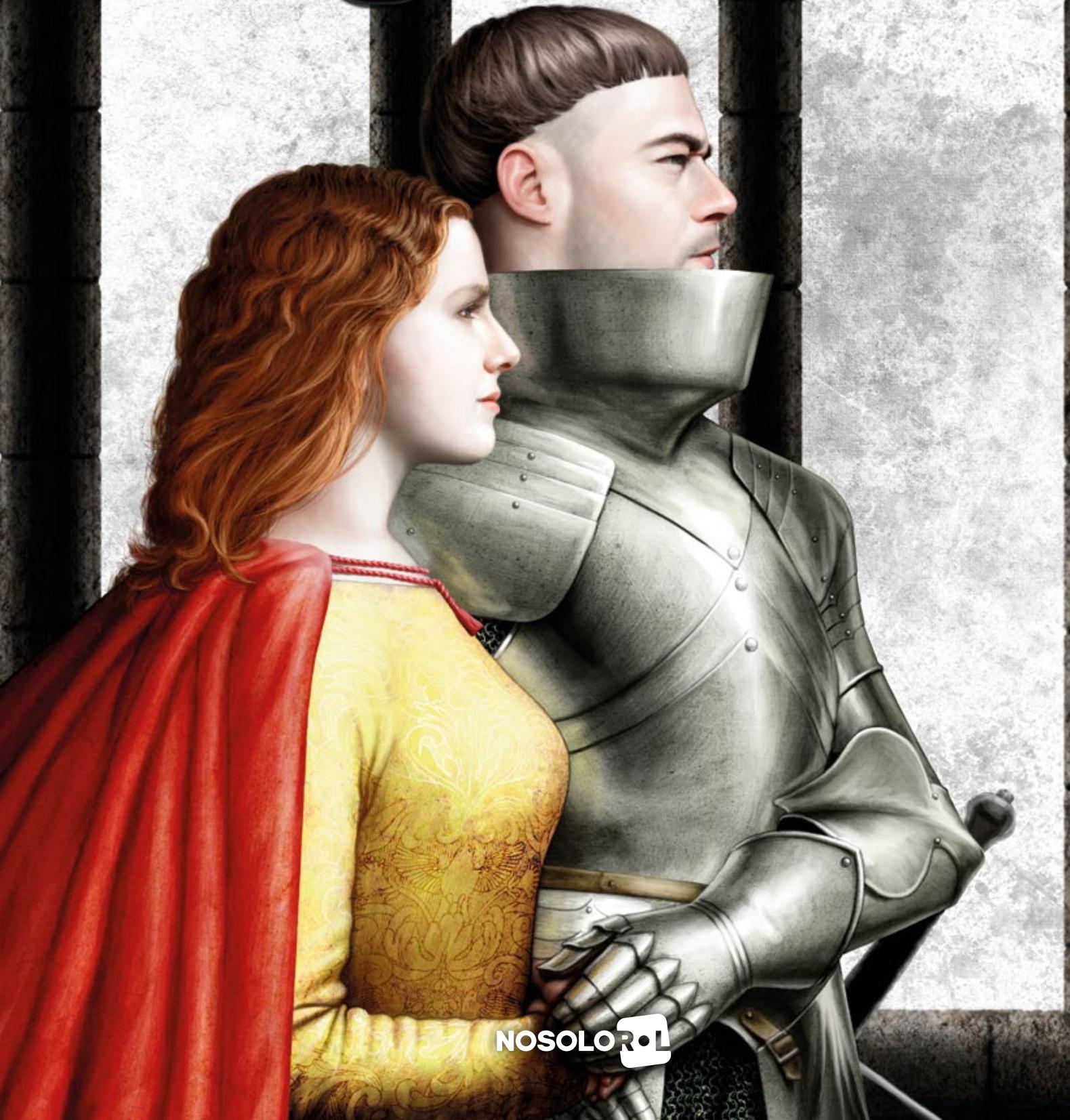


Manual de

Damas y Caballeros



NOSOLOROL

Manual de Damas, Caballeros

«Soy un caballero. Corta de entendederas es cualquier dama que me ame por meras canciones que no vengan respaldadas por hazañas masculinas. Si deseo el amor de una buena mujer y fallo al conseguir su recompensa de amor con escudo y lanza, dejad que ella me recompense como merezco. Un hombre que aspira al amor a través de proezas caballerescas se aventura en pos de grandes recompensas».

Parzival, Wolfram von Eschenbach

Por Greg Stafford

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Autor: Greg Stafford

Comentarios clave y contribuciones: Matt Morich y Darren Hill

Recopilación del texto final: Darren Cooper

Experiencia previa: Todd Jensen

Ímpetu inicial: Wayne Coburn

Nombres: Wayne Coburn

Recopilación de lugares de origen: Ron Ostrander

Mapas: Fergie

OTRAS CONTRIBUCIONES E INVESTIGACIONES: Cam Banks, Wayne Coburn, Todd Jensen, Ron Ostlander, Jeff Richard, Roderick Robertson, David Zeeman.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL AUTOR

Gracias a mi grupo de *playtesting* de Berkeley por su ayuda: Wayne Coburn, Suzanne Courteau, Fergie, Aaron Gorfein, Tom Salas, David Zeeman.

Gracias a mi grupo de *playtesting* de Arcata por su ayuda: Suzanne Courteau, Brian Hammer, Adam Hubbard, Steve Fontaine, Sven Lugar, Sean Musgrave, Alisha Stafford, Zev Trubowitch.

Gracias al grupo de *playtesting* de David Zeeman de San Francisco por su ayuda: Nik Gervae, Isaac Hee, Christopher Peterson.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducido por Ana M. Navalón

Portada e ilustraciones interiores de Jaime García Mendoza

Corrección por Hugo González

Diseño y maquetación por Aránzazu Blázquez

Publicado por

Nosolorol Ediciones

C/Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

© 2007, 2016 Nocturnal Media, LLC.

© 2017 Nosolorol Ediciones de la edición española.

Todos los derechos reservados. La reproducción sin permiso expreso de Nosolorol Ediciones de este libro, en todo o en parte, está expresamente prohibida con excepción de las hojas de personaje, que pueden ser reproducidas libremente para uso personal. Pendragón es una marca registrada de Nocturnal Media, LCC.



Nocturnal Media
4405 LaBranch
Houston, TX 77004
nocturnal-media.com



Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, local
28047 Madrid
www.nosolorol.com

Contenido

INTRODUCCIÓN	4	Habilidades y habilidades de combate	50
¿QUÉ TIPO DE CABALLERO ERES?	4	Habilidades iniciales.....	50
¿Qué hay de nuevo?.....	5	Añade las opciones individuales de habilidad.....	57
Cambios de Pendragón	5	Peculiaridad familiar	58
Nuevas hojas de personaje.....	5	Bonificaciones por el estamento del padre.....	58
Suerte y Gloria inicial	60		
Tablas de suerte	60		
Gloria.....	62		
La parte de atrás de la hoja de personaje.....	66		
Escudero o doncella	66		
Equipo.....	66		
Caballos	66		
Riqueza y posesiones.....	66		
Ser caballero	66		
Experiencia previa	69		
Experiencia anual.....	69		
Específica de la historia	69		
PARTES UNO			
PERSONAJES CONVENCIONALES	10		
Crear tu nuevo personaje.....	11		
Consulta con tu director de juego.....	11		
¿Estándar, a medida o aleatorio?	12		
Hijos de los personajes jugadores	12		
Datos personales	12		
Edad	12		
Número de hijo o hija	13		
Lugar de origen	14		
Cultura y religión.....	22		
Britanos	23		
Irlandeses.....	24		
Pictos	25		
Romanos	26		
Sajones	27		
Aquitanos	28		
Tu señor	29		
Estamento actual	37		
Equipo	41		
Rasgos de personalidad	44		
Rasgos estándares por cultura (religión)	44		
Personajes a medida	46		
Modificadores a los rasgos estándares y aleatorios	46		
Rasgos dirigidos (por lugar de origen)	46		
Comprueba las bonificaciones	47		
Pasiones	47		
Pasiones estándares	47		
Pasiones determinadas aleatoriamente.....	48		
Pasiones de personajes a medida.....	48		
Pasiones de señor feudal.....	49		
Pasiones para los hijos de los caballeros jugadores	49		
Características y estadísticas	49		
Personajes estándares y personalizados	49		
Determinación aleatoria	49		
Estadísticas derivadas	50		
Habilidades y habilidades de combate	50		
Habilidades iniciales.....	50		
Añade las opciones individuales de habilidad.....	57		
Peculiaridad familiar	58		
Bonificaciones por el estamento del padre.....	58		
Suerte y Gloria inicial	60		
Tablas de suerte	60		
Gloria.....	62		
La parte de atrás de la hoja de personaje.....	66		
Escudero o doncella	66		
Equipo.....	66		
Caballos	66		
Riqueza y posesiones.....	66		
Ser caballero	66		
Experiencia previa	69		
Experiencia anual.....	69		
Específica de la historia	69		
PARTES DOS			
PERSONAJES CONTINENTALES	72		
Crear tu personaje continental	73		
¿Cuándo pasa esto?.....	73		
Factores comunes	75		
Bizantinos	78		
Daneses	82		
Francos	86		
Germanos	90		
Hispanos	94		
Italianos	100		
Occitanos	105		
Hunos.....	110		
Zazamancos	113		
Hijos de las hadas.....	116		
PARTES TRES			
NUEVAS REGLAS Y ACLARACIONES	118		
Nuevos rasgos dirigidos	119		
Nuevas pasiones.....	119		
Modificadores a las características	119		
Habilidades y habilidades de combate nuevas	120		
Caballos	121		
Ajustes al combate	123		
APÉNDICE.....	124		
Fechas de la caballería continental	124		
Fuentes adicionales	124		
Lecturas sugeridas	124		



Introducción

¿Qué tipo de caballero eres?

El libro básico de la quinta edición de **Pendragón** ofrece poca variedad en términos de creación de personajes, pues su intención es crear un grupo de caballeros iniciales que se conozcan entre sí y que puedan lanzarse inmediatamente a jugar **La Gran Campaña de Pendragón**. Queríamos publicar un libro básico de reglas que no abrumara a los recién llegados con sus posibilidades, sino que recogiera lo fundamental del juego en un formato simple y asequible.

Pero **Pendragón** es un juego sobre caballeros y sin duda hay muchos tipos de caballeros. Se diferencian en sus actitudes, acciones e intenciones. Se diferencian en sus motivaciones, en sus anhelos y en sus reacciones. Todo eso son cosas que descubrimos jugando con ellos.

Pero los caballeros también se diferencian en sus orígenes.

¿De dónde es tu caballero?

«Orígenes» es el tema de este libro. ¿Cómo influencian a tu caballero su lugar y su cultura de origen?

Manual de damas y caballeros es un sistema de creación de personajes completo para la quinta edición de **Pendragón**. Con esta guía podrás crear un caballero de cualquier época durante **La Gran Campaña de Pendragón** y de cualquier lugar en el mundo de **Pendragón** (esto es,

cualquier lugar donde se contaran las leyendas del Rey Arturo durante la época medieval). Los diferentes trasfondos para **Pendragón** están adornados con 109 lugares de origen, 15 culturas y 10 religiones.

La mayor parte de este libro está dedicada a personajes convencionales, aquellos que provienen de los lugares de origen artúricos tradicionales de Britania, Irlanda, Bretaña y Aquitania. Espero que la mayoría de personajes vengan de estos lugares, dado que la historia artúrica se originó en estas regiones, tiene lugar en ellas y trata sobre sus gentes. Los caballeros y las damas convencionales no necesitan una razón para estar en la historia, la historia trata sobre ellos.

El resto del libro se ocupa de los personajes continentales, aquellos que provienen de tierras y culturas claramente extranjeras. Interpretar a estos personajes supone un tipo de reto diferente. Se parecen a los caballeros convencionales en su visión sobre la caballería y el feudalismo, pero se diferencian en otras muchas cosas. Los caballeros y las damas continentales no acabaron por casualidad en la corte de Arturo. ¿Qué les ha traído a las costas de Britania?

El objetivo de **Pendragón** es deleitarse con las variedades de la legendaria vida medieval. Al principio, los pueblos de la Edad Media parecen homogéneos, pero la investigación revela muchas variaciones. No quiero molestarte con las infinitas diferencias de leyes y

costumbres relacionadas con la caballería, por supuesto, pero sí quiero jugar con las diferencias basadas en el origen del caballero, tanto de dentro como de fuera de Britania.

Me he tomado muchas libertades para hacer que sea divertido dentro de las convenciones del género. Esto no es un documento histórico, sé que los sajones no eran expertos con las armas a dos manos y que no había cuchillos pictos en la frontera de Cornualles, pero **Pendragón** no pretende ser histórico, solo divertido.

Así que diviértete.

Los usuarios de este manual deberían estar familiarizados con la quinta edición de **Pendragón**, ya que está escrito para su sistema. Las dos partes de este manual avanzado de creación de personajes siguen el proceso básico del juego, pero desarrollándolo. Inevitablemente, **Manual de damas y caballeros** añade muchísima información y abre muchas más posibilidades que el sencillo caballero de Salisbury que permite el libro básico.

Así pues, ¡bienvenido a los nuevos reinos de **Pendragón**!

¿Qué hay de nuevo?

CAMBIOS DE PENDRAGON

Este manual ofrece una copiosa cantidad de material adicional (nuevos rangos, ocupaciones, lugares de origen, culturas, etcétera), así como muchos cambios, variaciones y modificaciones del sistema de creación de personajes del libro básico. Para evitar que los jugadores experimentados de **Pendragón** los pasen por alto, aquí tienes una lista rápida de los principales cambios:

1. Características. En lugar de asignar 60 puntos entre las 5 características, los jugadores tienen la opción de simplemente establecer las estadísticas o tirar los dados para cada una. Ver «Características y estadísticas» en la página 49 para más detalles.
2. Rasgos de personalidad. Los rasgos de personalidad de los personajes se han modificado de acuerdo a sus regiones. Los jugadores eligen entre métodos estándares, a medida o aleatorios.
3. Pasiones. Se pueden crear usando preferencias estándares, a medida o aleatorias. La creación estándar otorga 3 puntos para distribuir. Los hijos heredan las pasiones de su padre.
4. Habilidades especializadas. Cada grupo cultural tiene una habilidad especializada. Por ejemplo, un caballero britano inicial tiene una habilidad especializada de Pericia con Lanza, la cual le otorga un beneficio importante respecto a las antiguas habilidades Lanza y Lanza de Caballería.

5. La tabla de Peculiaridad Familiar es ligeramente diferente.
6. Las tablas de Suerte son completamente nuevas.
7. El estamento de tu padre altera tus valores iniciales de característica, así como el número de puntos disponibles para distribuir.
8. Se pueden encajar nuevos personajes en la historia previa antes de que empiece el juego, con lo que cambia la gloria.
9. Hay nuevos caballos disponibles.
10. Algunas armas calculan el daño de manera diferente.

Ten en cuenta que estos solo son los *cambios* y que también hay muchas pasiones y habilidades adicionales. En la parte III «Nuevas reglas y aclaraciones» de la página 118 encontrarás más detalles.

NUEVAS HOJAS DE PERSONAJE

Las hojas de personajes que encontrarás aquí son casi idénticas a la estándar, pero se diferencian principalmente en lo siguiente:

1. Los valores de habilidades iniciales que eran específicos de la cultura britana se han eliminado.
2. «Lugar de nacimiento» ha cambiado a «Lugar de origen», dado que es más exacto, pues no se refiere al lugar en que naces, sino de dónde es originaria tu familia.
3. Las habilidades cortesanas están subrayadas. Hay 16 en total: Bailar, Cantar, Cetrería, Componer, Coquetear, Cortesía, Heráldica, Intriga, Juegos, Leer, Moda, Oratoria, Reconocer, Romance, Tocar, Torneo. Las habilidades especialistas equivalentes se deben añadir para las culturas que las tengan.
4. Se ha añadido Asedio a las habilidades de combate, encima de Batalla.
5. En la sección de Gloria se ha aplicado un cambio de diseño.
6. En la parte posterior, en la sección «Historia familiar», el espacio de «Peculiaridad familiar» se ha alterado ligeramente para dejar espacio a las peculiaridades masculinas (M) y femeninas (F).
7. La sección de «Ejército» se ha sustituido por una sección de caballos más extensa.
8. La hoja de personaje de dama también se ha modificado ligeramente para reflejar mejor su género.
9. El equipo de personaje se ha movido y aumentado.



HOJA DE PERSONAJE DAMA

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre _____
Edad _____ Hija número _____
Lugar de nacimiento _____
Cultura _____ Religión _____
Señor _____
Estamento actual _____
Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por gentil dama [•] (total=80+) _____

- Casta • _____ / _____ Lujuriosa _____
 - Clemente _____ / _____ Cruel _____
 - Confiada _____ / _____ Suspicaz _____
 - Enérgica • _____ / _____ Perezosa _____
 - Espiritual _____ / _____ Terrenal _____
 - Frugal • _____ / _____ Sibarita _____
 - Generosa _____ / _____ Egoísta _____
 - Honesta • _____ / _____ Falsa _____
 - Indulgente _____ / _____ Vengativa _____
 - Justa _____ / _____ Arbitraria _____
 - Modesta • _____ / _____ Orgullosa _____
 - Prudente • _____ / _____ Temeraria _____
 - Valiente _____ / _____ Cobarde _____

Rasgo dirigido _____

Rasgo dirigido _____

PASIONES

Lealtad (señor) () _____

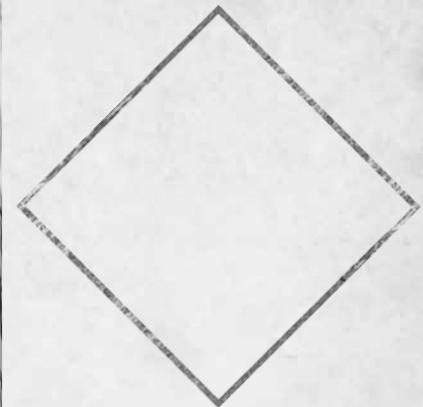
Amor (familia) () _____

Hospitalidad () _____

Honor () _____

CARACTERÍSTICAS

TAM _____ (Derribo)
DES _____
FUE _____
CON _____ (Herida Grave)
APA _____
Daño [(FUE+TAM)/6] _____ d6
Vel. de curación [(FUE+CON)/10] _____
Velocidad [(FUE+DES)/10] _____
Puntos de Golpe (TAM+CON) _____
Inconsciente (PG/4) _____
Heridas _____
 ¡Necesita Quirurgia!
Rasgos distintivos _____



Gloria



HABILIDADES

Administración () _____ □
Bailar () _____ □
Cantar () _____ □
Cazar () _____ □
Cetrería () _____ □
Componer () _____ □
Coquetear () _____ □

HABILIDADES DE COMBATE

Asedio () _____ □
Batalla () _____ □
Equitación () _____ □

HABILIDADES DE ARMAS

DONCELLA

Nombre _____
Edad _____
Moda _____
Primeros Auxilios _____
Industria _____
Intriga _____

RIQUEZA Y POSESIONES

Libras (f) _____ Denarios (d) _____
Dinero en efectivo _____

GLORIA ANUAL

Rasgos (16+) _____
Gentildama _____
Posesiones (señoríos, etcétera) _____
Pasiones (16+) _____
Cualidades y mantenimiento _____
Religión _____
Total

PROPIEDADES PERSONALES

Ropa [__] Valor en libras] _____

Propiedad en casa _____

Equipo personal [en caballo n.^o] _____ []

Equipo personal [en caballo n.^o _____] _____

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE PASEO (N.^o1)

Nombre _____
Tipo _____
Daño _____ Velocidad _____
Armadura _____ PG _____
TAM _____ CON _____ DES _____
Valor _____ £ _____

OTROS CABALLOS

De la doncella (n.º2) _____

Nombre _____

Tipo _____

Valor _____ £ Velocidad _____

De carga (n.º3) _____

Nombre _____

Tipo _____

Valor _____ £ Velocidad _____

(n.º4) Tipo _____

Valor _____ £ Velocidad _____

(n.º5) Tipo _____

Valor _____ £ Velocidad _____

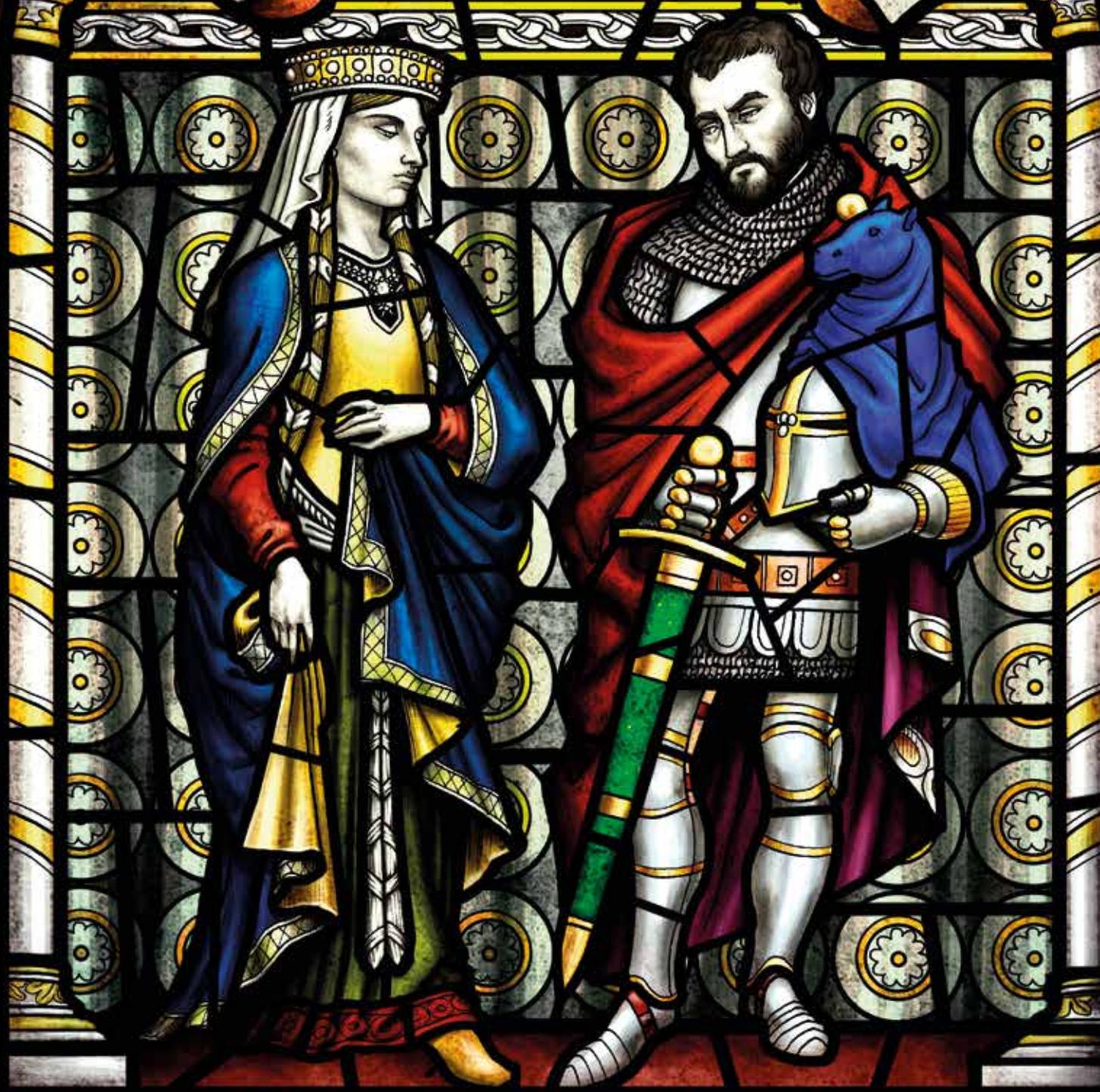
HISTORIA FAMILIAR Y EVENTOS

Nacimiento _____
Sirvió como doncella _____
Matrimonio _____
Muerte _____
Nombre del padre _____
Estamento _____
Peculiaridad familiar _____
Esposo _____
Amante _____
Hijos _____
Testamento _____

HISTORIA DEL PERSONAJE

Parte Uno

Personajes convencionales



Los personajes convencionales son los personajes normales del juego. Recomendamos que los nuevos jugadores empiecen con estos simplemente porque encajan mejor en el escenario. Los personajes convencionales no serán raros ni quedarán fuera de lugar. Son las personas entre las que se originó la leyenda artúrica.

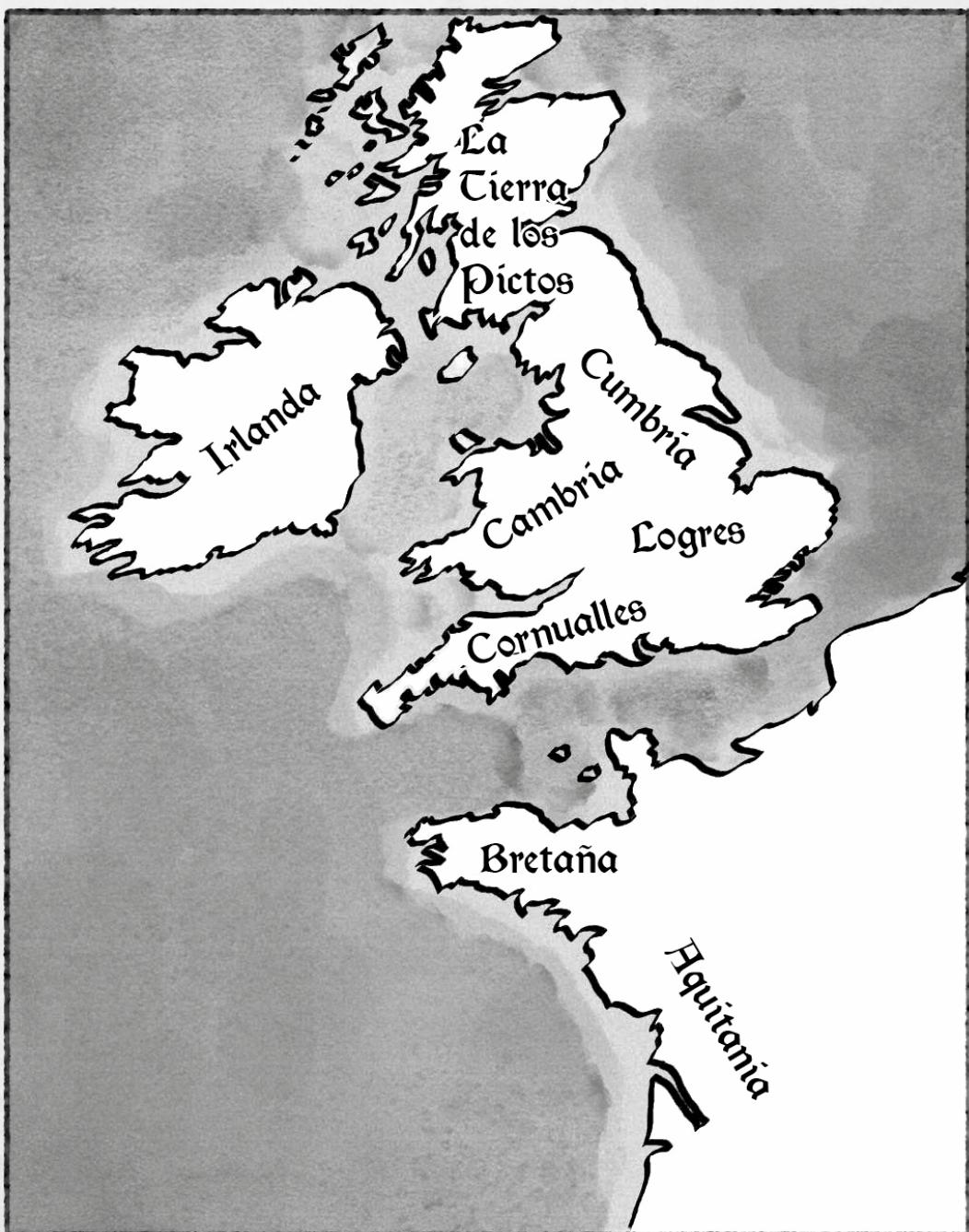
Crear tu nuevo personaje

Para disfrutar más del juego, tu personaje debería ser de un área aliada del Rey Arturo, tener estatus de caballero y, por tanto, ir adecuadamente pertrechado con un caballo, armas y armadura. El sistema garantiza el cumplimiento de estas condiciones.

CONSULTA CON TU DIRECTOR DE JUEGO

Antes de decidir nada, pregúntale a tu director de juego cuáles son sus preferencias.

Normalmente, el director de juego prefiere que se asignen determinados hechos o características. Especialmente al principio del juego, es importante que los caballeros tengan una razón para estar juntos, que normalmente es ser de la misma región. Por ello es probable que el director de juego te diga: «Eres de Lindsey» o de donde sea que haya elegido empezar la campaña. Los caballeros que tengan el mismo señor feudal tienen una motivación inmediata para trabajar juntos y todos los caballeros de un mismo lugar de origen dado ya se conocerán entre ellos.



Además, el director de juego suele prohibir los personajes iniciales que son herederos de nobles poderosos. Puede que insista en que se creen los personajes de manera aleatoria o de la manera estándar. Pero permitirá que el resto de hechos se elijan o se determinen al azar.

A partir del año 530 aproximadamente, cuando el reino está en paz, es más probable que el director de juego se relaje un poco sobre los lugares de origen que se permiten. Sin embargo, siempre habría que preguntarle.

¿ESTÁNDAR, A MEDIDA O ALEATORIO?

Quieres que tu caballero sea divertido e interesante de jugar, especialmente si se trata de tu primer personaje. Existen tres métodos para crear tu personaje. Decide cuál de ellos te ayudará mejor a conseguir ese objetivo. Mezclar y escoger también está bien, si tu director de juego lo acepta.

MÉTODO ESTÁNDAR

Haz un personaje inicial medio copiando las estadísticas del caballero normal (**Pendragón**, página 44). Un individuo como este se desarrollará y crecerá completamente de acuerdo a sus éxitos y fracasos.

A MEDIDA

Puedes adaptar tu personaje para que se ajuste a tus deseos. En lugar de deambular por tablas, avanza por ellas de manera deliberada y cuidadosa, y tendrás un personaje completo e interesante de jugar. En lugar de determinar al azar las opciones de personajes tirando 1d20, mira las reglas y elige cuál de las opciones propuestas encaja mejor con tu imagen del personaje.

La creación a medida *no* te permite salirte de los parámetros dados. Puedes decidir dónde colocar los 60 puntos que tienes para características, pero no puedes darle más puntos a tu personaje de los que permite el sistema.

MÉTODO ALEATORIO

La mayoría de las opciones de creación de personajes incluyen tiradas aleatorias. Algunas personas disfrutan con las dificultades y los retos de un personaje con características deficientes o por debajo de lo óptimo (como es probable que ocurra cuando se determinan al azar).

HIJOS DE LOS PERSONAJES JUGADORES

Si estás creando un nuevo personaje que es hijo de tu anterior personaje jugador (o quizás de otro personaje jugador), usa la información del lugar de origen del padre en lugar de tirar los dados o elegirlo. Comprueba la hoja de personaje del padre para toda la información relevante como lugar de origen, oficio, Gloria, etcétera.

Si no, sigue los siguientes pasos.

¡TU PADRE HA MUERTO!

En aras de la simplicidad, todos los primeros personajes caballeros empiezan con un parente que acaba de fallecer. Por ello, las posesiones del parente se encontrarán bajo la tutela del señor feudal hasta que el heredero legítimo sea mayor de edad, lo cual sucede al inicio del juego.

PROCEDIMIENTO DE CREACIÓN DE PERSONAJE

Cuando se crea un personaje, se tienen que tener en cuenta siete pasos:

1. Datos personales
 - A. Edad
 - B. Número de hijo o hija
 - C. Lugar de origen
 - D. Cultura y religión
 - E. Tu señor
 - F. Estamento actual
 - G. Equipo
2. Rasgos de personalidad
3. Pasiones
4. Características y estadísticas
5. Habilidades y habilidades de combate
6. Suerte y gloria inicial
7. La parte de atrás de la hoja de personaje

Una vez creado, tu personaje será escudero. No será nombrado caballero hasta que no realice el juramento de la caballería, esto es, hasta que no afirme que reconoce los deberes de la caballería, etcétera, durante la partida. A menos que el director de juego tenga en mente otras aventuras anteriores, seguramente tu personaje será nombrado caballero (consulta la página 42 de **Pendragón**).

La experiencia previa es una opción disponible para algunos personajes, con el permiso del director de juego (ver página 69 para más información sobre la experiencia previa).

Datos personales

Los datos personales son hechos que describen quién eres y de dónde vienes.

EDAD

Los cálculos para tu personaje inicial se basan en la suposición de que un caballero empieza con 21 años y una dama, con 16.

En primer lugar, averigua en qué año empieza a jugar tu personaje. Dado que el tiempo pasa velozmente en esta campaña y en esta sociedad, los cambios de equipo, moda y otras alteraciones de trasfondo ocurren a un ritmo rápido, así que es importante saber en qué año empiezas.

- Pregúntale a tu director de juego qué año es: esto te dará la fecha inicial que vas a usar en tus cálculos. Pregunta también qué periodo es.

- Ve a la parte posterior de tu hoja de personaje, encuentra «Historia del personaje».
- En la tercera línea de la columna «Fecha», escribe el año. En la columna «Evento importante», escribe el nombre del periodo para referencias futuras.
- En la primera línea de la columna «Fecha», escribe el número resultante de restarle 21 a la fecha actual. En la columna «Evento importante», escribe «Nacimiento».
- En la segunda línea de la columna «Fecha», añade 15 al año de nacimiento y anótalo aquí. En la columna «Evento importante», escribe «Escudero» o «Sirvió como doncella».

NÚMERO DE HIJO O HIJA

Pendragón es un juego de caballeros. El primer personaje de todo el mundo debería ser un caballero. Más adelante puede que quieras probar otras opciones (por ejemplo, ver «Armígeros en el juego», en la página 38).

Decide, por elección o de manera aleatoria tirando un dado, cuál es la posición de tu personaje en la línea de sucesión para conseguir las tierras de su padre. En los casos normales, cuando el padre muere, todo va para el hijo superviviente de mayor edad. El siguiente esquema sigue el patrón tradicional de «el heredero, el repuesto y el religioso» para los hijos. Es decir, el primer hijo se nombra **heredero**, siguiendo la tradición de primogenitura (que se convirtió en ley), es decir, el hijo mayor lo hereda todo. Pero los accidentes ocurren y por eso los nobles quieren un **repuesto**, por si su hijo mayor muere. El segundo hijo también se entrena como caballero y, de ser posible, es nombrado caballero si se reúnen todas las condiciones. Y así, con el mundo terrenal a buen recaudo, el reino de los cielos está cubierto por el hijo número tres, **el religioso**, al que se seleccionará para la iglesia y se le entrenará como clérigo en lugar de como caballero.

Los jugadores pueden elegir que su primer caballero sea el hijo mayor. Si no, tira 1d6 para determinar el número de hijo que es tu personaje:

TABLA 2: REGIONES ALIADAS

Región aliada	Uther	Anarquía	Joven Rey	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial/Ocaso
Logres (A)	01-05	01-06	01-06	01-04	01-03	01-02	01-03
Logres (B)	06-10	07-12	07-12	05-08	04-06	03-04	04-06
Logres (C)	11-14	13-17	13-17	09-11	07-09	05-06	07-09
Sajones britanos	-	-	-	-	10	07-08	10
Cambria	15-16	18-20	18-19	12-13	11-12	09-10	11-12
Cumbria	17-18	-	-	14-15	13-14	11-12	13-14
Tierra de los Pictos	-	-	-	16-17	15-16	13-14	15
Cornualles / Bretaña	19-20	-	-	18	17	15-16	16
Irlanda	-	-	-	-	18	17-18	17-18
Aquitania	-	-	20	19-20*	19-20*	19-20	19-20

* Aquitania está ocupada por los franceses en esta época, pero muchos refugiados vienen a Britania, donde sirven sus legítimos señores feudales (sir Lancelot y sir Bors).

PERIODOS DE CAMPAÑA

«Periodos» es la división de tiempo que se utiliza en **La Gran Campaña de Pendragón**.

El periodo está determinado por la fecha del largo reinado del Rey Arturo en el que empieza tu personaje. Muchas cosas cambian conforme avanza el tiempo, pero por ahora lo más importante para un nuevo caballero es saber que el periodo determina la calidad de su armadura y su caballo.

Periodo del Rey Uther	485-495
Periodo de Anarquía	496-509
Periodo del Joven Rey Arturo	510-518
Periodo de Conquista	519-530
Periodo del Romance	531-539
Periodo de Torneos	540-553
Periodo de la Búsqueda del Grial	554-557
Periodo del Ocaso	558-566

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.

Hijos menores: Normalmente son los que se quedan sin herencia, pero a menos que estés jugando con personajes no caballeros mediante la opción de armígero, tu hijo menor caballero debe tener un **pariente generoso**. Este hijo ha sido tocado por la dama fortuna. En lugar de tener que seguir siendo un armígero, conseguirá una armadura (posiblemente inferior a la mejor disponible) y un puesto como caballero mantenido en algún lugar. Entre los rangos superiores de la nobleza, donde el padre es realmente rico y generoso, una última voluntad y un testamento pueden otorgar un pequeño señorío como prestimonio temporal o vitalicio a un hijo menor.

NÚMERO DE HIJA

Para las hijas, su orden de nacimiento importa a la hora de determinar si reciben o no una dote para el matrimonio. El jugador puede elegir simplemente que su personaje sea la hija mayor. Si no, tira 1d6 y el número obtenido es el número de hija de la dama inicial.

LUGAR DE ORIGEN

La parte más importante de los datos personales es el lugar de origen, ya que determina tanto la cultura como la religión del personaje. Este sistema está establecido para generar personajes que encajarán perfectamente en la corte artúrica durante cualquier periodo. El proceso de creación de personajes solo genera caballeros de regiones aliadas.

TABLA DE REGIONES ALIADAS

Esta tabla te proporciona una región aleatoria de la que proviene tu caballero. Existen ocho regiones, ya que Logres está dividido en tres partes. Las regiones aliadas cambian de un periodo a otro. El gobierno del Rey Arturo se expande desde Logres y los pueblos de diferentes regiones varían sus grados de amistad hacia él, dependiendo de su sentimientos actuales. Estos sentimientos evolucionan en función de si el lugar de origen es un antiguo aliado o un recién conquistado; o por eventos únicos como una guerra regional, las enemistades personales, las lealtades locales que surgen o la pérdida de fe en el Alto Rey.

Encuentra la columna adecuada, determinada por el periodo de juego. Tira 1d20, localiza el resultado en la columna y ve a la tabla de lugar de origen resultante para el periodo.

TABLAS DE LUGAR DE ORIGEN

Encuentra la tabla de origen adecuada (páginas 15-20). Asegúrate de usar el periodo correcto. La región de la que proviene tu caballero está indicada al principio de cada tabla. Tira 1d20, luego ve a la columna de región para averiguar el lugar de origen de tu caballero. Escríbelo en el espacio de «Lugar de origen». Ten en cuenta que en estas tablas el resultado es un reino, un área, un condado o una ciudad. Cuando el condado o la ciudad están sujetos a otra área, el nombre del gobernador del área se indica al lado [entre corchetes].

Una vez sepas el nombre, encuentra el lugar de origen de tu caballero en la lista de «Lugares de origen convencionales», en las páginas 21 y 22. Esa lista te dirá la cultura y la religión predominantes.

ALGUNOS CAMBIOS DE DATOS EN MAPAS Y NOMBRES

Algunos lugares que encontrarás aquí son diferentes de los mapas y las explicaciones que se dan en el libro básico y en **La Gran Campaña de Pendragón**. Algunos cambios son así para dar detalles adicionales, pero muchos son para diferenciar las áreas que unas veces están ocupadas por los sajones y otras están gobernadas por bretones. Esta diferenciación facilita la creación de personajes.

Anglia: En algunas épocas se llama «Caerwent».

Breacklands: Es el nombre del condado occidental de Caerwent (antes Anglia), que no se nombra ni se diferencia en **La Gran Campaña de Pendragón**. Al este se encuentra el Bosque Aventureux.

Broadlands: Este condado oriental de Caerwent (antes Anglia) no se nombra en **La Gran Campaña de Pendragón**. Al oeste se encuentra el Bosque Aventureux.

Glevum: La ciudad que se encuentra en la desembocadura del río Severn, conocida como Gloucester en **La Gran Campaña de Pendragón**. En esta época se llama Glevum porque es una ciudad romana y este es su nombre romano. Este nombre también la diferencia del condado de Gloucester.

Jagent: Este nombre no ha cambiado, pero merece la pena indicar que ahora Jagent es un condado de los pictos leal a Logres.

Richmond: El antiguo condado de Catterick ha cambiado a Richmond, para hacer que sea más fácil de diferenciar de la ciudad con el mismo nombre.

Roestoc: Este es el nombre político que se da a Maris en **La Gran Campaña de Pendragón**. Diferencia el área «seca» de las «ciénagas» o Maris. En un contexto histórico, esta área también se denomina Elmet.

Surrey: Surrey es el nombre del condado que en **La Gran Campaña de Pendragón** se llamaba Windsor. En este libro, son sajones leales a Logres.

Thamesmouth: Thamesmouth es la tierra que rodea la desembocadura del río Támesis, el centro del cual es la ciudad de Londres. En **La Gran Campaña de Pendragón** recibe el nombre del condado de Londres.

Nota: Algunas tablas de «Lugar de origen» ofrecen información de reinos que en la tabla de Regiones Aliadas no se indican como disponibles.

