda en activarlo, añade +10 a Nadar.
9	‡ Tatuaje mágico de Ilvir: Si empleas una ronda en activarlo, añade +5 a Lujurioso.
10	‡ Tatuaje mágico de Araka-Kalai (serpiente): Si empleas una ronda en activarlo, reduce el Costo del objetivo en 5.
11	Antiguo brazalete de oro con una serpiente: Si se supera una tirada de Terrenal, añade +2 a la armadura y +2 a Cruel; valor de 5 £.
12	Capa de piel de nutria: No se deteriora, concede +3 a APA.
13	Hacha maravillosa de pedernal: Inflige +2 de daño, pero se rompe cuando el usuario inflige 30 puntos de daño o más. Después, un trozo del «pedernal de la suerte» concede +1 a la armadura.
14	Lágrima de ilsiri: Concede +5 APA.
15	Poni de guerra, entrenado solo para el propietario: Le concede al propietario +5 a Equitación.
16	Poni de las Tierras Altas, rocín: Montado en él, nunca se pierde el camino.
17	La lanza larga Terebrante: Contra cualquier armadura (salvo escudos), la lanza inflige +3 puntos de daño adicional.
18	Jabalina de la suerte: Concede +5 a la habilidad de Jabalina a cualquier picto que la lance.
19	Poción curativa: Concede +2d6 a curación. Tira 1d20: 1-7 significa que se agota.
20	Cadena de hierro maravillosa: Cuando se lleva puesta, concede 3 puntos de armadura, pero también provoca -3 a DES.



TABLA 19: MELDERYNA

1d20	Resultado
1	Dinero: 20 £. En antiguas monedas coranias.
2	Dinero: 3d6 + 15 £ en antigua moneda corania.
3	Dinero: 6d6 coronas de oro khuzanas. Cada una tiene un valor de 320 denarios).
4	Antiguo yelmo adornado de Selina: Concede +2 a APA mientras se lleva puesto, vale 10 £.
5	Arpa fantástica de Dulcia: Concede +3 a Tocar (arpa).
6	Escudo de la Dama de los Paladines maravilloso: Concede 10 puntos de protección por escudo, pero -2 a Equitación.
7	Silla de montar mágica: Concede +4 a las tiradas de Equitación para permanecer en el caballo.
8	Capa de piel y de brocado: Vale 2 £, nunca se deteriora y concede +2 a APA.
9	Sabueso incansable: Concede +3 a Cazar y siempre encuentra el camino de regreso a casa, esté solo o con su dueño. Durante la Fase de invierno, tira 1d20: 1-3, el perro muere; 4-6, tiene un cachorro como él.
10	Mastín leal, perro de pelea: Ver «Perro excepcional», página 220 de Pendragón . Durante la Fase de invierno, tira 1d20: 1-3, el perro muere; 4-6, tiene un cachorro como él.
11	Tomo de Hyn-Aelory: Se debe superar una tirada de leer tras consultarlo. Con un éxito, añade +3 a Componer y +3 a Oratoria.
12	Biblia de Perelyne: Se debe superar una tirada de leer tras consultarlo. Con un éxito, añade +3 a Religión y +3 a Espiritual.
13	Yelmo del Valamion: Los oponentes de su portador deben superar una prueba de Valiente con -5: si falla, huye. Sólo funciona con enemigos humanos.
14	Anillo de Halea: Al superar una tirada de Honesto, su objetivo recibe -5 a Casto.
15	Antiguo anillo de Ambrathas: Concede +2 a la armadura, pero también +5 a Temerario.
16	Cinturón de Tania: Concede +3 a la habilidad Seducción.
17	Un caballo de batalla y un corcel.
18	Caballo de batalla hodiri con barda.
19	Destrero.
20	Caballo reksynio.