TABLA 3: LUGARES DE ORIGEN DEL PERIODO DEL REY UTHER (485-495)

1d20	Logres (A)	Logres (B)	Logres (C)	Cambria	Cumbria	Cornualles / Bretaña	Aquitania
1	Bedegraine	Chichester [Hampshire]	Thamesmouth	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
2	Bedegraine	Hantonne [Hampshire]	Londres	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
3	Bedegraine [Bedegraine]	Hertford	Londres	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
4	Brecklands [Caerwent]	Hertford	Marlborough	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
5	Brecklands [Caerwent]	San Albans [Hertford]	Marlborough	Stafford [Cameliard]	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
6	Broadlands [Caerwent]	Huntington	Wandborough [Marlborough]	Cheshire	Brigantia [Malahaut]	Tintagel	La Rochelle [Benoit]
7	Broadlands [Caerwent]	Huntington	Salisbury	Cheshire	Brigantia [Malahaut]	Tintagel	Benwick [Benoit]
8	Norwich [Caerwent]	Cambridge [Huntington]	Salisbury	Cheshire	Eburacum [Malahaut]	Tintagel	Benwick [Benoit]
9	Caercolun	Lambor	Sarum [Salisbury]	Cheshire	Eburacum [Malahaut]	Tintagel	Ganis
10	Caercolun	Lambor	Silchester	Ciudad de las legiones [Cheshire]	Ripon [Malahaut]	Tintagel	Ganis
11	Colchester [Caercolun]	Leicester [Lambor]	Silchester	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
12	Clarence	Lindsey	Silchester	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
13	Clarence	Lindsey	Silchester	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
14	Clarence	Lindsey	Silchester [Silchester]	Glevum [Gloucester]	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
15	Cirencester [Clarence]	Lindsey	Surrey	Glevum [Gloucester]	Richmond [Malahaut]	Devon	Ganis
16	Dorset	Lincoln [Lindsey]	Surrey	Escavalon	Richmond [Malahaut]	Devon	Ganis
17	Dorset	Lonazep	Staines [Surrey]	Escavalon	Richmond [Malahaut]	Devon	Trebes [Ganis]
18	Dorchester [Dorset]	Lonazep	Wuerensis	Caerwent [Escavalon]	Catterick [Richmond]	Exeter [Devon]	Bayonne [Ganis]
19	Hampshire	Peterborough [Lonazep]	Wuerensis	Carlion [Escavalon]	Maris	Exeter [Devon]	Burdeos [Ganis]
20	Hampshire	Thamesmouth	Warwick [Wuerensis]	Estregales	Roestoc	Exeter [Devon]	Burdeos [Ganis]

TABLA 4: LUGARES DE ORIGEN DEL PERIODO DE ANARQUÍA (496-509)

1d20	Logres (A)	Logres (B)	Logres (C)	Cambria	Cumbria	Cornualles / Bretaña	Aquitania
1	Bedegraine	Huntington	Marlborough	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
2	Bedegraine	Huntington	Marlborough	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
3	Bedegraine [Bedegraine]	Cambridge [Huntington]	Wandesbor-rough [Marlborough]	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
4	Clarence	Lambor	Salisbury	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
5	Clarence	Lambor	Salisbury	Stafford [Cameliard]	Brigantia [Malahaut]	Jagent	Benoit
6	Clarence	Lambor	Salisbury	Cheshire	Brigantia [Malahaut]	Tintagel	La Rochelle [Benoit]
7	Clarence	Leicester [Lambor]	Sarum [Salisbury]	Cheshire	Brigantia [Malahaut]	Tintagel	Benwick [Benoit]
8	Cirencester [Clarence]	Lindsey	Silchester	Cheshire	Eburacum [Malahaut]	Tintagel	Benwick [Benoit]
9	Dorset	Lindsey	Silchester	Cheshire	Eburacum [Malahaut]	Tintagel	Ganis
10	Dorset	Lindsey	Silchester	Ciudad de las legiones [Cheshire]	Ripon [Malahaut]	Tintagel	Ganis
11	Dorset	Lindsey	Silchester	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
12	Dorchester [Dorset]	Lincoln [Lindsey]	Silchester [Silchester]	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
13	Hampshire	Lonazep	Surrey	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
14	Hampshire	Lonazep	Surrey	Glevum [Gloucester]	Ripon [Malahaut]	Devon	Ganis
15	Hampshire	Peterborough [Lonazep]	Surrey	Glevum [Gloucester]	Richmond [Malahaut]	Devon	Ganis
16	Chichester [Hampshire]	Thamesmouth	Staines [Surrey]	Escavalon	Richmond [Malahaut]	Devon	Ganis
17	Hantonne [Hampshire]	Thamesmouth	Wuerensis	Escavalon	Richmond [Malahaut]	Devon	Trebes [Ganis]
18	Hertford	Londres	Wuerensis	Caerwent [Escavalon]	Catterick [Richmond]	Exeter [Devon]	Bayonne [Ganis]
19	Hertford	Londres	Wuerensis	Carlion [Escavalon]	Roestoc	Exeter [Devon]	Burdeos [Ganis]
20	San Albans [Hertford]	Marlborough	Warwick [Wuerensis]	Estregales	Roestoc	Exeter [Devon]	Burdeos [Ganis]

TABLA 5: LUGARES DE ORIGEN DEL PERIODO DEL JOVEN REY ARTURO (510-518)

Esta tabla supone que puede que no se haya completado la aventura del Bosque Salvaje, ni la aventura de Rydychan. El Rey Arturo tiene pocos aliados en este periodo. Ver **La Gran Campaña de Pendragón**, páginas 106 y 103, respectivamente.

1d20	Logres (A)	Logres (B)	Logres (C)	Cambria	Cornualles / Bre- taña	Aquitania
1	Bedegraine	Lambor	Salisbury	Cameliard	Jagent	Benoit
2	Bedegraine	Lambor	Salisbury	Cameliard	Jagent	Benoit
3	Bedegraine	Leicester [Lambor]	Salisbury	Cameliard	Jagent	Benoit
4	Bedegraine [Bedegraine]	Lindsey	Sarum [Salisbury]	Cameliard	Jagent	Benoit
5	Clarence	Lindsey	Sarum [Salisbury]	Cameliard	Jagent	Benoit
6	Clarence	Lindsey	Silchester	Stafford [Cameliard]	Jagent	La Rochelle [Benoit]
7	Clarence	Lindsey	Silchester	Gloucester	Jagent	Benwick [Benoit]
8	Clarence	Lincoln [Lindsey]	Silchester	Gloucester	Jagent	Benwick [Benoit]
9	Cirencester [Clarence]	Lonazep	Silchester	Gloucester	Vannetais	Ganis
10	Dorset	Lonazep	Silchester [Silchester]	Gloucester	Vannetais	Ganis
11	Dorset	Lonazep	Surrey	Gloucester	Vannetais	Ganis
12	Dorset	Peterborough [Lonazep]	Surrey	Glevum [Gloucester]	Vannetais	Ganis
13	Dorset	Thamesmouth	Surrey	Glevum [Gloucester]	Vannetais	Ganis
14	Dorchester [Dorset]	Thamesmouth	Surrey	Escavalon	Vannetais	Ganis
15	Hertford	Londres [Thamesmouth]	Staines [Surrey]	Escavalon	Vannetais	Ganis
16	Hertford	Londres [Thamesmouth]	Wuerensis	Escavalon	Vannetais	Ganis
17	Hertford	Marlborough	Wuerensis	Escavalon	Nantes [Vannetais]	Trebes [Ganis]
18	San Albans [Hertford]	Marlborough	Wuerensis	Escavalon	Rennes [Vannetais]	Bayonne [Ganis]
19	Lambor	Marlborough	Wuerensis	Caerwent [Escavalon]	Rennes [Vannetais]	Burdeos [Ganis]
20	Lambor	Wandborough [Marlborough]	Warwick [Wuerensis]	Carlion [Escavalon]	Vannes [Vannetais]	Burdeos [Ganis]

TABLA 6: LUGARES DE ORIGEN DEL PERIODO DE CONQUISTA (519-530)

Esta tabla supone que se ha resuelto la aventura del Bosque Salvaje (**La Gran Campaña de Pendragón**, página 106) y que la Tierra de las Hadas se desvanece. Si no, vuelve a tirar cualquier resultado que incluya los condados de Brun o Tribruit, que todavía estarán escondidos. También supone que se ha resuelto la aventura de Rydychan (**La Gran Campaña de Pendragón**, página 103) y que el duque Ulfius se ha retirado. Por ello, dado

que su ducado está dividido en condados y hay revueltas en el condado de Silchester, tampoco nadie puede provenir de allí. Aunque Norgales (Cambria) se muestra en los mapas como amigable hacia Arturo, en el mejor de los casos es un aliado resentido y beligerante, gobernado por Maelgwyn Gwynnedd. Ningún caballero jugador viene de ahí tampoco. Por último, Brun se ha convertido en un condado independiente.

1d20	Logres (A)	Logres (B)	Logres (C)	Cambridgeshire	Cumbria	Tierra de los Pictos	Cornualles / Bretaña	Aquitania
1	Broadlands [Anglia]	Hampshire	Peterborough [Lonazep]	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Benoic	Jagent	Benoit
2	Broadlands [Anglia]	Hampshire	Rydychan	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Benoic	Jagent	Benoit
3	Norwich [Broadlands]	Chichester [Hampshire]	Rydychan	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Escocia	Jagent	Benoit
4	Yarmouth [Broadlands]	Hertford	Oxford [Rydychan]	Stafford [Cameliard]	Eburacum [Brigantia]	Escocia	Jagent	Benoit
5	Brecklands [Anglia]	San Albans [Hertford]	Salisbury	Escavalon	Eburacum [Brigantia]	Garloth	Jagent	Benoit
6	Brecklands [Anglia]	Huntington	Salisbury	Escavalon	Cambenet	Garloth	Jagent	Benoit
7	Bedegraine	Huntington	Sarum [Salisbury]	Escavalon	Cambenet	Garloth	Jagent	Benwick [Benoit]
8	Bedegraine	Cambridge [Huntington]	Sussex	Caerwent [Escavalon]	Carduel [Cambenet]	Gorre	Jagent	Benwick [Benoit]
9	Brun	Kent	Sussex	Carlion [Escavalon]	Richmond [Malahaut]	Gorre	Jagent	Ganis
10	Brun	Kent	Thamesmouth	Estregales	Catterick [Richmond]	Gorre	Jagent	Ganis
11	Clarence	Dover [Kent]	Londres [Thamesmouth]	Estregales	Deira [Malahaut]	Gallowey [Gorre]	Jagent	Ganis
12	Clarence	Lambor	Londres [Thamesmouth]	Estregales	Deira [Malahaut]	Lothian	Jagent	Ganis
13	Clarence	Leicester [Lambor]	Tribruit	Estregales	Nohaut	Lothian	Vannetais	Ganis
14	Cirencester [Clarence]	Lindsey	Tribruit	Carmarthen [Estregales]	Nohaut	Lothian	Vannetais	Ganis
15	Dorset	Lindsey	Surrey	Gloucester	Roestoc	Lothian	Vannetais	Ganis
16	Dorset	Lindsey	Surrey	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Lothian	Vannetais	Ganis
17	Dorchester [Dorset]	Lindsey	Staines [Surrey]	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Strangorre	Vannetais	Ganis
18	Essex	Lincoln [Lindsey]	Wuerensis	Gloucester	Ripon [Malahaut]	Strangorre	Nantes [Vannetais]	Ganis
19	Essex	Lonazep	Wuerensis	Glevum [Gloucester]	Rheged	Strangorre	Rennes [Vannetais]	Burdeos (Ganis)
20	Colchester [Essex]	Lonazep	Warwick [Wuerensis]	Glevum [Gloucester]	Rheged	Strangorre	Rennes [Vannetais]	Burdeos (Ganis)

TABLA 7: LOGRES, ÚLTIMOS PERIODOS (531+)

1d20	Logres (A)	Logres (B)	Logres (C)	Tierras de los sajones britanos
1	Broadlands [Anglia]	Hampshire	Peterborough [Lonazep]	Deira [Malahaut]
2	Broadlands [Anglia]	Chichester [Hampshire]	Rydychan	Deira [Malahaut]
3	Norwich [Broadlands]	Hertford	Rydychan	Deira [Malahaut]
4	Yarmouth [Broadlands]	San Albans [Hertford]	Oxford [Rydychan]	Essex
5	Brecklands [Anglia]	Huntingdon	Salisbury	Essex
6	Brecklands [Anglia]	Huntingdon	Salisbury	Essex
7	Bedegraine	Cambridge [Huntingdon]	Sarum [Salisbury]	Hampshire
8	Bedegraine	Jagent	Silchester	Hampshire
9	Brun	Jagent	Silchester [Silchester]	Hampshire
10	Brun	Kent	Thamesmouth	Kent
11	Clarence	Kent	Londres [Thamesmouth]	Kent
12	Clarence	Dover [Kent]	Londres [Thamesmouth]	Kent
13	Clarence	Lambor	Tribruit	Kent
14	Cirencester [Clarence]	Leicester [Lambor]	Tribruit	Nohaut
15	Dorset	Lindsey	Surrey	Nohaut
16	Dorset	Lindsey	Surrey	Sorestan [Lindsey]
17	Dorchester [Dorset]	Lindsey	Staines [Surrey]	Sorestan [Lindsey]
18	Essex	Lincoln [Lindsey]	Wuerensis	Sussex
19	Essex	Lonazep	Wuerensis	Sussex
20	Colchester [Essex]	Lonazep	Warwick [Wuerensis]	Sussex

TABLA 8: FUERA DE LOGRES, ÚLTIMOS PERIODOS (531+)

1d20	Cambria	Cumbria	Tierra de los Pictos	Cornualles / Bretaña	Irlanda	Aquitania
1	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Benoic	Devon	Dal Araide [Galeholt]	Benoit‡
2	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Benoic	Devon	Dal Araide [Galeholt]	Benoit‡
3	Cameliard	Brigantia [Malahaut]	Escocia	Devon	Dal Riada [Galeholt]	Benoit‡
4	Stafford [Cameliard]	Eburacum [Brigantia]	Escocia	Devon	Dal Riada [Galeholt]	Benoit‡
5	Escavalon	Eburacum [Brigantia]	Garloth	Devon	Dal Riada [Galeholt]	Benoit‡
6	Escavalon	Cambenet	Garloth	Exeter [Devon]	Dal Riada [Galeholt]	La Rochelle [Benoit]‡
7	Escavalon	Cambenet	Garloth	Jagent	Dal Riada [Galeholt]	Benwick [Benoit]‡
8	Caerwent [Escavalon]	Carduel [Camberet]	Gorre	Jagent	Leinster	Benwick [Benoit]‡
9	Carlion [Escavalon]	Richmond [Malahaut]	Gorre	Jagent	Leinster	Ganis‡
10	Estregales	Richmond [Malahaut]	Gorre	Jagent	Leinster	Ganis‡
11	Estregales	Catterick [Richmond]	Gallowey [Gorre]	Jagent	Leinster	Ganis‡
12	Estregales	Deira [Malahaut]	Islas Largas	Jagent	Leinster	Ganis‡
13	Estregales	Deira [Malahaut]	Lothian	Vannetais	Leinster	Ganis‡
14	Carmarthen [Estregales]	Nohaut	Lothian	Vannetais	La Empalizada	Ganis‡
15	Gloucester	Nohaut	Lothian	Vannetais	La Empalizada	Ganis‡
16	Gloucester	Ripon	Ciudad de las Doncellas [Lothian]	Vannetais	La Empalizada	Ganis‡
17	Gloucester	Ripon	Strangorre	Vannetais	La Empalizada	Trebes [Ganis‡]
18	Gloucester	Ripon	Strangorre	Nantes [Vannetais]	Meath†	Bayonne [Ganis‡]
19	Glevum [Gloucester]	Rheged	Strangorre	Rennes [Vannetais]	Munster†	Burdeos [Ganis‡]
20	Glevum [Gloucester]	Rheged	Alclud [Strangorre]	Vannes [Vannetais]	Oriel†	Burdeos [Ganis‡]

† Los caballeros que provienen de estos reinos siempre están exiliados, ya que los propios reinos siguen en guerra con los britanos.

‡ Gran parte de Ganis y Aquitania han sido liberadas tras el periodo de Torneos.

LUGARES DE ORIGEN CONVENCIONALES

Esta lista solo incluye los lugares de origen. Existen otros lugares, pero no son tierras de donde provengan los caballeros jugadores.

Alclud (Ciudad) [Strangorre, Tierra de los Pictos], Cultura/Religión: Britana/Paganismo britano

Bayonne (Ciudad) [Ganis, Aquitania], Romana/Cristianismo romano

Bedegraine [Logres], Britana/Cristianismo britano

Bedegraine (Ciudad) [Bedegraine, Logres], Britana/Cristianismo britano

Benoic [Tierra de los Pictos], Picta/Cristianismo britano

Benoit [Aquitania], Aquitana/Cristianismo arriano

Benwick (Ciudad) [Benoit, Aquitania], Romana/Cristianismo romano

Bordeaux (Ciudad) [Ganis, Aquitania], Romana/Cristianismo romano

Brecklands [Caerwent, Anglia Logres], Britana/Cristianismo britano

Brigantia [Malahaut, Cumbria], Britana/Cristianismo britano

Broadlands [Caerwent, Anglia; Logres], Romana/Cristianismo romano

Brun [Logres], Britana/Paganismo

Caer Colun [Logres], Britana/Cristianismo britano

Caerwent (Ciudad) [Escavalon, Cambria], Romana/Cristianismo romano

Cambenet [Cumbria], Britana/Cristianismo britano

Cambridge (Ciudad) [Huntington, Logres], Britana/Cristianismo britano

Cameliard [Cambria], Britana/Cristianismo britano o paganism

Carduel (Ciudad) [Cambernet, Cumbria], Britana/Cristianismo britano

Carlion (Ciudad) [Escavalon, Cambria], Romana/Cristianismo romano

Carmarthen (Ciudad) [Estregales, Cambria], Britana/Cristianismo britano

Castillo de las Doncellas (Ciudad) [Lothian, Tierra de los Pictos]: Britana/Paganismo britano

Catterick (Ciudad) [Catterick, Cumbria], Britana/Cristianismo britano

Cheshire [Cambria], Britana/ Cristianismo britano

Chichester (Ciudad) [Hampshire, Logres], Britana/Cristianismo britano

Cirencester (Ciudad) [Clarence, Logres], Romana/Cristianismo romano

Ciudad de las Legiones [Cheshire, Cambria], Britana/Cristianismo britano

Clarence [Logres], Britana/Cristianismo britano

Colchester (Ciudad) [Caer Colun/Essex, Logres], Romana/Cristianismo romano

Dal Araide [Dal Riada, Irlanda], Picta/Cristianismo britano

Dal Riada [Galeholt], Irlandesa/Cristianismo britano

Deira [Malahaut/Cumbria], Sajona/Paganismo germano

Devon [Cornualles], Britana/Cristianismo britano

Dorchester (Ciudad) [Dorset, Logres], Romana/Cristianismo romano

Dorset [Logres], Romana/Cristianismo romano

Dover (Ciudad) [Kent, Logres] Sajona, Britana/Cristianismo britano

Dublín (Ciudad) [Leinster, Irlanda], Britana/Cristianismo britano, Irlandesa/Cristianismo britano. (Soissons (Danes)/Paganismo escandinavo)

Eburacum (Ciudad) [Malahaut, Cumbria], Romana/Cristianismo romano

Escavalon [Cambria], Britana/Cristiana britana, Britana/Paganismo

Escocia [Tierra de los Pictos], Picta/Paganismo

Essex [Logres], Britana/Cristianismo britano

Estregales [Cambria], Irlandesa/Cristianismo britano

Exeter (Ciudad) [Devon, Cornualles], Britana/Cristianismo britano

Gallowey [Tierra de los Pictos], Irlandesa/Paganismo britano

Ganis [Aquitania], Aquitana/Cristianismo arriano

Garloth [Tierra de los Pictos], Britana/Paganismo

Glevum (Ciudad) [Gloucester, Cambria], Romana/Cristianismo romano

Gloucester [Cambria], Britana/ Cristianismo britano

Gorre [Tierra de los Pictos], Britana/Paganismo

Hampshire [Logres], Britana/Variada

Hantonne (Ciudad) [Hampshire, Logres] Britana/Variada

Hertford [Logres], Britana/Cristianismo britano

Huntington [Logres], Britana/Cristianismo britano

Jagent [Logres], Picta/Cristiana britana, Picta/Paganismo

Kent [Logres], Britana/Cristianismo britano

La Rochelle (Ciudad) [Benoit, Aquitania], Romana/Cristianismo romano

Lambor [Logres], Britana/Paganismo

Leicester (Ciudad) [Lambor, Logres], Britana/Cristianismo britano

Leinster [Irlanda], Irlandesa/Cristianismo britano	Sussex [Logres], Britana/Cristianismo britano
Lincoln (Ciudad) [Lindsey, Logres], Britana/Cristianismo britano	Thamesmouth [Logres], Britana/Cristianismo romano
Lindsey [Logres], Britana/Cristianismo britano	Tintagel [Cornualles], Britana/Variada
Lonazep [Logres], Britana/Cristianismo britano, Britana/Paganismo	Trebes (Ciudad) [Ganis, Aquitania], Aquitania/Cristianismo arriano
Londres (Ciudad) [Thamesmouth, Logres], Romana/Cristianismo romano	Tribruit [Logres], Britana/Cristianismo britano
Islas Largas [Galeholt] Irlandesa/Cristianismo britano	Vannes (Ciudad) [Vannetais, Bretaña], Romana/Cristianismo romano
Lothian [Tierra de los Pictos], Britana/Paganismo	Vannetais [Cornualles, Bretaña], Britana/Cristianismo britano
Maris [Cumbria], Britana/Paganismo	Wandborough (Ciudad) [Marlborough, Logres], Britana/Cristianismo britano
Marlborough [Logres], Britana/ Cristianismo britano	Warwick (Ciudad) [Wuerensis, Logres], Britana/Cristianismo britano
Nantes (Ciudad) [Vannetais, Bretaña], Romana/Cristianismo romano	Wuerensis [Logres], Britana/Cristianismo britano/Paganismo
Nohaut [Cumbria], Sajona/Paganismo germano	Yarmouth [Caerwent, Anglia, Logres], Britana/Cristianismo romano
Norwich (Ciudad) [Anglia, Caerwent, Logres], Romana/Cristianismo romano	
Oxford (Ciudad) [Rydychan, Logres], Britana/Cristianismo britano	
La Empalizada [Irlanda], Britana/Cristianismo britano	
Peterborough (Ciudad) [Lonazep, Logres], Britana/Cristianismo britano	
Rennes (Ciudad) [Vannetais, Bretaña], Romana/Cristianismo romano	
Rheged [Cumbria], Britana/Paganismo	
Richmond [Cumbria] Britana/Cristianismo britano	
Ripon [Malahaut] [Cumbria], Britana/Cristianismo britano	
Roestoc [Cumbria], Britana/Paganismo	
Rydychan [Logres], Britana/Cristianismo britano	
Sarum (Ciudad) [Salisbury], Britana/Cristianismo britano	
Salisbury [Logres], Britana/Cristianismo britano, Britana/Paganismo	
Silchester [Logres], Britana/Cristianismo britano	
Silchester (Ciudad) [Silchester, Logres], Romana/Cristianismo romano	
Sorestan [Lindsey, Logres], Sajona/Paganismo germano	
San Albans (Ciudad) [Hertford, Logres], Britana/Cristianismo britano	
Stafford (Ciudad) [Cameliard, Cambria], Britana/Cristianismo britano	
Staines (Ciudad) [Surrey, Logres], Britana/Cristianismo britano	
Strangorre [Tierra de los Pictos], Britana/Paganismo britano	
Surrey [Logres], Sajona/Cristianismo britano o paganismo germano	

CULTURA Y RELIGIÓN

En los lugares de origen convencionales existen seis culturas muy diferentes. Estas reglas representan estereotipos, no individuos. Estos estándares ofrecen un marco para la creación de personajes individuales.

En los siguientes textos, las frases que se encuentran entrecomilladas son las cosas que normalmente dirían personajes de ese tipo para caracterizarse a sí mismos.

ESTEREOTIPOS

Puede que quieras jugar con estereotipos. Ten en cuenta que estos estereotipos son la cosa más superficial que los extranjeros perciben de cada cultura.

Puedes salirte con la tuya con un personaje como este porque actúa como espera la gente. «Sí, es un pedante» o «Sí, es bastante raro». Mira la lista, lee los estereotipos dados y, si ese tipo de comportamiento te parece interesante para tu personaje, entonces puedes interpretar ese tipo de caballero y defender tu comportamiento diciendo simplemente: «Somos así».

CULTURAS CONVENCIONALES

¿Quieres ser trabajador y convencional? Interpreta a un **britano**.

¿Quieres ser pedante, distante y condescendiente? Interpreta a un **romano**.

¿Quieres pertenecer a una minoría decidida y resuelta en la que la mayoría de la gente no confía? Interpreta a un **sajón**.

¿Quieres ser un extranjero divertido y amistoso? Interpreta a un **irlandés**.

¿Quieres ser un extranjero aterrador? Interpreta a un **picto**.

¿Quieres ser un extranjero sofisticado y muy a la moda? Interpreta a un **auquítano**.

¡MINIMÁXIMOS!

Ahórrate el esfuerzo de contar puntos. El tipo de personaje más ventajoso de jugar también es el más común: el britano. El resto tienen algunos defectos menores o mayores.

BRITANOS

Hace mucho mucho tiempo, «en los tiempos legendarios, antes siquiera de que se fundara Roma», un grupo de refugiados de Troya llegó a esta isla siguiendo su destino. Su líder era Brutus, el nieto de Eneas, y a partir de su nombre la isla se llamó Britania. Brutus y sus hombres expulsaron a la raza de salvajes monstruos gigantes que habitaban en ella.

Establecieron relaciones con los antiguos dioses y diosas, así como con las razas feéricas que viven bajo tierra y en reinos escondidos. Se expandieron a lo largo y a lo ancho, dando a cada lugar su nombre adecuado. Desde entonces, los britanos han sido el pueblo dominante de la isla.

Los principios britanos no se basan en la agresión imperial, como ocurre con los romanos. Se basan en «la humildad, el honor y la unidad» y en el «reconocimiento a nuestro lugar en el mundo». Los britanos desdeñan legítimamente a la «grandeza romana», que se basa en una memoria selectiva y arrogante. No hablan sobre el hecho de que el gran Julio César fuera expulsado. Sí, Roma volvió, «conquistó temporalmente» la isla y fundó muchas ciudades, pero cuando el imperio se disolvió con la guerra civil, fue un bretón, Constantino el Grande, quien al mando de soldados britanos volvió a unir los trozos. Cuando Armórica fue devastada por los bárbaros y la enfermedad, fueron los bretones quienes volvieron a fundarla. Así que los romanos vinieron, pero los orgullosos britanos no fueron asimilados y posteriormente han reafirmado su identidad nacional.

Estereotipo: Gente común, normal y seria que trabaja duro y que da lo mejor de sí por su familia y por su nación.

Imagen de sí mismos: Los britanos son el pueblo legítimo de esta isla, orgullosos de su herencia y de sus capacidades, pero no arrogantes. Sus antiguas tradiciones de familia y estamento han mantenido una buena forma de vida durante siglos y resistirán por siempre.



Manifiestan una tácita certeza respecto a que su cualidad y su forma de vida son las mejores, pero sin ser dogmáticos o insistentes; el hecho de que «todo el mundo» sea como ellos demuestra esa idea.

Seamos prácticos: Están por todas partes y son dueños de todo. También son guerreros habilidosos con la lanza, tanto a pie como a caballo.

NOMBRES

Masculinos: Addonwy, Aeron, Afan, Aneirin, Aeddan, Amig, Amlyn, Athrwys, Arddur, Buddfannan, Blaen, Bledri, Bradwen, Bleddig, Cadfannan, Cadfael, Cadwallon, Cilydd, Cy-non, Cynfan, Cyfulch, Cynrain, Cunvelyn, Caradoc, Cibno, Ceredig, Cadlew, Cynwal, Clydno, Cynhalaf, Dafydd, Defi, Dwyai, Edar, Edern, Eiddaf, Erthgi, Elad, Eudaf, Eiffin, Gwefrfawr, Gwegen, Gwion, Gwyn, Gwarddur, Gwern, Gwyleged, Gwrien, Gwraig, Gorthyn, Gwaednerth, Gwengad, Brugyn, Gwenabwy, Gwrfelling, Gwair, Graid, Geriant, Gwanon, Hyfaidd, Hywel, Ieuan, Llywel, Marchlew, Moried, Morien, Madog, Morial, Mynyddog, Merin, Neilyn, Nwython, Nai, Nerthaid, Neddig, Nidian, Owain, Padern, Pedrog, Ricerch, Rhodri, Rhufon, Rhun, Sawel, Seriol, Sywno, Tathal, Tathan, Tudfwich, Tyngyr, Uren, Uwain, Ysgarran.

Femeninos: Adwen, Annest, Angarad, Arianwen, Briant, Duddug, Collwen, Dwynwen, Eleri, Ffraid, Glesig, Glesni, Gwen, Heledd, Indeg, Leri, Lleueu, Lilo, Melangell, Meleri, Nest, Nia, Tydfil.

Guía de pronunciación: Las vocales de la lengua britana son largas en la sílaba tónica, que siempre es la segunda sílaba empezando por atrás, salvo en los nombres muy largos, donde hay una segunda sílaba tónica más ligera en la primera sílaba para ayudar a pronunciar la palabra.

- ⊕ La «c» es aproximadamente equivalente al sonido *k*.
- ⊕ La «w» es aproximadamente equivalente al sonido *u*.
- ⊕ La «dd» es aproximadamente equivalente al sonido *ð*, como el *the* inglés.
- ⊕ La «ff» es aproximadamente equivalente al sonido *f*.
- ⊕ La «f» es aproximadamente equivalente al sonido *v* labiodental.
- ⊕ La «ll» es el típico «sonido galés», una *l* aspirada. Pon la punta de la lengua en el paladar y expulsa el aire por los lados, entre los dientes.

RELIGIÓN: CRISTIANISMO BRITANO

«Nuestra Iglesia es la más antigua de todas. Antes de que San Pedro estuviera en Roma, José de Arimatea, santo entre los santos, fundó su iglesia aquí. Y José de Arimatea trajo el Santo Grial, que es la reliquia más importante de la cristianidad, ya que contuvo la sangre de aquel que la derramó para redimir al ser humano».

RELIGIÓN: PAGANISMO BRITANO

«Nuestra religión se basa en el respeto de la tierra y en los poderes que en ella residen, a los cuales han venerado nuestros ancestros durante incontables generaciones. Es natural

y local, y no la abandonaremos por una creencia minoritaria iniciada por un profeta que vivió muy lejos, en una tierra completamente diferente a la nuestra».

IRLANDESES

Los irlandeses surgieron «en tiempos legendarios», cuando los milesianos llegaron al mundo mortal y colonizaron la Isla Esmeralda, Eire, al oeste de Britania. Allí establecieron una relación armoniosa con los espíritus de la tierra y una peligrosa rivalidad tribal que los ha mantenido simultáneamente vigorosos y en peligro. Son un pueblo orgulloso y libre, «nunca conquistados ni por los romanos ni por nadie más». Aman la vida y «vivirla al máximo», y saben «cómo divertirse y cómo divertir». También han expandido su territorio y establecido varios reinos en la isla de Britania (Estregales, Dal Riada).

Estereotipos: Gente de trato fácil, pero intensamente apasionada en el amor y en el odio.

Imagen de sí mismos: Gente seria e introspectiva que se preocupa por su propio bienestar así como por el del clan. Viven en armonía con el mundo, ya esté bien o enfermo.

Seamos prácticos: Son muchos, amistosos y bienvenidos en todas las cortes porque su compañía resulta muy amena.

NOMBRES

Masculinos: Aed, Aedian, Aedukan, Ailgel, Ailill, Airechtach, Amalgaid, Art, Baetan, Baeth, Berach, Berchan, Brion, Brurat, Carthach, Cathal, Cenn, Cerball, Colcu, Comman, Congal, Cormace, Daig, Diarmait, Donngal, Dunchad, Echen, Elodach, Eogan, Fachtna, Fedelmid, Finnchad, Flann, Guaire, Imchad, Laegaire, Lorccan, Maine, Murchad, Nathi, Ronan, Russ, Senach, Tadc, Tuathal, Ultan.

Femeninos: Bebinn, Cron, Derbail, Dunlaith, Eithne, Finn-guala, Flann, Gormlaith, Grainne, Lassar, Mor, Orlaith, Sadb, Sorcha, Una.

Guía de pronunciación:

- ⊕ La «a» es aproximadamente equivalente al sonido de una *o* abierta.
- ⊕ La «c» siempre es dura, es aproximadamente equivalente al sonido *k*.
- ⊕ La «d» es aproximadamente equivalente al sonido *ll*.
- ⊕ La «e» es aproximadamente equivalente al sonido *ei*.
- ⊕ La «i» es aproximadamente equivalente al sonido de una *i* abierta.
- ⊕ La «s» es aproximadamente equivalente al sonido *sh*.
- ⊕ La «t» es aproximadamente equivalente al sonido *ch*.
- ⊕ La «ci» es aproximadamente equivalente al sonido *vai*, con la *v* labiodental.
- ⊕ La «ow» es aproximadamente equivalente al sonido *au*.
- ⊕ La «ch» es aproximadamente equivalente al sonido *g* al final de palabra.

NOMBRES DE CLANES

Cada irlandés le debe lealtad a su clan. Selecciona uno de la siguiente lista. Técnicamente, en cada nombre el prefijo «Mc» significa «hijo de» y el prefijo «O» significa «nieta de» o «descendiente de» la persona nombrada. Sin embargo, en la práctica real, los prefijos significan lo mismo ya que incluso los hijos son de tiempos antiguos.

Los nombres similares indican un parentesco lejano, como por ejemplo, los O'Neills y los McNeills. Del mismo modo, los clanes de diferentes partes de la isla con el mismo nombre reconocen un parentesco lejano.

Ailech: O'Duffy, O'Mulligan, O'Farren, McNelis, McRoarty, O'Kenny, O'Dever, McGrath.

Connacht: O'Conor, O'Flynn, O'Fergus, O'Finan, O'Coyne, McConneely, O'Downey, O'Nihil, O'Dea, McKeane, McDonnell, O'Quinn, O'Brien, McMahon, O'Grady, O'Madden, McNevin.

Dal Ariade: O'Neill, McAlister, O'Lynn, O'Lavery.

Dal Riada e Islas Largas: McDonnell, O'Quinn, O'Hara, McNeill, McCleary, McQuillian, McKeown, O'Hood.

Leinster: O'Conor Faly, O'Dempsey, O'Dunn, O'Byrne, O'Toole, McMorrrough, McGilpatrick, O'Doyle, O'Hartley, O'Nolan, O'Larkin, O'Shea, O'Duff, O'Ronan, O'Cullen.

Meath: O'Kennedy, O'Meagher, O'Brien Arra, O'Mulrain, O'Conor Kerry, O'Sullivan Mor, McCarthy Muskerry, O'Callaghan, McCarthy Reagh, O'Sullivan Beare, O'Fogarty, O'Noonan, O'Long, O'Shelly, McSweeney.

Oriel: O'Neill, McNally, McGorman, McMahon, O'Hagan, O'Hanlon, O'Breslin, McArdle.

RELIGIÓN: CRISTIANISMO BRITANO

«José de Arimatea fundó la primera iglesia cristiana y de su monasterio vino el gran y bendito San Patricio, quien trajo la nueva religión a Irlanda, donde echó raíces como una flor en un jardín que la esperaba».

RELIGIÓN: PAGANISMO BRITANO

«Nuestros dioses y nuestras diosas viven en la tierra y en el cielo. No los abandonaremos por una creencia lejana que acaba de empezar».

PICTOS

Los pictos son indígenas de las islas. «Nacieron de la tierra», unos de las rocas y otros de los árboles, aunque otros eran hermanos y hermanas de los animales de las tierras salvajes. Vivían en armonía con los espíritus del mundo y comulgaban con los gigantes y los enanos que lo habitaban. Entonces, «llegaron extranjeros con costumbres viles, como la agricultura, que abre la piel de la Gran Madre». Construyeron casas que detuvieron el antiguo flujo de poder. Trajeron espadas y guerra, así que los pictos se retiraron a los lugares salvajes para «vivir en armonía» y preservan sus antiguas costumbres. «Nunca han sido seducidos por la debilidad y la decadencia civilizadas».

Los cruithnos de Irlanda también se consideran pictos.

LUGARES DE ORIGEN PICTOS Y SAJONES EN LOGRES

Para proporcionar a los jugadores opciones de cultura iniciales variadas, dos tierras de Logres han recibido un trato muy original. Se incluyen para permitir que los personajes de estas culturas participen desde el principio de la campaña, si así se desea.

Surrey (antiguo condado de Windsor) es ahora un lugar de origen sajón, pero leal al rey de Logres y principalmente cristiano, aunque algunos de ellos conservan sus antiguos ritos.

Jagent es, del mismo modo, un lugar de origen picto, originalmente fundado por mercenarios que fueron traídos para vigilar a los cárnicos. También son principalmente cristianos, aunque algunos son espiritualmente conservadores.

Estereotipo: Tribus salvajes de las tierras agrestes. Un pueblo primitivo que se niega a reconocer costumbres mejores de la era moderna, como las casas, la agricultura y las prácticas bélicas actuales. Sus costumbres son ajenas por naturaleza y asustan a todos los demás.

Imagen de sí mismos: Independientes, puros y nobles, siempre conservan las verdaderas costumbres antiguas. Son gente sencilla, de valores antiguos y simples, con una afinidad nata con la Naturaleza.

Seamos prácticos: Los pictos tienen un modo de vida que no depende de fuerzas exteriores, sino solo de sí mismos. Son pragmáticos y no dejan que las actitudes ingenuas se interpongan en el camino de la supervivencia. Ten en cuenta que para los pictos es difícil mantener esta actitud y seguir siendo caballeros, pero pueden conseguirlo; después de todo, ¿no es práctico adoptar las costumbres que les permiten conservar su independencia y enfrentarse a sus enemigos como iguales?

NOMBRES

Masculinos: Aenbecan, Allcallorred, Alpin, Angus Breidei, Breth, Bridei, Broichan, Brude, Buban, Caitarni, Caltram, Carvorst, Castantin, Cian, Cimoiod, Ciniath, Cinioch, Ciniod, Crautreic, Denbecan, Deocillimon, Deocilunon, Deoord, Deort, Domech, Domelch, Drest, Drosten, Druisten, Drust, Drustagnos, Eddarrnonn, Elpin, Eoganan, Forcus, Gailtram, Galam, Galan, Galanan, Garthaich, Gartnait, Gartnaith, Gede, Gest, Golistan, Irb, Llifiau, Lutrin, Maelchon, Mailcon, Melcon, Morleo, Nechtan, Nehhton, Oengus, Onnist, Onuis, Onuist, Oswiu, Peithan, Pidarnoin, Talluorh, Talorc, Talorcan, Talore, Talorgen, Tarain, Taran, Tharain, Uid, Uist, Unen, Unuist, Uoret, Uuroid, Uvan, Wid, Wroid.

Femeninos: No se han registrado nombres pictos de mujeres en la historia. Usa nombres britanos.



RELIGIÓN: CRISTIANISMO BRITANO

Algunos pictos de las tierras bajas se han convertido al cristianismo gracias a los esfuerzos de San Niniano.

«Cristo vino al mundo para salvar nuestras almas, conducirnos a la Vida Eterna y librarnos de las ataduras de lo salvaje. El buen San Niniano mostró a nuestros antepasados el verdadero camino de la Salvación y no deshonraremos su decisión con prácticas paganas».

RELIGIÓN: PAGANISMO PICTO

«La Naturaleza es dura e impredecible. Vivimos como vivieron nuestros ancestros y hacemos lo que debemos hacer para vivir en armonía con esos fieros poderes. Hacer otra cosa sería imprudente e invita a las represalias de la Naturaleza, las cuales ningún hombre o dios puede resistir».

ROMANOS

Hace mucho, «en tiempos antiguos», el noble Imperio romano conquistó y trajo la civilización a esta tierra. Gobernó sobre toda Britania y, por supuesto, sobre todo el mundo. Debido a la decadencia y al egoísmo el Imperio se derrumbó, salvo una parte (Britania), gracias a los ancestros de los romanos britanos de hoy. Son las Antiguas Familias de la «antigua aristocracia». Los bretones urbanos veneran su herencia romana, especialmente su sistema legal que ha mantenido «los tiempos de paz imperiales».

Estereotipo: Pedantes de clase alta, gente rica que da por supuesto su estatus. La mayoría son descendientes porque se saben merecedores de su posición, aunque los équites sí mantienen sus privilegios cumpliendo realmente con la noble y peligrosa tarea de defender la tierra.

Imagen de sí mismos: Uno debe mantener una distancia sensata y exhibir un trato distante hacia todas las gentes comunes, pero entre los romanos bien educados también existe una *noblesse oblige* de vigilar y proteger a la «gente inferior» simplemente por el «bien del estado».

Seamos prácticos: Pueden leer latín. Por ello saben muchos secretos a los que solo el clero tiene acceso. Por último, conocen la ley.

SIERVOS

Las antiguas ciudades romanas ofrecen una manera de ganarse la vida para muchos residentes, porque son centros de comercio. Los ciudadanos de a pie normalmente también se llaman a sí mismos romanos. Son los siervos

de la vida moderna, las numerosas clases bajas. Ningún caballero jugador viene de este grupo. La cantidad de dinero que se requiere para ser un équite es demasiado elevada o (más probablemente) el estilo de vida es demasiado peligroso para que los siervos lo persigan.

NOMBRES

Masculinos: Albanus, Agorix, Arcavius, Avitus, Belletor, Burcanius, Caletus, Caracturus, Catianus, Cunobarrus, Cervidus, Dagwaldus, Decmus, Donicus, Dumnorix, Egbutius, Elvorix, Galerus, Gessius, Ingenvirius, Isatis, Ivimarus, Luonercus, Litumarus, Leddicus, Lupinus, Maccallus, Macrinus, Magunnus, Marullinus, Metunus, Molacus, Nemnogenus, Nonius, Novellius, Olennius, Pertacus, Primanus, Nertomarus, Sarimarcus, Sudrenus, Tanicus, Taurinus, Trenus, Vepgenus, Vibennis, Vitalinus, Ulprus, Voteporix.

Femeninos: Salvo por los nombres que terminan en -rix, todos los nombres masculinos se pueden feminizar con la terminación -ia. De este modo, Arcavius, se convierte en Arcavia.

Guía de pronunciación: La «c» siempre es dura en latín, es aproximadamente equivalente al sonido k.

RELIGIÓN: CRISTIANISMO ROMANO

Los romanos viven en ciudades, cada una con un obispo que obedece la gran jerarquía creada por San Pedro, el apóstol favorito de Jesús. San Pedro estableció la Iglesia en la lejana Roma, donde el Papa es su heredero espiritual y el encargado de continuar la misión de la Iglesia Única. Por ello, de manera natural, todos los romanos son cristianos romanos.

«San Pedro era el favorito de Nuestro Señor Jesús y fundó la única Iglesia Verdadera, la que guio al Imperio romano y la que ha sobrevivido intacta como nuestra organización de obispos. Por supuesto, obedecemos al Papa».

SAJONES

Los sajones surgieron cuando los antiguos dioses crearon a las primeras gentes a partir de los árboles. Caminaron con los dioses y mezclaron su sangre con los grandes y los pequeños de entre ellos. Los dioses crearon a las personas para tener aliados contra los gigantes y las fuerzas subterráneas de la naturaleza. Crearon diferentes tribus para que pudieran competir entre ellas y manifestar así las virtudes que hacen grandes a los humanos. Los humanos son criaturas definidas por su «coraje, individualidad, lealtad y honor». Estas virtudes están bien distribuidas entre los diferentes pueblos, lo que dio origen a las tribus que pueblan las distintas regiones del continente. Las tribus sajonas actuales forman un grupo grande, pero otros grupos significativamente grandes incluyen a los jutos y a los anglos; las tres fueron expulsadas de sus hogares ancestrales por los

hostiles daneses. En Britania se reafirmaron conquistando y poblando dicha tierra.

Estereotipo: Gente grande, lenta y poco sofisticada que confía en su tamaño y en la intimidación física para salirse con la suya, en lugar de respetar las leyes y las costumbres de la tierra.

Imagen de sí mismos: Gente fuerte e independiente que confía en sí misma y que no se doblegará ante la voluntad de ningún pueblo blando y decadente.

Seamos prácticos: Para ellos es difícil ser nombrados caballeros, pero una vez lo son, tienen lo que hace falta para lograr el éxito: son grandes, apuestos y feroces.

CABALLEROS SAJONES

Se puede jugar con caballeros sajones que provengan de dos fuentes. En primer lugar, Surrey es una tierra sajona leal a Logres, ya esté gobernado por el Rey Uther o por el Rey Arturo. En segundo lugar, se puede jugar con caballeros sajones a partir del año 530.

Al principio de la campaña, la mayoría de los sajones son enemigos a los que el Rey Arturo somete en el año 518. Tras esto, sus descendientes son principalmente campesinos, de carácter taciturno o alegre dependiendo de sus señores. Pero del 518 al 530, algunos jóvenes sajones son reclutados por los ejércitos caballerescos debido a su fuerza, su lealtad y su habilidad con las armas. Dado que saben que sus padres murieron a manos de los hombres del Rey Arturo, podrían tener algún conflicto mental o emocional. Aun así, han crecido bajo el tutelaje britano y los que se convierten en caballeros aceptarán la realidad del mandato de Arturo. Puede que mantengan sus antiguas actitudes (rasgos), pero han dirigido su lealtad hacia sus señores feudales en lugar de intentar mantener su independencia.

Esta lealtad no se ve como un signo de debilidad entre ellos, sino más bien como un signo de adaptabilidad. Fueron, después de todo, seleccionados como escuderos porque demostraron lealtad y capacidad, por lo que su selección es una señal de honor y orgullo. Sin embargo, como sajones, muchos todavía sienten una pizca de inferioridad y vergüenza que les crea una mentalidad de minoría, que a menudo se manifiesta como un deseo de destacar a cualquier precio.

NOMBRES

Masculinos: Aelfric, Aesewine, Bassa, Beorhtric, Caedwalla, Caewlin, Centwine, Cenwalch, Cerdic, Coelred, Coelric, Coelwulf, Coenhelm, Conerad, Conewalch, Coenwulf, Cuthbert, Cuthred, Cuthwulf, Cyneagils, Cynewulf, Cynric, Eadbald, Eadberht, Eadric, Eardwulf, Edwin, Edgert, Ethilfrith, Ethelheard, Ethelred, Ethelwulf, Hengest, Hlothere, Horsa, Ine, Octa, Oeric, Osric, Oswald, Oswine, Oswulf, Oswy, Peada, Penda, Sigebryht, Wihtred, Wulfhere.



Femeninos: Aelflaed, Aelgifu, Aethelred, Burhred, Cuthburh, Cyneburh, Eadgifu, Eadgyth, Eadhild, Ealhred, Eormenburh, Hereswith, Raedburh, Sexburh, Wihtburh.

RELIGIÓN: PAGANISMO GERMANO

El paganismo germano venera un panteón de dioses y diosas. La deidad principal es Wotan, el dios de los reyes, guerreros y poetas que todo lo ve. Seax es el dios de la espada y la guerra.

«Veneramos a los dioses de nuestros ancestros. Nuestros dioses nos han liderado en la paz y en la guerra, y su sangre corre por nuestras venas. Sería una locura abandonar nuestra herencia».

RELIGIÓN: CRISTIANISMO BRITANO

Puede que algunos sajones se hayan convertido a la fe de sus señores.

«El Dios de los victoriosos es claramente el Dios de la Victoria y somos sabios al emular a los ganadores en su veneración, así como en sus métodos bélicos. Aceptamos la nueva fe y juramos defenderla contra los detractores y herejes».

Sin embargo, su conversión suele ser más de palabra que de obra, como revelan sus rasgos (página 44).

AQUITANOS

Los aquitanos son godos, visigodos para ser exactos. Los godos fueron creados cuando su dios de la guerra mezcló la sangre de los enemigos conquistados con el barro para crear una raza dura de guerreros. Originalmente vivían en las tierras salvajes y en la isla de Scandza, lejos hacia el norte y el este. Sus bosques salvajes y sus planicies duras e invernales los hicieron fuertes. Luego los godos se marcharon sobre sus caballos, «siempre buscando caminos mejores» y llegaron a Escitia. Se dividieron en dos tribus, los primeros eran los visigodos, los otros eran los poco importantes ostrogodos.

Los visigodos buscaban mejores pastos y por eso llegaron al sur. Los romanos se resistieron, pero perdieron la batalla y los visigodos vivieron entre ellos en Italia, una tierra tranquila que podría haberlos ablandado. Hace unos cien años, el emperador romano pidió a los visigodos que se instalaran en las tierras de la Galia e Iberia y las defendieran de los bárbaros salvajes. Fue una trampa. Cuando los guerreros se pusieron en marcha, el traidor emperador masacró a las esposas y a los niños de los soldados visigodos. Como venganza, saquearon Roma y desde entonces han regido sus tierras sin ningún gobernante.

supremo. El victorioso rey visigodo dividió sus tierras entre sus leales seguidores. En esa época dejó Aquitania bajo el cuidado del gran *regulus* (rey) Lancelot, abuelo del sir Lancelot de la leyenda.

La arrogancia y la crueldad de los romanos provocaron su propia caída, pero también tenían muchos rasgos admirables que el Rey Lancelot conservó. Los aquitanos mantuvieron igualmente sus virtudes ancestrales y su religión, que han legado a sus sucesores. «Combinan lo mejor de sus propias costumbres antiguas y las de los romanos». Cuando el Rey Lancelot murió, dividió la tierra entre sus dos hijos, Ban y Bors.

Aquitania es la tierra de los trovadores, los nobles cantantes que conocen todas las formas de amor. Por ello, sus caballeros tienen buenas habilidades en la poesía y en el entretenimiento, pero lo más importante, tienen la habilidad especializada Seducción (página 121). Seducción es la habilidad del amor y el personaje que la tiene puede usarla en lugar de Coquetear y Romance, según deseé.

Estereotipo: Nobleza continental arrogante, incluso un poco blanda ya que prefiere los caminos del amor.

Imagen de sí mismos: Nobleza continental sofisticada, donde la *noblesse oblige* es una virtud de su clase, que gobierna con sabiduría y benevolencia a los vasallos de todos los estamentos.

Seamos prácticos: Son gente sofisticada y culta, capaz de cautivar a los demás, hacer poesía y leer. Provienen de la tierra de sir Lancelot.

NOMBRES

Masculinos: Achila, Agila, Ardo, Alaric, Athanagild, Braulio, Bulgar, Chindasuinth, Chintila, Cison, Egica, Ervig, Euoric, Gundemar, Hanna, Heraus, Hermenegild, Hermenigild, Ildefonsus, Isidore, Iudila, Julian, Leander, Leovigild, Liuva, Reccared, Recared, Reccesuinth, Receswinth, Roderic, Sembe, Senius, Sisbert, Sisebut, Sisenand, Suinthila, Suniefred, Theoderic, Theudisclus, Thorismund, Tulga, Wamba, Witric, Wittiza.

Femeninos: Brunhilda, Florentina, Elaine, Eleanor.

RELIGIÓN: CRISTIANISMO ARRIANO

«San Arrio nos ha enseñado la verdad y nuestros obispos la siguen. Sabemos que Jesucristo no existió durante toda la eternidad, pero fue creado por Dios el Padre. Nuestros antepasados nos lo enseñaron y ellos nos han guiado hasta nuestra elevada posición».

Tu señor

Las oportunidades de riqueza y buen entrenamiento que tiene un caballero dependen en cierto modo del tipo de gobierno bajo el que vive: los sistemas feudales, tribales y urbanos son diferentes. Los vínculos de sangre y lealtad son impor-

tantes, pero en última instancia todo depende de tener un buen señor.

Los gobiernos cambian a lo largo de **La Gran Campaña de Pendragón**. Se vuelven más complejos, con más niveles de rangos de nobleza alta.

El tipo de gobierno viene fijado por el lugar de origen de un personaje y el periodo de juego actual. Usa estos criterios para determinar quién es el señor feudal inmediatamente superior del personaje. Este será el señor al que el caballero jugador le deba su lealtad y deber.

ENCUENTRA A TU SEÑOR FEUDAL

Si tu director de juego te ha recomendado un señor feudal en particular, simplemente escribe su nombre o su título.

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

1. Encuentra tu lugar de origen en las tablas de tipo de sociedad, que empiezan en la página 30 y terminan en la 32, y cruza la referencia con el periodo actual.
2. A continuación, ve a la tabla 16: Señores Feudales de la página 33. Elige y anota el señor de tu personaje, o tira en la tabla para averiguar a quién le debe lealtad tu caballero (este también es el señor que te nombra caballero).
3. Apunta el título de tu señor feudal en el espacio adecuado de tu hoja de personaje. La mayoría de las veces solo se conoce (o es necesario) el título. Tu director de juego te proporcionará el nombre de tu señor.

FORMAS DE SOCIEDAD

Las tres formas posibles de sociedad son: *feudal*, *tribal* y *urbana*.

La *sociedad feudal* es la estándar. Es una jerarquía noble con reyes en lo alto, seguido de niveles de nobleza, todos ellos basados en una relación de señor feudal/vasallo.

La *sociedad tribal* es un estamento aristocrático (normalmente con acompañantes consejeros y guerreros de élite) y varios clanes interdependientes. Los miembros del clan son terratenientes libres de idéntico nivel social, entrenados para ser guerreros en caso de emergencia.

La *sociedad urbana* tiene un consistorio que gobierna mediante una tradición establecida tiempo ha, la cual se basa en principios romanos (aunque a veces no han conservado la identificación romana). El rico gobierna y los siervos trabajan. La plutocracia coordina los muchos y diversos grupos de poder de la ciudad; estos líderes son los burgueses de la ciudad, los adinerados dueños de la tierra y los negocios. El consistorio supervisa los intereses de los gremios, los mercados y las compañías comerciales (como fuentes de ingresos) y, por supuesto, la defensa.

TABLA 9: TIPO DE SOCIEDAD - LOGRES

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Bedegraine	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3	Feudal 3
Brecklands	Feudal 1	-	-	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3	Feudal 3
Broadlands	Feudal 1	-	-	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3	Feudal 3
Brun	-	-	-	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2
Caercolun	Feudal 1	-	-	-	-	-	-
Cambridge (Huntington)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Chichester (Hampshire)	Feudal 1	Feudal 1	-	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2
Cirencester (Clarence)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Clarence	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Colchester (Caercolun/Essex)	Urbano 2	-	-	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Dorchester (Dorset)	-	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Dorset	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Dover (Kent)	-	-	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Essex	-	-	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Hampshire	Feudal 1	Feudal 1	-	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3	Feudal 3
Hantonne	Urbano 2	Urbano 1	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Hertford	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Huntington	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Jagent	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Kent	-	-	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Lambor	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Leicester (Lambor)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Lincoln (Lindsey)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Lindsey	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Lonazep	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Londres	Urbano 3	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Feudal 3
Marlborough	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
Norwich (Broadlands)	Urbano 3	-	-	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3
Oxford (Rydychan)	-	-	-	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Peterborough	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Urbano 3
Rydychan	-	-	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Salisbury	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Sarum (Salisbury)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Sorestan	-	-	-	Tribal 2	Tribal 3	Tribal 3	Tribal 3
Silchester (Silchester)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Silchester	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
San Albans (Hertford)	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Staines (Surrey)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3
Surrey	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Sussex	-	-	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Thamesmouth	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
Tribruit	-	-	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2
Wandborough (Marlborough)	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Warwick	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
Wuerensis	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Yarmouth	Feudal 1	-	-	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3	Feudal 3

TABLA 10: TIPO DE SOCIEDAD - CAMBRIA

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Caerwent (Escavalon)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Camarthen (Estregales)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2
Cameliard	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
Carlion (Escavalon)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2
Cheshire	Feudal 1	Tribal 2 (britano)	Feudal 1	-	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2
Ciudad de las legiones (Cheshire)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 1	-	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Escavalon	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3	Feudal 3
Estregales	Feudal 2	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Glevum (Gloucester)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 3	Urbano 3
Gloucester	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Stafford (Cameliard)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2

TABLA 11: TIPO DE SOCIEDAD - CUMBRIA

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Brigantia	Feudal 1	Feudal 1	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Cambenet	-	-	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Carduel (Cambenet)	-	-	-	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Catterick (Malahaut)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2
Deira	-	-	-	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Eburacum (Brigantia)	Urbano 3	Urbano 2	-	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Maris	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Nohaut	-	-	-	-	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Richmond	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Ripon	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Roestoc	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2
Rheged	-	-	-	Tribal 2 (britana)	Tribal 2 (britana)	Feudal 1	Feudal 2

TABLA 12: TIPO DE SOCIEDAD - CORNUALLES

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Devon	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Exeter (Devon)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Jagent	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3
Tintagel	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 3

TABLA 13: TIPO DE SOCIEDAD – BRITANIA

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Nantes (Vannetais)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Rennes (Vannetais)	Urbano 2	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Vannes (Vannetais)	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 3	Urbano 3
Vannetais	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 3

TABLA 14: TIPO DE SOCIEDAD – IRLANDA

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Dal Araide [Dal Riada]	-	-	-	-	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Dal Riada [Galeholt]	-	-	-	-	Feudal 1	Feudal 2	Feudal 2
Dublín (La Empalizada)	-	-	-	-	Feudal 2	Feudal 1	Feudal 3
Leinster	-	-	-	Tribal 3	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2
La Empalizada	-	-	-	-	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1

TABLA 15: TIPO DE SOCIEDAD – AQUITANIA

Reino, condado o ciudad	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial / Ocaso
Bayonne (Ganis)	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Benoit	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Benwick (Benoit)	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
Bordeaux (Ganis)	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3	Urbano 3
Ganis	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 2	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1	Feudal 1
La Rochelle (Benoit)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2
Trebes (Ganis)	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 1	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2	Urbano 2

ENCONTRAR TU SEÑOR FEUDAL

Después de localizar tu tipo de sociedad en las tablas anteriores, tira 1d20 en la tabla correspondiente de esta sección. El resultado te dará el título del señor feudal de tu caballero jugador. Esta es la persona a quien juró lealtad. Tienes una pasión de Lealtad (señor) hacia él.

En todas las tablas que encontrarás a continuación, «Gobernante» indica el regidor del lugar de origen. En Logres normalmente es un conde o, fuera de Logres, un rey. Pregúntale al director de juego su nombre.

«Subgobernante» (si aparece) significa que el señor feudal no es el rey, sino uno de sus vasallos nobles (duque, conde, etcétera) si existen en el reino. Los reinos pequeños no tienen subgobernantes y, en tales casos, el gobernante es el señor feudal. El subgobernante de un condado o de un ducado será un abanderado.

Para «Oficiales adjuntos», tira en la tabla de oficial para encontrar de qué señor es el adjunto.

Las definiciones de estos señores feudales se dan más adelante, en la sección «Señores de Britania (todas las sociedades)» en las páginas 34 a 37.

TABLA 16: SEÑORES FEUDALES

FEUDAL 1: AÑOS OSCUROS

Un lugar con un tipo de gobierno «Feudal 1» tiene un nivel de feudalismo como el de los Años Oscuros, con pocos rangos de jerarquía. Los rangos disponibles son Alto Rey, Rey, Duque, Conde, Barón, Caballero y Armígero.

1d20	Resultado
01-08	Gobernante
09-12	Subgobernante (si lo hay)
13-14	Oficial (tira en la tabla de Oficial)
15-20	Oficial adjunto

TABLA DE OFICIAL

1d20	Resultado
01-10	Castellano
11-12	Mayordomo
13-14	Chambelán
15-16	Justiciar
17-18	Mariscal
19-20	Senescal

FEUDAL 2: PRINCIPIO DE LA EDAD MEDIA

Rangos disponibles: Alto Rey, Rey, Duque, Conde, Barón, Abanderado, Caballero y Armígero.

1d20	Resultado
01-05	Gobernante
06-12	Subgobernantes (si lo hay)
13-14	Oficial (tira en la tabla de Oficial)
15-18	Oficial adjunto
19-20	Abanderado

TABLA DE OFICIAL

1d20	Resultado
01	Almirante
02-10	Castellano
11	Mayordomo
12	Chambelán
13	Canciller
14	Guardabosques
15	Justiciar
16	Mariscal
17-18	Senescal
19-20	Alguacil

FEUDAL 3: FINALES DE LA EDAD MEDIA

Rangos nobles: Alto Rey, Rey, Duque, Marqués, Conde, Vizconde, Barón, Abanderado, Caballero y Armígero.

1d20	Resultado
01-02	Gobernante
03-06	Subgobernante (si lo hay)
07-10	Oficial (tira en la tabla de Oficial)
11-15	Oficial adjunto
16-20	Abanderado

Tabla de Oficial

1d20	Resultado
01	Almirante
02-03	Condestable
04-10	Castellano
11	Mayordomo
12	Chambelán
13	Canciller
14	Guardabosques
15	Justiciar
16	Mariscal
17-19	Senescal
19-20	Alguacil

¿POR QUÉ SOY EL VASALLO DE UN ALMIRANTE EN UNA TIERRA DE INTERIOR?

El almirante es una posición regia y, por supuesto, es un trabajo marítimo. Sin embargo, el dinero para financiar el trabajo viene de varias fuentes, por ello el almirante gobierna sobre unas cuantas posesiones de interior.

¿LOS GUERREROS TRIBALES REALMENTE SON CABALLEROS?

En este juego, el término caballero está restringido a la definición medieval prevalente en la ambientación. Por ello, estos guerreros tribales no son, estrictamente hablando, «caballeros».

Sin embargo, el código de la caballería es principalmente una ética marcial, la cual también existe en las sociedades tribales. Todos los caballeros reconocen una familiaridad de clase con el resto de caballeros dentro de su propia cultura, y pueden aplicarla también a los miembros comparables de otras sociedades. Todos los guerreros tribales habrán pasado por algún tipo de ritual de investidura, similar al de ser nombrado caballero. Así que los guerreros tribales no son caballeros *per se*, pero posiblemente se les dispense el mismo respeto que el que tendría un caballero hacia un caballero extranjero.

TRIBAL 1

Una cultura «Tribal 1» es simple y primitiva. Sus gentes se organizan en clanes (representados por Amor [familia]), sin una forma permanente de gobierno superior. Durante crisis generalizadas, los líderes pueden convertirse en reyes temporales; en algunos casos, la fuerza de su personalidad puede permitirles mantener la organización unida durante toda su vida. Estos tipos de áreas suelen ser pobres y estar aisladas de sus vecinos.

1d20 Resultado

- | | |
|-------|-----------------|
| 01-09 | Guerrero famoso |
| 10-15 | Jefe de clan |
| 16-20 | Rey tribal |

TRIBAL 2

En estas tribus, los clanes reconocen una jerarquía permanente y tradicional, normalmente gobernada por algún origen divino o semidivino (esto es, descendiente de Lleu en los paganos, de Wotan entre los sajones, etcétera) o un linaje famoso (esto es, el Rey Coel de Malahaut, el Rey Leor o Lucius en Logres, el Rey Melga de los pictos, etcétera).

1d20 Resultado

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 01-04 | Guerrero famoso |
| 05-07 | Jefe de clan |
| 08-10 | Oficial (tira a continuación) |
| 11-20 | Rey tribal |

Tabla de Oficial

1d6 Resultado

- | | |
|-------|--------------------|
| 01 | Guardaespalda |
| 02 | Copero |
| 03 | Señor de la guerra |
| 04-06 | Consejero |

TRIBAL 3

Los clanes de esta tribu tienen una jerarquía tribal permanente y están lo suficientemente influenciados por las costumbres feudales como para tener una compañía de caballeros que protegen al rey (los llamamos «caballeros tribales»).

1d20 Resultado

- | | |
|-------|--------------|
| 01-04 | Jefe de clan |
| 05-10 | Oficial |
| 11-20 | Rey tribal |

Tabla de Oficial

1d6 Resultado

- | | |
|-------|--------------------|
| 01 | Guardaespalda |
| 02 | Copero |
| 03 | Señor de la guerra |
| 04 | Caballerizo |
| 05-06 | Consejero |

URBANO 1

Una ciudad de tipo «Urbano 1» es un centro de población bajo el mandato externo del rey o el conde local. Es principalmente un mercado y una fortaleza.

1d20 Resultado

- | | |
|-------|-------------------------------------|
| 01-15 | Comandante de unidad |
| 16-20 | Vasallo del rey o conde más cercano |

URBANO 2

Una ciudad de tipo «Urbano 2» es un municipio romano. Es un centro de mercado, torre del homenaje y núcleo de producción. Funciona bajo la antigua ley romana y ha mantenido sus prerrogativas y derechos. Tiene un cierto nivel de autogobierno pero poca libertad, ya que está bajo el mando de nobles locales.

1d20 Resultado

- | | |
|-------|-------------------------------------|
| 01-05 | Comandante de unidad |
| 06-10 | Équite de familia aristócrata |
| 11-13 | Obispo |
| 14-20 | Vasallo del rey o conde más cercano |

URBANO 3

Esta es una ciudad real certificada. El Rey Arturo emite actas constitutivas a ciertas ciudades para otorgarles el derecho al autogobierno, a mantener su propia asamblea y a liberarse de los señores locales. Además, tienen derecho a construir murallas, lever tropas, establecer impuestos a sus habitantes, tener un mercado permanente, hacerle peticiones al Rey Arturo directamente y establecer sus propios pesos y medidas. A cambio, pagan tasas al rey, quien también tiene derecho a pedirles ciertos favores. Es un centro de mercado, torre del homenaje y núcleo de producción.

1d20 Resultado

- | | |
|-------|-------------------------------|
| 01-05 | Comandante de unidad |
| 06-08 | Obispo |
| 09-17 | Équite de familia aristócrata |
| 18-20 | Équite de pleno derecho |

SEÑORES DE BRITANIA (TODAS LAS SOCIEDADES)

Aquí tienes las definiciones de los señores de los que tu caballero puede ser vasallo o de los que podría haberlo sido tu padre. Muchos de estos ya se definen en el libro básico de **Pendragón** (a partir de la página 162).

Abanderado: Un abanderado es un caballero con tierras que tiene a otros caballeros que le siguen en la batalla. Se le permite tener un pequeño estandarte en su lanza que sirva como punto de reunión para sus hombres (ver **Pendragón**, páginas 163 y 164).

Alto Rey: Cuando un rey gobierna sobre otros reyes recibe el nombre de Alto Rey. En Britania el Rey Arturo es el Alto Rey. En Irlanda hay una posición similar y entre los sajones existe el *bretwalda*. En algunos casos se usa emperador con

el mismo sentido. Después de que el Rey Arturo conquiste Roma, algunas veces se le da el título de emperador.

Armígero: Un armígero es un hombre noble que no ha sido nombrado caballero. En **Pendragón**, el término «escudero» siempre se refiere a un escudero en formación, que se convertirá en caballero. Un armígero se diferencia de un escudero solo en que ha alcanzado la mayoría de edad y no se va a convertir en caballero. Ver «Armígeros en el juego» en la página 38.

Armígero de armas (hombre de armas superior): Un armígero que se considera un hombre de armas superior es un noble que ha realizado entrenamiento de caballero pero que por alguna razón no está cualificado para la caballería y que ahora sirve como soldado de infantería. Tales hombres pueden trabajar para un señor específico, aunque también suelen ser mercenarios.

Armígero de armas (montado): Un armígero de armas (montado) es un noble que ha realizado entrenamiento de caballero pero que por alguna razón no está cualificado para la caballería y aun así sirve como combatiente montado: es un caballero en todo salvo en el nombre y en el honor que se le concede. Tales hombres pueden trabajar para un señor específico, aunque también suelen ser mercenarios.

Barón: Un barón es el teniente feudal de un rey. Por tanto, los condes, duques, etcétera también son barones.

Bretwalda: Alto rey sajón.

Caballero mantenido: Un caballero mantenido es el tipo de caballero más común. Vive en el castillo del señor feudal y sirve en él como guardia, tanto a modo de guardaespaldas como de guerrero del ejército permanente.

Caballero vasallo: Un caballero vasallo es uno que tiene su propio señorío y vive de sus ingresos (ver **Pendragón**, página 163).

Clérigo: Los clérigos cristianos no son necesariamente célebres durante el periodo del Pendragón, así que podrían tener hijos que tomen la profesión de las armas. Por otro lado, un caballero jugador podría haberse retirado de la caballería y haber entrado en la iglesia mientras su hijo crecía. En cualquier caso, esta información se usa para el trasfondo de su hijo. Si no, no es posible tener un personaje con este trasfondo sin la aprobación del director de juego.

Comandante de unidad: Los comandantes de unidad son los líderes de las unidades de la guardia y de la milicia de la ciudad. Su trabajo es patrullar la ciudad, apagar fuegos, guarnecer las murallas, etcétera. La guardia nunca sale fuera de las murallas, pero la milicia lo hace a veces.

Conde: Conde es el nombre continental de *earl*. Estos títulos se suelen usar indistintamente, aunque la esposa de un conde siempre es una condesa.

Druida: El director de juego tiene que darte permiso para usar este trasfondo. Está pensado solo para crear un caballero jugador cuyo padre fuera un druida.

Duque: Un duque es el rango noble más alto por debajo del rey y la reina, normalmente se otorga a alguien que tiene un ducado. La esposa del duque es la duquesa.

Earl: Un *earl* es el rango noble por debajo del marqués y por encima del vizconde. Es el equivalente del conde. El título de la esposa del *earl* es condesa.

Équite: Un équite es un noble romano que ha tomado la profesión caballerescas de las armas. El «señor feudal» es en realidad la propia familia. Las antiguas familias aristocráticas tienen el deber de defender el reino y de proporcionar liderazgo militar, por lo que son fuente de los orgullosos équites (caballeros).

Équite de familia aristocrática: Los aristócratas de la ciudad son la élite urbana rica. Son los plutócratas, los dueños de la industria, los custodios del comercio y los líderes del concejo de la ciudad.

Équite terrateniente libre: Todas las ciudades dominan las tierras que las rodean, las cuales son propiedad de los «feudos», es decir, las familias aristocráticas. Por eso el «señor feudal» es en realidad la familia. Los terratenientes libres solo se deben lealtad a sí mismos y a la ciudad, no tienen un juramento formal de tipo feudal.

Guerrero: Los guerreros son los miembros de una tribu capaces de luchar. Normalmente son granjeros de profesión, con algún entrenamiento en armas y una ética guerrera desarrollada.

Guerrero famoso: Un guerrero famoso está bien equipado y tiene un entrenamiento o una experiencia considerables, lo que le permite destacar entre los guerreros normales. El liderazgo en la cultura tribal depende en gran medida del carisma personal y de la reputación. Los individuos famosos atraen seguidores a través de actos de coraje, liderazgo y generosidad. No son caballeros ni nobles, simplemente tienen éxito.

Hombre de armas: Un hombre de armas es un soldado de élite profesional, generalmente no es noble ni desciende de nobles, sino que se le respeta por su habilidad.

Jefe de clan: El jefe de un clan es más un líder familiar que un oficial electo. Dirige las actividades de varias familias, la mayoría de las cuales trabajan los campos para proporcionar armas y armaduras a los líderes y guerreros. No son campesinos, son hombres y mujeres libres (que podrían tener esclavos). 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: El líder de un grupo de guerra es un guerrero de gran renombre que ha conseguido la lealtad personal de varios guerreros que seguirán todas sus órdenes.

Marqués: Un marqués es un rango noble por debajo del duque y por encima del conde. La esposa del marqués es la marquesa.

Obispo: Los obispos, que actúan en nombre de la Iglesia, son nobles y terratenientes, especialmente en las ciudades romanas y alrededor de ellas.

Oficial de la Alta Corte: Un oficial de la Alta Corte es un oficial que trabaja directamente para el Alto Rey Arturo. Estos hombres suelen ser muy conocidos: sir Kay es senescal, sir Griflet es mariscal, etcétera. Empezar con un personaje que es hijo de uno de estos hombres famosos es extraordinario y requiere el permiso del director de juego.

Oficial de un noble superior: Un oficial de un noble superior es un oficial que trabaja directamente para uno de los duques, condes o reyes menores de la tierra.

- ⊕ Administrador: ver «Senescal».
- ⊕ Alguacil: El alguacil es un caballero que vigila un condado en nombre del rey y actúa como agente real para defender las prerrogativas del rey, cuidar de los siervos y hacer que se cumpla la ley.
- ⊕ Almirante: Tres almirantes supervisan las fuerzas navales del Rey Arturo. Uno dirige la flota de Thetford, otro la flota de Portsmouth y otro la flota de Glevum.
- ⊕ Canciller: El canciller es un caballero que guarda el sello (por lo general un anillo de señor) que se usa para marcar los documentos como oficiales. Normalmente es seleccionado porque es trabajador y está familiarizado con los papeles y la administración. Debe ser extremadamente leal y honesto, pues tiene el poder de hacer que cualquier cosa sea oficial.
- ⊕ Castellano: El castellano es un caballero que supervisa un castillo específico como su comandante de guarnición.
- ⊕ Chambelán: El chambelán es un caballero que supervisa las habitaciones privadas del señor. Generalmente esto incluye su tesorería, la cual se mantiene cerrada con llave en la parte más segura del castillo: el propio dormitorio del noble. En poco tiempo, el título de chambelán pasa a significar «tesorero».
- ⊕ Comisario: Un comisario es la persona que levanta un ejército para un propósito específico. Se le indica el número de tropas de cada tipo y dónde reunirlas, se le proporciona una cantidad de dinero para hacer el trabajo y dirige las tropas durante la campaña. Siempre es una posición temporal, que dura mientras se dan órdenes al ejército y que se suele conceder a un noble superior, que luego contrata a otros subcomisarios que hacen el verdadero trabajo.
- ⊕ Condestable: Un condestable es un oficial que se encarga de levantar un ejército, normalmente de una región, posesión u otro lugar determinado. Es el responsable de mantenerlo equipado y entrenado, y probablemente lo lidera como a un batallón en la batalla. Los condestables adjuntos suelen levantar y dirigir unidades en el campo de batalla.
- ⊕ Guardabosques: Un guardabosques es un caballero que vigila un bosque destinado a la caza noble o regia. No todos los «bosques» están poblados de árboles, aunque la mayoría suelen ser frondosos.
- ⊕ Justiciar: Un justiciar, que también recibe el nombre de juez de paz, es un caballero que supervisa las cortes de

justicia del rey en una región, normalmente en varios condados. Se requiere que su adjunto esté presente para los juicios que llegan ante la Corte Real.

- ⊕ Mariscal: El mariscal es un caballero que supervisa un ejército completo y está por encima de los condestables regionales.
- ⊕ Mayordomo: El mayordomo es un caballero que supervisa la «bodega», o suministro de comida, de un castillo.
- ⊕ Oficial adjunto: Los oficiales adjuntos son caballeros a los que el oficial les suele encargar que hagan el verdadero trabajo del oficio. Por ello, el trabajo lo realizan los adjuntos, que reciben un salario a cambio de su trabajo, mientras que la Gloria se la lleva el propio oficial.
- ⊕ Senescal: El senescal, o administrador, es un caballero que supervisa los sirvientes domésticos de un castillo, condado o reino. Es una tarea extremadamente importante con tremendas responsabilidades y privilegios.

Oficial feudal: Un oficial es un caballero al que se le ha dado la responsabilidad de supervisar una tarea específica en el territorio. No hay «oficiales generales», sino que a cada uno se le da un trabajo específico, como se indica más adelante.

Oficial tribal: Un oficial en una cultura tribal es un guerrero o una persona sagrada a quien el rey o el jefe tribal han nombrado para que supervise una tarea específica. Estos trabajos no se heredan, se otorgan según mérito, parentesco o favoritismo. Se pueden revocar a voluntad del rey.

- ⊕ Caballerizo: El encargado de los caballos, establos y servidores de su señor.
- ⊕ Consejero: Los consejeros son personas cercanas al rey que han demostrado su sabiduría, conocimiento o inteligencia. Normalmente se quedan en la corte del rey y se les suele dar responsabilidad sobre tareas importantes.
- ⊕ Copero: El copero sirve al rey en actos reales. También lleva el registro del tesoro, lo guarda y suele dar dinero o regalos cuando el rey necesita que así se haga.
- ⊕ Guardaespalda: Los guardaespalda defienden al rey con sus vidas, viven en su salón y disfrutan de grandes privilegios. Entre los sajones son conocidos como los *heorthgeneats*.
- ⊕ Señor de la guerra: El señor de la guerra es el líder de las batallas, tiene experiencia, es valiente, conoce el combate y es capaz de inspirar a los guerreros de la tribu para que den lo mejor de sí mismos en la lucha.

Oficial urbano: Los oficiales urbanos son líderes a los que se les ha dado un trabajo específico en el consistorio de la ciudad.

- ⊕ Comandante de guarnición: El comandante de guarnición dirige las tropas de la ciudad.
- ⊕ Comandante de guarnición adjunto: El comandante de la guarnición adjunto es el segundo al mando de los soldados y otras tropas de la ciudad.

- Ingeniero jefe:** El ingeniero jefe es responsable del cuidado de las murallas, puertas, zanjas y otras construcciones y defensas de la ciudad, así como de mantener las máquinas de guerra a punto.

Reina: La esposa del rey es la reina. También es el título de una mujer monarca.

Rey: El monarca o cabeza de estado sin rangos nobles por encima de él. La esposa de un rey es la reina y sus hijos son príncipes y princesas.

Rey tribal: Un rey tribal es el gobernante de muchos clanes. Generalmente es de linaje real, el descendiente de un dios o de un antiguo héroe. Su linaje sanguíneo le permite ser rey, pero sus habilidades personales de liderazgo y sus éxitos determinan la obediencia de sus seguidores. A diferencia de los nobles nombrados, para mantener su puesto debe satisfacer los deseos y necesidades de su pueblo.

Sargento: Un sargento es un combatiente equipado como un caballero, pero que no es noble. Generalmente trabaja como mercenario durante las épocas de guerra y vive de lo que gana durante el resto del año (aunque fuera de temporada muchos también son bandidos...).

Señor: Un señor es un noble que tiene un rango superior al de caballero. Todos los señores también son caballeros (ver **Pendragón**, de la página 162 a la 167).

Vasallo del conde o rey más cercano: Los señores cercanos tienen un interés particular en las ciudades de su territorio. Aunque el caballero (o equite) viene de la ciudad, obtiene su tierra o su título de caballero de un señor feudal cercano.

Vizconde: Un vizconde es un noble que tiene un rango por encima de barón pero por debajo de conde. La esposa del vizconde es la vizcondesa.

ESTAMENTO ACTUAL

Este paso determina básicamente qué clase de caballero va a ser tu nuevo personaje.

1. Encuentra el estamento del padre de tu personaje.
2. Determina la riqueza de la familia.
3. Encuentra el estamento inicial de tu caballero.

ESTAMENTO DEL PADRE

En esta sección se indican varios de los tipos de oficio de los que podría provenir el padre de un nuevo caballero jugador.



ARMÍGEROS EN EL JUEGO

Todos los escuderos empiezan jóvenes y aprenden mientras sirven. En su mayoría suelen ser caballeros en formación que sirven a un caballero hasta que alcanzan la mayoría de edad, tras lo cual se convierten en caballeros. Sin embargo, primero se tienen que cumplir todos los requisitos (ver «Ser caballero» en la página 66). Si no se cumple alguna de estas condiciones, los escuderos no serán nombrados caballeros. Son adultos, pero siguen siendo escuderos y se les llama «armígeros» para diferenciarlos de los escuderos menores de edad. Los armígeros pertenecen al estamento más bajo de los nobles, normalmente son hijos de nobles que fueron entrenados como escuderos, pero no dieron el siguiente paso y no se convirtieron en caballeros. Otras razones para que un hombre siga siendo armígero podrían ser que sea de sangre plebeya; que no cumpla los requisitos porque no haya ninguna posición disponible; que no tenga el equipo adecuado; que no tenga ingresos; que simplemente desee seguir sirviendo a su caballero o que no quiera ser caballero. Independientemente de la razón, un armígero sigue teniendo que trabajar para ganarse la vida. Las opciones típicas incluyen:

Continuar al servicio de su caballero. A muchos caballeros les gustaría esto porque conservan un asistente experimentado. Por supuesto, también se puede dar una amistad genuina entre un caballero y su escudero (cada uno dentro de los límites de su estamento, por supuesto).

Encontrar un trabajo. Ser administrador o bailío de un señorío, heraldo, cuidador de los establos, cazador jefe o algún otro oficio en un señorío o cualquier otra posesión es un estilo de vida honorable, respetado y bastante estable.

Hacerse mercenario (sargento). Muchos viven de este modo, ganando dinero cuando es la temporada de guerra y pagándose un lugar en el que vivir cuando no están trabajando. Podría ser posible capturar una armadura de caballero o incluso conseguir dinero suficiente para comprar una. Es conceible, aunque muy raro, que un sargento pueda conseguir el dinero suficiente para darle una ofrenda a un noble y recibir a cambio un estado en prestimonio temporal o vitalicio para (finalmente) financiar su nombramiento de caballero.

Casarse bien. Quizás de este modo pueda conseguir los ingresos necesarios para ser caballero.

Por último, los armígeros que sí reúnen las cualidades para ser nombrados caballeros a veces quieren evitar esa condición. Ser caballero es peligroso y caro, y algunos herederos rechazan seguir ese estilo de vida. Sin embargo, quieren mantener sus privilegios heredados, como poseer y atender un feudo. Hacia el año 535, más o menos, el Rey Arturo crea un método para hacerlo. El terrateniente paga en su lugar una tasa anual llamada *escudaje* («tasa de escudo»). El precio estándar es de 10 £ al año.

Ten en cuenta que estas listas *no* representan una distribución de la población en general, ni siquiera del estamento noble. Están pensadas para (1) darle a tu caballero un trasfondo adecuado al oficio, pero (2) no para que pertenezca a la alta nobleza.

La alta nobleza está restringida porque normalmente tales personajes tienen demasiadas responsabilidades para irse de aventuras. Si tu personaje *se gana* un condado, entonces la familia del caballero jugador puede quedárselo y pasárselo a sus hijos. Pero para un personaje inicial sería una ventaja excesiva y demasiada responsabilidad.

TABLAS DE ESTAMENTO DEL PADRE

Ya has encontrado la forma de gobierno del lugar de origen del personaje para este periodo. Ahora, tira 1d20 y emplea ese dato para averiguar el rango exacto del padre de tu nuevo personaje.

Nota: Muchos de estos padres (marcados con *) no tienen un rango caballeresco (es decir, son armígeros, oficiales tribales, oficiales urbanos ricos, etcétera). En estos casos, debe haber alguna razón para que el hijo (tu personaje) sea nombrado caballero, así que ve al cuadro de texto «*Por qué eres caballero?*» y sigue las tablas para ayudarte a determinar por qué ocurre eso.

TABLA 17: ESTAMENTO DEL PADRE

RANGO DEL PADRE: FEUDAL 1

1d20	Resultado
01-05	Armígero*
06-14	Caballero mantenido
15-18	Caballero con tierras
19-20	Caballero y oficial (tira en la tabla de Oficial)

Tabla de Oficial

1d20	Resultado
01-10	Castellano
11-12	Mayordomo
13-14	Chambelán
15-16	Justiciar
17-18	Mariscal
19-20	Senescal

RANGO DEL PADRE: FEUDAL 2

1d20	Resultado
01-05	Armígero*
06-12	Caballero mantenido
13-18	Caballero con tierras
19	Abanderado
20	Caballero y oficial (tira en la tabla de Oficial)

Tabla de Oficial

1d20	Resultado
01	Almirante
02-10	Condestable/Castellano
11	Mayordomo
12	Chambelán
13	Canciller
14	Guardabosques
15	Justiciar
16	Mariscal
17-18	Senescal
19-20	Alguacil

RANGO DEL PADRE: TRIBAL 2

1d20	Resultado
01-07	Guerrero*
08-13	Guerrero famoso*
14-15	Jefe del clan*
16-17	Guardaespaldas*
18	Copero*
19	Señor de la guerra*
20	Consejero*

RANGO DEL PADRE: FEUDAL 3

1d20	Resultado
01-08	Armígero*
09-12	Caballero mantenido
13-17	Caballero con tierras
18-19	Abanderado
20	Caballero y oficial (tira en la tabla de Oficial)

RANGO DEL PADRE: TRIBAL 3

1d20	Resultado
01-09	Guerrero*
10-12	Caballero
13	Jefe del clan
14-15	Guardaespaldas
16	Copero
17	Señor de la guerra
18	Caballerizo
19-20	Consejero

Tabla de Oficial

1d20	Resultado
01	Almirante
02-03	Comisario
04-10	Condestable/Castellano
11	Mayordomo
12	Chambelán
13	Canciller
14	Guardabosques
15	Justiciar
16	Mariscal
17-18	Senescal
19-20	Alguacil

RANGO DEL PADRE: URBANO 1

1d20	Resultado
01-05	Guardia*
06-10	Líder de la milicia*
11-15	Hombre de armas*
16-18	Oficial urbano, ingeniero jefe
19-20	Oficial urbano, comandante de la guarnición

RANGO DEL PADRE: URBANO 2

1d20	Resultado
01	Guardia*
02-05	Líder de la milicia*
06-08	Hombre de armas*
09-10	Oficial urbano, ingeniero jefe
11-12	Oficial urbano, comandante de la guarnición
13-20	Équite de familia aristocrática

RANGO DEL PADRE: URBANO 3

1d20	Resultado
01-02	Guardia*
03-05	Líder de la milicia*
06-08	Hombre de armas*
09-10	Oficial urbano, ingeniero jefe
11-12	Oficial urbano, comandante de la guarnición
13-18	Équite de familia aristocrática
19-20	Équite terrateniente libre

RANGO DEL PADRE: TRIBAL 1

1d20	Resultado
01-09	Guerrero*
10-15	Guerrero famoso*
16-17	Líder de grupo de guerra
18-20	Jefe de clan

TABLA 18: RIQUEZA DE LA FAMILIA

Riqueza inicial	Uther	Anarquía	Joven Rey Arturo	Conquista	Romance	Torneos	Búsqueda del Grial/Ocaso
Pobre	1-5	1-12	1-6	1-4	1-6	1-10	1-12
Normal	6-17	13-19	7-18	5-16	7-16	11-15	13-15
Rico	18-20	20+	19-22	17-21	17-21	16-21	16-21
Muy rico	21-23	-	23-24	22-24	22-24	22-24	22-24
Espectacular	24+	-	25 +	25 +	25 +	25 +	25 +

RIQUEZA DE LA FAMILIA

Tira 1d20 en la siguiente tabla para determinar la riqueza inicial de la familia del caballero. La tirada de dados se ve afectada por la siguiente lista de modificadores, los cuales son acumulativos siempre y cuando el padre realmente posea dicho título. Para que se aplique, el padre debe haber ostentado el título durante al menos la mitad de su vida adulta.