TABLA 20: REPÚBLICA THARDICA

1d20	Resultado
1	Dinero: 20 £. En antiguas monedas coranias.
2	Dinero: 3d6 + 10 £ en antigua moneda corania.
3	Dinero: 6d6 coronas de oro khuzanas. Cada una tiene un valor de 320 denarios).
4	Escudo de Thalia: Ofrece protección completa aun cuando no se tiene éxito en la tirada de ataque, en el caso de pifia e incluso contra hachas. Sin embargo, su uso otorga -5 a DES.
5	Tomo de Shea-al-Aecor: Si al leerlo, se supera una tirada de Leer, concede +3 a Quirurgia.
6	Instituciones de los Vaenya, un libro sobre leyes: Si al consultarlo, se supera una tirada de Leer, concede +3 a Leyes.
7	Pulsera de Yselde: Concede +3 a Casto y +2 a APA; vale 2 £.
8	Plumas para casco: Concede una protección de +1 a la armadura para cualquier yelmo.
9	Gladius (espada corta) de San Perelyne: -2 a la habilidad de Espada (porque es corta), pero aumenta el daño +1d6 +3.
10	Gran escudo rectangular coraniano: Tiene 8 puntos de protección, pero -3 a DES y -3 a Equitación.
11	Prescripción de Harbraen, una medicina: Aplicar este unguento añade 5 Puntos de Golpe, superando los PG máximos hasta que se recibe daño. Después tira 1d20: 1-3 indica que se acaba la medicina.
12	Medicina de San Ambrathas: Cuando se aplica, cura 2d6 puntos de golpe. Después tira 1d20: 1-4 significa que la medicina se acaba.
13	Medicina curativa de Hyn-Aelori: La aplicación de este unguento se considera un éxito automático en Quirurgia. Después tira 1d20: 1-5 indica que la medicina se acaba.
14	La medicina milagrosa de Tirrala: La aplicación de este unguento cura 3d6 + 10 puntos de golpe. Después tira 1d20: 1-10 significa que el unguento se acaba.
15	Jubón fantástico de Selina: Añade +1 a la armadura y, si al recibir una Herida Grave, se supera una tirada de Valiente cancela los requisitos quirúrgicos por la herida, aunque el daño permanece.
16	Relicario de Agrik: Si se supera una tirada de Lealtad (señor), concede +1 a cualquier rasgo. Se puede usar una vez al día.
17	Tres hilos de la túnica de Larani: Cada uno de estos hilos concede +2 a Lealtad (señor), +2 a las tiradas de Espiritual y +1 a la armadura. Tras una batalla en la que se usan como armadura, tira 1d20: 1-5 significa que uno de los hilos queda inservible.
18	Caballo de batalla hodiri negro con barda.
19	Caballo de batalla y caballo de palafrén.
20	Destrero.

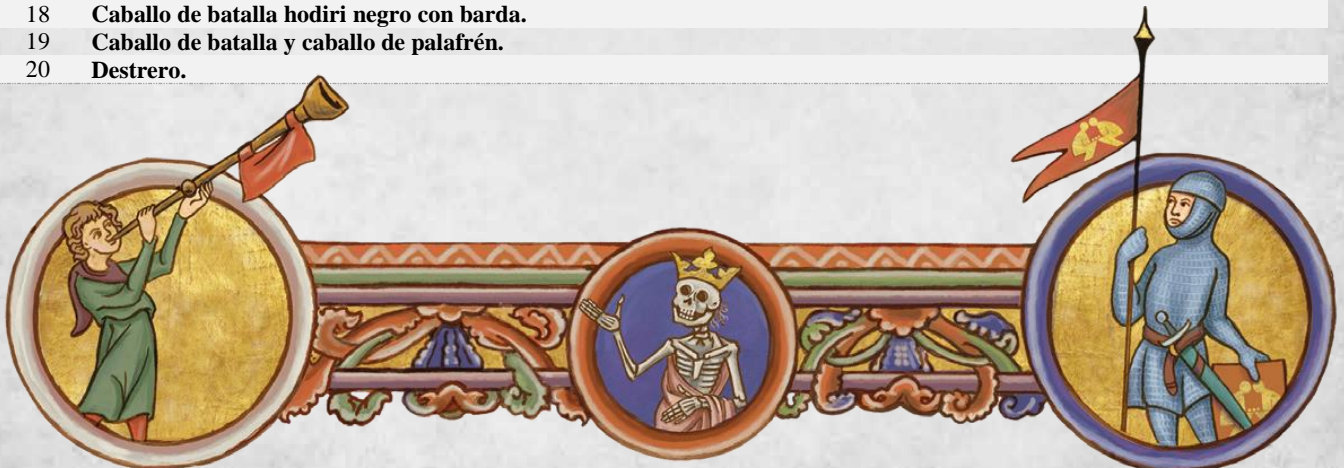


TABLA 21: SUERTE DE LAS DAMAS

Un objeto marcado con * se considera una joya maravillosa. Estos objetos pueden tener cualquier forma, pero normalmente suelen ser joyas u objetos de vestir complementarios de calidad. Tienen un valor de 1d6 + 1 £.