- + Si el padre de tu caballero era un oficial, +2.
- + Si el padre de tu caballero era un abanderado, +2.
- + Si el padre de tu caballero era un caballero vasallo, +0.
- + Si el padre de tu caballero era un caballero mantenido, -3.
- + Si tu caballero es de una sociedad tribal, -5.
- + Si tu caballero es un aristócrata de una sociedad urbana, +3.
- + Si tu caballero es sajón, -10.
- + Cualquier otro, +0.

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

ESTAMENTO INICIAL

Este paso determina qué clase de caballero será tu nuevo personaje. Cruza la referencia de estamento con tu «número de hijo» (esto es, el hijo mayor, el segundo, etcétera) para encontrar el estatus de tu personaje al principio del juego. A menos que tu campaña permita que los personajes jugadores sean armigeros (página 38), todos los personajes empiezan como caballeros (o el equivalente tribal). El estamento inicial es principalmente una manera de averiguar qué tipo de equipo consigue tu personaje.

Ten en cuenta que a los hijos menores se les considera menos ricos que a sus hermanos mayores. Sin embargo, si son un personaje jugador que empieza como caballero, no pueden estar por debajo de pobre, sin importar qué hijo sean. Trabaja con el director de juego para determinar cómo consigue su equipo (probablemente gracias a un familiar generoso, página 14).

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

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

Sajones britanos: A los personajes de Surrey se les trata de acuerdo al estamento de su padre. El resto de caballeros sajones, de los condados conquistados después de Badon, habrán empezado como siervos y habrán trabajado para llegar a ser caballeros. Por tanto, los caballeros recién nombrados de las sociedades sajonas de Britania empiezan como caballeros mantenidos.

TABLA 19: ESTAMENTO INICIAL

Estamento del padre	Mayor (heredero)	Segundo (repuesto)	Otros (Cuarto +)
Abanderado	Vasallo	Caballero mantenido	Caballero mantenido, -1 nivel de riqueza
Équite	+1 nivel de riqueza	Caballero mantenido	Caballero mantenido, -1 nivel de riqueza
Équite, terrateniente libre	Vasallo	Armígero, -1 nivel de riqueza	Armígero, -1 nivel de riqueza
Armígero	Caballero mantenido	Armígero, -1 nivel de riqueza	Armígero, -1 nivel de riqueza
Caballero mantenido	Caballero mantenido	Armígero, -1 nivel de riqueza	Armígero, -1 nivel de riqueza
Caballero vasallo	Vasallo	Mantenido	Caballero mantenido, -1 nivel de riqueza
Oficial feudal	Como el padre, +1 nivel de riqueza	Como el padre	Como el padre, -1 nivel de riqueza
Sargento	Mantenido	Armígero, -1 nivel de riqueza	Armígero, -1 nivel de riqueza

NIVELES DE RIQUEZA

Pobre: 3-5 £/año

Normal: 6-8 £/año

Rico: 9-12 £/año

Muy rico: 13-20 £/año

Espectacular: 21+ £/año

Recuerda que estas son las cantidades que se gastan cada año para el mantenimiento del caballero, su familia y su séquito. Puede que los señores tengan unos ingresos mayores, pero la mayoría se utilizan para mantener su ejército, sirvientes, castillos y demás gastos del oficio.

Equipo

El tipo de equipo con el que empieza tu caballero depende de su estamento y del periodo.

El nivel de riqueza de tu personaje se encuentra bajo el periodo correspondiente, y viene determinado por tu estamento. La riqueza fija el equipo inicial y los caballos de tu personaje.

Periodo a periodo, el atuendo estándar disponible cambia ligeramente. Lo importante es si los caballeros pueden permitirse lo mejor, y el rico puede permitírselo antes que nadie. Esta lista de atuendos refleja esa tendencia.

PERIODOS DE UTHER Y DE ANARQUÍA

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 (8 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; poni de guerra, acémila.

CABALLERO NORMAL

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinés, acémilas.

CABALLERO RICO

Cota de malla y yelmo con protector nasal (11 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinés, dos acémilas.

CABALLERO MUY RICO

Cota de malla y yelmo con protector nasal (11 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, 3 rocinés, dos acémilas.

CABALLERO ESPECTACULAR

Cota de malla y yelmo con protector nasal (11 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, poni de guerra, cuatro rocinés, tres acémilas.

PERIODO DEL JOVEN REY ARTURO

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 (8 puntos); escudo (6 puntos); Espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, acémila.

CABALLERO NORMAL

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinés, acémila.

CABALLERO RICO

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, poni de guerra, 3 rocinés, acémila.

CABALLERO MUY RICO

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 puntos); escudo (6 puntos); armadura de cuero endurecido y yelmo (8 puntos) [la lleva el escudero]; escudo (6 puntos) [lo lleva el escudero]; espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, poni de guerra, cuatro rocinés, acémila.

CABALLERO ESPECTACULAR

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 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; caballo de batalla, poni de guerra, cinco rocinés, acémila.

PERIODO DE CONQUISTA

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 abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinés, acémila.

¿POR QUÉ ERES CABALLERO?

Esta sección se usa para todos los caballeros cuyos padres *no* eran caballeros (ver tabla de Estamento del Padre, en la página 38). Ser elevado a la posición de noble es un gran honor, así que aquí tienes una tabla de sugerencias para explicar por qué tu personaje inicial ha recibido tal distinción.

1d20 Resultado

- | | |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-04 | Para honrar las hazañas de su padre como soldado. |
| 05-07 | Para honrar la contribución económica de su padre a un señor. |
| 08-11 | 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. |

CABALLERO RICO

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, poni de guerra, 3 rocinés, dos acémilas.

CABALLERO MUY RICO

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 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; caballo de batalla andaluz, poni de guerra, cuatro rocinés, dos acémilas.

CABALLERO ESPECTACULAR

Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (12 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; caballo de batalla andaluz, poni de guerra, cinco rocinés, tres acémilas.

PERÍODO DEL ROMANCE

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 rocinés, 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 rocinés, 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; destriero, poni de guerra, cuatro rocinés, 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; destriero (entrenado para atacar, con barda), poni de guerra, cinco rocinés, tres acémilas.

PERÍODO DE TORNEOS

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

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, acémila.

CABALLERO NORMAL

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz (con barda), dos rocinés, acémila.

CABALLERO RICO

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; destriero (entrenado para atacar, con barda), poni de guerra, 3 rocinés, dos acémilas.

CABALLERO MUY RICO

Armadura de placas completa y yelmo cerrado (16 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, cuatro rocines, dos acémilas.

CABALLERO ESPECTACULAR

Armadura de placas completa y yelmo cerrado (16 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; frisón (entrenado para atacar, con barda), caballo de batalla, corcel, cinco rocines, tres acémilas.

PERIODOS DE LA BÚSQUEDA DEL GRIAL Y DEL OCASO

ESCUDERO EN FORMACIÓN

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, lanza, daga.

ARMÍGERO

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, lanza, daga; poni de guerra.

CABALLERO POBRE

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, acémila.

CABALLERO NORMAL

Armadura de placas completa y yelmo cerrado (16 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz (entrenado para atacar, con barda), dos rocines, acémila.

CABALLERO RICO

Armadura de placas reforzada y yelmo cerrado (18 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; destrero (entrenado para atacar, con barda), poni de guerra, 3 rocines, dos acémilas.

CABALLERO MUY RICO

Coraza gótica y yelmo de baúl de justa (21 puntos); escudo (6 puntos); armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos) [la lleva el escudero]; escudo (6 puntos) [lo lleva el escudero]; espada a dos manos, cinco lanzas, daga; frisón (entrenado para atacar, con barda), caballo de batalla, corcel, cuatro rocines, dos acémilas.

CABALLERO ESPECTACULAR

Coraza gótica y yelmo de baúl de justa (21 puntos); escudo (6 puntos); armadura de placas parcial y yelmo cerrado (14 puntos) [la lleva el escudero]; escudo (6 puntos) [lo lleva el escudero]; espada a dos manos, cinco lanzas, daga; frisón (entrenado para atacar, con barda), caballo de batalla, corcel, cinco rocines, tres acémilas.



Rasgos de personalidad

Todo el mundo es un caballero o una dama, pero los rasgos de personalidad te dicen qué tipo de caballero o dama eres.

Los rasgos de un caballero están determinados por su cultura y su religión. Algunas áreas geográficas también tienen bonificaciones o penalizaciones específicas. Encuentra la sección de «Rasgos de personalidad» en tu hoja de personaje y escribe los valores que corresponden a tu caballero. Asegúrate de subrayar las virtudes que así aparezcan en la lista, pues son las virtudes particulares de cada creencia, que podrían darte una bonificación por religioso.

Existen tres métodos para determinar los rasgos iniciales. Elige el que prefieras o el que indique el director de juego. Escribe los números que se dan a continuación.

RASGOS ESTÁNDARES POR CULTURA (RELIGIÓN)

Estos son los rasgos para una persona media educada bajo estas religiones y en estas regiones. Anota estos números, que más adelante serán modificados por los modificadores de rasgos regionales y las diferencias individuales (a continuación)

BRITANA (CRISTINA BRITANA)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BRITANA (CRISTIANA ROMANA)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	10/10	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
<u>Indulgente</u>	13/7	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BRITANA (PAGANA)

<u>Casto</u>	7/13	<u>Lujurioso</u>
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	10/10	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

AQUITANA (CRISTIANA ARRIANA)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	10/10	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	12/8	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	10/10	Orgulloso
Prudente	12/8	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

SAJONA (CRISTIANA BRITANA)

<u>Casto</u>	10/10	Lujurioso
<u>Clemente</u>	9/11	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	11/9	Perezoso
Espiritual	7/13	Terrenal
<u>Frugal</u>	7/13	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	12/8	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	8/12	Arbitrario
<u>Modesto</u>	7/13	Orgulloso
Prudente	7/13	Temerario
Valiente	16/4	Cobarde

SAJONA (GERMÁNICA PAGANA)

Casto	10/10	Lujurioso
Clemente	9/11	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	11/9	Perezoso
Espiritual	7/13	<u>Terrenal</u>
Frugal	7/13	<u>Sibarita</u>
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	12/8	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	8/12	Arbitrario
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	7/13	<u>Temerario</u>
Valiente	16/4	Cobarde

IRLANDESA (PAGANA)

Casto	7/13	<u>Lujurioso</u>
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
Frugal	8/12	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	8/12	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	9/11	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

PICTA (PAGANA)

Casto	10/10	Lujurioso
Clemente	9/11	Cruel
Confiado	8/12	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Espiritual	9/11	<u>Terrenal</u>
Frugal	10/10	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	7/13	<u>Vengativo</u>
Justo	7/13	<u>Arbitrario</u>
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

IRLANDESA (CRISTIANA BRITANA)

Casto	13/7	Lujurioso
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	11/9	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
Indulgente	8/12	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	9/11	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

PICTA (CRISTIANA BRITANA)

Casto	13/7	Lujurioso
Clemente	9/11	Cruel
Confiado	8/12	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	12/8	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

ROMANA (CRISTIANA ROMANA)

Casto	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	7/13	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Espiritual	8/12	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
Honesto	8/12	Falso
Indulgente	13/7	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	11/9	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

DETERMINACIÓN ALÉATORIA

Si tu director de juego te lo permite, puede que quieras determinar los rasgos de tu personaje al azar. Si es así, usa este método:

1. Tira 3d6 por cada rasgo de la columna izquierda.
2. Modifica el rasgo por las virtudes religiosas, que son las que están subrayadas, sumando o restando 3 puntos según sea adecuado.
3. Ajústalo de acuerdo a los modificadores regionales (a continuación).
4. Reparte 3 puntos más entre todos estos rasgos. Ningún rasgo puede superar 19 mediante este reparto.
5. Rellena la columna de la derecha con la diferencia de restarle a 20 el valor de la columna izquierda.

PERSONAJES A MEDIDA

Tu director de juego puede permitirte que simplemente elijas los rasgos que quieras. En este caso, estudia lo que significa cada rasgo y luego simplemente anota los valores deseados.

¡Advertencia! Tener puntuaciones de rasgos altas tiene muchas ventajas, como conseguir la bonificación por religión y Gloria extra cada año, pero también requiere que este atributo se tire en cualquier circunstancia que el director de juego considere necesaria. Esto le quita el control al jugador y pondrá a tu personaje en muchas situaciones peligrosas.

MODIFICADORES A LOS RASGOS ESTÁNDARES Y ALÉATORIOS

Modifica con estos los valores determinados en los pasos anteriores. Asegúrate de que cambias los valores opuestos de manera adecuada.

MODIFICADOR DE DAMA

Todas las mujeres tienen -1d6 + 3 a Valiente.

MODIFICADORES DE RASGOS REGIONALES

Las regiones conceden ciertos modificadores. Estos se aplican a *todas* las culturas de la región. Por ello, por ejemplo, tanto los britanos como los romanos de Logres tienen Enérgico +1, Clemente +1, etcétera.

Modifica las siguientes estadísticas:

Aquitania: Vengativo +2, Orgulloso +2, Confiado +2

Britania: Enérgico +1, Modesto +2, Prudente +2, Valiente +1

Cambria: Arbitrario +2, Suspicaz +2, Prudente +1, Frugal +1

Cumbria: Espiritual +2, Honesto +1

Cornualles: Arbitrario +2, Suspicaz +2, Prudente +2

Irlanda: Lujurioso +1, Enérgico +1, Honesto +2, Sibarita +2

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

Tierra de los Pictos: Prudente +2, Egoísta +2 (representa parquedad), Espiritual +1, Frugal +1

DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Eige un rasgo para que empiece a 16, si lo deseas.

Por último, reparte 6 puntos adicionales. Ponlos todos en un solo rasgo o distribúyelo entre otros seis rasgos, o como prefieras. Sin embargo, ningún rasgo puede ser mayor de 19.

RASGOS DIRIGIDOS (POR LUGAR DE ORIGEN)

Algunos lugares de origen tienen características especiales. Añádelas a los valores que ya están en tu hoja de personaje. Se encuentran organizadas por lugar de origen y alfabéticamente. Si no aparece un lugar de origen, o si no aparece para un periodo en particular, no hay bonificación.

LOS NUEVOS RASGOS DIRIGIDOS EMPIEZAN CON UN VALOR DE 1D6 + 1

Para los rasgos dirigidos, encuentra el rasgo adecuado, ponle un asterisco al lado y escribe el modificador en el apartado «Rasgo dirigido».

BEDEGRAINE (LOGRES)

Todos los periodos — Suspicaz (Lindsey).

BENOIC

Uther / Anarquía — Desconfiado (britanos).

BENOIT

Uther / Anarquía — Suspicaz (francos).

BRUN (LOGRES)

Uther / Anarquía — Suspicaz (Hertford).

Joven Rey Arturo en adelante — Suspicaz (seres feéricos).

DOMNONIE (BRETAÑA)

Joven Rey Arturo en adelante — Suspicaz (Vannetais).

ESCAVALON (CUMBRIA)

Uther / Anarquía — Suspicaz (Estregales).

GANIS

Todos los periodos — Suspicaz (francos).

GOMERET

Joven Rey Arturo en adelante — Suspicaz (Pendragón).

GORRE (CUMBRIA)

Todos los periodos — Confiado (paganos).

JAGENT (LOGRES)

Joven Rey Arturo en adelante — Suspicaz (Cornualles).

LAMBOR (LOGRES)

Uther / Anarquía / Joven Rey Arturo / Conquista / Romance — Suspicaz (Lindseymen).

LINDSEY (LOGRES)

Uther / Anarquía — Suspicaz (Pendragón).

LONDRES

Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (sajones).

ISLAS LARGAS

Uther/Anarquía – Suspicaz (pictos).

Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (Pendragón).

LOTHIAN (CUMBRIA)

Uther/Anarquía/Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (Pendragón).

MALAHAUT (CUMBRIA)

Uther/Anarquía/Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (Pendragón).

RYDYCHAN (LOGRES)

Uther/Anarquía/Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (cámbricos).

SALISBURY (LOGRES)

Uther/Anarquía/Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (Silchester).

THAMESMOUTH

Joven Rey Arturo/Conquista/Romance – Suspicaz (sajones).

TINTAGEL (CORNUALLES)

Joven Rey Arturo en adelante – Confiado (Morgana el Hada).

WUERENSIS (LOGRES)

Todos los periodos – Suspicaz (gente muy religiosa)

COMPRUEBA LAS BONIFICACIONES

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. **Cristiano arriano:** +2 Puntos de Golpe, +3 Daño
2. **Cristiano britano:** +3 Puntos de Golpe, +2 Daño
3. **Cristiano romano:** +6 Puntos de Golpe
4. **Picto pagano:** +2 Velocidad, +1 Velocidad de curación
5. **Britano pagano:** +2 Velocidad de curación
6. **Germánico pagano:** +1d6 Daño

BONIFICACIÓN POR CABALLERO GENTIL

Solo se aplica a los caballeros.

Si la suma de los valores de las seis virtudes caballerescas (Clemente, Enérgico, Generoso, Justo, Modesto y Valiente) es 80 o más, el caballero recibe +3 a la armadura.

Encuentra el apartado «Bonificación por caballero gentil» en tu hoja de personaje y anota el total de puntos que contribuyen a la bonificación. Si tu caballero reúne las condiciones, ve a «Armadura» (en la sección de «Equipo») y escribe «+3 caballero gentil» para que recuerdes esta importante ventaja.

BONIFICACIÓN POR GENTIL DAMA

Solo se aplica a las damas.

Si la combinación del valor de las seis virtudes de gentil dama (Casta, Enérgica, Frugal, Honesta, Modesta y Prudente) es 80 o más, entonces la dama recibe la bonificación por gentil dama: el nivel de economía de su señorío se considera un nivel superior durante cada fase de invierno (**Pendragón**, página 49).

Encuentra el apartado «Bonificación por gentil dama» en la sección de «Rasgos de personalidad» de tu hoja de personaje y escribe «Aplicable».

Pasiones

Las pasiones son emociones fuertes que siente el caballero. Todo el mundo tiene alguna, las pasiones comunes, pero hay otras especiales que son para lugares específicos.

PASIONES ESTÁNDARES

Las pasiones estándares son los valores por defecto para los personajes iniciales, a menos que se use uno de los métodos alternativos.

PASIONES COMUNES (POR CULTURA CONVENCIONAL)

AQUITANAS

Amor (familia) 15

Honor 17

Hospitalidad 15

Lealtad (señor) 13

BRITANAS

Amor (familia) 15

Honor 15

Hospitalidad 15

Lealtad (señor) 15

IRLANDESAS

Hospitalidad 15

Honor 13

Lealtad (señor) 10 + 1d6

Amor (familia) 15 + 1d6

PICTAS

Amor (familia) 16

Honor 10

Hospitalidad 16

Lealtad (líder del clan) 18

ROMANAS

Amor (familia) 15

Honor 15

Hospitalidad 15

Lealtad (ciudad) 1d6 + 10 o Lealtad (emperador) 3d6

SAJONAS
Amor (familia) 15
Honor 12
Hospitalidad 15
Lealtad (señor) 15 + 1d6

PASIONES DE LUGAR DE ORIGEN

Algunos lugares de origen tienen características especiales. Añádelas a los valores que ya se encuentran en tu hoja de personaje. Están ordenadas por lugar de origen y alfabéticamente. Si tu lugar de origen no está en la lista, o no aparece en un periodo particular, no hay bonificación.

Las pasiones de lugar de origen empiezan con un valor de 4d6 + 1.

Anglia: Todos los periodos – Odio (anglos).
Cambenet (Cumbria): Uther/ Anarquía – Odio (irlandeses).
Cameliard (Cambria): Uther/ Anarquía – Odio (Norgales).
Clarence (Logres): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo/ Conquista/ Romance – Odio (Gloucestermen).
Devon (Cornualles): Todos los periodos – Odio (irlandeses).
Domnonie (Bretaña): Uther/ Anarquía – Odio (Vannetais).
Dublín: Joven Rey Arturo en adelante – Odio (irlandeses).
Garloth (Cumbria): Uther/ Anarquía – Odio (daneses).
Gorre (Cumbria): Uther/ Anarquía – Odio (irlandeses).
Gloucester (Cambria): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo/ Conquista/ Romance – Odio (Clarence).
Hampshire (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Hertford (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Huntington (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Jagent (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (Cornualles).
Londres: Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Lothian (Cumbria): Torneos/ Grial/ Ocaso – Odio (Pendragón).
Lyonesse (Cornualles): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo/ Conquista/ Romance – Odio (irlandeses).
Malahaut (Cumbria): Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Maris (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (sajones).
Nohaut (Cumbria): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo/ Conquista – Odio (Malahaut).
Islas Exteriores: Todos los periodos – Odio (todos los demás).
Salisbury (Logres): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo – Odio (sajones).
Somerset (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (irlandeses).
Strangorre (Cumbria): Todos los periodos – Odio (irlandeses y pictos).

Surrey (Logres): Uther/ Anarquía/ Joven Rey Arturo – Odio (otros sajones).

Thamesmouth: Uther/ Anarquía – Odio (sajones).

Tintagel (Cornualles): Uther/ Anarquía – Odio (irlandeses).

Totnes (Cornualles): Todos los periodos – Odio (gigantes); Uther/ Anarquía – Odio (irlandeses).

Tribruit (Logres): Joven Rey Arturo en adelante – Miedo (seres feéricos)

Vannetais (Bretaña): Todos los periodos – Odio (franceses); Torneos/ Grial/ Ocaso – Odio (Bretaña).

Wuerensis (Logres): Uther/ Anarquía – Odio (cárpicos).

DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Una vez se asignen estos valores base, el jugador puede decidir aumentar una o más pasiones iniciales distribuyendo 3 puntos entre ellas.

PASIONES DETERMINADAS ALÉATORIAMENTE

Si tu director de juego te lo permite, puede que quieras determinar las pasiones de tu personaje al azar. Si lo deseas, después de hacer las tiradas puedes cambiar hasta 3 puntos entre todos los valores.

PASIONES COMUNES

Tira 3d6 + 4 por cada pasión:

- Amor (familia)
- Honor
- Hospitalidad
- Lealtad (señor)

PASIONES DE LUGAR DE ORIGEN

El valor inicial para una pasión aleatoria es 4d6 + 1. Utiliza las listas anteriores para encontrar la pasión particular.

PASIONES DE PERSONAJES A MEDIDA

Puede que tu director de juego simplemente te permita elegir las pasiones que quieras. En ese caso, estudia lo que significa cada pasión y simplemente anota los valores deseados.

¡Advertencia! Tener una puntuación alta en las pasiones te da bonificaciones y Gloria extra cada año, pero también le quita el control al jugador y pondrá a tu personaje en muchas situaciones peligrosas.

PASIONES COMUNES

Los valores iniciales de las pasiones comunes de un personaje personalizado corresponden con el número que elige el jugador.

PASIONES DE LUGAR DE ORIGEN

Los personajes personalizados deberían tener las mismas pasiones especiales que cualquiera de su lugar de origen. Los valores iniciales de estas pasiones para un personaje a medida corresponden con el número que elige el jugador.

PASIONES DE SEÑOR FEUDAL

Se introducen dos nuevas pasiones para los señores feudales. Ambas, Preocupación (mis siervos) y Lealtad (vasallos) se describen en detalle en la parte III: «Nuevas reglas y aclaraciones», página 119.

PREOCUPACIÓN (MIS SIERVOS)

Caballeros con tierras: Los caballeros que tienen tierras, incluso si solo se trata de un señorío, consiguen una nueva pasión: Preocupación (mis siervos), con un valor de 7. Esta pasión se usa principalmente para calcular varias opciones de terrateniente y reacciones. Por ejemplo, puede usarse en oposición a Amor (familia) cuando haya escasez de comida.

Si prefieres los números aleatorios, entonces el valor inicial de Preocupación (mis siervos) es 2d6.

Para más información y contexto, consulta el suplemento *Manual del señorío (The Book of the Manor)*.

LEALTAD (VASALLOS)

Caballeros señores: Si el estatus inicial de tu nuevo caballero es el de señor (abanderado, etcétera), consigue una nueva pasión: Lealtad (vasallos), con un valor de 13. Ahora tiene una responsabilidad hacia otros caballeros. Las ocupaciones del caballero (no de su padre) que conceden esta pasión son abanderado o cualquier tipo de oficial, incluso si el oficio es temporal.

Si prefieres los números aleatorios, el valor inicial de Lealtad (vasallos) es 3d6 + 2.

Ten en cuenta que los caballeros señores normalmente también son terratenientes, por lo que conseguirían las dos pasiones: Preocupación (mis siervos) y Lealtad (vasallos).

PASIONES PARA LOS HIJOS DE LOS CABALLEROS JUGADORES

Si tu personaje es el hijo de un caballero que también ha sido caballero jugador, entonces recibe pasiones iniciales adicionales. 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. Si el padre está muerto, usa el valor que tuviera en el momento de su muerte (su madre y sus cuidadores le han inculcado los valores de su padre).

PERSONAJES ESTÁNDARES

Son iguales a los valores de las pasiones del padre.

PERSONAJES DETERMINADOS ALEATORIAMENTE

Divide entre 4 el valor de cada una de las pasiones obtenidas del padre. El resultado es el número de d6 que hay que tirar para averiguar la pasión inicial del hijo. 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).

PERSONAJES PERSONALIZADOS

Simplemente asigna el número deseado.

Características y estadísticas

Tu naturaleza física se mide mediante tus características y tus estadísticas.

Cada jugador determina las características de su personaje. El sistema básico que se utiliza aquí es idéntico al de Pendragón (a partir de la página 34), pero lo repetimos a continuación para mayor comodidad. Sin embargo, también incluimos opciones para determinarlas al azar.

Ten en cuenta que las características no se modifican ni por la riqueza ni por el estamento.

PERSONAJES ESTÁNDARDES Y PERSONALIZADOS

Distribuye un total de 60 puntos entre las cinco características.

RECUERDA...

- Para conseguir daño 4d6, FUE + TAM debe dar un resultado de entre 21 y 26.
- Para conseguir daño 5d6, FUE + TAM debe dar un resultado de entre 27 y 32.
- Para conseguir daño 6d6, FUE + TAM debe dar un resultado de entre 33 y 38.
- Para tener una oportunidad decente de sobrevivir a las heridas, CON debería ser de al menos 11.

Esto no son reglas, sino sugerencias para aumentar las oportunidades de supervivencia de tu caballero.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

En lugar de asignar valores de característica por un total de 60 puntos, puede que quieras determinarlo aleatoriamente.

Después de tirar los dados (usando los siguientes valores), añade los modificadores culturales habituales.

PERSONAJES MASCULINOS:

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

PERSONAJES FEMENINOS:

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

MODIFICADORES CULTURALES DE CARACTERÍSTICAS

Ciertas culturas tienen bonificaciones o penalizaciones a algunas características, las cuales se otorgan a personajes estándares, aleatorios y personalizados. Esta modificación se aplica después de que se hayan asignado las características base; por tanto, estos modificadores pueden permitir que un personaje esté por encima o por debajo del límite habitual.

- + **Aquitano:** +1 DES, +1 CON, +1 APA
- + **Britano:** +3 CON
- + **Irlandés:** +3 CON
- + **Picto:** -3 TAM, +3 DES, -3 APA
- + **Romano:** +1 DES, +2 APA
- + **Sajón:** +3 TAM, -3 DES, +3 FUE

ESTADÍSTICAS DERIVADAS

Las estadísticas derivadas se calculan del mismo modo que se indica en la página 35 de **Pendragón**.

- + **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 número de rasgos físicos que recibe tu personaje está determinado por su APA de acuerdo a la siguiente tabla:

TABLA 20: RASGOS FÍSICOS

APA	Número de rasgos físicos
Hasta 6	3
7-9	2
10-12	1
13-16	2
17 o más	3

En el apartado «Rasgos físicos distintivos» de **Pendragón** (páginas 35-36) encontrarás algunos rasgos físicos de ejemplo, tanto buenos como malos.

¿MATRIMONIOS MIXTOS?

¿Qué pasa si los padres de tu personaje eran de culturas diferentes? No es raro, por ejemplo, que un hombre britano tenga una esposa sajona. Naturalmente, los rasgos pertenecerán a la religión en la que se le educó y las pasiones serán del lugar en que creció. Las habilidades son en las que se le entrenó de acuerdo al estamento y a la ocupación del padre, y el equipo es lo que reciba de su padre. Pero, ¿qué pasa con las características físicas que dependen de las diferentes culturas del padre y de la madre?

Tira 1d6 con estos resultados:

1-3 = Características culturales del padre

4-6 = Características culturales de la madre

Por supuesto, usa las estadísticas de género adecuadas cuando utilices el método aleatorio de creación de características. Un hombre con una madre sajona que sacó un 6 usa las características para un hombre sajón, no para una mujer.

Habilidades y habilidades de combate

Esta es una lista de las cosas que haces y lo bien que las haces.

Todos los personajes del mismo periodo tendrán la misma lista de habilidades, salvo por la habilidad especializada cultural. Sin embargo, las capacidades de los personajes en estas habilidades variarán de una cultura a otra. Además, la lista de habilidades disponibles varía ligeramente entre los primeros períodos y los últimos.

Las habilidades especializadas se describen en más detalle en la parte III: «Nuevas reglas y aclaraciones», página 120.

Ten en cuenta que la lista de habilidades de un personaje britano difiere un poco de la que se da en **Pendragón**. El libro básico ofrece una lista inicial general pensada para que la use cualquier caballero de la campaña, sea al principio o al final. Las que se dan aquí diferencian entre períodos.

HABILIDADES INICIALES

Ten en cuenta que cada cultura tiene su propia habilidad especializada. Las reglas para utilizarlas se encuentran en la parte III: «Nuevas reglas y aclaraciones», página 120.

ACTUALIZAR PERSONAJES EXISTENTES

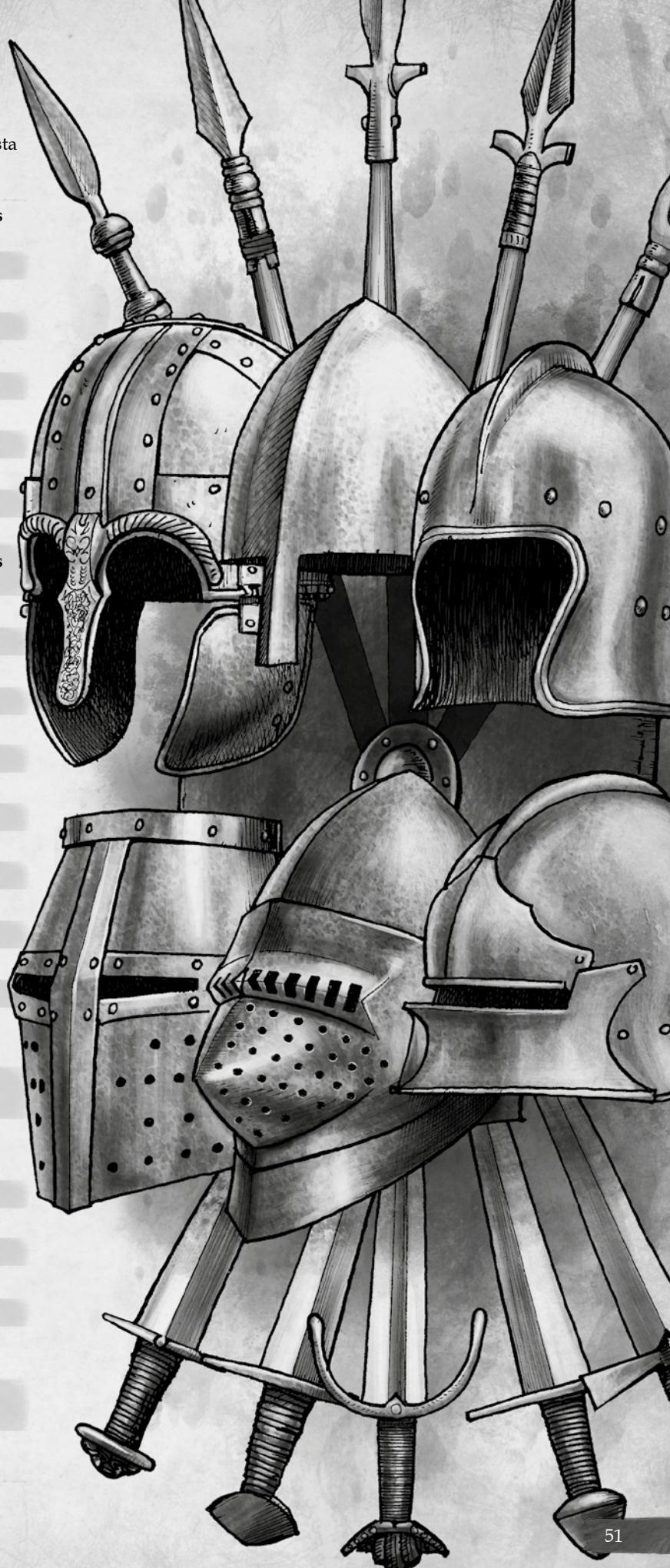
Puede que los jugadores quieran actualizar a sus anteriores personajes para reflejar el cambio en sus habilidades britanas, especialmente en **Pericia con Lanza**. La habilidad más alta de la mayoría de los personajes será Lanza de Caballería, y así lo asumimos a lo largo del proceso de conversión. Si es Lanza o Lanza Larga, ajústalo de acuerdo a ello.

1. El mayor valor de entre Lanza de Caballería, Lanza o Lanza Larga es ahora el valor de **Pericia con Lanza**.
2. Calcula el número de puntos que se han añadido a la habilidad de Lanza o Lanza Larga (dado que los britanos empiezan con Lanza 6, aquí se añadirían todos los puntos por encima de 6; Lanza Larga empieza con 0, así que se usarían todos los puntos de esa habilidad). Estos son tus nuevos puntos adicionales.
3. Anota el valor de **Pericia con Lanza** en el espacio de Lanza de Caballería, Lanza o Lanza Larga.
4. Añade los puntos adicionales (paso 2) a cualquiera de las otras habilidades de combate que deseas, siempre y cuando ninguna quede por encima de 15.

BRITANO

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	Usa Labores Femeninas
Bailar	2	5
Cantar	4	5
Cazar	6	2
Cetrería	3	2
Componer	1	1
Coquetear	3	5
Cortesía	5	5
Cultura Feérica	1	3
Cultura Popular	2	2
Heráldica	1	1
Industria	-	Usa Labores Femeninas
Intriga	3	5
Juegos	3	3
Leer (latín)	0	1
Moda	-	2
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	5	2
Percepción	7	5
Primeros Auxilios	10	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	3	5
Religión (varía)	2	5
Romance	0	0
Tocar (arpa)	3	5
Torneo	0	0
<i>Habilidades especializadas</i>		
Labores Femeninas	-	10
Pericia con Lanza	10	-
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	5
Batalla	10	1
Daga	5	5
Equitación	10	3
Espada	10	0
Lanza	Usa Pericia con Lanza	0
Lanza de Caballería	Usa Pericia con Lanza	0
Lanza Larga	Usa Pericia con Lanza	0



BRITANO

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	Usa 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	-	Usa Labores Femeninas
Intriga	3	5
Juegos	3	3
Leer (latín)	0	1
Moda	-	5
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	3	2
Percepción	6	5
Primeros Auxilios	10	10
Quirurgia	-	9
Reconocer	3	5
Religión (varía)	2	2
Romance	4	5
Tocar (arpa)	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	Usa Pericia con Lanza	0
Lanza de Caballería	Usa Pericia con Lanza	0
Lanza Larga	Usa Pericia con Lanza	0

IRLANDÉS

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	5
Bailar	3	4
Cantar		Usa Música
Cazar	10	1
Cetrería	1	1
Componer		Usa Música
Coquetear	3	4
Cortesía	2	4
Cultura Feérica	2	4
Cultura Popular	5	4
Heráldica	1	1
Industria	-	7
Intriga	2	8
Juegos	4	2
Leer (varía)	0	0
Moda	-	5
Nadar	2	2
Navegación	5	0
Oratoria	5	2
Percepción	8	4
Primeros Auxilios	10	10
Quirurgia	-	10
Reconocer	2	5
Religión (varía)	2	5
Romance	0	0
Tocar (arpa)		Usa Música
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Música	10	10
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	5	2
Daga	3	3
Equitación	7	1
Espada	10	0
Lanza	5	0
Lanza de Caballería	5	0

IRLANDÉS

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	5
Bailar	3	5
Cantar	Usa Música	
Cazar	4	1
Cetrería	1	1
Componer	Usa Música	
Coquetear	3	4
Cortesía	2	5
Cultura Feérica	2	5
Cultura Popular	5	4
Heráldica	1	1
Industria	-	8
Intriga	2	7
Juegos	2	2
Leer (varía)	0	0
Moda	-	3
Nadar	2	2
Navegación	5	0
Oratoria	10	2
Percepción	5	4
Primeros Auxilios	2	9
Quirurgia	-	9
Reconocer	2	6
Religión (varía)	2	2
Romance	2	2
Tocar (arpa)	Usa Música	
Torneo	1	1
<i>Habilidad especializada</i>		
Música	10	10
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	10	2
Daga	3	3
Equitación	10	1
Espada	10	0
Lanza	5	0
Lanza de Caballería	8	0

PICTO

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

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

PICTO

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	5
Bailar	2	2
Cantar	2	5
Cazar	Usa 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 (glifos)	2	3
Moda	-	2
Nadar	5	4
Navegación	5	1
Oratoria	1	1
Percepción	Usa Acechar	
Primeros Auxilios	5	10
Quirurgia	5	10
Reconocer	2	8
Religión (varía)	2	5
Romance	0	1
Tocar (varía)	0	0
Torneo	2	1
<i>Habilidad especializada</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

ROMANO

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	9
Bailar	2	5
Cantar	1	6
Cazar	2	0
Cetrería	2	0
Componer	0	0
Coquetear	2	4
Cortesía	Usa Leyes	
Cultura Feérica	1	1
Cultura Popular	Usa Leyes	
Heráldica	1	1
Industria	-	5
Intriga	Usa Leyes	
Juegos	2	5
Leer (latín)	4	2
Moda	-	9
Nadar	2	1
Navegación	0	0
Oratoria	10	2
Percepción	5	5
Primeros Auxilios	8	9
Quirurgia	5	9
Reconocer	2	7
Religión (cristiano romano)	2	2
Romance	0	0
Tocar (arpa)	1	6
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Leyes	10	5
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	5	4
Batalla	10	2
Daga	5	5
Equitación	10	2
Espada	10	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	10	0

ROMANO

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	9
Bailar	2	4
Cantar	1	4
Cazar	2	0
Cetrería	2	0
Componer	0	0
Coquetear	2	4
Cortesía	Usa Leyes	
Cultura Feérica	1	2
Cultura Popular	Usa Leyes	
Heráldica	5	3
Industria	-	9
Intriga	Usa Leyes	
Juegos	2	3
Leer (latín)	4	2
Moda	-	9
Nadar	2	1
Navegación	0	0
Oratoria	10	3
Percepción	5	3
Primeros Auxilios	8	9
Quirurgia	5	9
Reconocer	2	4
Religión (cristiano romano)	2	2
Romance	4	4
Tocar (arpa)	1	3
Torneo	2	3
<i>Habilidad especializada</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

SAJÓN

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	3
Cantar	3	4
Cazar	8	2
Cetrería	2	2
Componer	2	2
Coquetear	2	Usa Encanto Nórdico
Cortesía	5	
Cultura Feérica	2	2
Cultura Popular	4	4
Heráldica	1	1
Industria	-	5
Intriga	2	Usa Encanto Nórdico
Juegos	2	
Leer (runas)	3	5
Moda	-	5
Nadar	8	3
Navegación	10	1
Oratoria	3	2
Percepción	10	4
Primeros Auxilios	10	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	4	4
Religión (varía)	2	4
Romance	0	0
Tocar (arpa)	2	2
Torneo	0	0
<i>Habilidades especializadas</i>		
Arma a Dos Manos	10	0
Encanto Nórdico	-	10
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	0	0
Batalla	5	2
Daga	1	5
Equitación	5	2
Espada	2	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	2	0

SAJÓN

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	3
Cantar	3	2
Cazar	7	2
Cetrería	2	2
Componer	2	2
Coquetear	2	Usa Encanto Nórdico
Cortesía	5	
Cultura Feérica	2	
Cultura Popular	4	
Heráldica	2	
Industria	-	
Intriga	2	
Juegos	3	
Leer (runas)	2	
Moda	-	
Nadar	8	3
Navegación	8	0
Oratoria	3	2
Percepción	10	4
Primeros Auxilios	8	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	4	4
Religión (varía)	2	2
Romance	1	4
Tocar (arpa)	2	2
Torneo	1	2
<i>Habilidades especializadas</i>		
Arma a Dos Manos	10	0
Encanto Nórdico	-	10
<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

AQUITANO

Periodos de Uther, Anarquía, Joven Rey Arturo, Conquista

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	2
Cantar	2	3
Cazar	5	1
Cetrería	2	3
Componer	4	4
Coquetear		Usa Seducción
Cortesía	8	
Cultura Feérica	2	
Cultura Popular	2	
Heráldica	1	
Industria	-	
Intriga	5	
Juegos	2	
Leer (latín)	2	
Moda	-	
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	5	2
Percepción	5	3
Primeros Auxilios	2	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	2	2
Religión (cristiano arriano)	2	2
Romance		Usa Seducción
Tocar (arpa)	2	
Torneo	0	
<i>Habilidad especializada</i>		
Seducción	10	10
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	10	1
Daga	2	3
Equitación	10	3
Espada	10	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	10	0

AQUITANO

Periodos de Romance, Torneos, Búsqueda del Grial, Ocaso

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	5
Cantar	2	4
Cazar	3	1
Cetrería	2	2
Componer	5	5
Coquetear	Usa Seducción	
Cortesía	8	5
Cultura Feérica	2	1
Cultura Popular	2	1
Heráldica	3	3
Industria	-	8
Intriga	3	4
Juegos	2	4
Leer (latín)	2	2
Moda	-	8
Nadar	2	1
Navegación	1	0
Oratoria	2	2
Percepción	5	2
Primeros Auxilios	4	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	2	2
Religión (cristiano arriano)	1	1
Romance	Usa Seducción	
Tocar (arpa)	2	4
Torneo	3	3
<i>Habilidad especializada</i>		
Seducción	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

¿QUIERES INTERPRETAR A UN ESCUDERO O A UNA DONCELLA? ¡LEE ESTO!

Quizás quieras interpretar a un personaje que sea más joven que la edad estándar inicial, 21 años. Si es así, entonces tienes la opción de jugar con un escudero o con una doncella. La vida de un escudero se detalla extensamente en **Pendragón** (página 46). La vida de una doncella te la contamos aquí.

DONCELLAS

Después de cumplir 16 años, una mujer noble joven deja el señorío de su familia (o, si es muy rica, el convento en el que estaba encerrada desde la infancia) y se muda a una corte local, donde se pone al servicio de una dama de mayor edad y de mayor estatus. La joven será una «dama de compañía» y atenderá a su dama. Durante este tiempo aprenderá las sutiles artes femeninas de dirigir un señorío y moverse por el protocolo de la corte. Con suerte, la dama de la doncella también la ayudará a encontrar un buen marido.

EDAD INICIAL PARA ESCUDEROS Y DONCELLAS

Si tu personaje empieza con 16 años, no estará tan desarrollado como un personaje de 21 años, por supuesto. Por ello, los personajes tan jóvenes no tienen ninguna de las habilidades desarrolladas antes de ese momento.

Los personajes de 16 años empiezan con la lista de habilidades estándares, ya que son las normas culturales «que aprende todo el mundo». Sin embargo, todas las habilidades que estén por encima de 5 se reducen 3 puntos o a 5, lo que deje un resultado mayor.

Luego reparte 10 puntos adicionales entre sus habilidades, lo que refleja los intereses de la infancia del personaje.

He decidido ignorar cualquier cambio en las estadísticas, lo que sería natural debido al crecimiento.

AÑADE LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD

Consejo útil: Cuando añadas puntos, escríbelos así: +5, +2, etcétera, conforme avanzas, y luego, al final, súmalos todos y escribe el total.

Ten en cuenta las siguientes limitaciones:

- Ninguna habilidad ni habilidad de combate puede estar por encima de 15 mediante los puntos de habilidad individuales.
- Ningún rasgo puede estar por encima de 19 mediante los puntos de habilidad individuales.

- Ninguna pasión puede estar por encima de 20 mediante los puntos de habilidad individuales.
- Ninguna característica (esto es, TAM, DES, FUE, CON y APA) puede estar nunca por encima de los límites raciales.
- No se puede aumentar ninguna habilidad con un valor inicial de 0 o «-», salvo las habilidades de combate. Por ello, por ejemplo, ningún personaje masculino puede tener la habilidad Moda cuando empieza el juego.
- Las habilidades individuales se pueden aumentar en varios de los pasos anteriores. Por ejemplo, el caballero britano por defecto del periodo de Uther empieza con Cazar 6, pero en el paso 3 puede aumentarse a 11, luego en el paso 4 puede recibir otros 5 puntos más y llegar hasta 15.

CABALLEROS

Las siguientes reglas son las mismas que aparecen en *Pendragón* en las páginas 36 y 37.

1. Escoge una habilidad caballeresca en la que destaque. Cambia su valor a 15. Una habilidad marcial es una opción útil y popular.
2. Escoge 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. Añade 10 puntos más, repartidos entre cualquier número de habilidades normales de tu elección.
5. El resto de habilidades comienzan con el valor inicial por defecto.

DAMAS

1. Escoge Asedio, Daga o cualquier habilidad normal en la que destaque. Cambia su valor a 15.
2. Elige tres habilidades entre Asedio, Daga o cualquier habilidad normal, 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. Añade 10 puntos más, repartidos entre cualquier número de habilidades normales de tu elección.
5. El resto de habilidades comienzan con el valor inicial por defecto.

PECULIARIDAD FAMILIAR

La peculiaridad familiar se aplica tanto a caballeros como a damas. Tira una vez por cada personaje nuevo para conseguir una peculiaridad familiar (a menos que esta ya haya sido determinada por un personaje jugador que actualmente sea el progenitor del personaje, en tal caso los hombres heredan la peculiaridad del padre y las mujeres, la de la madre).

Los modificadores de habilidad debidos a la peculiaridad familiar ignoran los límites establecidos en el apartado anterior, lo que permite que las habilidades tengan valores por encima de 15.

Nota: Si una bonificación se aplica a una habilidad de las que están sustituidas por una habilidad especializada, simplemente añade el modificador a la habilidad especializada. Por ello, por ejemplo, un aquitano que saque un 11 en la siguiente tabla consigue la peculiaridad «Encantador por naturaleza», añade un modificador de +10 a su habilidad de Seducción en lugar de a Coquetear.

TABLA 21: 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 Cetrería)
20	Inteligente con los juegos (+10 Juegos)

BONIFICACIONES POR EL ESTAMENTO DEL PADRE

Averiguaste el estamento de tu padre en el paso 1: «Datos personales». Algunos de esos estamentos te permiten añadir más bonificaciones a tus habilidades, rasgos y pasiones. Ahora es el momento de incluirlas en tu hoja de personaje.

Al igual que sucede con la peculiaridad familiar, estos modificadores permiten aumentar las habilidades por encima de 15, los rasgos por encima de 19 y las pasiones por encima de 20.

Si un estamento social no aparece aquí, no concede ninguna bonificación.

Nota: Si una bonificación se aplica a una de las habilidades que sustituye una habilidad especializada, simplemente añade el modificador a la habilidad especializada. Por ejemplo, un romano cuyo padre era oficial urbano añade un modificador de +2 a su habilidad Leyes, en lugar de a Cultura Popular.

BENEFICIOS DEL ESTAMENTO DEL PADRE

Abanderado	+5 puntos de habilidad, Lealtad (señor) +1, Lealtad (vasallos) aumenta a 10 (si actualmente se encuentra por debajo de 10).
Armígero	Ver el cuadro de texto «Armigeros en el juego», página 38.
Caballero señor (cualquier rango noble)	+2 a Cortesía, Heráldica, Intriga y Batalla.
Clérigo	+5 a Quirurgia, Primeros Auxilios, Cultura Popular, Leer (latín) y Religión (cristianismo).
Druida	+3 a Quirurgia, Cultura Feérica, Primeros Auxilios, Cultura Popular, Leer (ogham), Oratoria y Religión (paganismo).
Équite de familia aristocrática	2d6 + 10 £ de dinero extra.
Guerrero famoso	+3 a Cultura Popular.
Hombre de armas	-5 a Equitación.
Jefe de clan	+5 puntos de habilidad, Lealtad (señor) +1, Lealtad (vasallos) aumenta a 10 (si actualmente se encuentra por debajo de 10).
Líder de grupo de guerra	+3 a Batalla.
Oficial feudal - Adjunto	Igual que el oficial en cuestión.
Oficial feudal - Alguacil	+5 a Cultura Popular y Justo.
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 «Nuevas reglas» en la página 121).
Oficial feudal - Canciller	+5 a Cortesía.
Oficial feudal - Castellano	+5 a Asedio.
Oficial feudal - Chambelán	+5 a Leer (latín).
Oficial feudal - Comisario	+5 a Batalla.
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 - Senescal	+5 a Administración.
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

Esta sección incluye las nuevas «Tablas de suerte», que les conceden a los personajes más objetos, tesoros o beneficios iniciales.

TABLAS DE SUERTE

Los nuevos caballeros pueden tirar una vez en la tabla de Suerte de hombres para su cultura correspondiente. Todas las damas tienen la misma tabla, que se encuentra en la página 64.

TABLA 22: SUERTE BRITANA

1d20	Resultado
1	Dinero: 30 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: 3d6 + 15 £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: 8d6 £ en antigua moneda romana.
4	Ganso maravilloso: El señorío en el que vive recibe 1 £ cada año. Tira 1d20 cada invierno: 1-3 Muere; 4-6 No pone el huevo de oro, ¡sino un huevo del que nace otro ganso como él!
5	Cinturón para espada: Concede éxitos automáticos en las tiradas de DES que realices para permanecer de pie.
6	Gata maravillosa: Siempre caza al ratón: añade 1 £ por año a los ingresos del señorío en el que vive. Tira 1d20 cada invierno: 1-3 Muere; 4-6: Tiene un gatito maravilloso que al crecer será como su madre.
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 bendecida: Concede un modificador de +2 al valor de la habilidad de Lanza, hasta que se rompa. Si se recuperan las partes, se puede reparar por 1 £.
10	Espada de bronce antigua: Concede un modificador de +2 a la habilidad de Espada. Asimismo, tiene una hoja débil que se romperá en combate como si no fuera una espada. Valor intacta = 2 £, rota = 0 £. Un herrero la puede reparar por 2 £.
11	Escudo maravilloso. Cristiano: Si tu valor de Espiritual es 16 o más, concede +4 a tu umbral de Herida Grave. Pagano: Si tu valor de Terrenal es 16 o más, concede +4 a tu umbral de Herida Grave.
12	Herraduras maravillosas: Conceden +5 al valor de velocidad de los caballos. Fallar una tirada de Equitación hace que se pierda una herradura y, por tanto, la magia. Encontrar la herradura perdida requiere superar una tirada de Percepción en el lugar en que se perdió, pero si se encuentra, se puede volver a herrar al caballo.
13	Canción del guerrero: Un hada te susurró una canción al oído mientras dormías. Superar una tirada de Cantar otorga a todos los amigos que la escuchen un +3 a Enérgico y otro +3 a Valiente.
14	Jubón maravilloso: Si recibes una Herida Grave, haz una tirada de Amor (familia). Tener éxito reduce el daño a un punto menos de lo necesario para tener una Herida Grave. Con un éxito crítico solo se recibe la mitad del daño. Después de esto, tira 1d20: 1-15 indica que el jubón queda arruinado.
15	Cristiano: Dedo de San Alban, una reliquia cristiana: Concede +3 a Espiritual. Pagano: Pelo del caballo de Epona, un objeto sagrado pagano: Concede +3 a Equitación.
16	Cristiano: Diente de San Germán, una reliquia cristiana: Grita «¡Aleluya!» y haz una tirada de Amor (Dios). Tener éxito obliga a todos los paganos germánicos a realizar una tirada de valor (si fallan, huyen); además, antes de esa tirada, quien grita puede distribuir un total de 20 puntos entre los oponentes, que se restan de su rasgo de Valiente (esto es, un enemigo recibe -20, dos reciben -10, veinte reciben -1, etcétera).
17	Pagano: Mechón de cabello de Gwydion, un objeto sagrado pagano: Concede un éxito crítico automático en Frustral. Después de esto, tira 1d20: 1-5 indica que queda arruinado. Se puede usar una vez al día. Cristiano: Sangre de José de Arimatea, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, el dueño puede hacer que la puerta de una celda de una prisión se abra, incluso si no tiene la reliquia con él.
18	Pagano: Mechón de cabello de Arianrhod, un objeto sagrado pagano: Concede un éxito crítico automático en Lujurioso. Después de esto, tira 1d20: 1-5 indica que queda arruinado. Se puede usar una vez al día.
19	Caballo de batalla fuerte y de color castaño: Infinge 7d6 de daño.
20	Caballo de batalla y un caballo de paseo camargue
	Destrero.

OBJETOS ESPECIALES PARA LAS TABLAS DE SUERTE

Estos objetos son raros y muy especiales. Los jugadores solo tiran una vez por cada género en toda la familia, no una vez por personaje. Estos objetos son reliquias familiares, que se pasan de personaje a personaje.

OBJETOS MARAVILLOSOS

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

TABLA 23: SUERTE IRLANDESA

1d20 Resultado

- 1 **Dinero:** 20 £ en pepitas de plata.
- 2 **Dinero:** 3d6 + 10 £ en pepitas de oro.
- 3 **Dinero:** 6d6 £ en piedras preciosas.
- 4 **Escudo fuerte:** Proporciona 7 puntos de protección.
- 5 **Arpa sofisticada:** Proporciona +1 a Música, vale 2 £.
- 6 **Arpa de Finn:** Concede +2 a Música, +2 a Terrenal, vale 8 £.
- 7 **Arpa de Dagda:** Concede +4 a Música, +4 a Orgulloso, vale 20 £.
- 8 **Copa maravillosa:** Convierte el vino servido en esta copa en uno de gran calidad. Después de beber de ella, otorga un +2 a Oratoria durante el resto de la noche. Solo se puede usar una vez al día.
- 9 **Antorcha de Santa Brígida:** Se enciende bajo órdenes del dueño y solo se puede apagar cuando lo haga él o cuando muera.
- 10 **Peine de Aengus:** Cuando se usa para peinar el pelo de un hombre, concede +2d6 a APA durante el resto del día, hasta media noche. Solo se puede usar una vez al día.
- 11 **Cadena de Ogma:** Un collar que, cuando se lleva puesto, concede +2 a Oratoria y +2 a Tocar (arpa) y siempre le otorga +4 al Vengativo del dueño.
- 12 **Capa de piel lujosa:** Valor 2 £. Nunca se deteriora. +2 a APA.
- 13 **Silla de montar fantástica:** Concede +1 a Equitación y +1 a las habilidades de armas mientras está montado.
- 14 **Espada familiar:** Con un éxito en una tirada de Amor (familia), concede +3 a luchar con Espada, pero con una pifia golpea a quien la esgrime.
- 15 **Cristiano: tres pelos de San Patricio, una reliquia:** Solo la pueden usar los cristianos irlandeses. Con un éxito en una tirada de Espiritual y un éxito en una tirada de Honor, concede +2 a cualquier habilidad. Solo se puede usar una vez al día. Si se fallan las dos tiradas, los pelos vuelan y se pierden.
- 16 **Pagano: venda de Dian Cecht:** Solo la pueden usar paganos irlandeses, requiere una tirada de Honor y, si se tiene éxito, concede +5 a Primeros Auxilios.
- 17 **Cristiano: ceja de San Finnian, una reliquia:** Requiere una tirada de Honesto y, si se tiene éxito, concede +5 a Percepción hasta el anochecer o el amanecer.
- 18 **Pagano: diez plumas de Aengus:** Cada una concede a un hombre pagano irlandés 1 punto de APA cuando la lleva en un sombrero, capa o yelmo. Sin embargo, cada vez que se pone las plumas, debe realizar una tirada de Casto o una de ellas se va volando.
- 19 **Cristiano: uña de Santa Columba de Cornualles, una reliquia:** Requiere tener éxito en una tirada de Espiritual, tras lo que concede +5 a Casto.
- 20 **Pagano: brasas de Lugh, solo lo pueden usar paganos irlandeses:** Siempre brilla con una luz tenue. Con un éxito en una tirada de Justo, arde con una luz tan brillante que ilumina el área incluso a través de tela y permanecerá brillando hasta el siguiente atardecer.
- 18 **Caballo de batalla y un corcel irlandés.**
- 19 **Barda y un caballo de paseo camargue.**
- 20 **Destrero.**

Sin embargo, en las siguientes listas hay varios términos que se usan con definiciones específicas, para diferenciar sus orígenes y su funcionalidad.

Maravilloso: Estos objetos evocan un sentido de maravilla, asombro, admiración y sorpresa. Podrían ser sobrenaturales, pero a menudo no lo son. Su belleza o artesanía son suficientes para inspirar y embelesar. Por ello, los libros y las medicinas se consideran maravillosos. Cualquier cosa que no esté categorizada como mágica o milagrosa es maravillosa.

Mágico: Los objetos mágicos son de origen pagano. A veces están categorizados como objetos paganos sagrados.

Milagroso: Los objetos milagrosos han sido claramente imbuidos por el poder del Dios cristiano. Suelen ser **reliquias**, partes verdaderas de los restos mortales de un santo.

Los objetos marcados con este símbolo † requieren de gestos o palabras para activar su poder maravilloso. El usuario debe dedicarse a rezar durante una ronda sin que le molesten para que funcione la invocación. Si lo distraen, lo hieren, etcétera, no funcionará (por eso no es posible hacerlo mientras se realiza una carga, etcétera). De este modo, independientemente de que tu caballero cante mientras frota su tatuaje mágico de un ciervo o haga el símbolo de la cruz y grite «¡Aleluya!», su poder místico se hará evidente.

La gente normal, incluyendo los caballeros, no saben magia o no les gusta. La primera vez que alguien vea a un personaje hacer esto, se volverá precavido hacia el usuario. Repetirlo hará que todo el mundo (¡incluso los paganos!) se pongan nerviosos y se muestren suspicaces hacia el usuario. Por ello, quienes lo observen recibirán un rasgo dirigido de **Suspicaz** (nombre del usuario) que podría afectar al juego en adelante.

Por último, en algunos objetos se indica que solo funcionan para una religión en particular. Son inservibles en las manos de cualquier otro.

OBJETOS «FUERA DE PERÍODO»

Es posible que un caballero pueda conseguir algo que está «fuera de periodo», como un destrero. Incluso si normalmente tal objeto no está disponible, el caballero es afortunado de tener tal don (ten en cuenta que los destreros siempre cuentan como montura especial y están sujetos a la tirada de supervivencia de caballos en cada fase de invierno).

Algunas entradas de la tabla de Suerte Britana permiten que un jugador elija un objeto entre dos. El primero es cristiano; el segundo, pagano britano. Esto permite que un jugador ajuste su suerte a su trasfondo religioso si lo desea, aunque puede ser interesante elegir el objeto contrario!

GLORIA

La Gloria inicial es 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

Todos los caballeros empiezan a jugar habiendo heredado Gloria de sus padres. Este número se basa en el valor de la Gloria del padre, ya sea cuando muere o cuando el personaje es nombrado caballero (asumiendo que se conoce dicho valor). Si no, la cantidad por defecto es $6d6 + 150$.

GLORIA DEL ESTAMENTO DEL PADRE

Si el estamento de tu padre no aparece en la siguiente tabla, no consigues Gloria adicional por su estamento.

Para averiguar al azar el número de años que ostentó dicho cargo, usa $6d6$.

Estamento del padre	Gloria heredada
Abanderado	$100 + (\text{años en el cargo} \times 10)$
Caballero señor – Barón	$150 + (\text{años en el cargo} \times 20)$
Caballero señor – Conde	$150 + (\text{años en el cargo} \times 40)$
Caballero señor – Duque	$150 + (\text{años en el cargo} \times 60)$
Comisario	100
Jefe de clan	$100 + (\text{años en el cargo} \times 10)$
Oficial feudal	$50 + (\text{años en el cargo} \times 10)$
Oficial urbano	$100 + (\text{años en el cargo} \times 20)$
Rey tribal	$100 + (\text{años en el cargo} \times 20)$

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.

TABLA 24: SUERTE ROMANA

1d20	Resultado
1	Dinero: 20 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: $3d6 + 10$ £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: $6d6$ £ en antigua moneda romana.
4	Escudo de Horatio: Siempre da protección total, incluso contra hachas, en caso de pifia o si el portador no debería recibir protección del escudo, como cuando va perdiendo el combate. Por otro lado, su uso otorga -5 a DES.
5	Libro de Esculapio: Requiere tener éxito en una tirada de Leer y concede +3 a Quirurgia.
6	Instituciones de Gayo, un libro sobre leyes: Requiere tener éxito en una tirada de Leer y concede +3 a Leyes cuando se consulta.
7	Pulsera de castidad: 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 Tito Pulón: Concede -2 a la habilidad de Espada (porque es corta), pero tiene daño $1d6 + 3$.
10	Escudo antiguo: Concede 8 puntos de protección, pero -3 a DES y -3 a Equitación.
11	Prescripción de Escribonio Largo, una medicina: Cuando se aplica, concede 5 Puntos de Golpe. Después tira 1d20: 1-3 significa que la medicina se acaba.
12	Medicina de Celio Aureliano: Cuando se aplica, otorgar $2d6$ puntos de curación. Después tira 1d20: 1-4 significa que la medicina se acaba.
13	Medicina curativa de Galeno: Cuando se aplica, se obtiene un éxito automático en Quirurgia. Después tira 1d20: 1-5 significa que la medicina se acaba.
14	La medicina milagrosa de Sexto Empírico: Cuando se aplica, otorga $3d6 + 10$ puntos de curación. Después tira 1d20: 1-10 significa que la medicina se acaba.
15	Jubón fantástico: Concede +1 a la armadura y si se tiene éxito en una tirada de Valiente cancela los requisitos quirúrgicos de una Herida Grave, aunque el daño permanece.
16	Hueso del Rey Lucio, reliquia cristiana: Requiere tener éxito en una tirada de Lealtad (señor) y concede +1 a cualquier rasgo. Solo se puede usar una vez al día.
17	Tres hilos de la capa de San Jorge, reliquia cristiana: Cada uno concede +2 a Lealtad (señor), +2 a las tiradas de Espiritual y +1 a la armadura. Después de una batalla en la que se usaron como armadura, tira 1d20: 1-5 significa que uno de los hilos se ha cortado y es inservible.
18	Caballo de batalla fuerte y completamente negro: Infinge $7d6$ de daño.
19	Caballo de batalla y caballo de paseo camargue.
20	Destrero.

TABLA 25: SUERTE PICTA

1d20 Resultado

- 1 **Botín antiguo:** Vajilla romana por valor de 15 £.
- 2 **Botín antiguo:** Plata fundida por valor de 3d6 + 5 £.
- 3 **Botín antiguo:** Monedas romanas antiguas por valor de 5d6 £.
- 4 **‡ Tatuaje mágico de jabalí:** Necesita una ronda para activarse y concede +2 a la armadura.
- 5 **‡ Tatuaje mágico de halcón:** Necesita una ronda para activarse y concede +3 a Jabalina.
- 6 **‡ Tatuaje mágico de ciervo:** Necesita una ronda para activarse y concede +3 a DES.
- 7 **‡ Tatuaje mágico de águila:** Necesita una ronda para activarse y concede +3 a Percepción.
- 8 **‡ Tatuaje mágico de salmón:** Necesita una ronda para activarse y concede +10 a Nadar.
- 9 **‡ Tatuaje mágico de lince:** Necesita una ronda para activarse y concede +5 a Lujurioso.
- 10 **‡ Tatuaje mágico de cabra:** Necesita una ronda para activarse y reduce el Casto del objetivo en 5.
- 11 **Antiguo brazalete de oro con una serpiente:** Sacar un éxito en una tirada de Terrenal concede +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:** Infinge +2 de daño, pero se rompe cuando el usuario infinge 20 puntos de daño o más. Después, un trozo del «pedernal de la suerte» concede +1 a la armadura.
- 14 **Lágrima de oro de la diosa del sol:** 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:** Puede encontrar el camino entre los páramos.
- 17 **La lanza larga Terebrante:** Contra cualquier armadura (salvo escudos), la lanza infinge +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 salvaje:** 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 26: SUERTE SAJONA

1d20 Resultado

- 1 **Dinero:** 15 £ en piedras preciosas.
- 2 **Dinero:** 3d6 + 5 £ en antigua moneda romana.
- 3 **Dinero:** 5d6 £ en anillos de oro.
- 4 **Capa de plumas de cuervo:** Requiere una ronda para activarse y le concede al portador +1d6 + 2 Puntos de Golpe cuando la lleva puesta. Sin embargo, cuando se la quita tiene que realizar una tirada de CON: si falla, tiene que realizar una tirada de envejecimiento. Si alguien lleva puesta la capa mientras duerme, 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:** Cuando golpea a una persona, esta debe realizar una tirada de Enérgico o quedarse dormida. Usa la habilidad de Espada o Hacha para atacar con ella. Solo se permite un golpe por objetivo.
- 7 **‡ Cuerno mágico celestial:** Concede +3 a Cazar cuando se lleva a una cacería.
- 8 **Manta cantora:** Permite que quien duerme con ella se despierte en un momento de peligro, otorgando un +5 a las tiradas de Enérgico si hay peligro cerca.
- 9 **Vendaje familiar:** Requiere tener éxito en una tirada de Amor (familia) y concede 1d6 + 1 puntos de curación a un familiar cercano o 1d3 si se usa sobre uno mismo (este es el único momento en que alguien se puede aplicar primeros auxilios a sí mismo). Se puede volver a usar después de lavado, hasta que se emplee sobre o por otra persona no perteneciente a la familia.
- 10 **Cinturón de vitalidad:** Añade +3 a Enérgico y +2 a APA.
- 11 **Yelmo antiguo:** +1 a la armadura y +3 a Percepción.
- 12 **Hacha familiar maravillosa:** Requiere superar una tirada de Amor (familia) y concede 8 puntos de protección adicionales.
- 13 **Mandoble o gran hacha arcoíris (a elección del jugador):** +1 al daño. Si tiene éxito en 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 de cuerno de unicornio:** Concede +5 a Tocar (cuerno).
- 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 Phol:** Concede +1d3 + 3 de curación. Después tira 1d20: 1-4 significa que se acaba.
- 19 **Ungüento menor de Phol:** 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 27: SUERTE AQUITANA

1d20	Resultado
1	Dinero: 20 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: 3d6 + 10 £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: 6d6 £ en antigua moneda romana.
4	Yelmo bañado en oro: Concede +2 a APA mientras se lleva puesto, vale 10 £.
5	Arpa fantástica: Concede +3 a Tocar (arpa).
6	Escudo de Lucio Voreno: Concede 10 puntos de protección por escudo, pero -2 a Equitación.
7	Silla de montar maravillosa: 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. Tirada 1d20 cada invierno: 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 . Tira 1d20 cada invierno: 1-3 el perro muere; 4-6 tiene un cachorro como él.
11	Metamorfosis, un libro de poesía: Cuando se consulta, es necesario superar una tirada de Leer, tras lo que concede +3 a Componer y +3 a Oratoria.
12	Biblia de Ulfila, un libro sagrado cristiano arriano: Cuando se consulta, es necesario superar una tirada de Leer, tras lo que concede +3 a Religión (cristiano arriano) y +3 a Espiritual.
13	Yelmo del terror: Cuando se lleva puesto, obliga al enemigo al que uno se enfrenta en combate cuerpo a cuerpo a realizar una prueba de Valiente con -5: si falla, huye. Solo funciona con enemigos humanos.
14	Anillo de seducción: Si el portador tiene éxito en una tirada de Honesto, su objetivo recibe -5 a Casto.
15	Antiguo anillo de hierro: Concede +2 a la armadura, pero también +5 a Egoísta.
16	Cinturón de Cupido: Concede +3 a la habilidad Seducción.
17	Un caballo de batalla y un caballo camargue.
18-19	Un caballo de batalla andaluz.
20	Destrero.

TABLA 28: SUERTE DE LAS DAMAS

Los objetos marcados con un * son una joya maravillosa. Puede consistir en un broche o en una intrincada joya forjada. Su valor es de 1d6 + 1 £. Dedica un momento a diseñar la joya que decidas usando como guía la información de la Tabla 8-5: Ropa y Joyas (**Pendragón**, página 198).

1d20	Resultado
1-2	Tira una vez en la tabla de Sustancias Maravillosas (a continuación).
3	Caja de perlas fantástica: Viene con 100 perlas, cada una por un valor de $\frac{1}{2}$ £. Se reproducen, engendrando más perlas, pero son incontables y si alguna vez la caja tiene menos de 100 perlas, deja de funcionar (aunque las perlas que tenga en ese momento mantienen su valor). Cuando saques una perla, tira 1d20: 1-5 significa que la caja se rompe; se han sacado demasiadas perlas y no se crearán más.
4	Aguja de Juno: Hace que las ropas viejas sean tan buenas como las nuevas, por lo que ahorra dinero. Concede 2 £ al año. Algunas veces se esconde ella sola. Cada Fase de Invierno tira 1d20: 1-2 significa que desaparece todo el año, pero se encuentra al invierno siguiente si la propietaria tiene éxito en una tirada de Percepción.
5	Rueca ancestral: Esta antigua rueca parece trabajar por sí misma e incluso se diría que la lana que hilera dura más: concede 1 £ al año.
6	Tijeras perfectas: Nunca desperdicia un trozo de tela: una vez por Fase de Invierno haz una tirada de Prudente y, si tienes éxito, concede 1d3 £ ese año.
7	«El sombrero»: Nunca pasa de moda, aunque su popularidad puede aumentar o disminuir. Concede +1d3 + 1 a APA.
8-10	Tira una vez en la tabla de Sustancias Maravillosas (a continuación) sin modificadores y una vez con un +5.
11	Joya de belleza* : Concede +1d3 + 1 a APA cuando se lleva puesta.
12	Joya de frugalidad* : Concede +1d3 + 1 a Frugal cuando se lleva puesta.
13	Joya de castidad* : Concede +1d3 + 1 a Casta cuando se lleva puesta.
14	Joya de perspicacia* : Concede +3 a Honesta. Asimismo, la portadora puede realizar una tirada de Honesta para averiguar la verdad de las palabras de otro hablante y la joya le concede un +7 adicional (esto es, un +10 total) para ver si las palabras del hablante contienen algo falso. El otro hablante no tiene que saber si sus palabras son falsas para que el portador sienta la falsedad.

- 15 **Trotón rápido:** Este es un caballo muy especial, un palafrén (ver «Nuevas reglas», página 122) con Velocidad 10. Su jinete siempre se sube a él fácilmente y cabalga a la amazona como si fuera trote ligero.
- 16 **Matriarca canina:** Esta vieja perra de caza es amiga de la familia y una leyenda en sí misma. Cada año, uno de sus partos alumbría un perro especial. Tira 1d6 para el tipo de perro de caza que da a luz ese año: 1-2 Perro de caza veloz (concede +1d6 a Cazar, a determinar para cada nuevo cachorro); 3-4 Perro de caza de prestigio (cada uno vale 1 £ y dan 1 punto de Gloria al año); 5-6 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.
- 17 **Amuleto de la suerte:** Tira 1d6: 1-3 Concede un modificador de +1d6 + 1 a Administración durante el resto del año; 4-6 Concede -1d6 a Administración durante el resto del año.
- 18 **Vendaje de gran efecto:** Cuando se aplica sobre una herida, concede los Puntos de Golpe necesarios para que el herido suba hasta un total de 10. Solo puede usarse una vez, después de lo cual debe lavarse cuidadosamente, secarse al sol y enrollarlo con un éxito en una tirada de Primeros Auxilios. Si se falla la tirada, el vendaje queda inservible.
- 19-20 Tira una vez en la tabla de Sustancias Maravillosas (a continuación) sin modificadores y una vez con un +10.

TABLA 29: SUSTANCIAS MARAVILLOSAS

Las sustancias maravillosas pueden ser un polvo que se guarda en un paquete y se espolvorea, un líquido embotellado que se vierte o un ungüento que se conserva en una caja y se untá.

Para todas estas sustancias maravillosas, después de su uso se debe realizar una tirada de «Agotado» para ver si se utiliza todo. Tira 1d20 y si el número obtenido está dentro del rango de agotado, la sustancia se acaba.

1d20 Resultado

- | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Cerveza roja con miel: Concede un éxito automático en Quirurgia. Agotado: 1-5. |
| 2 | Lágrimas de Verónica: Concede un éxito en Quirurgia si se supera una tirada de Clemente. Agotado: 1-2. |
| 3 | Veneno de serpiente buena: Concede +4 a Curación. Agotado: 1-2. |
| 4 | Aqua de Beag: Concede +6 a Curación. Agotado: 1-3. |
| 5 | Ungüento de Miach: Concede +8 a Curación. Agotado: 1-4. |
| 6 | Curación de Borm: Concede +1d6 a Curación. Agotado: 1-4. |
| 7 | Curación de serpiente: Concede +1d6 + 3 a Curación. Agotado: 1-7. |
| 8 | Curación de Borvo: Concede +2d6 a Curación. Agotado: 1-7. |
| 9 | Poción de Luxovius: Concede +2d6 + 3 a Curación. Agotado: 1-10. |
| 10 | Ungüento de Modron: Cura todas las heridas en una semana si se aplica todos los días. El curador realiza una prueba de Terrenal. Agotado: 1-10. |
| 11 | Perfume de Venus: Induce sentimiento de amor. +2d6 a Lujurioso. Agotado: 1-7. |
| 12 | Zumo de toro: Concede más energía. +2d6 a Enérgico. Agotado: 1-7. |
| 13 | Gotas de frugalidad de Stoik: Induce sobriedad. +2d6 a Frugal. Agotado: 1-7. |
| 14 | Ungüento de rosa: Induce sentimientos amorosos. +2d6 a Lujurioso. Agotado: 1-7. |
| 15 | Líquido de Martín: +2d6 a Generoso. Agotado: 1-7. |
| 16 | Incienso de Vesta: +2d6 a Prudente. Agotado: 1-7. |
| 17 | Gotas de la verdad: +2d6 a Confiado. Agotado: 1-7. |
| 18 | Bilis de Andvari: +2d6 a Egoísta. Agotado: 1-7. |
| 19 | Sudor de Aquiles: +2d6 a Temerario. Agotado: 1-7. |
| 20 | Cuerno de beber de marfil: +2d6 a Perezoso. Agotado: 1-7. |
| 21 | Sangre de macho cabrío: Al ingerirse, infinge 1d6 puntos de daño inmediatamente. Agotado: 1-4. |
| 22 | Sangre de macho cabrío concentrada: Al ingerirse, infinge 1d6 + 2 puntos de daño inmediatamente. Agotado: 1-5. |
| 23 | Veneno de serpiente: Al ingerirse, infinge 2d6 puntos de daño inmediatamente. Agotado: 1-7. |
| 24 | Bebida de Hyrcania: Al ingerirse, infinge 3d6 puntos de daño inmediatamente. Agotado: 1-10. |
| 25 | Veneno de dragón: Al ingerirse, infinge 1 punto de daño al día hasta que se aplique Quirurgia con éxito. Agotado: 1-5. |
| 26 | Veneno del mismísimo diablo: Al ingerirse, infinge 3 puntos de daño al día hasta que se aplique Quirurgia con éxito. Agotado: 1-15. |
| 27 | Lágrimas de Lear: 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). Agotado: 1-7. |
| 28+ | Sangre de Herne: 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). Agotado: 1-6. |

La parte de atrás de la hoja de personaje

En la parte trasera de tu hoja de personaje aparecen varias entradas que se explican a continuación.

ESCUDERO O DONCELLA

Aquí es donde se anota el nombre, la edad y las habilidades de tu escudero o de tu doncella.

Equipo

Aquí es donde se anotan tus ropas (y su valor), tu equipo personal y cualquier otra cosa que sea única o de importancia. Indica en qué caballo se transporta tu equipo o si está a salvo en casa

CABALLOS

Este es tu establo. Apunta las estadísticas de tus mejores caballos de guerra y de cabalgar, del caballo de tu escudero o doncella y cualquier caballo adicional que adquieras.

RIQUEZA Y POSESIONES

Aquí es donde llevas el registro de tu riqueza en libras, denarios y bienes. Indica la cantidad que lleves encima mientras estás fuera de la corte en el espacio «Dinero en efectivo».

Los caballeros terratenientes empiezan con un señorío. Apunta su nombre aquí. Normalmente los abanderados tienen varios, aunque se suelen dar como feudo a otros caballeros que sean sus seguidores. Consulta *Manual del señorío* (*The Book of the Manor*) para más detalles sobre tus tierras si lo necesitas. Pregúntale al director de juego dónde se encuentra tu posesión y su nombre (ver página 32 de **Pendragón** para los caballeros britanos que empiezan en Salisbury).

Favores: Esta sección permite llevar el registro de los favores que se le deben a tu caballero y que él debe. Simplemente escribe el nombre de la persona que le debe un favor o a quien se lo debe él.

GLORIA ANUAL

Este es simplemente un lugar práctico para llevar la cuenta de la Gloria anual que tu caballero obtiene a lo largo de la Fase de Invierno. Puede que sea necesario actualizarlo cuando cambien tus rasgos y pasiones, cuando consigas o pierdas la bonificación por religión o caballero gentil, etcétera.

Encuentra la columna titulada «Gloria anual» y anota los números que se dan a continuación para que sea más fácil calcular la Gloria anual de tu personaje.

Rasgos de personalidad: Mira los rasgos de personalidad de tu personaje. Apunta el valor de cada rasgo que tenga un valor de 16 o más. Suma dichos valores.

Pasiones: Suma el total de las pasiones que tengan un valor de 16 o más, y anota aquí el resultado.

Posesiones: Los caballeros y las damas consiguen 1 punto de Gloria por cada libra (£) de valor y 1 punto de Gloria por VD (valor de defensa) de sus posesiones. Si tu caballero inicial es un vasallo con un señorío, recibe 6 puntos de Gloria al año. Cualquier otra posesión se debe aclarar con el director de juego. La Gloria máxima que se puede conseguir por posesiones de tierras es 100 por año.

Calidad de mantenimiento: Los caballeros y las damas reciben una cantidad de Gloria igual a la cantidad de dinero extra que gastan en mantenimiento (ver **Pendragón**, página 189).

Caballero gentil: ¿El caballero tiene una bonificación por caballero gentil? Si es así, anota 100 en este espacio.

Gentil dama: ¿Tu dama tiene una bonificación por gentil dama? Si es así, anota 100 en este espacio.

Religión: ¿Tu caballero reúne las cualidades para la bonificación por religión? Si es así, anota 100 en este espacio.

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

HISTORIA FAMILIAR Y EVENTOS CLAVE

Los siguientes puntos ya deberían estar completados: Año de nacimiento, Nombrado caballero, Sirvió como doncella, Sirvió como escudero, Nombre del padre, Estamento, Gloria para los hijos, Peculiaridad familiar, etcétera.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Debes escribir las fechas y los acontecimientos de lo siguiente: nacimiento, periodo de escudero, muerte del padre y tu próxima ceremonia de investidura de caballero.

SER CABALLERO

Todo lo que ha hecho tu personaje en su vida lo ha hecho para llegar a este momento: la ceremonia de investidura de caballero.

Para ser caballero, solo importan seis cosas:

1. Sangre noble
2. Mayoría de edad
3. Entrenamiento adecuado
4. Equipo adecuado
5. Oportunidad (esto es, hay un puesto disponible...)
6. Hacer el juramento de caballería

Los nuevos caballeros que se crean usando el primer sistema de creación de personajes siempre reúnen las condiciones para ser caballeros, si los jugadores así lo desean. El director de juego debería asegurarse de que son nombrados caballeros en cuanto se pueda integrar la ceremonia en el juego.

SANGRE NOBLE

Ser caballero es un oficio noble, por ello un candidato debe tener un padre que sea noble. En los períodos de Uther y de Anarquía, la nobleza todavía no ha quedado sujeta a los linajes nobles, así que esta condición no existe. El estatus de caballero se otorga casi de manera casual en

— ESCUDERO —

Nombre	<input type="text"/>
Edad	<input type="text"/>
Primeros Auxilios	<input checked="" type="checkbox"/>
Batalla	<input checked="" type="checkbox"/>
Equitación	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

EQUIPO

Ropa [____ Valor en libras ____]

Ropa [____ Valor en libras ____]

Equipo personal [en caballo n.^o _____]

Equipo de viaje [en caballo n.^o _____]

Equipo de guerra [en caballo n.^o _____]

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE GUERRA (n.º1)

Nombre _____
Tipo _____
Daño _____ Velocidad _____
Armadura _____ PG _____
TAM _____ CON _____ DES _____
Valor _____ £

OTROS CABALLOS

De montar (n.^o2) _____ Velocidad _____
Nombre _____
Tipo _____
Valor _____ £ Velocidad _____

Del escudero (n.^o3) _____ Velocidad _____
Nombre _____
Tipo _____
Valor _____ £ Velocidad _____

(n.^o4) Tipo _____
Valor _____ £ Velocidad _____

(n.^o5) Tipo _____
Valor _____ £ Velocidad _____

RIQUEZA Y POSESIONES

Libras (£) _____ Denarios (d) _____
Dinero en efectivo _____

Favores _____

GLORIA ANUAL
Rasgos (16+) _____
Caballería gentil _____
Posesiones (señoríos, etcétera) _____
Pasiones (16+) _____
Cualidades y mantenimiento _____
Religión _____
Total _____

HISTORIA FAMILIAR

Y EVENTOS

Nacimiento _____

Nombrado escudero _____

Nombrado caballero _____

Miembro de la tabla redonda _____

Nombrado señor _____

Obtiene tierras _____

Matrimonio _____

Muerte _____

Nombre del padre _____

Estamento _____

Gloria para los hijos _____

Peculiaridad familiar _____

Esposa _____

Amante _____

Hijos _____

Testamento _____

HISTORIA DEL PERSONAJE



comparación con las eras posteriores y hay muchas familias nobles que han alcanzado esa posición debido a hazañas de armas. En el periodo del Joven Rey Arturo, el Rey Arturo empieza a solicitar que los nuevos caballeros sean de sangre noble, esto es, su padre debe haber sido un caballero o un armígero. Un caso legítimo sería que una madre noble también le otorgue esta condición a un caballero. Sin embargo, en posteriores periodos, se requiere un padre noble. Hay excepciones a la regla. Un hombre de armas especialmente competente podría ser ascendido al rango de nobleza. Más adelante, incluso es posible que un siervo se case con una mujer noble y que por ello adquiera la condición de caballero (aunque la verdad que no se dice sobre esto es que generalmente alguien necesita dinero y entregará a la dama en matrimonio solo después de que se conceda una gran suma). La circunstancia más probable en tales circunstancias es que sea el hijo de una noble y de un siervo quien reúna las condiciones para ser nombrado caballero.