1d20 Resultado

1	Realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas.
2	Antorcha de Manrasha: Se apaga y enciende a una orden de su dueño. Además, realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas. Caja de perlas fantástica: En su interior hay 100 perlas que se reproducen, engendrando más perlas. Si en algún momento la caja contiene menos de 100 perlas, pierde su magia, aunque las perlas en su interior mantienen su valor. Cada vez que saques una perla, tira 1d20: 1-5, indica que se han sacado demasiadas perlas y no se crearán más. Cada perla tiene un valor de 120 d.
3	Aguja de Belsirasin: Utilizar esta aguja hace que la ropa vieja tenga la calidad de ropa nueva. Se ganan 2 £ al año a causa del ahorro en ropa. La aguja tiene voluntad propia y cada Fase de Invierno hay que tirar 1d20: 1-2, significa que desaparece, pero si en la siguiente Fase de invierno se supera una tirada de Percepción, se vuelve a encontrar.
4	Rueca de Maermal: Utilizar esta rueca hace que el trabajo cunda más y la lana fabricada tenga más duración: concede 1 £ al año.
5	Tijeras de Elomia: Los cortes realizados con estas tijeras nunca desaprovechan un trozo de tela. Durante la Fase de Invierno, haz una tirada de Prudente y, si tienes éxito, concede 1d3 £ ese año.
6	Tocado o hennin maravilloso: Nunca pasa de moda, aunque su popularidad aumenta o disminuye de año en año. Añade +1d3 + 1 a APA.
7	Arpa de Dulcia: Proporciona +2 a Música y a Orgullosa, vale 2 £. Además, realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas.
8	Cadena de Elomia: Un collar que, cuando se lleva puesto, concede +2 a Oratoria y +2 a Tocar (arpa) y +4 al Vengativo. Además, realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas con un +2.
9	Realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas sin modificadores y una vez adicional con un +5.
10	Joya de Selina*: Añade +1d3 + 1 a APA al lucirla.
11	Joya de Valamin*: Añade +1d3 + 1 a Frugal al lucirla.
12	Joya de Yselda*: Añade +1d3 + 1 a Casta al lucirla.
13	Joya de las Buscadoras*: Añade +3 a Honesta. Además, quien porte esta joya puede intentar averiguar si otra persona dice la verdad. Para ello, realiza una tirada de Honesta con +7 (total +10). El objetivo no tiene que saber si sus palabras son falsas para que el portador sienta la falsedad.
14	Trotón rápido: Se trata de un palafrén con Velocidad 10, entrenado para que la amazona se suba a él y cabalgue fácilmente.
15	Perra de Ilvir: Esta perra de caza pertenece a un linaje que ha pasado de generación en generación en tu familia. Una vez al año tiene una camada y, en cada una de ellas, uno de sus cachorros es especial. Tira 1d6 para saber el tipo de perro que da a luz ese año: 1-2 Perro de caza (añade +1d6 a Cazar); 3- Perro pastor (añade +1d6 a las tiradas de Administración de la Fase de invierno); 4- Perro de pedigrí (cada uno vale 1 £ y 1 da punto de Gloria al año); 5- Perro guardián (añade +1d6 a Percepción); 6- Perro de guerra (tiene una habilidad de Ataque de 17, daño 3d6 y 16 PG); Tira 1d6 cada año por cada perro que poseas: con un 1, el perro muere, se pierde o lo roban. Los modificadores se tiran para cada cachorro nacido.
16	Amuleto de Thalia: Durante la Fase de invierno, tira 1d6 para conocer sus propiedades para el año venidero: 1-3 Añade +1d6 + 1 a Administración; 4-6 Añade -1d6 a Administración.
17	Vendaje de Tirrala: Cuando se utiliza para vendar una herida, cura los puntos de golpe que sean necesarios hasta alcanzar 10 PG. Después de cada uso debe lavarse cuidadosamente, secarse al sol y enrollarlo con un éxito en una tirada de Primeros Auxilios. El vendaje queda inservible si se falla la tirada.
18	Peine de Tania: Una vez al día, peinarse con este peine añade +1d6+1 a APA, hasta la medianoche. Además, realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas con un +5.
19	Realiza una tirada en la tabla de Sustancias Maravillosas sin modificadores y una vez adicional con un +10.
20	

En las tablas de suerte hay términos que se usan para diferenciar sus orígenes y su funcionalidad.

Maravilloso: Estos objetos evocan asombro, admiración y sorpresa. Pueden ser sobrenaturales, pero a menudo no lo son. Su aspecto o fabricación son suficientes para inspirar y embelesar. Por ello, los libros y las medicinas se consideran maravillosos.

Mágico: Durante el proceso de fabricación de estos objetos se han utilizado artes arcanas que, como resultado, consiguen efectos sobrenaturales.

Milagroso: Los objetos milagrosos han sido claramente imbuidos por el poder de un dios, semidios, directamente o canalizando sus poderes a través de uno de sus seguidores.

Los objetos marcados con este símbolo † requieren de gestos o palabras para activar su poder maravilloso, como un baile o

un cántico. Si lo distraen, lo hieren, etcétera, no funcionará. Su uso siempre es evidente.

La mayoría de la gente, incluidos los caballeros/as, no conocen nada sobre la magia o no les gusta. Cuando alguien vea por primera vez que un personaje utiliza magia o un objeto mágico, se volverá precavido hacia el usuario. Repetirlo hace que quienes lo vean se pongan nerviosos y recibirán un rasgo dirigido de Suspica hacia el personaje. Para terminar, hay objetos que únicamente funcionan para una religión en particular

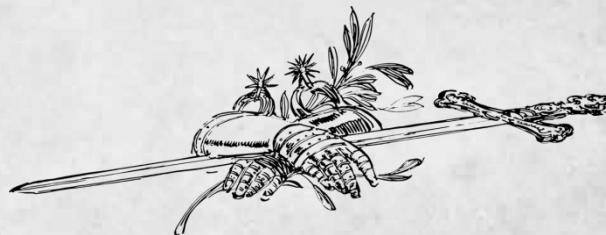


TABLA 22: SUSTANCIAS MARAVILLOSAS

El aspecto y forma de las sustancias maravillosas es diverso, desde un líquido en el interior de una redoma hasta una pequeña bolsa llena de polvos, pasando por ungüentos en potes de cerámica. La dama puede hacer una de estas sustancias cada año superando una tirada de Industria. El conocimiento de cómo preparar la sustancia se hereda de madre a hija. (Nota. Las reglas de uso de Sustancias maravillosas las he modificado. Las originales se pueden encontrar en la página 65 del *Manual de Damas y Caballeros*).