MAYORÍA DE EDAD

Los candidatos a caballeros deben haber alcanzado la mayoría de edad (en la mayoría de los casos, se considera que los 21 años son la mayoría de edad en *Pendragón*). Las excepciones abundan y, de hecho, esto significa que un candidato tiene que tener al menos 18 años. Algunas veces, bajo circunstancias especiales, tener 17 años es suficiente, como por ejemplo si se aproxima una importante batalla, si el joven noble necesita ser nombrado caballero para asumir el lugar de su padre fallecido o cuando simplemente alguien muy importante dice que debe suceder inmediatamente. La mayoría de edad para las mujeres en *Pendragón* es de 16 años, momento a partir del cual pueden casarse.

ENTRENAMIENTO ADECUADO

Ser caballero es una profesión de armas. Un candidato tiene que saber cómo cabalgar y luchar y debe estar dispuesto a morir. También debe conocer los protocolos adecuados y las normas de su estatus. Esto incluye conocer los rangos y las costumbres de la corte (esto es, Cortesía). El resto de habilidades cortesanas son útiles y probablemente ayudarán a un caballero a avanzar, pero Cazar, Tocar (arpa), Cetrería, etcétera, son secundarias para realizar el trabajo principal de saber cómo seguir órdenes y matar.

EQUIPO ADECUADO

Para ser caballero, un hombre debe tener una armadura, un escudo, una montura entrenada para la batalla, una lanza y una espada, y alguna arma más. Generalmente es necesario que estos objetos sigan la moda más actual. Por ello, en los últimos períodos, puede que una cota de malla vieja de 10 puntos no sea suficiente para que una persona reúna las condiciones para ser nombrado caballero.

Hay excepciones, especialmente cuando se aproxima una batalla y se necesitan más caballeros en el campo. Y, por supuesto, la mejor armadura disponible difiere de un área a otra, por ello cuando en Logres lo habitual es una armadura de placas de 14 puntos, en Lothian una armadura de placas parcial de 12 puntos es algo nuevo y muypreciado. Este equipo es caro, por ello los siervos siempre contribuyen cuando el hijo mayor reúne las condiciones para la investidura. El segundo hijo y los siguientes no reciben este beneficio y, si son nombrados caballeros, corresponde al padre o a otro patrocinador pagar personalmente por su equipo.

OPORTUNIDAD

Un caballero necesita una fuente de ingresos para mantener este estatus. Normalmente dicha fuente es un señor feudal al que se le ha jurado lealtad. Por supuesto, un caballero candidato con su propio señorío ya tiene este requisito cubierto, pero generalmente el resto necesita alguien dispuesto a financiarlos como caballeros mantenidos. De nuevo, hay excepciones. Los estándares en los primeros años son más vagos. Los hijos de héroes famosos podrían ser nombrados caballeros en honor a sus padres. Un hombre podría ser nombrado caballero y enviado fuera para que se busque su propio sustento, quizás como mercenario o con aventuras. Pero en general, especialmente en los últimos períodos, ningún noble puede simplemente nombrar a alguien caballero y dejarlo suelto.

HACER EL JURAMENTO

Ser caballero es una tarea con responsabilidades y obligaciones, así como con oportunidades y privilegios, recogidas en un juramento solemne que realizan todos los caballeros antes de su nombramiento. Las obligaciones específicas varían, pero se incluyen en el juramento. Violar este juramento cuesta honor. Consulta la página 42 de **Pendragón** para ver detalles sobre la ceremonia de investidura del caballero.

1000 PUNTOS DE GLORIA

Después de hacer el juramento, un caballero obtiene 1000 puntos de Gloria. La siguiente Fase de Invierno puede aplicarse de acuerdo a las reglas. ¡Piénsalo bien! Puede que pase mucho tiempo antes de que vuelvas a ganar otros 1000.

¿QUÉ PASA CON LA RELIGIÓN EN LA CEREMONIA DE INVESTIDURA?

Ser caballero no requiere ser devoto ni ningún juramento hacia la Iglesia. Durante toda la Edad Media, la Iglesia intentó hacer que la Orden de Caballería necesitara su bendición, pero la Orden se resistió. Los juramentos y las obligaciones llegaron a incluir ciertas convenciones sociales y el reconocimiento de la Iglesia, pero en su corazón siguió siendo una institución secular.

Experiencia previa

Puede que tu director de juego te permita empezar con un caballero que tenga más de 21 años... ¡pregúntale!

En general, no se recomienda concederle experiencia previa a tu primer caballero. ¿Por qué no? Porque conseguir Gloria implica experiencia por haber hecho cosas que ni el jugador ni el personaje han hecho todavía.

Excepción: La gloria específica por haber pasado tiempo como escudero, lo cual se explica a continuación.

En general, y con la aprobación del director de juego, puedes darle a tu personaje algo de experiencia previa para que empiece como un caballero de más edad y con varios logros a sus espaldas. Si lo haces, asegúrate de ajustar la fecha de nacimiento de tu caballero hacia atrás respecto a la inicial para que pueda reflejar su edad adecuadamente.

Encuentra el hueco en blanco titulado «Historia» en la parte trasera de tu hoja de personaje y escribe el año de cada evento (si es conocido) que le dio Gloria adicional. Pon el total en la parte derecha.

EXPERIENCIA ANUAL

Puedes conseguir experiencia previa del mismo modo que un caballero que ha estado «fuera de la historia» ajusta su Gloria después de haber comenzado el juego. Esto es, puedes realizar una aventura en solitario (ver **Pendragón**, página 236) o conseguir la experiencia anual de la Fase de Invierno (ver **Pendragón**, página 130).

Además, los personajes pueden haber participado en los acontecimientos clave de su experiencia previa.

ESPECÍFICA DE LA HISTORIA

Los caballeros se pueden integrar en la historia previa de la partida habiendo participado en los acontecimientos claves. Esto también les da Gloria.

A continuación tienes una serie de recompensas de Gloria, basadas en el número de puntos medio que habría ganado un caballero normal con algo de suerte que hubiera participado en las situaciones dominantes del periodo.

Los escuderos también pueden usar estos sistemas, incluso para los primeros personajes. Sin embargo, los escuderos solo adquieren $\frac{1}{4}$ de la Gloria que se da en las batallas.

Si se concede Gloria, esta solo se determina por la participación en actividades universales del reino, no por salir de aventuras o realizar tareas rutinarias. Las actividades universales incluyen batallas, dado que generalmente todos los caballeros son convocados a ellas, así como asistir a eventos de estado importantes, como funerales o bodas reales, y también por cosas como buscar a un rey o a una reina perdidos.

Por tanto, puedes usar esta lista para determinar la experiencia del padre de un personaje (y del mismo modo, por extensión, la del hijo) o directamente para calcular la experiencia previa de un personaje, según decidan el jugador y el director de juego.

Simplemente mira los años de la experiencia previa del personaje (o de servicio de escudero) y suma toda la Gloria (o divídela entre 4).

ANTES DE UTHER

479. *Batalla de Frisia.* 50 de Gloria. El Rey Ambrosio derrota a los frisos.

480. *Batalla de la llanura de Salisbury.* 300 de Gloria. El Rey Ambrosio derrota a los sajones.

Funeral del Rey Ambrosio. 50 de Gloria.

PERIODO DE UTHER

484. *Batalla de Monte Damen – Parte I.* 60 de Gloria. Los sajones derrotan al Rey Uther.

Batalla de Monte Damen – Parte II. 360 de Gloria. El Rey Uther derrota a los sajones.

485. *Batalla de Mearcred Creek.* 90 de Gloria. El Rey Uther contra el Rey Aelle de Sussex, no decisiva.

488. *Invasión de la Tierra de los Francos.* 25 de Gloria. El príncipe Madoc saquea a los franceses.

489. *El Rey Uther acepta la amistad del duque de Gorlois.* 10 de Gloria.

490. *Batalla de Lindsey.* 360 de Gloria. El Rey Uther derrota a los reyes sajones Octa y Eosa.

Batalla de Terrabil. 60 de Gloria. El Rey Uther derrota a Gorlois a costa de la vida del príncipe Madoc.

Funeral del príncipe Madoc. 50 de Gloria.

Boda del Rey Uther con la duquesa Igraine. 50 de Gloria.

492. *Boda del Rey Lot y Margawse y del Rey Nentres y Elaine.* 50 de Gloria.

495. *Batalla de San Albans.* 720 de Gloria. El Rey Uther derrota al rey sajón Octa.

Funeral del Rey Uther. 100 de Gloria.

PERIODO DE ANARQUÍA

505. *Batalla de Levcomagus.* 60 de Gloria. El Rey Nanteleod derrota al rey sajón Cerdic.

Batalla de Royston. 60 de Gloria. El Rey Nanteleod y el duque Ulfius luchan contra el rey sajón Cerdic y quedan en tablas.

Batalla de Hertford. 120 de Gloria. El Rey Nanteleod y el duque Corneus derrotan al rey Aethelswith.

508. *Batalla de la ciénaga de Netley.* 180 de Gloria. El Rey Cerdic de Wessex derrota y mata al Rey Nanteleod.

PERIODO DEL JOVEN REY ARTURO

510. Torneo de Año Nuevo. 25 de Gloria.

Arturo saca la espada de la piedra. 100 de Gloria.

Coronación de Arturo. 100 de Gloria.

Batalla de Carlion. 180 de Gloria. El Rey Arturo derrota al Rey Lot y a sus aliados.

Batalla de Bedegraine, Día 1. 180 de Gloria. Arturo contra Lot y los Once Reyes, no decisiva.

Batalla de Bedegraine, Día 2. 135 de Gloria. Arturo y Ban derrotan a Lot y a los Once Reyes.

Batalla de Carohaise. 90 de Gloria. Arturo derrota al Rey Ryons y salva Leodegrance.

512. *El Rey Arturo se reúne con la Reina Igraine, su madre.* 100 de Gloria.

Batalla de Bassus. 150 de Gloria. El Rey Arturo derrota al Rey Centurión y al Rey Nentres.

513. *Primera batalla de Terrabil.* 360 de Gloria. El Rey Arturo derrota a Nero, hermano del Rey Ryons.

Segunda batalla de Terrabil. 180 de Gloria. El Rey Arturo derrota al Rey Lot.

514. *Boda del Rey Arturo y Ginebra.* 50 de Gloria.

Principio de la Mesa Redonda. 50 de Gloria.

516. *Batalla de Humber o “de los Cinco Reyes” – Batalla de la tarde.* 45 de Gloria. Arturo es derrotado por los Cinco Reyes.

Batalla de Humber – Batalla de la noche. 60 de Gloria. Arturo derrota a los Cinco Reyes.

Batalla de Humber – Emboscada de la mañana. 120 de Gloria. Cador pone al rey sajón Baldulf en desbandada.

Batalla de Humber – Asedio de Eburacum. 15 de Gloria. Arturo no consigue tomar Eburacum.

517. *Batalla de Lincoln.* 270 de Gloria. El Rey Arturo derrota al rey sajón Cheldric.

Batalla del Bosque Caledonio. 120 de Gloria. El Rey Arturo derrota a Cheldric.

518. *Batalla de Badon – Día 1.* 240 de Gloria. El Rey Arturo contra el rey sajón Aelle, no decisiva.

Batalla de Badon – Día 2. 180 de Gloria. El Rey Arturo contra Aelle, no decisiva.

Batalla de Badon – Día 3. 360 de Gloria. El Rey Arturo saca ventaja.

Batalla de Badon – Día 4. 300 de Gloria. El Rey Arturo derrota a Aelle.

PERIODO DE CONQUISTA

519. *Batalla de Alclud.* 270 de Gloria. El Rey Arturo derrota al Alto Rey irlandés Gilmaurius.

Batalla de Loch Lomond. 30 de Gloria. El Rey Arturo derrota a los pictos.

520. *Batalla de Guinnon.* 30 de Gloria. El ejército del Rey Arturo bajo el mando de sir Griflet derrota a los anglos.

526. *Batalla de Autun.* 360 de Gloria. Sir Bedivere derrota a los romanos.

- Emboscada romana.* 240 de Gloria. Sir Cador y sir Lance-lot derrotan a los romanos.
- Batalla de Saussy.* 540 de Gloria. El Rey Arturo derrota al emperador romano Lucius.
- 527.** *Batalla de Milán.* 360 de Gloria. Gawain derrota al rey de Lombardía.
- El Rey Arturo es nombrado emperador de Roma.* 100 de Gloria.
- 529.** *Batalla de Surluse.* 135 de Gloria. El Rey Arturo contra el duque Galeholt, victoria nominal de Arturo.
- 530.** *Batalla de Tara.* 270 Gloria. El Rey Arturo derrota al Alto Rey irlandés Muirchertach.
- PERIODO DE ROMANCE**
- 531.** *Rebelión de Camille.* 100 de Gloria. El ejército del Rey Arturo derrota a la hechicera Camille.
- 533.** *Torneo de París.* 40 de Gloria.
- 534.** *Torneo de Peningues.* 40 de Gloria. Sir Mordred lucha como un loco.
- 534.** *Torneo de Cornualles.* 40 de Gloria.
- 536.** *Batalla de París.* 540 de Gloria. El Rey Arturo derrota al rey franco Childebert.
- 537.** *Torneo de la boda en Cornualles.* 40 de Gloria.
- 537.** *Torneo de Rochester.* 40 de Gloria.
- 538.** *Meliagrance secuestra a Ginebra.* 50 de Gloria por unirse a la búsqueda.
- PERIODO DE TORNEOS**
- 540.** *El Rey Arturo desaparece.* 25 de Gloria por unirse a la búsqueda.
- 542.** *Funeral de Borre.* 150 de Gloria.
- 543.** *Torneo del castillo de la Roca Dura.* 40 de Gloria.
- 544.** *Torneo de la Amistad.* 20 de Gloria.
- 547.** *Torneo de Totnes.* 10 de Gloria.
- 548.** *Kay es descubierto como el asesino de Loholt.* 50 de Gloria.
Funeral de Loholt. 150 de Gloria.
- Torneo de Sarum.* 20 de Gloria.
- 549.** *Torneo del soltero de Comisbrough.* 40 de Gloria.
- 551.** *Torneo de Vuelta a Casa.* 10 de Gloria.
- 552.** *Torneo de Surluse.* 60 de Gloria.
- 553.** *Torneo de Lonazep.* 60 de Gloria.
- PERIODO DEL GRIAL**
- 554.** *Banquete del Santo Grial.* 100 de Gloria.
- 555.** *Batalla de Camelot.* 100 de Gloria. Se rompe el asedio que el Rey Mark había puesto a Camelot.
- 556.** *Batalla de Cirencester.* 60 de Gloria. Sir Gawain contra Brian de las Islas, tablas.
- PERIODO DEL OCASO**
- 561.** *Torneo de los Compañeros.* 40 de Gloria.
- 562.** *Torneo del Día de la Dama.* 60 de Gloria.
Torneo de Hallowmass. 40 de Gloria.
- La barca de Elaine de Astolat pasa por la corte de Arturo.* 25 de Gloria.
- 563.** *Batalla de Joyous Garde – Día I.* 90 de Gloria. Arturo contra Lancelot, no decisiva.
Batalla de Joyous Garde – Día II. 180 de Gloria. Victoria nominal para Lancelot, no decisiva.
- 565.** *Batalla de las colinas de Barham.* 30 de Gloria. Arturo contra Mordred, tablas.
Batalla de Camlann. 500 de Gloria por ronda. Arturo contra Mordred.
- Este es el final del juego: todo el mundo muere con gran Gloria antes que su Alto Rey. Solo un caballero sobrevive a esta batalla y todavía se recuerda su nombre.

Y de este modo el orgulloso guerrero allí puso quedamiento, y al no encontrar hazañas de armas que realizar empezó a languidecer y a inquietarse, con lo que su felicidad se tornó en lamento. Sin embargo, su dama de tez morena era para él más querida que la vida. Jamás hubo mujer de trato más sereno. Su corazón, también, era de calidad noble y exhibía templanza y castidad femeninas.

Parzival, Wolfram von Eschenbach

Parte Dos

Personajes continentales



¡Extranjeros! ¡Extranjeros de tierras lejanas! Aquí tienes la creación de personajes para nueve pueblos continentales muy diferentes. Tienen un par de opciones menos que los caballeros convencionales de la casa y también un par de bonificaciones menos porque su identidad nacional es más importante que los detalles de sus conexiones feudales.

Crear tu personaje continental

¿Cuándo pasa esto?

Las historias medievales siempre presentan eventos antiguos con apariencia contemporánea. **Pendragón** hace lo mismo al darles rasgos de la Edad Media a pueblos del siglo vi. Las fechas de juego de **La Gran Campaña de Pendragón** son 485-566. La cronología del siglo vi determina las políticas locales, pero la cultura y la tecnología son equivalentes a las de la Edad Media.

Esto da como resultado dos períodos que definen los tipos de personajes disponibles. Primero se da un tipo más histórico, consistente en los mejores guerreros estándares para cada cultura, antes de que la alta orden de la caballería llegue a

sus tierras. Si los caballeros artúricos se aventuran en tierras extranjeras, dichos guerreros son los tipos de fuerzas dominantes de los ejércitos que encontrarán allí.

Pero **Pendragón** es un juego de caballería. La fantasía caballeresca abarca todos los lugares donde Ambrosio Aureliano llevó la institución de la caballería. Su idea se propagó por toda Europa, con las sugerencias de fechas de su establecimiento que encontrarás en la descripción de cada pueblo.

Las tierras de la Europa continental son, al igual que Britannia, una interpretación imaginativa de la política medieval mezclada con las fronteras políticas del siglo vi.

Los personajes continentales entran en el mundo artúrico fácilmente a partir del año 530. Para entonces el Rey Arturo ha conquistado el Imperio romano occidental y a todos sus aliados, y la fama de Camelot atrae a aventureros curiosos por ver a qué se debe tanto alboroto. Antes de esa fecha, al director de juego le será más difícil integrar a un extranjero, principalmente porque los eventos son tan britanicocéntricos que los extranjeros tienen menos margen para ejercer sus diferencias. Por ello, el director de juego tendrá que hacer más malabares y ajustes para incluir caballeros continentales antes del año 530.



CONTINENTALES Y LA MISA DEL GRIAL

Los extranjeros aparecen en la tradición literaria artúrica, pero nunca llega a haber tantos como en los acontecimientos más trascendentales de la Búsqueda del Grial, donde participan nueve caballeros extranjeros. Aquí tienes el pasaje, alterado solo ligeramente para encajar en este suplemento.

Libro XVII, Capítulo XIX

... Y poco antes de la tarde, la espada se alzó grande y maravillosa, henchida de un calor tal que muchos hombres sintieron pavor. E inmediatamente una voz de entre ellos se alzó, la cual dijo: «Que aquellos que no deben sentarse en la mesa de Jesucristo se pongan en pie, pues ahora los verdaderos caballeros deben ser alimentados». De este modo se fueron, todos salvo el Rey Pelles y Eliazar, su hijo, que eran hombres santos, y una doncella, que era su sobrina; y por eso estos tres permanecieron allí, pero no otros. Pronto vieron a caballeros, todos ellos con armaduras, entrar por la puerta del salón y se quitaron sus yelmos y sus armas, y le dijeron a Galahad: «Señor, hemos venido corriendo directamente para estar con vos en esta mesa donde será servida la santa comida». Luego, este respondió: «Sed bienvenidos, ¿mas de dónde provenis?». Así, uno de ellos dijo que era de Occitania y otro que de Iberia, y un tercero que de Italia y otros eran de Dinamarca, Francia o Germania, y los otros tres de los lejanos Bizancio, Egipto y el Imperio huno.

TRASFONDO

El Rey Arturo atrae caballeros de todo el mundo a su reino, cada uno de los cuales busca experimentar la corte del «mayor rey del mundo».

Piensa en un par de cosas básicas de tu personaje, teniendo en cuenta que será extranjero en Britania. Antes del 530, este tipo de personajes puede llegar como mercenario y, después de eso, como aventurero que viene de visita.

Los nobles de Britania les darán la bienvenida a los extranjeros de igual rango. Los caballeros exóticos siempre son de interés (hasta que se vuelvan ofensivos o peligrosos). Pero las hazañas hablan más fuerte que las palabras. Estate preparado para ser puesto a prueba, ¡al menos hasta que demuestras tu valía!

Los jugadores deben ser conscientes del desafío, ya que la gran mayoría de la sociedad reaccionará ante un extraño tanto con desconocimiento como con curiosidad, y a menudo con la nociva intención de explotar a alguien «que no es de los nuestros».

¿CÓMO ENCAJO AQUÍ?

Ingéniate sobre un trasfondo básico.

Ser miembro de una hermandad internacional puede ser la clave. Los templarios son la organización más conocida que abarca pueblos y continentes. Otras posibilidades podrían ser la Orden Hospitalaria (caballeros que ofrecen refugio y seguridad a quienes viajan).

En última instancia, todo lo que se necesita para encajar a casi cualquier personaje es que alguien diga: «Sabemos que vuestro padre fue leal y supo comportarse según su posición».

¿POR QUÉ ME FUI DE CASA?

Muchos caballeros viajan lejos para ver el esplendor de la corona de la caballería. ¿Por qué lo hizo el tuyo?

Algunos vienen por curiosidad. Otros desean unirse a su noble causa. Algunos vienen a desafiarla. Un caballero podría haber sido exiliado formalmente de su propia tierra. Quizás no tenía señor feudal. Quizás unos enemigos celosos lo echaron. Podría haber asesinado a alguien. O quizás simplemente se desligó de un mal señor. ¿Tiene el corazón roto?

¿POR QUÉ VIAJAR TAN LEJOS?

Quizás está guiado por un espíritu de aventura o quizás oye voces que le dicen que lo haga (útil entre los motivados por la religión). Puede que se haya exiliado, que haya naufragado, «que unos hombres malos lo hayan echado por medios arteros» o el siempre popular «es un secreto».

LOS ESTEREOTIPOS

Los siguientes estereotipos son universales. Los bizantinos y los occitanos piensan lo mismo de los italianos, y los moros y los daneses piensan lo mismo de los hispanos.

En el reino del Rey Arturo, la mayoría de los caballeros solo conocen los estereotipos. Pero esto no responde a un insulto deliberado, sino que se debe a la misma razón por la que piensan que la raza de la India tiene bocas en el torso: nadie les enseñó lo contrario. «Todo el mundo» sabe esas cosas, incluso si uno nunca ha conocido a ese tipo de persona. Por tanto, estos estereotipos no determinan cómo se sienten vuestros personajes hacia sí mismos. Ve a la sección «Imagen de sí mismos» dentro de cada descripción.

Por otro lado, puede que los jugadores deseen interpretar estos estereotipos como una caracterización. Adelante. ¡Los estereotipos vienen de alguna parte!

LOS BIZANTINOS

Los bizantinos son los habitantes del Imperio romano de oriente. Su ciudad principal es Constantinopla, una ciudad rica, sagrada y antigua. Sus residentes son soldados extremadamente sofisticados, cultos y honorables. Pero son fríos y tienen un falso sentido de superioridad. Comen alimentos extraños, llevan ropa extraña y piensan que las carreras de cuadrigas son entretenidas.

LOS DANESES

Los daneses son hombres de honor. Son gentes grandes y afables, endurecidas por la terrible tierra en la que viven. Los oscuros y fríos inviernos los ponen de mal humor y los hacen peligrosos, mientras que los largos días de verano los llenan de energía. Los daneses conocen pocas costumbres civilizadas y son, dicho de forma simple, burdos. Son altos y duros, pero incapaces de montar un caballo. Dinamarca es atávica y salvaje: la tierra perfecta para este pueblo.

LOS FRANCOS

Los franceses son gente honorable y orgullosa. Un caballero franco es una mezcla volátil de barbarismo residual y sofisticación incipiente, moldeado por un sentido inapropiado del orgullo tribal. Los mejores de entre ellos son jinetes y luchadores excelentes, aunque las tropas suelen mirar por ellos mismos hasta rozar la cobardía.

LOS GERMANOS

Una gente severa y honorable. Los caballeros son luchadores fieros y bravos, sus líderes son astutos. Pero son incapaces de cooperar. Son extremadamente rígidos en sus extrañas costumbres (como tener caballeros siervos). Entre ellos la obediencia es una virtud principal.

LOS HISPANOS

Los caballeros hispanos son orgullosos y egoístas. Los nobles han mantenido viva una tradición guerrera junto con una cultura local sofisticada. Es una tierra llena de guerra y pobreza. Los caballeros han asumido muchos rasgos civilizados de sus súbditos ibero-romanos, pero no han perdido la fiereza del conquistador. Son delicados y apasionados en todo.

LOS ITALIANOS

Los italianos son gentes de trato fácil a las que les encanta el placer. Viven en ciudades grandes, ricas y fortificadas. Los caballeros, sirvientes de los señores de las ciudades, son hábiles y peligrosos. Se aferran a un pasado grandioso, ¡ellos gobernaron Roma! Sin embargo, estos italianos no han absorbido el conocimiento o la Gloria de sus súbditos romanos. Por eso son ignorantes, pero también son sensibles y es muy fácil provocar su ira.

LOS OCCITANOS

Los occitanos son un pueblo de mente aguda que tiende de manera natural hacia los conceptos sofisticados. Su tierra es agradable y rica, y tienen muchas ciudades y comercio. Un caballero occitano es un luchador noble y consciente de sí mismo, pero egoísta y que actúa despacio porque no tiene señor feudal. Son perezosos y sibaritas, les gustan las canciones de amor y leer. En realidad, son *demasiado sofisticados*. Son incapaces de resistir incluso los rasgos liberales más absurdos de sus súbditos gallo-romanos.

LOS HUNOS

Los hunos son un pueblo ecuestre de las estepas. Son pequeños, robustos, fuertes y de baja estatura, porque son descendientes de un cruce de gigante y enano. Desconfían de los edificios, comen carne cruda y puede que sean caníbales. Sus caballeros son pendencieros y burdos, pero hacen honor a su palabra.

LOS ZAZAMANCOS

Los zazamancos son sarracenos extraños que viven en las lejanas África y Arabia. De todos los pueblos, ellos son los más extraños porque todo en ellos es diferente. Es cierto que son honorables bajo juramento y que sus caballeros son valientes y leales, pero conocen muchas cosas extrañas, ¡tienen capacidades curativas que parecen mágicas y saben leer!

COMPARACIÓN CON PNJ

Los PNJ del juego se hicieron mucho antes de que se desarrollara esta sección, así que hay discrepancias importantes entre estos personajes y los oponentes que aparecen durante la guerra romana, o incluso entre los PNJ sir Palomides y sir Urré.

En el caso de los caballeros jugadores, las reglas que se presentan aquí remplazan a las que se encuentren en publicaciones anteriores.

FACTORES COMUNES

Todos los personajes continentales son iguales en cierto sentido y deben seguir estos pasos, incluyendo las diferencias de su lugar de origen.

El proceso de creación de personajes continentales es el mismo que para los personajes convencionales, pero aquí está presentado de otro modo. Estos son menos complicados: tienen más diferencias que similitudes. Por tanto, cada pueblo se presenta por separado, de principio a fin. Esta sección explica todo lo que sí tienen en común, para evitar repetirlo. Es posible que tengas que volver a esta sección durante la creación de tu personaje continental.

Las damas de estas culturas siguen los mismos procedimientos. Al igual que sucede con los personajes convencionales, tienen la misma habilidad especializada, rasgo o pasión que los hombres, y todas las damas usan la misma tabla de Serte (página 64).

DATOS PERSONALES

EDAD

Probablemente los extranjeros que viajen a la corte del Rey Arturo no sean principiantes de 21 años. No dudes en darles experiencia antes de que lleguen a la corte.

Si tu personaje es tradicional, asegúrate de no mejorar sus habilidades caballerescas antes de que la caballería llegue a sus tierras. Por otro lado, tu nuevo personaje podría haber llegado bajo la influencia de un individuo que sea un precursor de la caballería en su tierra. Habla con el director de juego y comprueba lo que te permite. Una historia interesante es más importante que una interpretación rígida de las reglas.

NÚMERO DE HIJO O HIJA

Tira 1d6 + 2 para averiguar dónde se encuentra tu personaje en la línea de sucesión. Se asume que nadie que tenga bastantes posibilidades de heredar las tierras y los títulos de su padre dejaría su tierra natal para vivir una aventura en el extranjero.

Asimismo, ten en cuenta que los extranjeros no están sujetos a la regla del «tercer hijo religioso».

LUGAR DE ORIGEN, CULTURA Y RELIGIÓN

Son extremadamente diferentes y vienen bastante detallados en las descripciones individuales.

En todos estos lugares de origen se menciona una etapa precaballerescas, que sucede antes de que la caballería se practique por todo el país.

Algunos lugares tienen nombres entre corchetes, son los nombres modernos.

Cultura

Aquí se dan nuevos hechos que diferencian una cultura del resto. La parte más importante es la sección «Imagen de sí mismos».

Religión

La religión cambia de una cultura a otra. Aquí te damos opciones. En lugar de crear una regla para determinarla, todo el mundo tiene que elegir.

Tu señor

¿A quién le ha hecho un juramento el caballero o a quién se lo hizo por última vez? Una tabla ofrece opciones para un caballero o soldado típicos.

A continuación hay una lista de gobernantes contemporáneos de estas tierras durante la época de **La Gran Campaña de Pendragón**. En ciertas ocasiones, al final de cada sección, se dan eventos que conciernen a estos individuos, en el apartado «Experiencia previa».

ESTAMENTO ACTUAL

Estamento del padre: Primera etapa

En la primera etapa, los personajes precaballeros que se aventuran en Britania deberían usar esta idea:

El nuevo personaje es el hijo de un noble insignificante en su tierra natal. La sangre noble, el honor y las costumbres marciales son los ingredientes más importantes para ser aceptado en la sociedad artúrica. Con eso, casi cualquier otra cosa extraña se puede excusar como propia de un «extranjero».

Los nuevos personajes empiezan como el equivalente local de «caballeros», aunque a menudo eso significa que simplemente son guerreros entrenados.

Personajes caballerescos

Los personajes caballerescos normalmente tienen un par de opciones para el rango del padre del personaje. En esta sección aparecen las variaciones locales de la institución de la caballería, como los caballeros siervos o los caballeros aloaniales.

EQUIPO

Aquí se da el equipo de un personaje inicial. En los períodos de los Años Oscuros, todo el mundo tiene más o menos el mismo equipo, pero mientras que en Britania progresan constantemente, algunas tierras están por detrás de otras en lo que a tecnología se refiere, y sus caballos y su equipo no están tan al día como los del reino de Arturo.

¿Otros tipos de tropas? Este es un juego de caballeros. El director de juego puede aprobar que los personajes jugadores sean otro tipo de tropas, pero tienes que inventarte las características por ti mismo. Sin embargo, si por ejemplo quieres jugar con un turcopolo (y el director de juego te lo permite) seguro que eres lo suficientemente inteligente para averiguar cómo hacer uno.

RASGOS Y PASIONES

Los rasgos y las pasiones vienen determinados por la cultura y la religión. Algunas zonas también tienen bonificaciones o

penalizaciones determinadas dependiendo del lugar específico.

RASGOS DIRIGIDOS

Algunas tierras tienen rasgos dirigidos especiales, que se indican aquí. No todas las tienen.

RASGOS ESPECIALES

Algunas culturas tienen un rasgo especial como su característica. Enología es un ejemplo. Estas condiciones y reglas se indicarán aquí.

Nota: Muchas bonificaciones u objetos de la suerte conceden un modificador a un rasgo dado.

MODIFICADORES A RASGOS POR LUGAR DE ORIGEN

Algunos lugares de origen otorgan bonificaciones especiales. Si no se indican, es que no las hay.

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS DERIVADAS

Igual que en los caballeros convencionales, se distribuyen puntos de características según se desee o se tiran al azar.

PERSONAJES A MEDIDA

Distribuye un total de 60 puntos entre las cinco características, sin olvidar que todas las características iniciales deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para el TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para el TAM y la FUE, 3d6 + 1 para la DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Ciertas culturas tienen bonificaciones y penalizaciones para algunas características. Estos modificadores se aplican después de que las características base se hayan asignado o tirado. Los modificadores pueden permitir que los personajes estén por encima o por debajo de sus restricciones habituales.

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

Todos los personajes tienen la misma lista de habilidades, salvo las especiales de su cultura. Sin embargo, sus capacidades en dichas habilidades varían de una cultura a otra.

HABILIDADES INICIALES

Se indica la lista de habilidades base para el hombre y la mujer medios de este estamento. Aumentarán con las elecciones de habilidad individual.

HABILIDADES ESPECIALIZADAS

Las culturas continentales tienen cada una su habilidad especializada, así como sus propios rasgos y pasiones. Las reglas de uso se recogen en el apartado «Nuevas reglas» (página 119).

Añadir opciones individuales de habilidad

Consejo útil: Cuando añadas puntos, escríbelos así: +5, +2, etcétera, conforme avanzas, y luego, al final, súmalos todos y escribe el total.

Ten en cuenta las siguientes limitaciones:

- Ninguna habilidad normal ni habilidad de combate puede estar por encima de 15 mediante los puntos de habilidad individuales.
- Ningún rasgo puede estar por encima de 19 mediante los puntos de habilidad individuales.
- Ninguna pasión puede estar por encima de 20 mediante los puntos de habilidad individuales.
- Ninguna característica (esto es, TAM, DES, FUE, CON, APA) puede estar nunca por encima de los límites raciales.
- No se puede aumentar ninguna habilidad con un valor inicial de 0 o «-», salvo las habilidades de combate. Por ello, por ejemplo, ningún personaje masculino puede tener la habilidad Moda cuando empieza el juego.
- Las habilidades individuales se pueden aumentar en varios de los pasos anteriores. Por ejemplo, el caballero britano por defecto del periodo de Uther empieza con Cazar 6, pero en el paso 3 puede aumentarse a 11, luego en el paso 4 puede recibir otros 5 puntos más y llegar hasta 15.

CABALLEROS

Las siguientes reglas son las mismas que aparecen en **Pen-dragón** en las páginas 36 y 37.

1. Escoge una habilidad caballeresca en la que destaque. Cambia su valor a 15. Una habilidad marcial es una opción útil y popular.
2. Escoge tres habilidades que no sean de combate y cambia su valor a 10.
3. Mejora cuatro atributos cualesquiera entre rasgos, características, pasiones o habilidades.
 - i. Si mejoras una **habilidad o habilidad de combate**, auméntala en 5 puntos
 - ii. Si mejoras una **característica, rasgo o pasión**, auméntalo en 1 punto.
4. Añade 10 puntos más, repartidos entre cualquier número de habilidades normales de tu elección.
5. El resto de habilidades comienzan con el valor inicial por defecto.

DAMAS

1. Escoge Asedio, Daga o cualquier habilidad normal en la que destaque. Cambia su valor a 15.
2. Elige tres habilidades entre Asedio, Daga o cualquier habilidad normal, y cambia su valor a 10.
3. Mejora cuatro atributos cualesquiera entre rasgos, características, pasiones o habilidades.
 - i. Si mejoras una **habilidad o habilidad de combate**, auméntala en 5 puntos
 - ii. Si mejoras una **característica, rasgo o pasión**, auméntalo en 1 punto.

4. Añade 10 puntos más, repartidos entre cualquier número de habilidades normales de tu elección.
5. El resto de habilidades comienzan con el valor inicial por defecto.

Bonificación por habilidad del padre

Algunas nacionalidades tienen esta bonificación, que se concede a todos los hijos y que permite que la habilidad inicial esté por encima de 15.

Habilidades de lugar de origen

Algunos lugares de origen proporcionan algunos añadidos a las habilidades, los cuales se indican en esta sección.

Habilidades especializadas

Algunas culturas proporcionan habilidades especializadas, normalmente una habilidad que abarca dos habilidades normales, reemplazándolas. Si existen, se explican aquí.

SUERTE Y GLORIA

SUERTE

Cada cultura tiene su propia tabla de suerte para los caballeros.

Todas las mujeres de todas las culturas comparten la tabla de Suerte que se da en la página 64, así como la tabla de Sustancias Maravillosas de la página 65.

GLORIA

Todos los personajes iniciales empiezan con los mismos valores de Gloria aleatoria. La **Gloria heredada** se consigue del padre del personaje y la **Gloria adquirida** es la cantidad que ha ganado hasta ahora debido a sus propias aventuras de juventud.

SER CABALLERO

En el continente existen muchos rangos que no son caballerescos o que son pseudocaballerescos. Los individuos de sangre noble y que practican un estilo de vida marcial probablemente sean tratados como caballeros por la nobleza artúrica, pero realmente no son caballeros. Por ello, su estatus no les otorga los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero. Si, durante sus aventuras en Britania obtienen este estatus, conseguirán la Gloria correspondiente.

Si fueron nombrados caballeros en su lugar de origen, obtienen los 1000 puntos de manera normal.

MODIFICADORES ADICIONALES DEBIDO A LA GLORIA

Es posible que un personaje adquiera más de 1000 puntos de Gloria en el siguiente paso. Si es así, recuerda añadir 1 punto adicional a las habilidades, rasgos, pasiones o características antes de jugar.

EXPERIENCIA PREVIA

Esta sección incluye notas sobre los eventos más importantes de los lugares de origen continentales, para ofrecer algo de trasfondo a la experiencia previa. Esta información es una oportunidad para otorgar Gloria y pretende proporcionar una idea general de los tiempos tumultuosos y quizás un par de frases que decir cuando se encuentren con los caballeros artúricos («Yo estaba con el general Belisario cuando el emperador Justiniano conquistó Sicilia»). En particular, busca



en estos acontecimientos una razón que pudiera haber motivado al personaje a marcharse de su tierra natal y otras ideas de trasfondo.

Para que te hagas una idea de estos sucesos, averigua la fecha de nacimiento de tu personaje (fecha actual menos su edad), luego suma 15 para averiguar la fecha más cercana posible en que alcanzó la madurez (esto es, se convirtió en el equivalente de un escudero en formación).

Para la sección de «Experiencia previa» de tu hoja de personaje, usa el método que se describe en **Pendragón**, más la Gloria que aparezca en los acontecimientos indicados.

Gloria: Consigue 50 puntos de Gloria por presenciar cada acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues $1d6 \times 50$ puntos de Gloria.

BIZANTINOS

El Imperio bizantino es una gran potencia política en el Mediterráneo oriental. Es sofisticado y, durante gran parte de esta época, se expande con éxito.

En la literatura artúrica, sir Sagremor «le Desirous», el hijo del emperador, es de Constantinopla.

Los bizantinos solo proporcionan un tipo de personaje de Bizancio, dado que su política y su cultura no cambian de manera apreciable a lo largo de la era artúrica y medieval.

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

El Imperio bizantino es grande, extenso y poderoso. Abarca muchos pueblos de Europa y Asia bajo su mandato. Sea cual sea su etnia, son bizantinos ante todo.

Siria: Es una provincia de Asia. Su ciudad principal es Antioquía.

Ilírico: Es una provincia de los Balcanes. Su ciudad principal es Salónica.

La gran ciudad de **Constantinopla** es la capital del imperio, una de las ciudades más grandes y magníficas del mundo. Su esplendor ha crecido a un ritmo ininterrumpido desde que fue fundada por el emperador Constantino el Grande hace doscientos años.

TABLA 30: LUGAR DE ORIGEN BIZANTINO

1d20 Resultado

1-8	Siria, asentado en Antioquía.
9-15	Ilírico, asentado en Salónica.
16-20	Constantinopla.

CULTURA

Los habitantes de Bizancio son ciudadanos del Imperio romano de Oriente. En realidad no se llaman

a sí mismos bizantinos, sino que así es como les conocen los caballeros de Britania de **Pendragón**. Ellos se consideran a sí mismos griegos en lo referente a cultura, y romanos en cuestión de política, dado que son los legítimos herederos del antiguo Imperio romano. Del mismo modo, la capital tampoco se llama Bizancio, sino Constantinopla.

Imagen de sí mismos

«Hemos sido la cima de la civilización desde la antigüedad. Somos los herederos de los filósofos griegos y de los políticos romanos. Somos un imperio poderoso y seguiremos siéndolo por siempre».

Carreras de cuadrigas

Las carreras de cuadrigas (equipos de cuatro caballos) son extremadamente populares en Constantinopla. La gente apoya con fanatismo a uno de los cuatro equipos, divididos por colores. Los equipos, y por tanto sus seguidores, también tienen diferentes inclinaciones financieras, religiosas y políticas. Los equipos son Azules, Verdes, Blancos y Rojos.

NOMBRES

Masculinos: Alexander, Alexius, Anastasius, Andronicus, Arcadius, Basil, Constantius, David, Diocletian, Diocles, Galerius, George, Heraclius, Isaac, John, Jovian, Julian, Justinian, Justin, Leontius, Licinius, Manuel, Marcius, Maurice, Michael, Nicephorus, Nicholas, Philippicus, Phocas, Romanus, Stauracius, Theodore, Theodosius, Theophano, Theophilus, Valens.

Femeninos: Anna, Eudocia, Irene, Theodora, Yolanda, Zoe. Muchos de los nombres masculinos también tienen formas femeninas (Alexandra, etcétera).

RELIGIÓN

El cristianismo ortodoxo es la iglesia dominante. Sin embargo, algunas personas siguen a los antiguos filósofos y son neoplatonistas, mientras que otra minoría son maniqueos.

Cristiano ortodoxo

«Nunca hemos cambiado las costumbres que nos enseñaron San Pedro y los Padres de la Iglesia. El emperador Constantino el Grande, que hizo grande nuestra ciudad, también hizo que el cristianismo fuera su religión oficial. Ahora el Patriarca de Roma, el Papa, cautivo de los bárbaros, intenta convencernos de su falso prelaje. La verdad es que nuestro emperador es el heredero de Constantino y nunca estaremos de acuerdo con el mandato romano».

Cristiano neoplatónico

«Los antiguos filósofos nos han enseñado la naturaleza del universo y la forma adecuada de vivir. Las enseñanzas de Sócrates, Platón, Aristóteles y otros hombres de conocimiento anticiparon las de Jesús y son completamente compatibles con su Evangelio, incluso si los ignorantes y los tontos incultos piensan otra cosa».

Maniqueísmo

«Nuestro profeta es Mani, apóstol de Jesucristo por la provisión de Dios Padre. Él ha revelado que el mundo está gobernado por dos dioses, uno que es bueno y otro que es malvado. La obligación de los hombres justos es trabajar para el Bien, venerar al Creador y moverse hacia la Luz; y combatir el Mal en todas sus formas. Jesús nos lo enseñó».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 31: SEÑOR FEUDAL BIZANTINO

1d20	Resultado
1-15	Tu drungario
16-19	Guardia de turmarco
20	Guardaespalda del emperador
Emperadores contemporáneos	
476-491	Emperador Zeno
491-518	Anastasio
518-527	Justino I, sobrino de Anastasio
527-565	Justiniano el Grande, sobrino de Justino
565-578	Justino II, sobrino de Justiniano

ESTAMENTO DEL PADRE

Todos los personajes empiezan armados, entrenados y equipados como un catafracto. El estamento de su padre afectará a su equipo.

TABLA 32: ESTAMENTO DEL PADRE BIZANTINO

1d20	Padre
01-15	Terrateniente themata
16-17	Soldado tagma
18-20	Oficial (ver siguiente tabla)

Terrateniente themata. El equivalente aproximado de un caballero terrateniente.

Tagmata. Fuerza imperial, mantenida por fondos imperiales y formada por fuerzas de élite.

Oficial bizantino

1d20	Oficial
1-16	Drungarios
17-19	Gobernador
20	Strategos, «general»

Drungarios. Un oficial del ejército, da órdenes a un *drungae* de varios cientos de hombres.

Turmarch. Oficial que da órdenes a una *turma*, de varios *drungae*.

Strategos. Comandante de todo el ejército de un *thema* (región), de varios *thema*.

CATAFRACTO

Todos los personajes empiezan armados, entrenados y equipados como un catafracto. El estamento de su padre afectará a su equipo.

Los bizantinos ya son soldados a caballo eficientes y la caballería *per se* no llega a extenderse entre ellos durante la campaña.

EQUIPO

Catafracto de la etapa temprana, 485-510

Cota de escamas y yelmo abierto (12 puntos); maza, daga, escudo ligero (3 puntos), lanza larga, arco compuesto y flechas (ver «Nuevas reglas» para ambos); caballo de batalla andaluz (con caparazón), rocín, acémila.

Catafracto de la etapa tardía, 530-585

Cota de escamas pesada y yelmo cerrado (14 puntos); maza, daga, escudo ligero (3 puntos), gran lanza, arco compuesto y flechas (ver «Nuevas reglas» para ambos); caballo de batalla andaluz (con caparazón), rocín, dos acémilas.

Modificadores debido al estamento del padre

Terrateniente themata. Ninguno.

Soldado tagma. Otro caballo de batalla.

Oficial. Otro caballo de batalla. Armadura superior, +1 a protección.

RASGOS Y PASIONES

BIZANTINO (CRISTIANO ORTODOXO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	8/12	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Frugal	10/10	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	6/14	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	10/10	Arbitrario
<u>Modesto</u>	10/10	Terrenal
Prudente	15/5	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BIZANTINO (NEOPLATONISTA)

Casto	10/10	Lujurioso
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	8/12	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
<u>Espiritual</u>	13/7	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	9/11	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	10/10	Arbitrario
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	15/5	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BIZANTINO (MANIQUEISTA)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	8/12	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
<u>Espiritual</u>	13/7	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
Honesto	6/14	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	7/13	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Después de determinar sus rasgos, comprueba si tu personaje reúne las condiciones para conseguir alguna bonificación por religión. Si todos los rasgos subrayados tienen un valor igual o superior a 16, se aplican las bonificaciones correspondientes:

Cristiano ortodoxo: +2 Puntos de Golpe, +3 Daño

Cristiano neoplatonista: +2 Puntos de Golpe, +1 Daño, +2 Velocidad de Curación

Maniqueista: +2 Puntos de Golpe, +1 Curación, +1 Armadura

PASIONES INICIALES

Lealtad (emperador) 2d6 o 15

Lealtad (líder de unidad) 3d6

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 3d6

PASIONES LOCALES

Antioquía, Siria: Odio (moros) 4d6 + 1

Salónica, Ilírico: Odio (godos) 4d6 + 1

Constantinopla, Europa: Odio (hunos) 4d6 + 1

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

PERSONAJE A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Bizantino: +1 DES, +2 CON

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	0	5
Bailar	2	2
Cantar	2	2
Cazar	2	2
Cetrería	2	5
Componer	2	5
Coquetear	2	2
Cortesía	6	6
Cultura Feérica	2	2
Cultura Popular	2	2
Heráldica	2	2
Industria	-	8
Intriga	8	8
Juegos	2	2
Leer (latín)	0	2
Moda	-	8
Nadar	2	2
Navegación	0	0
Oratoria	2	2
Percepción	7	2
Primeros Auxilios	5	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	6	2
Religión (varía)	2	2
Romance	0	2
Tocar (arpa)	0	2
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Tácticas	10	2
<i>Habilidades de combate</i>		
Arco Compuesto	8	0
Asedio	Usa Tácticas	
Batalla	Usa Tácticas	
Daga	6	8
Equitación	7	3
Lanza de Caballería	7	0
Lanza Larga	5	0
Maza	7	0

HABILIDAD ESPECIALIZADA: TÁCTICAS

Tácticas es la habilidad de saber, a gran escala, qué hacer en tiempos de guerra. Se usa en lugar de Batalla y Asedio. Refleja la tradición militar (opuesta a la heroica).

HABILIDAD ESPECIALIZADA: AURIGA

Es inevitable que algún jugador quiera tener esta habilidad. Es una habilidad especializada que permite conducir una cuadriga. Empieza con un valor de 0. Las velocidades altas imponen penalizaciones de -5 por ir rápido y -10 por esprintar, mientras que el terreno difícil añade un -5 adicional por carretera mala o superficie no nivelada, un -10 por campo a través, etcétera.

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

SUERTE BIZANTINA

Ten en cuenta que las reliquias cristianas funcionarán para todos, también para los maniqueistas.

TABLA 33: SUERTE BIZANTINA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en monedas bizantinas.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en monedas bizantinas.
3	Dinero: 5d6 £ en monedas bizantinas.
4	Piedra de afilar maravillosa: Cuando se usa justo antes del combate, concede +2 al daño. También da +3 a Egoísta en todo momento.
5	Arco de San Apolo, una reliquia cristiana: Concede +2 a la habilidad de Arco.
6	Vial de agua del río Jordán: Concede +5 a las tiradas de Religión (cualquier cristianismo).
7	Ligamento de San Cosme, una reliquia cristiana: Concede +2 a Primeros Auxilios a cualquier cristiano que lo use.
8	Dedo gordo del pie de San Cristóbal, una reliquia cristiana: Concede +2 a Percepción mientras se viaja.
9	Dedo de San Pablo de Tarso, una reliquia cristiana: Concede +3 a las tiradas de Espiritual.
10	Vial de lágrimas de Santa Inés de Roma, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +5 a las tiradas de Casto.
11	Fragmento de hueso de San Sebastián, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +5 a las tiradas de Arco.
12-15	Corcel persa (las estadísticas son las mismas que las del corcel irlandés).
16	Caballo de paseo camargue.
17	Caballo de batalla bárbaro.
18	Caballo de batalla andaluz.
19-20	Destriero, con barda ligera (8 puntos de armadura, -1 Movimiento).

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

TRADICIÓN MILITAR NATIVA

Eres un soldado profesional, el resultado perfeccionado de 200 años de técnicas de guerra modernas. Provienes de una familia de tradición militar que posee su propio señorío en tu tierra natal. Alcanzaste un rango formal (que consideras equivalente al de un caballero) cuando te entregaron las armas y la armadura y un sacerdote te bendijo para ser un hombre entre cien.

Esto no te concede 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues 1d6 × 50 puntos de Gloria.

476. El emperador Zenón reúne al ejército y conquista el imperio que le habían arrebatado. Odoacro el Godo lo reconoce como Emperador de Occidente.

476-493. El emperador apoya a Dietrich von Bern en su guerra contra el Rey Odoacro en Italia.

478. El emperador Zenón sofoca la rebelión.

491. El emperador Zenón muere sin dejar herederos. Su viuda elige al cortesano Anastasio para que le suceda, poco después se casa con él.

493. Dietrich von Bern conquista al Rey Odoacro en Italia y traslada su pueblo allí.

492-496. Estalla la guerra isáurica, una rebelión en Asia Menor. El emperador Anastasio sale victorioso.

502-505. Guerras sasánidas, contra los persas. El emperador Anastasio sale victorioso.

514-515. Fracasa una revuelta interna impulsada por los hunos. El emperador Anastasio sale victorioso.

518. Justino es nombrado emperador.

527. El emperador Justino nombra a su sobrino Justiniano coemperador, luego muere.

529. El *Código de Justiniano* establece nuevas leyes, cierra la academia ateniense e ilegaliza el cristianismo neoplático.

532. Los disturbios de Niká casi derrocan al emperador Justiniano. Destrucción generalizada en Constantinopla.

533. El general Belisario conquista a los vándalos del norte de África.

536. El general Belisario conquista el sur de Italia y Roma.

540. El general Belisario conquista Rávena, completando la ocupación de Italia.

559. El general Belisario conquista a los búlgaros.

563. El emperador Justiniano reconstruye la iglesia de Santa Sofía.

565. El emperador Justiniano muere. Justino II es nombrado emperador. Está un poco loco y muerde a los sirvientes, ¡incluso se come a alguno!

568. Los lombardos se hacen con Italia.

DANESES

Dinamarca es la región más septentrional del mundo conocido, un lugar de islas, penínsulas y vastos bosques que se hielan en invierno, poblados por fieros animales y monstruos.

Los daneses siguen siendo bárbaros durante gran parte del juego. Son vikingos que navegan en barcos. En la literatura artúrica, los daneses se nombran varias veces y aparecen al final de la Búsqueda del Grial.

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

Dinamarca tiene tres partes. Jutlandia es la zona más occidental, una gran península que fue conquistada por los jutos hace una generación (luego los jutos se mudan a Kent). Selandia es la isla más grande, en el centro. Escania ocupa las costas orientales.

TABLA 34: LUGAR DE ORIGEN DANÉS

1d20	Lugar de origen
1-6	Jutlandia (Viborg)
7-12	Escania (Lund)
13-20	Selandia (Roskilde)

El lugar más famoso de Dinamarca es el gran salón recubierto de oro llamado **Heorot**, donde se sienta el poderoso rey de los daneses. Se encuentra en la isla de Selandia. Al principio no hay ciudades en esta tierra bárbara y tribal. Después de que la caballería llegue a Dinamarca (alrededor del 535), se levantan algunas ciudades en **Viborg**, **Lund** y **Roskilde**.

OTROS NOMBRES PARA LOS DANESES

En Irlanda y en las Islas Exteriores, las gentes de Dinamarca suelen recibir el nombre de *lochlannachs*. Los *soissons*, que a veces se nombran en la literatura, tambien son marineros daneses.

OTROS VECINOS ESCANDINAVOS

Cerca viven varias tribus más. Los **gautas** viven en Götaland, la tierra que se encuentra al norte de Escania y al sur de Suecia. Los **noruegos**, de Noruega, ocupan la larga costa oeste de Escandinavia con fiordos montañosos que van directamente al mar. Los **suecos** tienen su propio reino de Suecia, una tierra rica del mar báltico, al norte de Götaland.

CULTURA

Las gentes del norte son relativamente poco sofisticadas en comparación con la mayoría del resto de culturas, que están urbanizadas y unidas por lazos comerciales.

Imagen de sí mismos

«Somos un pueblo grande y noble, estamos protegidos por nuestras espadas y nuestra experiencia en la guerra. No dependemos de los dioses para que nos protejan. El mar es nuestro hogar y somos los mejores marineros del mundo».

NOMBRES

Masculinos: Ake, Anwend, Asbjorn, Aslak, Asgot, Asser, Asvald, Asved, Bjarni, Bjorn, Brand, Brandr, Cnut, Einar, Ejulf, Erik, Eirik, Eyjolf, Finnbogi, Floki, Frobjorn, Frodi, Gamli, Gardi, Geirstein, Grim, Gudmund, Gunnbjorn, Gunnvor, Hafgrim, Hakon, Halfdan, Hallad, Harald, Helgi, Herjolf, Hove, Hrafni, Hrolf, Hrollaug, Illugi, Ingjald, Ingolf, Isleif, Ivar, Jarlabanke, Ketil, Kjallakr, Kjeld, Knud, Kolbjorn, Leif, Manne, Njal, Njall, Odd, Oddketil, Olaf, Olav, Orm, Pallig, Ragnar, Rognvald, Rolf, Runolf, Sakse, Samr, Sigurd, Snorri, Solvi, Styr, Svein, Svend, Thorbjorn, Thorbrand, Thord, Thorfinn, Thorgeir, Thorgils, Thorgisl, Thorhall, Thorir, Thorkel, Thorlak, Thormod, Thorstein, Thorvald, Thorvard, Toke, Toste, Tyrkir, Ulf, Valthjof, Vifil, Wulfstan.

Femeninos: Arnora, Ase, Astrid, Aud, Estrid, Fastvi, Freydis, Grimhild, Groa, Gudrid, Gudrun, Gunborga, Gunhild, Halldis, Hallfrid, Hallveig, Ingrid, Jorunn, KolP nna, Kolgrima, Odindisa, Ragnhild, Rjupa, Sigrid, Thjodhild, Thora, Thorbjorg, Thorgerd, Thorgunna, Thorunn, Thurid, Thyre, Tola, Tove, Viborg, Yngvild.

RELIGIÓN

Los habitantes de Dinamarca son paganos nórdicos. El paganismo nórdico es esencialmente la misma religión que el paganismo germano, aunque hay algunas diferencias en el nombre de los dioses.

Odín es el rey de los dioses, el dios de los guerreros y de los poetas. La mayoría de los guerreros lo veneran.

Tyr es otro dios de la guerra.

Thor es el dios del trueno y de los campesinos.

Frigg es la diosa esposa de Odín.

Freya es la esposa de la pasión y de la fertilidad.

«Los dioses de nuestros antepasados nos hicieron fuertes y nos dieron la suerte que tenemos en la batalla. Les ofrecemos sacrificios para seguir siendo fuertes».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 35: SEÑOR FEUDAL DANÉS

1d20	Resultado
1-15	Señor de la guerra
16-19	Guardaespalda jefe del rey
20	El gobernante

Gobernantes contemporáneos

Todos estos Reyes de Dinamarca son miembros de la orgullosa dinastía Skolding.

504-534	Coreyes: Hrothagar, hijo de Halfdane, en tierra, y Halga, rey del mar.
534-535	Rey Hrothgar, hijo de Halfdane.
535-536	Rey Hrethic, hijo de Hrothgar.
536-563	Rey Hrothulf, también conocido como Hrolf Kraki, hijo de Halga.
563	Reina Skuld, hija de Hrothulf y mujer feérica.
564-565	Ninguno.

ESTAMENTO DEL PADRE

Ya sea antes o después de que la caballería llegue a Dinamarca (alrededor del 535), el estamento del padre para guerreros y caballeros es **aristocrata**.

EQUIPO

Antes de que la caballería llegue a Dinamarca, los guerreros son bárbaros marinos, similares a los vikingos. La mayoría de los guerreros mantienen esa profesión.

Guerrero

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; poni de guerra, acémila.

Caballero, después del 535

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



RASGOS Y PASIONES

DANESES (PAGANOS NÓRDICOS)

Casto	10/10	Lujurioso
Clemente	9/11	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	11/9	Perezoso
Espiritual	7/13	<u>Terrenal</u>
Frugal	7/13	<u>Sibarita</u>
Generoso	13/7	Egoísta
Honesto	12/8	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	8/12	Arbitrario
Modesto	7/13	<u>Orgulloso</u>
Prudente	7/13	<u>Temerario</u>
Valiente	16/4	Cobarde

BONIFICACIÓN POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplica la siguiente bonificación:

Paganismo nórdico: +1d6 Daño

RASGOS DIRIGIDOS

Jutlandia: Suspicaz (noruegos)

Escania: Suspicaz (suecos)

Selandia: Suspicaz (germanos)

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

Odio (sajones) 4d6

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES

A LAS CARACTERÍSTICAS

Danés: +3 TAM, -3 DES, +3 APA

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	5
Bailar	1	2
Cantar	2	2
Cazar	8	2
Cetrería	2	2
Componer	2	2
Coquetear	2	2
Cortesía	3	2
Cultura Feérica	2	5
Cultura Popular	5	5
Heráldica	0	0
Industria	-	8
Intriga	2	3
Juegos	2	2
Leer (runas)	2	2
Moda	-	5
Nadar	8	2
Navegación	Usa Marinero	
Oratoria	2	2
Percepción	5	2
Primeros Auxilios	8	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	2	3
Religión (paganismo nórdico)	2	4
Romance	0	0
Tocar (arpa)	2	2
Torneo	2	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Marinero	10	2
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	0
Batalla	5	2
Daga	5	8
Equitación	1	1
Espada	8	1
Lanza	8	0
Lanza de Caballería	1	0

HABILIDAD ESPECIALIZADA: MARINERO

Marinero le permite al capitán de un barco o al líder de una flota determinar el mejor modo de resistir una tormenta o de maniobrar en batalla. También se usa para sustituir las tiradas de Navegación. Navegación no se puede usar para los barcos, ya que estos requieren las habilidades combinadas de una tripulación para una embarcación mucho más grande, no una pequeña barca en manos de una sola persona.

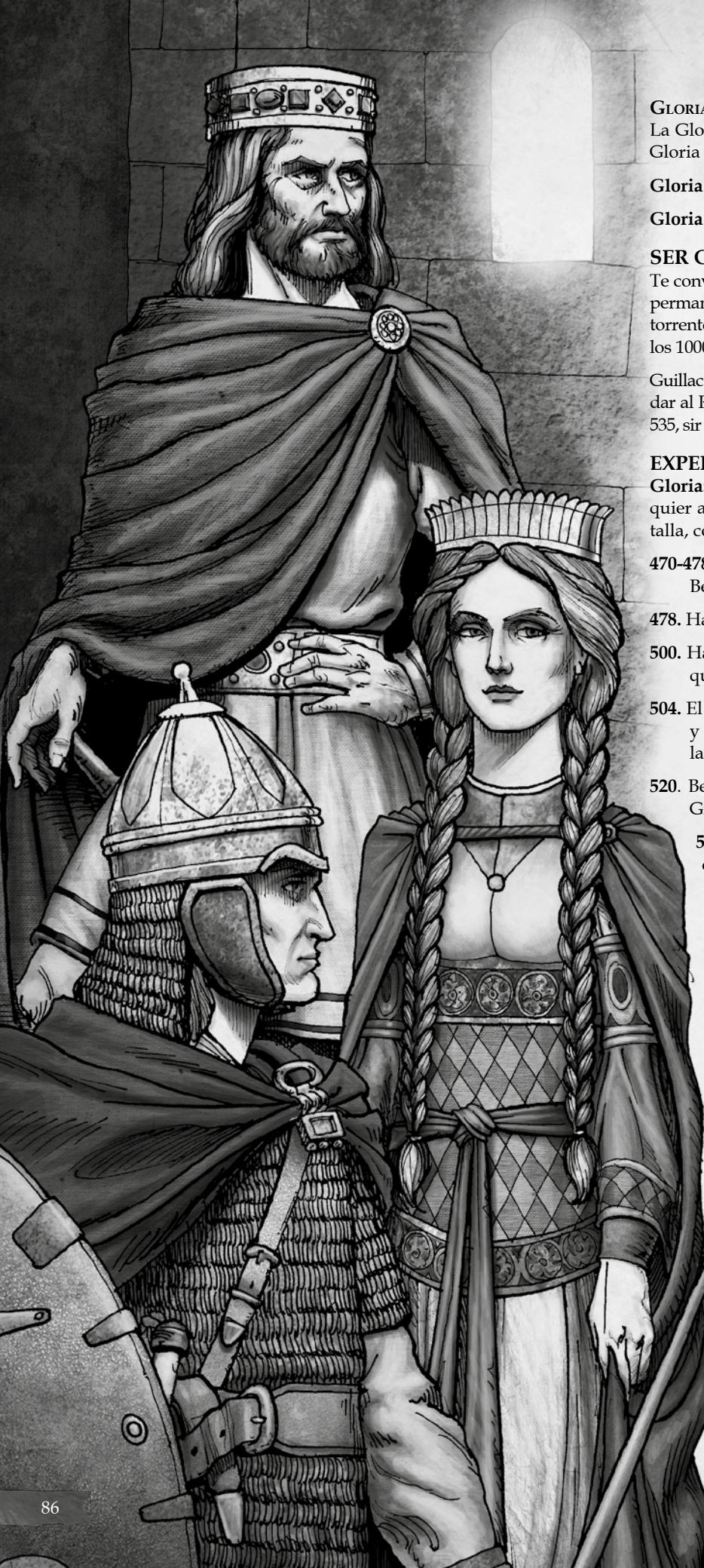
¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

TABLA 36: SUERTE DANESA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en pepitas de oro.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en pepitas de ámbar.
3	Dinero: 5d6 £ en lingotes de plata.
4	Tatuajes de marinero: Un cerdo tatuado en la pierna derecha y un gallo en la izquierda para evitar que te ahogues; conceden +5 a cualquier tirada de Nadar.
5	Borras de correr fantásticas: Requiere tener éxito en una tirada de Prudente y conceden +4 a la Velocidad.
6	‡ Capa de armiño mágica: Cuando la capa se activa garantiza 3 puntos de armadura y +5 APA.
7	‡ Botas mágicas de ciervo: Concede +4 a la Velocidad cuando se llevan puestas.
8	Punta de lanza de Odín: Concede +2 a la habilidad de Lanza a cualquier seguidor del paganismo nórdico.
9	Cinturón de Thor: Concede +3 a Enérgico a cualquier seguidor del paganismo nórdico.
10	Amuleto de Balder: Concede +2 a curación a cualquier seguidor del paganismo nórdico.
11	Caldero del poder: Quien tenga esta marca de nacimiento siempre debe beber cuando se le ofrece bebida, pero nunca se emborracha. Cuando bebe, no es necesario hacer tiradas de Frugal.
12	Don del poeta: Con un éxito en una tirada de Lealtad (señor), consigue +5 a cualquier tirada de Oratoria que se haga para elogiar a cualquier gobernante.
13	Escudo maravilloso: Concede 8 puntos de armadura (en lugar de 6) y -3 a Equitación.
14-15	Lobo entrenado: Usa las estadísticas de la página 220 de Pendragón . Luchará por su dueño.
16	Capa fantástica de piel de oso polar: Vale 5 £, nunca se deteriora y concede +5 a APA.
17	‡ La moneda llamada Creadora de Oro: Cuando el propietario la frota y dice salmos durante una hora, crea una pequeña moneda de oro que vale 1 £, pero requiere superar una tirada de Religión. A continuación debe superar una tirada de Religión o realizar una tirada de Envejecimiento.
18	Toque de Freya: Una poción curadora maravillosa, que concede +1d3 + 3 a curación. Agotada: 1-4.
19	Abrazo de Freya: Una poción curadora maravillosa, que concede +2d6 + 3 a curación. Agotada: 1-4.
20	‡ Poción de «regreso»: Líquido curativo mágico. Hace que se recuperen todos los Puntos de Golpe, pero el objetivo debe realizar tres tiradas en la tabla de Envejecimiento (Pendragón , página 130).



GLORIA

La Gloria inicial es la suma de la Gloria inicial básica y la Gloria personal acumulada.

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

Te conviertes en guerrero, ante el Dios de la Guerra, cuando permaneces de pie bajo la sangre del toro que surge como un torrente y juras poner tu alma a su servicio. Esto no te concede los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

Guillac y Eschil son daneses que traen contingentes para ayudar al Rey Arturo contra los romanos. Después, alrededor del 535, sir Bloequinz vuelve a Dinamarca e introduce la caballería.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues 1d6 × 50 puntos de Gloria.

470-478. El jarl Saevil es nombrado regente por Halfdane Beowsson.

478. Halfdane se convierte en rey.

500. Halfdane es asesinado por su medio hermano Froda, que se convierte en rey.

504. El Rey Froda es asesinado por sus sobrinos. Hrothgar y Halga se convierten en correyes. Hrothgar gobierna la tierra y Halga, el mar.

520. Beowulf visita a Hrothgar y da muerte al monstruo Grendel.

534. Halga muere en batalla. Hrothgar queda como el único rey.

535 (aproximadamente). Dinamarca adopta la caballería. Surgen las primeras ciudades.

535. Hrethic se convierte en rey.

536. Hrothulf, hijo de Halga, se convierte en rey. También es conocido como Hrolf Kraki.

563. Skuld se convierte en una reina malvada, luego es asesinada.

564-565. Anarquía en Dinamarca.

FRANCOS

Francia es el territorio gobernado por los francos, una tribu germana que se estableció en esas tierras y se hizo con su control hace poco, pues hacia el año 420 poseían Tournai. Ahora gobernan sobre los antiguos habitantes galos, aunque en su mayoría siguen sin adoptar sus débiles y decadentes costumbres. Los frances, como todos los pueblos germánicos, son en realidad varios grupos tribales más pequeños (salios, etcétera). La lealtad local es más importante que la lealtad hacia una autoridad central.

Los frances aparecen con frecuencia en la literatura artúrica. Son tratados como antiguos

¡GUERRA EN FRANCIA!

En el 511, el Rey Clodoveo repartió sus tierras entre sus cuatro hijos. Los hermanos y sus herederos, si los tenían, lucharon entre sí, así como contra sus vecinos, y todo el reino se sumió en el caos y la matanza. Los invasores de Britania sacaron mucho partido de esto para saquear y obtener prestigio (comparable a la guerra de los Cien Años).

rivales de Britania y con una hostilidad general. Sin embargo, la mayoría de los pueblos, como los de la región de Anjou o Borbonés, son de otro país. Por ello, los frances, cuando son hostiles, son «de la Isla de Francia».

VOCABULARIO

Señor: *Seigneur*

Caballero: *Chevalier*

Dama: *Dame*

El rey: *Le roi*

DATOS PERSONALES

LUGAR DE ORIGEN

Francia está dividida en varias regiones. Austrasia es la gran zona que ocupa el norte y el este de la Isla de Francia. Su capital es Metz. Neustria es el área noroccidental de la Isla de Francia y su capital es la ciudad de Soissons. Orleans es la zona meridional de la Isla de Francia y la gran ciudad de Orleans es su capital. La Isla de Francia es la tierra que rodea la ciudad de París, que es en sí misma una isla en medio del río Sena. Aquí residen los descendientes del Rey Meroveo, los únicos que están autorizados a ostentar el título de rey de los frances.

TABLA 37: LUGAR DE ORIGEN FRANCO

1d20	Resultado
1-5	Austrasia (Metz)
6-10	Neustria (Soissons)
11-15	Orleans (Orleans)
16-20	Isla de Francia (París)

CULTURA E IMAGEN DE SÍ MISMOS

«Somos los victoriosos frances, grandes guerreros, conquistadores de la Galia. Sabemos lo que es útil, lo que es correcto y cómo transmitir nuestro conocimiento a otros. La vida es placentera y la vivimos con ímpetu. Despreciamos las ciudades como lugares para vivir, ya que están sucias y atestadas de enfermedades. Nadie es tan grande como nosotros, simplemente porque somos frances».

NOMBRES

Masculinos: Arbogast, Carloman, Charibert, Childebert, Chilperic, Chlodomer, Chlotar, Clovis, Dagobert, Drogo, Fredegar, Guntram, Lothar, Odo, Pippin, Richomer, Sigibert, Theudebert, Theuderic.

Femeninos: Aregund, Audovera, Austrechild, Baldechildis, Basina, Berchildis, Bilichildis, Brunechildis, Brunhild, Chrodechildis, Chunsina, Chunsia, Clotild, Deuteria, Ermenber-

ga, Faileuba, Fredegund, Galswinth, Galswintha, Gomatru-dis, Guntheuc, Ingoberg, Ingund, Marcatrude, Marcovefa, Merofled, Nantechildis, Radegund, Radegunda, Regnetrudis, Theudechild, Veneranda, Vulfgundis, Wisigard.

RELIGIÓN

Hasta el 496: *Paganismo germano*

A partir del 497: *Cristianismo romano*

«Nuestro buen rey Clodoveo fue inspirado para adoptar las costumbres de la cristiandad correcta, por ello seguimos los preceptos que el Papa establece en Roma».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 38: SEÑOR FEUDAL FRANCO

1d20	Señor
1-15	Un abanderado
16-19	Un conde
20	La casa real

GOBERNANTES CONTEMPORÁNEOS

Los gobernantes pertenecen a la dinastía merovingia. Se les llama «los reyes del pelo largo», ya que se dejan el pelo largo, al contrario que los conquistadores romanos de la Galia, que lo tienen corto. Esta lista de gobernantes es interesante y confusa. Los miembros de la dinastía tienen guerras entre ellos continuamente.

Isla de Francia

458-481	Childerico, hijo de Meroveo.
481-511	Clodoveo, hijo de Childerico. Conquistó y unificó a los frances cercanos y los convirtió al cristianismo romano.
511-558	Rey Claudas (Childeberto), hijo de Clodoveo.
558-561	Rey Clotario el Viejo, hijo de Claudas.
561-567	Rey Cariberto, hijo de Clotario.
<i>Austrasia</i>	
486-511	Rey Clotario, hijo de Clodoveo.
511-533	Teodorico, hijo de Clotario.
533-548	Teodeberto, hijo de Teodorico.
548-555	Teodebaldo, hijo de Teodeberto.
555-561	Clotario el Viejo.
561-575	Sigeberto, hijo de Clotario.

Neustria

486-511	Rey Clodoveo.
511-561	Rey Clotario el Viejo, hijo de Claudas.
561-584	Chilperico, hijo de Clotario.
<i>Orleans</i>	
486-511	Rey Clodoveo.
511-524	Clodomiro, hijo de Clodoveo.
524-561	Rey Clotario el Viejo, hijo de Claudas.
561-592	Guntram, hijo de Clotario.

ESTAMENTO DEL PADRE

TABLA 39: TABLA DE ESTAMENTO DEL PADRE FRANCO

Antes del 520

1d20	Padre
1-15	Miles (soldado de caballería)
16-19	Comites (conde)
20	Regis (rey)

Después del 520

1d20	Padre
1-10	Miles (soldado de caballería)
11-15	Chevalier (caballero)
16-19	Comites (conde)
20	Regis (rey)

EQUIPO

Antes del 520, todos los caballeros jugadores son soldados de caballería. Después de esa fecha, cuando se introduce la caballería, los personajes jugadores son caballeros.

Soldado de caballería

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, rocín, acémila.

Caballero, después del 520/Periodo de Conquista

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocines, acémila.

Caballero, después del 531/Periodo del Romance

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

Caballero, después del 540/Periodo de Torneos

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

Caballero, después del 554/Periodo de la Búsqueda del Grial y del Ocaso

Armadura de placas y yelmo reforzado (16 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; Caballo de batalla andaluz, dos rocines, acémila.

RASGOS Y PASIONES

FRANCO (PAGANO)

	Castro	Lujurioso*
	10/10	
	9/11	Cruel
	10/10	Suspicaz
	10/10	Perezoso
	7/13	Terrenal*
	7/13	Sibarita*
	10/10	Egoísta
	10/10	Falso
	10/10	Vengativo*
	10/10	Arbitrario
	7/13	Orgulloso*
	5/15	Temerario*
	15/5	Cobarde

*Élan modifica estos rasgos con un valor de +5 (ver «Rasgo dirigido especial: Élan» a continuación, en esta página).

FRANCO (CRISTIANO ROMANO)

	Castro	Lujurioso*
	13/7	
	12/8	Cruel
	6/14	Suspicaz
	10/10	Perezoso
	7/13	Terrenal*
	13/7	Sibarita*
	13/7	Egoísta
	10/10	Falso
	13/7	Vengativo*
	9/11	Arbitrario
	13/7	Orgulloso*
	5/15	Temerario*
	15/5	Cobarde

*Élan modifica estos rasgos con un valor de +5 (ver «Rasgo dirigido especial: Élan», a continuación).

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplica la bonificación correspondiente:

Pagano germánico: +1d6 al daño

Cristiano romano: +6 Puntos de Golpe

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Franco: +1 DES, +1 FUE, +1 CON

RASGO DIRIGIDO ESPECIAL: ÉLAN

Élan es un modificador de rasgo con un valor inicial de +5. Se puede añadir a cualquiera de los rasgos que tienen asterisco antes de tirar (no afecta al rasgo opuesto y no se puede usar cuando se tira un rasgo por haber fallado uno del lado opuesto). Sin embargo, cuando se utiliza Élan, el usuario siempre consigue una marca automática de Orgulloso. Asimismo, un fallo absoluto o un éxito parcial resultan inmediatamente en Melancolía (ver detalles en la página 119).

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	3	10
Bailar	2	2
Cantar	2	2
Cazar	8	1
Cetrería	6	2
Componer	0	0
Coquetear	2	2
Cortesía	5	5
Cultura Feérica	2	2
Cultura Popular	2	2
Heráldica	4	5
Industria	-	8
Intriga	8	5
Juegos	2	2
Leer (varía)	0	0
Moda	-	2
Nadar	2	2
Navegación	0	0
Oratoria	2	2
Percepción	4	6
Primeros Auxilios	6	10
Quirurgia	-	10
Reconocer	2	4
Religión	2	2
Romance	1	2
Tocar (varía)	2	2
Torneo	2	2
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	10	1
Daga	1	10
Equitación	10	4
Espada	10	0
Lanza	1	0
Lanza de Caballería	5	0

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

TABLA 40: SUERTE FRANCA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: 5d6 £ en antigua moneda romana.
4	Anillo de curación: Solo lo puede usar el propietario. Requiere superar una tirada de Clemente para cada uso y concede 1d6 puntos a Primeros Auxilios. Una pifia en Clemente destruye el anillo e infinge 10 puntos de daño al portador.
5	Capa de piel lujosa: Vale 2 £, nunca se deteriora, concede +2 APA.
6	Copa fantástica: Concede +5 a Frugal.
7	Escudo del abuelo: Concede 8 puntos de armadura (en lugar de 6). Para utilizarlo, hay que superar una tirada de Amor (familia).
8	Uña de santa Cecilia, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +5 a Tocar (cualquier instrumento).
9	Oreja de san Martín el Soldado, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +2 a la habilidad de Espada de cualquier cristiano. Si se falla la tirada de Espiritual, se sume inmediatamente en Melancolía (ver Pendragón, página 91).
10	Espada maravillosa: Concede +3 a la habilidad de Espada. Requiere tener éxito en una tirada de Modesto y, si se falla, la espada se rompe. Un herrero competente la puede reparar por 1 £.
11-12	Estríbros fantásticos: Concede +3 a Equitación.
14-15	Caballo de batalla y pony de guerra.
16-17	Caballo de batalla bárbaro.
18-20	Caballo de batalla andaluz.

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

Cuando llegan a la edad adulta, los hijos de los estamentos nobles y guerreros pasan por una iniciación pública que les consagra a las tareas de su vida. Este es el equivalente de la caballería, aunque no proporciona los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

Después del 520, la institución formal de la caballería se practica entre los frances. La ceremonia es similar a la que se describe en Pendragón (página 42).

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues 1d6 × 50 puntos de Gloria.

458. Childerico, hijo de Meroveo, se establece en Francia.
463. Los francos derrotan la invasión visigoda, preservando su posición.
481. Clodoveo, hijo de Childerico, es nombrado rey de los francos.
486. Clodoveo derrota a Siagrio el romano y toma Neustria.
493. Los alamanes, los bárbaros del este, son derrotados.
497. El Rey Clodoveo adopta la religión cristiana romana.
511. El Rey Clodoveo muere y su reino se divide entre sus cuatro hijos (ver «¡Guerra en Francia!», página 87).
- 511-558.** La guerra civil continúa entre los hijos de Clodoveo. El Rey Claudas (Childeberto) se alza como el más fuerte, pero nunca llega a gobernar sobre todos los franceses.
526. El Rey Arturo invade desde Britania, derrota al Rey Claudas y conquista la Isla de Francia y Orleans.
527. Muchos franceses ayudan a Arturo en la batalla contra los romanos.
528. La mayoría de las tierras son devueltas a sus antiguos propietarios y comienzan las contiendas entre ellos. Hay guerra civil durante los siguientes 30 años, agravada por los aventureros de Britania que invaden Francia para obtener botín y conquistas personales.
534. Los franceses derrotan a los burgundios.
558. Clotario se convierte en el único rey de Francia. Llega la paz a la tierra.
561. El Rey Clotario muere. Francia vuelve a dividirse entre sus hijos y vuelven a caer en una guerra civil.

GERMANOS

La palabra «germano» puede utilizarse de dos formas. En su sentido más amplio, es un término genérico para todos los pueblos originarios del este del río Rin. Eso incluye las muchas tribus que han dejado sus tierras natales, como los ostrogodos, los visigodos y los franceses (que también se detallan aquí) y otros, como los vándalos, los suevos y los gépidos. Por otro lado, como lo usamos aquí, germano se refiere al pueblo que vive en las antiguas tierras que los romanos llamaban Germania, o al menos al este del Rin y el norte del Danubio.

Todos los pueblos germanos se parecen entre sí en la lengua, la cultura, los dioses y las prácticas. Primero son leales a su familia, y esta a los clanes y pequeñas tribus. Son libres de elegir a quién obedecen y siguen a quien tenga fuerza y suerte. Cambian con facilidad sus alianzas para seguir a los mejores líderes. Sus «organizaciones superiores» son las «supratribus». Por ejemplo, los alamanes incluyen las tribus llamadas semnones, hermunduros, marcomanos, jutungos, bucinobantes, lentienses, cuados y algunas otras. Por ello, la pertenencia a las «grandes tribus» que se indican aquí es bastante flexible. Como resultado de estos cambios de lealtades, hace mucho que las tribus más antiguas que lideraron la invasión del Imperio romano desaparecieron y fueron olvidadas. En su lugar han surgido confederaciones que han tenido éxito y se han hecho con amplias franjas de tierra.

¿DOS TIPOS DE SAJONES?

Los sajones de la historia y la leyenda continental son muy diferentes de sus primos que han emigrado a Bretaña y que han recibido una fuerte influencia de su cultura. Las diferencias son tales que se da información diferente para la creación de personajes.

Puede que el director de juego desee cambiar una u otra para que ambos sajones encajen.

Los germanos aparecen ocasionalmente en la literatura, y la tradición teutónica de la caballería es fuerte. Wolfram von Eschenbach era un ministerial, es decir, un siervo ascendido a una posición de poder y responsabilidad.

VOCABULARIO NOBLE

Señor: *Herr*

Caballero: *Ritter*

Señora: *Herrein*

Rey: *König*

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

Aquí se describen ocho tribus germanas. Los burgundios, alamanes y frisios tienen fronteras con los franceses y son los más importantes y los que vienen más detallados. Las demás están detrás de este «cortafuegos».

Los **frisios** viven a lo largo de la costa del mar Frisio (norte). Son un pueblo fiero y marino que destaca por su lealtad hacia su antigua religión. Su tierra de pantanos, islas y densos bosques es impenetrable para los ejércitos extranjeros.

Los **alamanes** viven entre Estrasburgo, Augsburgo y Zurich. Son independientes hasta el año 496, cuando se convierten en un ducado que alterna su lealtad entre Italia o Francia.

Los **burgundios** están gobernados por la dinastía de los nibelungos. La capital es Worms (pronunciado «vorms»). Controlan las tierras que rodean Ginebra, así como las del sur de esa zona, alrededor de Lyon.

En el resto de tierras se encuentran los **sajones**, en la costa septentrional de Frisia a Dinamarca, y hacia el interior. El sur y el este de estas tierras están ocupadas por los **turingios** y los **bávaros**. Los **lombardos** ocupan las regiones del este del norte del Danubio. Los **gépidos** son el último pueblo, actualmente gobernado por los hunos.

TABLA 41: LUGAR DE ORIGEN GERMANO

1d20	Lugar de origen
1-5	Frisia
6-10	Alamannia*
11-15	Burgundia*
16	Sajonia
17	Turingia
18	Bavaria
19-20	Lombardía

*Destinado a ser conquistado por los franceses dentro de poco.

CULTURA

Imagen de sí mismos

«Somos un pueblo superior gracias a nuestra herencia, ya que nos han criado los dioses de la tierra y del cielo para gobernar el mundo».

NOMBRES

Masculinos: Adlbert, Adalhard, Adalwulf, Altman, Beringar, Dieter, Eberhard, Friedrich, Fulco, Baufrid, Gervas, Gerwulf, Günter, Hartwig, Helmut, Hindebrand, Hludwig, Hrolf, Leonhard, Lothar, Ludwig, Manfred, Markus, Nokolas, Otto, Reginold, Rein, Siegbert, Siegfried, Siegmund, Tancred, Trægott, Ulrich, Urs, Warin, Wendel.

Femeninos: Adala, Adelinda, Amelinda, Athala, Belinda, Bertilda, Brunhild, Hedwig, Hilda, Hidelgard, Kirsa, Mathildis, Rokesia, Walburga.

RELIGIÓN

La mayoría de los germanos siguen siendo paganos. Los frisios y los sajones son famosos por su fanatismo religioso. Cuando los germanos se convierten al cristianismo, en esta época siempre son cristianos arrianos.

Paganismo germano

El dios principal es Wotan, el dios de los reyes y la guerra. Cada tribu también tiene un dios propio de una importancia prácticamente igual (esta es precisamente la misma religión que practican los sajones en Britania).

«Los dioses y las diosas de esta tierra son nuestros ancestros. Nunca los abandonaremos, ya que ellos nunca nos han abandonado a nosotros».

Cristianismo arriano

Alrededor del año 400, simultáneamente a una gran concurrencia de influencias extranjeras, los alamanes y muchos individuos de los pueblos germanos adoptaron el cristianismo arriano.

Cristianismo romano

Alrededor del 534, después de ser conquistados por el rey franco de París, muchos de los alamanes y burgundios adoptaron el cristianismo romano.

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:



TABLA 42: SEÑOR FEUDAL GERMANO

1d20	Señor
1-19	Señor de la guerra
20	La casa real
Gobernantes contemporáneos	
Frisiros	
515-520	Sigfrido, hijo de Sigmund.
520-535	Rey Ritzard de Frisia
535-545	Rey Hermegiselus
Burgundios	
473-507	Gebicho von Worms
507-524	Gunther, Giselher y Gundomar los tres hijos de Gebicho
524-534	Interregno
534-566	Duques de Burgundia (francos), vasallos del rey de París.
Alamanes	
Hasta el 485	Gibuld.
485-496	Gitachar.
496-505	Butilin, duque de los alamanes, leal al rey de Italia.
505-520	Leuthari, duque de los alamanes, leal al rey de Italia.
520-535	Haming, duque de los alamanes, leal al rey de París.
535-548	Lantachar, duque de los alamanes, leal al rey de París.
548-565	Magnachar, duque de los alamanes, leal al rey de París.
Sajones	
Hasta el 470	Liudeger, conquistado por Burgundia.
Alrededor del 531	Hadugato, duque.