1d20 Resultado

1	Cerveza roja con miel: Beber esta cerveza actúa como un éxito automático en Quirurgia.
2	Lágrimas de Belsirasin: Beber este líquido actúa como un éxito en Quirurgia si se supera una tirada de Clemente.
3	Pomada de berilik: Cura 4 puntos de golpe.
4	Agua de elmithri: Cura 6 puntos de golpe.
5	Ungüento de jhalasta: Cura 8 puntos de golpe.
6	Curación de Kithyl: Cura 1D6 puntos de golpe.
7	Curación de Lavaryctia: Cura 1D6+1 puntos de golpe.
8	Curación de Olrui: Cura 2D6 puntos de golpe.
9	Poción de Peoni: Cura 2D6+3 puntos de golpe.
10	Ungüento de Quessel: Si el curador aplica el ungüento durante toda la semana, cura todas las heridas. El curador realiza una tirada de Terrenal en lugar de Quirurgia.
11	Perfume de Halea: Induce sentimiento de amor. +2d6 a Lujurioso.
12	Zumo de Sereniel: Concede más energía. +2d6 a Enérgico.
13	Gotas de frugalidad de Maermal: Induce sobriedad. +2d6 a Frugal.
14	Ungüento de hreyochor: Induce sentimientos amorosos. +2d6 a Lujurioso.
15	Líquido de Sweldre: +2d6 a Generoso.
16	Incienso de Save-K'nor: +2d6 a Prudente.
17	Gotas de la verdad: +2d6 a Confiado.
18	Bilis de Pameshlu: +2d6 a Egoísta.
19	Sudor de Agrik: +2d6 a Temerario.
20	Cuerno de beber de marfil: +2d6 a Perezoso.
21	Sangre de macho cabrío: Al ingerirse, inflige 1d6 puntos de daño inmediatamente.
22	Sangre de macho cabrío concentrada: Al ingerirse, inflige 1d6 + 2 puntos de daño inmediatamente.
23	Veneno de áspid: Al ingerirse, inflige 2d6 puntos de daño inmediatamente.
24	Licor de Doshenkana: Al ingerirse, inflige 3d6 puntos de daño inmediatamente.
25	Veneno de dragón: Al ingerirse, inflige 1 punto de daño al día hasta que se aplique Quirurgia con éxito.
26	Veneno de Leortevald: Al ingerirse, inflige 3 puntos de daño al día hasta que se aplique Quirurgia con éxito.
27	Lágrimas de Naveh: Esta sustancia maravillosa tiene una potencia de 3d6, que se recalcula cada vez que se usa. Al ingerirse, ataca la CON con su potencia. Éxito = La víctima sufre Melancolía (ver Pendragón , página 91).
28+	Sangre de Morgath: Esta sustancia maravillosa tiene una potencia de 3d6, que se recalcula cada vez que se usa. Al ingerirse, ataca la CON con su potencia. Éxito = La víctima se vuelve loca (ver Pendragón , página 91).

Gloria

Un personaje comienza con una Gloria inicial igual a la suma de la Gloria inicial base, la Gloria del estamento del padre y la Gloria por la ceremonia de investidura de caballero.

GLORIA INICIAL BASE

La Gloria inicial base es aquella heredada de sus padres. Este número se calcula deduciendo el 10% de la Gloria del padre/madre en el momento de la muerte o cuando el personaje es nombrado caballero/a. Si no se conoce, tira 6d6 + 150 y suma esa cantidad.

TABLA 23: GLORIA HEREDADA POR ESTAMENTO DEL PADRE

Estamento del padre	Gloria heredada
Abanderado	100 + (años en el cargo × 10)
Bailio	100
Barón	Barón 150 + (años en el cargo × 20)
Conde	Conde 150 + (años en el cargo × 40)
Duque	Duque 150 + (años en el cargo × 60)
Jefe de clan	100 + (años en el cargo × 10)
Oficial feudal	50 + (años en el cargo × 10)
Oficial urbano	100 + (años en el cargo × 20)
Rey Tribal	100 + (años en el cargo × 20)

1000 puntos de Gloria por la ceremonia de investidura de caballero

Conseguirás 1000 puntos Gloria al empezar el juego o poco después, cuando tu personaje sea nombrado caballero.

GLORIA DEL ESTAMENTO DEL PADRE

Si el padre/madre ostentó en algún momento un título de señor o un cargo de oficial, calcula cuánta gloria adquirió y deduce el 10% de ese total, sumando la cantidad calculada a la Gloria inicial. Para averiguar al azar el número de años que ostentó dicho cargo, tira 6d6.



La parte de atrás de la hoja de personaje

Esta es otra información útil del personaje.

Escudero o doncella

Anota el nombre, la edad y las habilidades de tu escudero o de tu doncella.

Equipo

Apunta el valor de tus ropas, el equipo personal y cualquier objeto importante. Indica qué caballo carga tu equipo o el equipo que se encuentra en tu casa.

Caballos

Estos son algunos de los caballos de tu personaje. Anota las estadísticas de tus mejores caballos de guerra, tu caballo personal, el de tu escudero y cualquier otro caballo que tenga relevancia.

Riqueza y posesiones

Cualquier objeto valioso o significativo y cualquier riqueza que posea el personaje se anota en este espacio. Diferencia la cantidad de dinero que llesves encima donde pone «Dinero en efectivo».

Si tu personaje tiene tierras, anota su nombre aquí.

Favores: A lo largo de las aventuras de tu personaje, tendrá que hacer o pedir favores a personajes importantes. Anota el nombre del PNJ y si es el PNJ o el personaje el que debe un favor.

GLORIA ANUAL

Este espacio ayuda a calcular la Gloria anual que tu caballero consigue durante la Fase de Invierno. Recuerda actualizarlo cuando cambien tus rasgos y pasiones, la bonificación por religión o caballero gentil, etcétera.

Rasgos de personalidad: Anota cada rasgo que tenga un valor de 16 o más y suma dichos valores.

Pasiones: Anota cada pasión que tenga un valor de 16 o más y suma dichos valores.

Posesiones: Tu personaje consigue 1 punto de Gloria por cada libra (£) de valor y 1 punto de Gloria por VD (valor de defensa) de sus posesiones. La Gloria máxima que se puede conseguir por posesiones de tierras es 100 por año.

Calidad de mantenimiento: Tu personaje consigue 1 punto de Gloria igual a la cantidad de dinero extra que gasta en mantenimiento.

Caballero gentil: Si la suma de los rasgos de caballero gentil iguala o supera 80+, gana 100 puntos de gloria anuales.

Gentil dama: Si la suma de los rasgos de gentil dama iguala o supera 80+, gana 100 puntos de gloria anuales.

Religión: Si todos los rasgos de la religión profesada por el personaje tienen un valor de 16+, gana 100 puntos de gloria anuales.

Gloria total: Suma los números anteriores y anota el total. Esta es la Gloria que recibes cada invierno.

HISTORIA FAMILIAR Y EVENTOS CLAVE

Aquí se anotan los años en los que existen acontecimientos importantes como el año de nacimiento, el año que es nombrado caballero, etc., pero no sus hazañas, batallas y aventuras.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Aquí se anotan los eventos y hazañas importantes del personaje, como por ejemplo, participar en una batalla, asistir a la coronación de un rey o salvar al hijo de una condesa del ataque de un grifo. Indica el año del evento, una breve descripción, la gloria ganada en el suceso y el total de la gloria después de sumar esa cantidad.

Experiencia previa

No todos los caballeros/as son armados cuando cumplen la mayoría de edad o quienes ya fueron armados anteriormente.

No se recomienda concederle experiencia previa a tu primer personaje, ya que conseguir gloria y experiencia es algo que quien juega por primera vez a Pendragón debe adquirir poco a poco.

Excepción: Un escudero que no consiguiera los requisitos o aprobación de su señor para ser nombrado caballero a los 21 años habrá adquirido gloria y experiencia adicional como escudero. Estos personajes tendrán más de 21 años, por lo cual se debe ajustar la fecha de nacimiento y todas aquellas relacionadas con ella. Anota en el espacio de «Historia» los eventos que hicieron que ganara esa gloria adicional.

Experiencia anual

La forma de conseguir gloria previa es utilizando las reglas de «fuera de la historia», es decir, jugando aventuras en solitario o mediante la experiencia anual de la Fase de invierno. Adicionalmente, pueden haber participado en acontecimientos.

Específica de la historia

Hârno tiene un suplemento como La Gran Campaña de Pendragón en la que se especifican las batallas e importantes sucesos del entorno de juego, de modo que si se quiere anotar algún tipo de evento importante, será el directo/a de juego quien deba buscar información adecuada en el Hârnext, como por ejemplo una batalla durante la Guerra Kuseme (año 712) o haber asistido al funeral del rey Alegar de Orbaal (año 714). En una batalla se puede conseguir desde 60 de gloria hasta 360 o incluso 700 si es una especialmente importante, mientras que en una boda o funeral se puede conseguir 20, 50 o incluso 100 si es alguien con especial relevancia, como la coronación de un Pendragón. Sin embargo, si se trata de una batalla, un escudero obtiene 1/4 parte del total de esa gloria.

NUEVAS REGLAS Y ACLARACIONES

Modificadores a las características

ROPA Y APA

La ropa es importante en las relaciones sociales. Cuando el valor de la ropa sea superior al requerido por el estamento, la APA se modifica. Por cada libra por encima del valor requerido, añade +1 a APA, y por cada libra por debajo del valor, reduce la APA en -1. Por ejemplo, dos personajes, uno caballero vasallo y otro abanderado, que vistan con ropas por valor de 3 £, el vasallo añade +2 a su APA, mientras que el abanderado añade +1. Las joyas nunca se desgastan, por lo cual nunca pierden su valor.

Habilidades y habilidades de combate nuevas

ACECHAR (jarinos)

Esta habilidad representa la capacidad para Acechar es la capacidad de desenvolverse bien en el medio rural y la naturaleza. La habilidad representa un conocimiento del medio y una simbiosis con el entorno, utilizando el lado más salvaje del personaje para cazar, pescar y cualquier actividad en la naturaleza.

Acechar se usa en lugar de Perspicacia y Cazar. Además, se puede utilizar para esconderse en entornos exteriores, pero se recibe un modificador de -1 por cada punto de armadura no mágica que el personaje porte (una armadura de cuero sí, la bonificación por caballero gentil, no).

ARMA A DOS MANOS (hombres ivinios)

Esta habilidad incluye el uso de las habilidades Mandoble, Gran Hacha y Gran Maza, pero no Lanza Larga, Lanza de Caballería Larga, Alabarda y Mangual. Además, permite utilizar este tipo de armas a caballo, negando por tanto la regla estándar de **Pendragón** (página 148).

ARCO CIERVO (silvanos y jarinos de Erael)

Este arco está fabricado con madera, cuernos de ciervo y tendones, y es tradicional entre los guerreros de Erael. Su utilización requiere tal práctica que un arquero común requiere de entrenamiento antes de poder utilizarlo con precisión.

El arco ciervo es un arma a dos manos, por lo cual no se puede utilizar portando un escudo. Causa 3D6+8 puntos de daño, independientemente del valor de daño del personaje. Su alcance a distancia corta es de 55 metros y a distancia larga de 165 metros. Una pifia indica que el arma tiene una cuerda rota o aún peor, que se ha partido.

ENCANTO NÓRDICO (mujeres ivinias)

Encanto nórdico representa la atracción exótica que provocan los rasgos de las mujeres ivinias. Esta habilidad incluye el uso de las habilidades Coquetear e Intriga.

GRAN MAZA

Se trata de una maza de dos manos y por ese motivo no puede utilizarse con un escudo. Causa +1D6 puntos de daño adicionales y +1D6 puntos de daño adicionales si el oponente utiliza una cota de malla. Con una pifia, el arma se rompe.

LABORES FEMENINAS (mujeres hârnicas)

Esta habilidad incluye el uso de Industria y Administración.

LEYES (thardicos)

Sirve para defenderse en cualquier sistema social, intentando salirse con la suya sacándole partido a su estamento social. Se utiliza en lugar de Cortesía (las «leyes de la corte»), Cultura Popular (las normas tácitas del pueblo) e Intriga (las tradiciones sociales).

MARINERO

Es la habilidad utilizada por el capitán de un barco o el líder de una flota que determina lo bien que aguantan las embarcaciones una tormenta o una maniobra en batalla. También puede sustituir a la habilidad Navegación.

PERICIA CON LANZA (hombres hârnicos)

Pericia con Lanza permite utilizar cualquier lanza o similar, sea a pie o a caballo. Concretamente, el uso de las habilidades Lanza de Caballería, Lanza y Lanza Larga.

SEDUCCIÓN (melderynos)

Esta habilidad representa la habilidad innata para relacionarse con otras personas. Su uso sustituye el uso de las habilidades Coquetear, Oratoria y Romance.

ARCOS DE UN VISTAZO

Aquí puedes comparar los tres tipos de arco disponibles.

TABLA 24: TIPOS DE ARCO

Arma	Daño	Alcance corto*	Alcance medio**	Alcance largo***
Arco ciervo	3D6+8	1-55 m	56-110 m	111-165 m
Arco común	3D6	1-45 m	46-91 m	92-137 m
Arco largo	4D6+10	1-91 m	92-182 m	183-275 m

* Sin penalización.

** Modificador de -5.

*** Modificador de -10.

El viento y la falta de visibilidad deberían aumentar bastante esta penalización, o incluso hacer que el disparo resulte imposible.



Caballos

Hárn y Pendragón denominan de manera diferente a algunos caballos, además, hay caballos que existen en una de estas ambientaciones, pero no en la otra.

Para evitar incómodas búsquedas en varios manuales, he reunido aquí las estadísticas de todos los caballos disponibles en Hárn con los nombres de esta ambientación. Los «tipos de caballo» reflejan diferencias de tamaño natural y raza, aunque esto último puede no ser importante.

TABLA 25: ESTADÍSTICAS DE CABALLOS (POR TIPOS)

Tipo	Daño	Velocidad	Armadura	TAM	DES	FUE	CON	PG	Combate†	Rural	Urbe
Acémila	3D6	5	3	22	12	15	16	38	No	100 d.	80 d.
Caballo de batalla*	6D6	8	5	34	17	30	12	46	Sí	12 £	10 £
Caballo de batalla hodiri*	6D6	8	5	32	17	32	16	52	Sí	-	16 £
Caballo de batalla lankum*	7D6	8	5	36	17	32	12	48	Sí	-	20 £
Caballo de tiro	2D6	4	3	15	10	15	10	25	No	80 d.	60 d.
Corcel	4D6	9	5	30	25	24	15	45	Sí	5 £	4 £
Corcel Khanset	5D6	10	4	30	28	24	18	48	Sí	-	28 £
Destrero*	8D6	7	5	42	10	38	10	54	Sí	-	32 £
Destrero hacherdad*	9D6	7	5	44	10	38	10	54	Sí	-	40 £
Destrero reksyni*	10D6	7	5	45	10	40	11	56	Sí	-	50 £
Palafren	3D6	6	3	36	10	16	8	34	No	5 £	4 £
Poni chelni	5D6	7	4	24	18	20	10	35	Sí	12 £	10 £
Poni de guerra	5D6	6	4	26	12	20	10	35	Sí	10 £	8 £
Poni de Jahl	2D6	4	3	18	10	15	14	32	No	2 £	2 £
Rocín	4D6	6	4	26	10	18	14	40	Sí	1 £	1 £

* Este tipo de caballo puede llevar barda.

** Rural y Urbe indica el precio de venta en zonas rurales o urbanas y su disponibilidad.

† «Sí» no significa que estén entrenados para el combate, sino que pueden ser entrenados para ello.



PERSONAJES Y CRIATURAS

Para no realizar un trabajo de conversión eterno, sugiero utilizar las estadísticas típicas de caballeros personajes del manual básico de Pendragón para representar a los personajes caballeros no jugadores de Hârn, sobre todo a los de los reinos de Chybisa, Kaldor, Kandy, Melderyn y Rethem.

Para los guerreros de Orbaal, tanto ivinios como jarinos, se sugiere utilizar las estadísticas de los guerreros sajones, modificando las características y ocasionalmente, las estadísticas de guerreros pictos para algunos guerreros jarinos. Hay otro tipo de guerreros y criaturas que sí necesitan ejemplos o conversiones, como los guerreros de las tribus jarinas nómadas, los gargun y los legionarios thardicos, de los cuales incluyo una serie de estadísticas. Por supuesto, lo aquí incluido es una propuesta, no una norma inflexible, que puede ser modificada según el gusto personal.

GARGUN

Son criaturas invocadas por Lothrim el Vilengendrador, traídos de otro mundo para utilizarlas como sus sirvientes y guerreros en sus ambiciones de conquista. Tras la muerte de Lothrim, los gargun permanecieron en Hârn. Viven como nómadas o en profundas cuevas y acostumbran a realizar pillajes y saqueos para su supervivencia. El canibalismo es algo común, incluso entre los miembros de una misma tribu.

Su sociedad gira en torno a su rey, el único gargun fértil del clan, y de sus reinas, de las cuales hay 1 de cada 100 gargun, y ponen camadas de hasta 80 huevos gelatinosos.

Los gargun alcanzan la madurez al año de vida y raramente superan los 25 años. Al nacer tienen una amplia memoria racial que ayuda a que su sociedad sea inmutable.

Especial: Tienen un modificador de -5 a sus habilidades de combate cuando luchan en la oscuridad en lugar del -10 habitual. Pueden realizar una tirada de Percepción cada ronda durante el combate (esta es una excepción a la regla de «una única acción por ronda») para reducir esta penalización a 0, ya que normalmente se desplazan de noche. Aunque pueden operar a la luz diurna sin penalizaciones, prefieren la vida nocturna, ya que la luz del sol parece desmoralizarlos. *Rasgo dirigido:* Cobarde (a la luz diurna) +10.

Todos los gargun tienen *Pasiones:* Odio (enanos) 14.

Gargu Araki (orco rayado)

Estos pequeños seres de alrededor de 1 metro de altura y complexión delgada son algunos de los depredadores nocturnos más temidos. Sus armas son rudimentarias, normalmente construidas con piedra, pero cazan en grupo, siendo peligroso para grupos pequeños de viajeros. Son muy hábiles fabricando y utilizando arcos.

VC 1/5; Gloria ganada 10; TAM 6, DES 15, FUE 13, CON 11, APA 6; Velocidad 3; Armadura 2; Inconsciente 4; Herida Grave 11; Derribo 6; Puntos de Golpe 17; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Arco 15 (3D6), Mankar (cimitarra) 13, Lanza 13.

Habilidades: Cazar 15, Percepción 15,

Rasgos de personalidad: Cruel 16, Prudente 15, Valiente 10.

Gargu hyeka (orco pardo)

Es el tipo de gargun más común, conocido por sus enormes y complejas cuevas y el pillaje al que someten a las poblaciones cercanas.

Su pelaje oscila entre el negro y el castaño y su estatura media no llega al metro veinte.

VC 1/2; Gloria ganada 20; TAM 8, DES 11, FUE 14, CON 13, APA 6; Velocidad 3; Armadura 4 + escudo; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 8; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Lanza 14, Mankar (cimitarra) 13, Batalla 10.

Habilidades: Cazar 13, Percepción 13,

Rasgos de personalidad: Cruel 16, Vengativo 15, Valiente 12.

Gargu Khanu

Son los gargun más grandes, con una altura media de más de 1'70m, pero su capacidad de reproducción es más lenta que la de otros tipos de gargun. Suelen vivir en cuevas similares a los hyeka, pero no es raro ver comunidades mixtas de hyeka y kyani en las que los khanu son los líderes o la élite. Su pelaje es castaño oscuro o negro.

VC 1; Gloria ganada 45; TAM 15, DES 11, FUE 18, CON 15, APA 6; Velocidad 3; Armadura 10; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Gran Maza 16, Jabalina 13, Mankar (cimitarra) 16, Batalla 15.

Habilidades: Cazar 10, Percepción 10.

Rasgos: Cruel 16, Valiente 15.



Gargu hyani

Son los segundos más pequeños en cuanto a tamaño, con algo más de un metro de media. Su pelaje varía desde el color avellana al blanco.

Viven en bosques o en zonas alpinas y sus comunidades son menos propensas a la violencia que las de los otros gargun.

Amaestran a lobos y a perros como mascotas y manufacturan sus propias herramientas y armas, con una calidad considerable.

Los hyani tienen una reconocible lealtad a su tribu y cierto honor personal.

VC 1; Gloria ganada 35; TAM 7, DES 14, FUE 15, CON 15, APA 8; Velocidad 3; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 7; Puntos de Golpe 22; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Arco 15, Espada 13, Lanza 15; Batalla 12, Equitación (lobos) 13.

Habilidades: Cazar 13, Industria 13, Percepción 15.

Rasgos: Valiente 14.

Pasiones: Lealtad (Tribu) 15, Honor 8.

Caballo: Huargo (ver más abajo).



Gargu vialal (orco rojo)

Con más de 1'20 m de altura, son los segundos gargun más grandes. Se les conoce como orcos rojos por el color de su pelaje, que varía del castaño rojizo al rojo.

Sus comunidades son muy violentas y agresivas, sólo superadas por los khanu, pero sus sociedades tienen una tasa de natalidad más baja que hace que sus comunidades sean más pequeñas y creen enjambres con menos frecuencia. Son especialmente conocidos por su canibalismo.

VC 1; Gloria ganada 35; TAM 9, DES 13, FUE 17, CON 14, APA 6; Velocidad 3; Armadura 4; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 9; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Gran Hacha 15, jabalina 15, Mankar (cimitarra) 15, Batalla 10.

Habilidades: Cazar 15, Percepción 15,

Rasgos de personalidad: Cruel 16, Sibarita 15, Temerario 16, valiente 14.

JARINOS NÓMADAS

Los pueblos jarinos fueron los primeros humanos en colonizar Hârn después de la llegada de los silvanos y khuzdul. Son pueblos nómadas con tecnología menos avanzada que los reinos feudales de la isla. Algunos de estos pueblos han creado reinos, mientras que otros han sido sometidos.

* Los jarinos tienen tatuajes mágicos en sus cuerpos que les protegen como una armadura.

Guerreros jarinos nómadas

Guerreros nómadas sin armadura o armadura ligera que usan tácticas de guerrilla en combate, siendo despreciados por los caballeros que los desprecian por no combatir con honor.

VC 1/2; Gloria ganada 20; TAM 9, DES 15, FUE 11, CON 11, APA 8; Velocidad 4; Armadura 3*; Inconsciente 5; Herida Grave 11; Derribo 9; Puntos de Golpe 20; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Gran Hacha 15, Jabalina 18, Lanza Larga 14.

Habilidades: Acechar 18, Cultura Feérica 15, Percepción 18, Primeros Auxilios 15.

Rasgos de personalidad: Cruel 15, Valiente 14.

Pasiones: Lealtad (tribu) 15.

Guerreros a caballo Hodiri y Chelni

Algunas tribus nómadas tienen guerreros que cabalgan ponis o caballos con gran maestría. Siguen utilizando tácticas de guerrilla, pero su rapidez y versatilidad los hace mucho más peligrosos.

VC 1; Gloria ganada 35; TAM 10, DES 16, FUE 15, CON 13, APA 8; Velocidad 3; Armadura 5* + escudo pequeño (4); Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 11; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Arco 17 (3d6), Daga 10, Espada 13; Lanza 13, Batalla 12, Equitación 19.

Habilidades: Acechar 18, Cultura Feérica 15, Percepción 18, Primeros Auxilios 15.

Rasgos: Cruel 15, Valiente 16.

Pasiones: Lealtad (tribu) 15.

Caballo: Poni Chelni (5d6) o caballo de batalla Hodiri (6d6).



LEGIONARIO THARDICO

Soldados de infantería con armadura pesada con un entrenamiento severo. Al contrario que los caballeros y tropas feudales, sus ropas y armaduras están uniformadas, diferenciándose únicamente por su cohorte. Las jabalinas las arrojan a los caballos enemigos, no a los jinetes.

VC 2; Gloria ganada 40, TAM 13, DES 12, FUE 13, CON 13, APA 13; Velocidad 3; Armadura 12 + escudo torre (8); Inconsciente 7; Herida Grave 13; Derribo 13; Puntos de Golpe 26; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Daga 12, Espada 17, Jabalina 15; Lanza 15, Batalla 12, Equitación 10.

Habilidades: Leyes 10, Percepción 14, Primeros Auxilios 12.

Rasgos: Valiente 14.

Pasiones: Lealtad (cualquier señor, ciudad o religión) 13, Honor 13.

Rescate: 6 £.

HUARGO

Enormes lobos alpinos entrenados como monturas por los gargun hyani. La efectividad de los ataques del jinete y el lobo en batalla, los hace temibles.

TAM 20; DES 20, FUE 16, CON 14; Velocidad 7; Armadura 3; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 20; Puntos de Golpe 34; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Mordisco 16 (-1d6 contra armaduras metálicas).