Después de Hadugato, no hay rey, sino muchos señores (*orladermen*) que seleccionan a uno de entre ellos como rey cuando lo necesitan. Estos *orladermen* no son vasallos de nadie, a menos que decidan serlo o se les conquiste.

El resto de tribus, eliminadas de la historia y la leyenda, no dejaron registros de sus reyes, jefes tribales o héroes. Se anima al director de juego a que se invente sus propias tribus.

ESTAMENTO DEL PADRE

TABLA 43: ESTAMENTO DEL PADRE GERMANO
Antes del 530

1d20	Padre
1-17	Soldado de caballería
18-19	Señor de la guerra
20	Noble (ver tabla de Nobles, a continuación)

Después del 530

1d20	Padre
1-5	Soldado de caballería
6-12	Ministeriales (caballero siervo)
14-18	Ritter (caballero)
19-20	Noble (ver tabla de Nobles, a continuación)

Nobles

1d20	Padre
1-17	Freiherr (varón)
18-19	Graf (conde)
20	Herzog (duque)

LOS TÍTULOS

Ten en cuenta que los señores caballeros deben usar «von» (esto es, «de») en sus nombres.

Freiherr

El «señor libre» es un terrateniente con rango de barón que dispone de poder administrativo y judicial, así como otros privilegios, generalmente reservados a los señores feudales. Sus derechos se obtienen porque son terratenientes libres (alodiales) y deben lealtad, pero no servicio, a sus señores.

Graf

Este título noble es igual que el de conde.

Ministeriales

Caballeros siervos. Aunque están ligados a sus señores y no son libres, forman una clase de caballeros hereditaria y consejeros de sus señores.

Ritter

El «jinete» es un caballero armado y equipado. Ha pasado por una ceremonia de investidura y sirve los deseos de su señor.

Señor de la guerra

Los señores de la guerra son héroes tribales que tienen una banda de seguidores leales.

Soldado de caballería

Los soldados de caballería son guerreros a tiempo completo, equipados con las mejores armas y armaduras disponibles. Son los compañeros juramentados de un señor de la guerra. Suelen luchar a caballo, pero también son efectivos a pie.

EQUIPO

Primeros años: soldado de caballería

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinches, acémila.

Periodos del Romance y de Torneos

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

Caballero, Periodos de la Búsqueda del Grial y de Ocaso

Armadura de placas parcial y yelmo cerrado (12 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinches, acémila.

RASGOS Y PASIONES

GERMANO (PAGANISMO)

<u>Casto</u>	10/10	Lujurioso
<u>Clemente</u>	9/11	Cruel
<u>Confiado</u>	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	11/9	Perezoso
<u>Espiritual</u>	7/13	<u>Terrenal</u>
<u>Frugal</u>	7/13	<u>Sibarita</u>
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
<u>Honesto</u>	12/8	Falso
<u>Indulgente</u>	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	8/12	Arbitrario
<u>Modesto</u>	7/13	<u>Orgulloso*</u>
<u>Prudente</u>	5/15	<u>Temerario</u>
<u>Valiente*</u>	15/5	Cobarde

GERMANO (CRISTIANO ARRIANO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	12/8	Cruel
<u>Confiado</u>	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	11/9	Perezoso
<u>Espiritual</u>	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	<u>Sibarita</u>
<u>Generoso</u>	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	15/5	Falso
<u>Indulgente</u>	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	11/9	Arbitrario
<u>Modesto</u>	10/10	<u>Orgulloso*</u>
<u>Prudente</u>	8/12	Temerario
<u>Valiente*</u>	15/5	Cobarde

GERMANO (CRISTIANO ROMANO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	12/8	Cruel
<u>Confiado</u>	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	14/6	Perezoso
<u>Espiritual</u>	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	<u>Sibarita</u>
<u>Generoso</u>	13/7	Egoísta
<u>Honesto</u>	12/8	Falso
<u>Indulgente</u>	13/7	Vengativo
<u>Justo</u>	8/12	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	<u>Orgulloso*</u>
<u>Prudente</u>	8/12	Temerario
<u>Valiente*</u>	15/5	Cobarde

*En lugar de estos rasgos, se puede usar Rechtschaffenheit (a continuación, en esta página).

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplica la bonificación apropiada:

Pagano germánico: +1d6 al daño

Crístiano arriano: +2 Puntos de Golpe, +3 Daño

Crístianismo romano: +6 Puntos de Golpe

RASGOS DIRIGIDOS

Confiado (germano) +5

PASIÓN ESPECIAL: RECHTSCHAFFENHEIT

Rechtschaffenheit («honradez», se pronuncia más o menos *reigchafgnait*) es una pasión especial con un valor inicial de 4d6 + 1. Se puede usar, a discreción del jugador, en lugar de Valiente y Orgulloso. No obstante, si una tirada de estos rasgos se viera modificada de manera negativa, Rechtschaffenheit no lo estaría. Por ejemplo, un grifo impone un modificador de -5 al rasgo Valiente, pero no a Rechtschaffenheit.

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 6

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

Rechtschaffenheit: 4d6 + 1

PASIONES DE LUGAR DE ORIGEN

Frisios: Odio (cristianos)

Alamanes: Odio (francos)

Burgundios: Odio (francos)

Sajones: Amor (nuestros dioses)

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

LOS GÉPIDOS Y LOS VÁNDALOS

Los gépidos son diferentes del resto de germanos. Son nómadas, como los hunos, y al principio de la campaña son sus súbditos. Si deseas jugar con uno, usa las habilidades de los hunos, pero con los valores, las estadísticas y las religiones de los germanos (ver «Hunos», página 110, para más información).

Los vándalos también son diferentes. Viven en el norte de África y se han convertido a la religión sarracena. Por ello, puedes usar los valores germanos, pero las habilidades, la religión, las bonificaciones, etcétera de los sarracenos.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Germano: +2 TAM, +1 APA

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	2
Cantar	2	2
Cazar	5	4
Cetrería	1	2
Componer	2	2
Coquetear	2	2
Cortesía	2	2
Cultura Feérica	6	6
Cultura Popular	5	5
Heráldica	0	0
Industria	-	8
Intriga	1	2
Juegos	2	5
Leer (runas)	1	2
Moda	-	5
Nadar	5	2
Navegación	5	2
Oratoria	5	2
Percepción	5	4
Primeros Auxilios	8	8
Quirurgia	2	8
Reconocer	4	4
Religión (varía)	4	6
Romance	0	0
Tocar (cuerno)	2	2
Torneo	0	0
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	0	0
Batalla	2	0
Daga	4	6
Equitación	2	2
Espada	7	1
Hacha	9	1
Lanza	9	2
Lanza de Caballería	0	0

BONIFICACIONES POR EL ESTAMENTO DEL PADRE

Soldado de caballería: Cultura Popular +10

Señor de la guerra: Batalla +5

Ministerial: Administración +3

Ritter: Cazar +3

Noble: Cortesía +3, Batalla +3

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER NOMBRADO CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

La ceremonia para introducir a un hombre en el estilo de vida de un guerrero es formal e incluye jurar lealtad, hacer un voto a un señor, que el señor le dé un golpe y luego que el guerrero se arme formalmente. Esto no hace que se reúnan las condiciones para los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero. Después del 530, la institución formal de la caballería se practica ampliamente entre los pueblos germanos.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues $1d6 \times 50$ puntos de Gloria.

- 518. Los burgundios, ayudados por Sigfrido, conquistan a los sajones y a los frisios.
- 520. El príncipe Sigfrido es asesinado y las tierras bajas se sumen en el caos.
- 524. *Batalla de Kreimhild.* El Rey Gunther y sus hermanos son asesinados a manos de su vengativa hermana (en Etzelburg).
- 512. Los frisios capturan las ciudades de Utrecht y Dorestad de los francos.
- 525 (aproximadamente). Primeros ministeriales que son nombrados caballeros.
- 530. Los ministeriales se extienden.
- 534. Los franceses conquistan Burgundia y la mantienen en vasallaje.
- 540. Los ritters se extienden por la mayoría de casas nobles.

HISPANOS

Los hispanos son de Iberia, una gran península al sur de la Europa occidental. Antaño fue una rica parte del Imperio romano que se ha empobrecido desde la llegada de los bárbaros, aunque estos respetaron las ciudades y asumieron su gestión y protección.

Los caballeros hispanos son raros en la literatura artúrica, aunque la tradición medieval es fuerte. He decidido olvidar la Reconquista en favor de la historia del siglo vi.

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

Iberia está dividida en cinco partes. Tarragonense está al norte y el ajetreado puerto de Tarraco es la capital de la región. Carthaginense, la provincia del rey, es un gran territorio que abarca la mayor parte del interior montañoso y una amplia parte de la costa mediterránea; en el 484 Toledo, una ciudad hermosa y famosa por sus eruditos y armeros, pasa a ser su capital. La ciudad principal de Bética es Corduba. Lusitania está frente al océano Atlántico y su ciudad principal desde la época antigua es Mérida (la última región de la península, al noroeste, no es visigoda: es el reino de los suevos, una tribu bárbara diferente).

TABLA 44: SUERTE GERMANA

1d20 Resultado

- 1 **‡ Capa de lobo mágica:** Cuando se activa, concede al portador +3 Armadura y +5 APA.
- 2 **‡ Botas de saltar mágicas:** Permiten que el portador salte 10 pies (menos 1 pie por cada punto de armadura por encima de 5) de una vez, si supera una tirada de DES después de que se active. Se destruyen con una pifia.
- 3 **Yelmo ancestral:** Concede +2 a la armadura cuando lo lleva cualquier miembro de la familia del personaje jugador. Para que funcione, hay que superar una tirada de Amor (familia).
- 4 **Vendaje familiar:** Con un éxito en una tirada de Amor (familia), concede 3 puntos de curación a cualquiera sobre quien se utilice. Despues de lavarlo, se puede volver a utilizar.
- 5 **Hacha de la suerte:** Reliquia familiar, otorga +2 a la habilidad de Hacha del portador. Para que funcione, hay que superar una tirada de Amor (familia).
- 6 **Cuerno encantado:** Concede +3 a Tocar (cuerno).
- 7 **Dados de la suerte:** Si los tiene consigo, otorgan una bonificación de +2 a la habilidad Juegos para cualquier partida de dados en la que participe el dueño. Si los usa, la bonificación aumenta a un +6 a la habilidad de Juegos.
- 8 **‡ Amuleto de Thunor:** Este martillo de plata concede +1 al daño en combate después de que se active. El portador debe ser pagano germano. Vale 1 £.
- 9 **‡ Amuleto de Wotan:** Cuando se lleva y se activa, esta cabeza de lanza en miniatura concede +3 al daño al usar la habilidad de Lanza. También concede una penalización de -5 a Clemente todas las veces. El portador debe ser pagano germano. Vale 1 £.
- 10 **‡ Amuleto de Tiwaz:** Cuando se lleva y se activa, esta runa concede +2 a cualquier habilidad de combate. El portador debe ser pagano germano. El dueño también tiene +5 a Imprudente y +5 a Egoísta. Vale 1 £.
- 11 **‡ Amuleto de Phol:** Concede +2 a Primeros Auxilios.
- 12 **Muerdecaballos, un perro:** Ladra constantemente y asusta a los caballos, provocando que el enemigo tenga -5 a las habilidades de armas y a Equitación. Tira 1d20 cada invierno: 1-3: el perro muere; 4-5: tiene un cachorro como él (estadísticas de Pendragón, página 220).
- 13 **Un pony de guerra y un corcel.**
- 14 **Caballo de batalla y acémila.**
- 15 **Caballo de batalla y rocín.**
- 16 **Anillo de justicia:** Un anillo de cobre que concede +5 a Justo a cualquiera sobre quien el portador imponga las manos.
- 17 **Cinturón de Salomón:** Un cinturón de cuero rojo que, cuando se lleva puesto, concede +10 a la habilidad Nadar.
- 18 **Cinturón de espada maravilloso:** Concede un éxito automático en cualquier tirada de DES para permanecer de pie.
- 19 **Daga de retribución:** Cuando se tiene éxito en una tirada de Vengativo, concede +10 a la habilidad de Daga.
- 20 **‡ Roca curadora de Phol:** Cuando el dueño tiene éxito en una tirada de Clemente, puede tocar a alguien con la roca, lo que concede 6 puntos de curación. Agotado: 1-5.

EL SACRO IMPERIO ROMANO GERMANICO

He decidido ignorar este importante imperio medieval porque no tiene un impacto significativo en el Rey Arturo o en la Britania encantada. Sin embargo, la gente que desee expandir su campaña debería considerar la misión de crear un káiser.

TABLA 45: LUGAR DE ORIGEN HISPANO

1d20	Lugar de origen
1-4	Tarragonense
5	Tarraco [Tarragona]*
6-9	Carthaginense
10	Cartagena*
11-14	Bética
15	Corduba [Córdoba]*
16-19	Lusitania
20	Emerita Augusta [Mérida]*

*Ver «Romana urbana», a continuación.

CULTURA

Visigoda

Los hispanos son una parte de la tribu visigoda. Gobiernan esta antigua provincia romana, cuyos nativos tienen una cultura y una religión diferentes a las de sus señores. Los visigodos se han romanizado muchísimo debido al contacto prolongado con el antiguo imperio (ver mapa de la página 213 de **La Gran Campaña de Pendragón**, donde aparecen como Reino Visigodo).

En Aquitania y en Occitania también viven otros visigodos.

Romana urbana

Las ciudades de Iberia son en realidad romanas/cristianas romanas y los visigodos las han dejado relativamente intactas, por lo que conservan la eficiencia romana a la hora de producir y recolectar dinero.

Para los caballeros que provengan de esta cultura, utiliza la información de las gentes romanas/cristianas romanas de la creación de personajes de la página 26.

NOMBRES

Masculinos: Amalaric, Athalaric, Theodehad, Theoderic, Theudis.

Femeninos: Brunhilda, Florentina.

ACERO COLEDHANO

Los armeros de Toledo son famosos en todo el mundo por sus extraordinarias habilidades metalúrgicas, por lo que los caballeros hispanos de cualquier periodo tienen una armadura que es un punto mejor que el mismo tipo de armadura de **Pendragón**.

La única forma de conseguirla es matar a un hombre que la lleve puesta y arrebatarla, o como premio en un torneo, o ir a Toledo y hacer una solicitud a uno de los señores que controlan a los armeros que las fabrican. Les encanta crear largas «lista de espera» y ridiculizar en privado a los caballos que están en ellas.

¿Comprar una? Imposible.

RELIGIÓN: CRISTIANISMO ARRIANO

«San Arrio, el obispo Ulfilas y el emperador Valente nos enseñaron las costumbres del verdadero Cristo, que es subordinado de Dios Padre. Somos buenos y devotos, y por eso Dios nos cuida».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 46: SEÑOR FEUDAL HISPANO

1d20	Señor
1-10	Abanderado
11-19	Conde
20	La casa real (visigoda)

Gobernantes contemporáneos

485-507	Alarico II, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
507-511	Gesaleico, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Alarico, vasallo de nadie.
511-520	Teodorico, regente de todos los visigodos, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
520-526	Amalarico, regente de los Visigodos, hijo de Alarico, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
526-531	Amalarico, rey de los Visigodos, hijo del Alarico, vasallo de nadie.
531-548	Teudis, rey de los Visigodos, vasallo de nadie.
548-549	Teudiselo, rey de los Visigodos, vasallo de nadie.
549-554	Agila, rey de los Visigodos, vasallo de nadie.
554-567	Atanagildo, rey de los Visigodos, vasallo de nadie.

ESTAMENTO DEL PADRE

TABLA 47: ESTAMENTO DEL PADRE HISPANO

Antes del 500

Soldado de caballería

Después del 500

1d20	Estamento
01-04	Soldado de caballería
05-18	Caballero
19-20	Noble, vuelve a tirar a continuación

Tabla Noble

1d20	Estamento
01-04	Barón
05-19	Conde
20	Duque

Si quieres que tu personaje sea el hijo del rey de los visigodos, pregúntale a tu director de juego.

EQUIPO

Antes del año 500, todos los personajes son soldados de caballería. Después de esa fecha, cuando se introduce la caballería, los personajes jugadores son caballeros.

Soldado de caballería

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, rocín, acémila.

Caballero, Periodo del Rey Uther y Anarquía

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocines, acémila.

Caballero, Periodo del Joven Rey Arturo, 510

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

Caballero, Periodo del Romance, 531

La mayoría de los caballeros hispanos prefieren una armadura más ligera para poder viajar con mayor facilidad por el interior montañoso de la península.

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

Hijos de nobles: Cota de malla reforzada y yelmo cerrado (13 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocines, acémila.

Caballero, Periodo de Torneos, 540

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

Hijos de nobles: Armadura de placas parcial y yelmo reforzado (15 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, rocín, acémila.

Caballero, Periodo de la Búsqueda del Grial y del Ocaso, 554

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

Hijos de nobles: Armadura de placas completa y yelmo cerrado (17 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; destrero, caballo de batalla valenciano, rocín, acémila, mula.



RASGOS Y PASIONES

HISPANO (CRISTIANO ARRIANO)

<u>Casto</u>	10/10	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	14/6	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	10/10	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	7/13	Orgulloso
Prudente	6/14	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos tienen un valor de 16 o más, se aplica la siguiente bonificación:

Cristiano arriano: +2 Puntos de Golpe, +3 al Daño

RASGOS DIRIGIDOS

Elige uno:

Suspicaz (bizantinos) +5

Suspicaz (moros) +5

RASGO DIRIGIDO ESPECIAL: GASTRONOMÍA

Gastronomía es un rasgo dirigido que se puede añadir a Frugal y Sibarita, según se desee, dependiendo de la comida que se sirva. La decisión depende completamente del jugador.

El valor inicial de este rasgo dirigido es 5.

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Hispano: +2 TAM, +1 CON

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

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

BONIFICACIONES POR EL ESTAMENTO DEL PADRE

Noble

+2 Cazar, +2 Cetrería, +2 Religión

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

TABLA 48: SUERTE HISPANA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: 5d6 £ en antigua moneda romana.
4	Cinco anillos de oro: cada uno con una piedra preciosa diferente. 3 £ cada uno.
5	Zapatos de baile fantásticos: Conceden +3 a Bailar.
6	Pluma de San Mateo, reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual concede +2 a cualquier habilidad de combate; con una pifia en la tirada de Espiritual, la pluma se convierte en polvo.
7	Vial de sangre de Santiago el Mayor, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual concede +2 a Equitación.
8	Oreja de San Martín el Soldado, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual concede +2 a la habilidad de Espada de cualquier cristiano. Si se falla la tirada de Espiritual, el personaje sufre Melancolía inmediatamente (ver Pendragón , página 91).
9	Anillo de sobriedad fantástico: Concede +3 a Frugal.
10	Perro de caza de la suerte: Añade 1 £ a los ingresos anuales del señorío en que vive. Tira 1d20 todos los inviernos: 1-3 Muere; 4-6 Tiene un cachorro como él.
11	Capa lujosa: Vale 2 £, nunca se deteriora y concede +2 APA.
12	Copa fantástica: Concede +5 a Frugal.
13	Cuerno de Santiago: Cuando se toca antes de una carga, añade +1 a la carga de Lanza de Caballería de la unidad a la que pertenece el dueño.
14	Anillo de castidad: Concede +3 a Casto.
15	Punta de lanza de San Jorge: Concede +10 contra dragones, dracos, guivernos y otras criaturas dracónidas.
16	Caballo de batalla poderoso: Infinge 7d6 daño.
17	Caballo de batalla y caballo de paseo camargue.
18-19	Caballo de batalla andaluz.
20	Caballo de batalla andaluz con caparazón (5 puntos de armadura).

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER NOMBRADO CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

Los soldados de caballería hispanos son guerreros profesionales montados a caballo que luchan cargando con lanzas. Ingresar en este estamento social de élite requiere que un señor de la guerra te acepte formalmente, jurar lealtad, recibir armas y finalmente ser bendecido por los sacerdotes. Esto no otorga los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

Después del año 500, la institución formal de la caballería se expande. La ceremonia de investidura es similar a la que se describe en **Pendragón**, página 42.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues 1d6 × 50 puntos de Gloria.

485. Alarico II, hijo de Eurico, es nombrado rey. Los visigodos gobernan Aquitania, Occitania e Iberia.

Alrededor del 500. La caballería, introducida por los caballeros aquitanos, se extiende entre los visigodos.

507. Batalla de Bouillé. El Rey Clodoveo de los frances mata al Rey Alarico.

Francia se queda con toda la Galia salvo Occitania.

Gesaleico se convierte en rey. Es el hijo mayor de Alarico, aunque ilegítimo.

511. Gesaleico es expulsado del trono. Teudis es nombrado regente de los visigodos, un vasallo de Teodorico el Grande.

522. Amalarico es nombrado regente de los visigodos, vasallo de Teodorico el Grande.

526. Teodorico muere. Coronación del Rey Amalarico.

531. El Rey Amalarico muere en batalla contra los frances, lo que marca el final de la dinastía de los Baltingos.

Teudis se apodera del trono y es nombrado rey.

La capital se traslada a Barcelona.

541. El Rey Teudis expulsa a los frances de Iberia.

542. Los bizantinos capturan Ceuta, un pequeño enclave del norte de África al otro lado del Estrecho de Hércules.

548. Teudiselo el Pretendiente asesina al Rey Teudis.

549. Teudiselo es asesinado por sus propios nobles, cuyas esposas fueron seducidas por el rey.

Agila se convierte en el rey de los visigodos.

551. Atanagildo conquista una parte de Iberia con la ayuda del emperador Justiniano.

554. El ejército bizantino conquista Andalucía. Agila muere en la batalla. Atanagildo se convierte en rey. Liberius el Bizantino se queda con Andalucía.

Continúa la guerra contra los bizantinos.

La capital se traslada a Toledo.



ITALIANOS

Los italianos son los ostrogodos, una tribu germana que ocupa Italia, la península sur del centro de Europa situada en medio del mar Mediterráneo. Durante 700 años, Italia, como el glorioso Imperio romano, gobernó el mundo, pero desde entonces hasta ahora ha sido invadida varias veces. En la actualidad está gobernada por los reyes de Italia. El gobierno central, las obras públicas y los estándares de vida han caído.

Dietrich von Bern es el rey de los ostrogodos y en este libro su figura aúna lo histórico y lo legendario. Las ciudades mercantes de Italia son únicas en su caballería.

VOCABULARIO NOBLE

Señor: *Signore*

Caballero: *Cavaliere*

Señora: *Signora*

El rey: *Il re*

DATOS PERSONALES

LUGAR DE ORIGEN: ANTES DEL 493

Los ostrogodos viven en los Balcanes y a lo largo de la costa de Dalmacia durante muchos años, confinados por el emperador bizantino.

DESPUÉS DEL 493, ITALIA

En el 493, Dietrich von Bern lidera a su pueblo hacia el oeste y conquista Italia. Ten en cuenta que los italianos consideran que su ciudad es más importante que cualquier cosa, y por eso son sus lugares de origen.

Verona es la capital de Dietric, por ello es una de las más grandes y bonitas de Italia. **Roma** es una ciudad grande, la antigua capital del Imperio romano y la sede del Vaticano, donde vive el Papa. Antiguamente fue grande, pero ha mermado bajo el mandato bárbaro. **Milán** es una ciudad que se encuentra en las llanuras del río Po, un gran centro de comercio. **Florencia** es un hermoso centro de comercio en la Toscana, en el río Arno. Cuatro ciudades son conocidas como «repúblicas marinas» porque compiten por dominar el Mediterráneo con sus flotas y barcos. Son **Amalfi**, **Pisa**, **Génova** y **Venecia**. Venecia es un puerto marítimo que está construido sobre un pantano para protegerse. Se han cavado muchos canales, y muchos se están cavando, para hacer que sea habitable.

TABLA 49: LUGAR DE ORIGEN ITALIANO

1d20	Lugar de origen
1-3	Verona
4-5	Venecia
6-7	Amalfi
8-9	Pisa
10-11	Génova
12-13	Milán
14-15	Florencia
16-17	Roma
18	Apulia
19	Rávena
20	Siracusa

CULTURA**Comienzos, hasta el 520**

«Somos los ostrogodos. Hemos saqueado el mundo, conquistando y tomando lo que queríamos. Nadie se ha interpuesto en nuestro camino y estábamos destinados a convertirnos en los señores de Italia y de esta gran ciudad, Roma. Lograremos conquistas aún mayores».

Romana urbana, hasta el 520

Los habitantes de las ciudades de Italia son romanos/cristianos romanos. A pesar de los estragos de las sucesivas invasiones bárbaras, su cultura ha permanecido bastante intacta. Después del 520, los moradores de estas ciudades son absorbidos por el urbanismo ostrogodo para convertirse en italianos.

Para los personajes de esta cultura, utiliza la información de las gentes romanas/cristianas romanas de la creación de personajes de la página 26.

Después del 520

«Somos el pueblo civilizado del mundo, cultos y refinados debido al antiguo conocimiento de la tierra. Somos un pueblo, pero nuestra ciudad es la más importante, incluso entre el resto de ciudades de Italia. Entendemos la importancia del dinero y no nos avergüenza o nos deshonra llevar a cabo una actividad mercantil».

NOMBRES

Hombres: Amalaric, Athalaric, Theodehad, Theoderic, Theudis.

Femeninos: Amalaberga, Amalafrida, Amalasuntha.

RELIGIÓN**Cristianismo arriano**

«San Arrio nos enseñó el camino del Verdadero Cristo, el hijo mortal de Dios, y cuando somos fieles a ese camino Dios cuida de nosotros».

¿Romanos conversos?

Si te cuesta imaginar a unos italianos que no sean cristianos romanos, no dudes en concebirlos como prefieras. Sin embargo, si te interesa, sugiero que mantengas los rasgos que se dan aquí, pero subrayando los rasgos del cristianismo romano.

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 50: SEÑOR FEUDAL ITALIANO

1d20	Señor
1-10	Un barón de la ciudad
11-19	El duque de la ciudad
20	La casa real ostrogoda

Gobernantes contemporáneos

485-526	Teodorico, rey de los ostrogodos.
526-527	Lucio, emperador de los romanos, el Usurpador.
527	Arturo, rey de Britania, Francia, Italia y emperador de los romanos.
527-534	Atalarico, dinastía de los amelungos. Nieto de Teoderico.
534-536	Teodato, rey de los ostrogodos, de la dinastía de los amelungos.
536-540	Vitiges, rey de los ostrogodos (capturado por el emperador Justiniano).
540-541	Hildibaldo, rey de los ostrogodos.
541	Rey Erarico, rey de los ostrogodos, sobrino de Hildibaldo.
541-552	Baduila, rey de los ostrogodos, también llamado Totila, sobrino de Hildibaldo.
552-553	Rey Teya, último rey ostrogodo.
553-565	Justiniano, emperador de Constantinopla.

ESTAMENTO DEL PADRE**TABLA 51: ESTAMENTO DEL PADRE ITALIANO****Antes del 510**

1d20	Estamento
1-19	Soldado de caballería
20	Noble

Después del 510

1d20	Estamento
1-5	Soldado de caballería
6-18	Caballero signore
19-20	Noble

Tabla de Nobles

1d20	Título
1-16	Barone (Barón)
17-19	Conte (Conde)
20	Duca (Duque)

Después del 530

1d20 Estamento

- | | |
|-------|-----------------------------------|
| 1-3 | Artesano, mercader* |
| 4-16 | Caballero |
| 17-19 | Condottiere (ver cuadro de texto) |
| 20 | Noble |

*Aquí no se menosprecia a los hombres ricos que han sido elevados al rango noble de la caballería, sino que se les admira por su capacidad para ascender de acuerdo a los méritos y ser un buen caballero.

Tabla de Nobles

1d20 Título

- | | |
|-------|---------------------|
| 1-8 | Visconde (Vizconde) |
| 9-16 | Barone (Barón) |
| 17-18 | Conte (Conde) |
| 19-20 | Duca (Duque) |

EQUIPO

Antes del 520 los personajes jugadores son soldados de caballería. Después de esa fecha, cuando se introduce la caballería gentil, los personajes jugadores son caballeros.

Soldado de caballería

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinnes, acémila.

CONDOTTIERI

Los nobles gobernantes de las ciudades italianas, al ser doctos en finanzas, suelen contratar profesionales para que hagan su trabajo sucio, mercenarios a los que se les llama *condottieri* (singular *condottiere*). Se les puede encontrar en compañías de cualquier tamaño. Algunas compañías históricamente famosas son la Compañía de San Jorge y la Compañía Blanca. El líder se encuentra al frente y bajo su mando están los caballeros (a veces con sus propias unidades), más una gran cantidad de soldados de infantería. Aquí es donde los caballeros sin señor o sin tierras encuentran un trabajo noble.

Los capitanes contratan bajo términos formales a los caballeros y a sus unidades. Estas tarifas aparecen en las listas de precios como "mercenarios" (ver página 199 de **Pendragón**). Cada temporada de campaña el capitán trabaja para quien más le pague. Si no se le paga, o si se le despide, saquea y desvalija lo que sea necesario para mantener a sus hombres unidos. Cuando el contrato de un hombre se acaba, se queda sin trabajo.

Estos ejércitos independientes no existen en la Britania de Arturo, pero van donde quiera que haya una guerra.

Cavaliere, Caballero, 520

Cota de malla y yelmo cerrado (11 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocinnes, acémila.

Caballero, Periodo del Romance, 531

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

Caballero, Periodo de Torneos, 540

Armadura de placas parcial y yelmo reforzado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocinnes, acémila.

Caballero, Periodo de la Búsqueda del Grial/Ocaso, 554

Armadura de placas completa y yelmo cerrado (16 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocinnes, acémila.

RASGOS Y PASIONES

ITALIANO (CRISTIANO ARRIANO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	7/13	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal</u>	13/7	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso*
Indulgente	8/12	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	10/10	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

*Se puede usar la habilidad especializada **Manipular** para remplazar Honesto o Falso, según se desee (ver «Habilidad especializada: Manipular» en la página siguiente).

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplican las siguientes bonificaciones:

Cristiano arriano: +2 Puntos de Golpe, +3 al Daño

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor o ciudad) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Italiano: +2 TAM, +1 CON

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	8
Bailar	2	2
Cantar	2	2
Cazar	2	1
Cetrería	2	2
Componer	1	2
Coquetear	10	8
Cortesía	3	8
Cultura Feérica	1	2
Cultura Popular	1	5
Heráldica	3	2
Industria	-	10
Intriga	Usa Manipular	
Juegos	2	2
Leer (latín)	0	0
Moda	-	5
Nadar	2	1
Navegación	1	2
Oratoria	3	2
Percepción	5	4
Primeros Auxilios	5	8
Quirurgia	-	8
Reconocer	3	4
Religión (cristiano arriano)	2	4
Romance	2	0
Tocar (arpa)	3	2
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Manipular	8	4
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	1
Batalla	2	1
Daga	5	5
Equitación	8	2
Espada	8	0
Lanza	8	0
Lanza de Caballería	8	0

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

HABILIDAD ESPECIALIZADA: MANIPULAR

Manipular se usa para aprovecharse de la gente mediante una sutil habilidad verbal y agudeza social. Reemplaza Intriga y también a los rasgos de Honesto y Falso, cuando deseé el usuario. Un personaje puede tener un valor bajo en Falso, pero ser un manipulador habilidoso.

BONIFICACIÓN A LA HABILIDAD POR LUGAR DE ORIGEN

Las repúblicas marítimas de Amalfi, Pisa, Génova y Venecia: remplazan Navegación por Marinero y suman 5. También consiguen la habilidad italiana de Altas Finanzas a 8 y otra habilidad italiana también a 8.

Las grandes ciudades de Verona y Roma: Administración +2, Cortesía +2 y otras dos habilidades italianas con un valor inicial de 8.

Las ciudades artísticas de Milán y Florencia: consiguen la habilidad italiana Apreciación Artística a 8 y otra habilidad italiana también a 8.

Las ciudades fortificadas de Nápoles, Rávena y Siracusa: +5 a Asedio y una habilidad italiana a 8.

LAS HABILIDADES ITALIANAS

Las habilidades italianas son: Ciencia, Filosofía, Altas Finanzas y Apreciación Artística. Son los nuevos temas del Renacimiento emergente. Solo los italianos las conocen y solo ellos *pueden* tenerlas. Las habilidades no tienen aplicaciones en el juego y nadie salvo los italianos se preocupa por estas cosas, pero siempre son temas de gran interés para otros italianos. Una conversación común entre ellos es una discusión sobre cuál de ellas «triunfa» sobre las otras. ¿La Filosofía es más importante que la Ciencia, o las Altas...? Oh, a quién le importa...

SUERTE Y GLORIA

Ver tabla de suerte en la página siguiente

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

La caballería italiana está formada por profesionales con armadura pesada que cargan con lanza. Cuando un joven reúne las cualidades para unirse a este estamento, hace un juramento a su señor de la guerra, recibe sus armas y los sacerdotes lo bendicen. Esto no hace que cumpla las condiciones para recibir los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

Después del 520, la caballería se extiende como una institución formal. La ceremonia de investidura es similar a la que se describe en Pendragón, página 42.

TABLA 52: SUERTE ITALIANA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en la nueva moneda local.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en la nueva moneda local.
3	Dinero: 5d6 £ en la nueva moneda local.
4	Escudo de legionario: Concede 8 puntos de armadura (en lugar de 6) y -3 Equitación.
5	Yelmo de la suerte del centurión: Añade +1 a la armadura.
6	Anillo bendecido por el Papa: Requiere una tirada de Religión (cristiano romano) y, si tiene éxito, concede +2 Armadura.
7	Arpa de Nero: Concede +9 a Tocar (arpa), pero +3 a Egoísta, +3 a Arbitrario y +3 a Perezoso.
8	Dedo meñique del pie de San Cristóbal, una reliquia cristiana: Concede +2 a Percepción mientras se viaja.
9	Oreja de San Martín el soldado, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +2 a la habilidad de Espada de cualquier cristiano. Si se falla Espiritual, el personaje se sume en la Melancolía inmediatamente (ver Pendragón, página 91).
10	Vial de sangre de San Pedro, una reliquia cristiana: Con una tirada con éxito en Religión (cualquier cristiano), concede +2 a cualquier rasgo.
11	Vial de sangre de San Pablo, una reliquia cristiana: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +5 a Religión (cualquier cristiano).
12	Riñón de San Damián, una reliquia cristiana: Superando una tirada de Religión (cristiano romano), concede 10 puntos de curación. Una persona solo puede beneficiarse de este efecto una vez en toda su vida.
13	Collar visionario: Permite que el portador vea si una criatura es feérica o si hay alguien escondido en las cercanías.
14	Diente de Cerbero: Concede +6 a la armadura contra todos los mordiscos de perro.
15	Diadema de Augusto: Concede al portador +5 a Justo.
16	Un caballo de batalla muy rápido: Velocidad 9.
17	Un caballo de batalla y un caballo de paseo camargue.
18-19	Un caballo de batalla andaluz.
20	Destrero, con caparazón (5 puntos de armadura).

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues $1d6 \times 50$ puntos de Gloria.

476. Odoacro, un líder mercenario germano, derroca al emperador Rómulo y se convierte en rey de Italia, súbdito del emperador Zenón de Bizancio.

Muchas guerras con tribus bárbaras vecinas.

488. Dietrich von Bern, un campeón ostrogodo, derrota a Odoacro.

489. Dietrich von Bern, el señor de la guerra ostrogodo, vuelve a derrotar a Odoacro.

490. Dietrich, rey de los ostrogodos, derrota a Odoacro una vez más.

493. Odoacro y Dietrich acuerdan una tregua. En el banquete de reconciliación, Dietrich mata a Odoacro.

Dietrich se convierte en rey de Italia. También es conocido como Teoderico el Grande, una figura épica con su propio ciclo de historias.

526. Muerte de Dietrich el Grande. Lucius se convierte en emperador de Italia.

527. El Rey Arturo derrota a Lucius.

Arturo pone a Atalarico, nieto de Teoderico, en el trono.

Atalarico se deprime por su inferioridad respecto a Arturo y se convierte en un borracho decadente.

534. Teodato se convierte en rey.

535. El general Belisario de Constantinopla le quita Sicilia a Teodato.

536. Teodato es asesinado.

Witiges se convierte en rey.

540. Witiges es capturado por el emperador Justiniano y es llevado a Constantinopla.

Hildibaldo es elegido rey de Italia.

541. Hildibaldo es asesinado en un banquete. Erarico es nombrado rey.

Erarico es asesinado por un miembro de la guardia real.

Baduila (Totila) se hace con el trono.

Batalla de Faventia. Victoria italiana contra los bizantinos.

542. Batalla de Mugello (cerca de Florencia). Victoria italiana contra los bizantinos.

545. Baduila toma y saquea Roma.

Después se hace con Cerdeña, Córcega y Sicilia.

552. Batalla de Taginae. Baudila es asesinado por los bizantinos.

Teya se convierte en rey. El fin de los reyes ostrogodos.

553. Teyua es asesinado por los bizantinos. El emperador Justiniano pasa a controlar Italia.

Occitanos

Occitania es la región de la Galia meridional que hace frontera con el mar Mediterráneo. Ha sobrevivido a gran parte del saqueo que destruyó las influencias romanas en la Galia septentrional (Francia). La tierra es rica y hermosa, el clima es espléndido y propicio para las buenas cosechas. El estilo de vida local es informal, creativo y liberal en su actitud.

Los occitanos *como tal* no aparecen en la literatura artúrica, aunque sí aparecen individuos de sus regiones (Toulouse, etcétera). Históricamente, Occitania suele formar parte de Aquitania. Pero las peculiaridades de su feudalismo y la naturaleza de sus herejías merecen ser representadas en un juego caballeresco.

VOCABULARIO NOBLE

Señor y señora: *Signore e Signora*

Caballero: *Cavaliere*

Señor: *Sir*

El rey: *El Re*

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

Occitania tiene varios lugares de origen. Los nombres que aparecen en la tabla de Lugar de Origen están en la lengua local occitana, se dan así para darle color local. A lo largo del resto del libro se utilizan los términos modernos.

Toulouse es una región amplia, en la que se alza una gran ciudad romana antigua del mismo nombre. **Cataluña**, aunque se encuentra al sur de los Pirineos, se parece más a Occitania que a Iberia. **Languedoc** es una región urbana y rica en la costa mediterránea. Su ciudad de **Narbona** es muy conocida por su próspera comunidad judía. **Provenza** tuvo raíces profundas en el antiguo Imperio romano. **Dauphiné** es la región situada en la parte alta del valle del río Ródano. Su mayor ciudad, **Lyon**, es objeto del deseo burgundio.

CULTURA

Imagen de sí mismos

«Somos occitanos, herederos de una orgullosa historia de conquista y riqueza creciente. Vivimos en la mejor parte del mundo debido al clima, la comida y el comercio. Hemos aprendido de los habitantes de las ciudades cómo disfrutar la vida y muchos de nosotros somos terratenientes libres».

TABLA 53: LUGAR DE ORIGEN OCCITANO

1d20	Región
1-3	Delfinado [Dauphiné]
4	Liyon [Lyon]*
5-6	Lengadoc [Languedoc]
7	Carcasona* [Carcassone]
8	Narbona*
9-10	Provença [Provenza]
11	Marsella*
12-14	Catalonha [Cataluña]
15	Barcino [Barcelona]*
16-19	Tolosa [Toulouse]
20	Toulouse*

* Ver cultura «Romana urbana» a continuación.

Romana urbana

Las ciudades de Occitania son en realidad romanas/cristianas romanas. Los visigodos las han dejado intactas y se han visto fuertemente influenciados por su cultura. Para los personajes que provengan de aquí, usa la información sobre la gente romana/romana cristiana que se indica en la creación de personajes (página 26).

NOMBRES

Masculinos: Aimes, Amalaric, Antonin, Athalaric, Guilbert, Guillem, Isoartz, Laurent, Theodehad, Theoderic, Theudis, Uc, Ugs.

Femeninos: Alazais, Brunhilda, Elena, Florentina, Gaucelis.

RELIGIONES

Arriano cristiano

«San Arrio nos enseñó el camino del Verdadero Cristo, el hijo mortal de Dios, y como somos fieles a ese camino, Dios cuida de nosotros».

Catarismo

Los cátaros, a veces llamados albigenses, creen que existe un dios Bueno, pero que ha desaparecido completamente del mundo y de la humanidad, y que el mundo terrenal está gobernado por Satán.

«El mundo es un lugar malvado gobernado por el Arconte. La única solución a la miseria de la vida humana es vivir puramente. Abjuramos de todo clero, tratamos a hombres y mujeres con igualdad y nos abstendremos de todo exceso».

Judaísmo

De acuerdo con la leyenda medieval, algunos de los señores de Narbona eran judíos. Su presencia como iguales es uno de los muchos signos de la sofisticada cultura de Occitania.

«Dios nos protege a nosotros y a nuestras tradiciones. Tres de los Nueve de la Fama, los parangones de la caballería, eran judíos. Todo el mundo admira las cualidades marciales y caballerescas de San Josué, que conquistó Jericó; sir David, cuya honda lo convirtió en rey; y sir Judas Macabeo, que expulsó a los romanos».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria

TABLA 54: SEÑOR FEUDAL OCCITANO

1d20	Señor
1-10	Abanderado
11-19	Conde
20	La casa real visigoda

GOBERNANTES CONTEMPORÁNEOS**Toulouse**

485-507	Alarico II, rey de todos los visigodos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
508	Raimundo, duque de Toulouse, vasallo de Clodoveo de París.
509-531	Raimundo, duque de Toulouse, vasallo de nadie.
531-533	Raimundo II, duque de Toulouse, vasallo del rey de París.
533-538	Raimundo II, duque de Toulouse, vasallo de nadie.
538-550	Raimundo III, duque de Toulouse, vasallo de nadie.
550-557	Raimundo IV, duque de Toulouse, vasallo de nadie.

Cataluña

485-507	Alarico II, rey de todos los visigodos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
507-511	Gesaleico, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Alarico, vasallo de nadie.
511-520	Teudis, regente de los visigodos, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
520-526	Amalarico, regente de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
526-531	Amalarico, rey de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de nadie.
531-548	Teudis, rey de los visigodos, vasallo de nadie.
548-549	Teudiselo, rey de los visigodos, vasallo de nadie.
549-554	Agila, rey de los visigodos, vasallo de nadie.
554-567	Atanagildo, rey de los visigodos, vasallo de nadie.

Languedoc, Narbona

485-507	Alarico II, rey de todos los visigodos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
507-511	Gesaleico, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Alarico, vasallo de nadie.
511-520	Teudis, regente de los visigodos, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
520-526	Amalarico, regente de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
526-531	Amalarico, rey de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de nadie.
531-548	Teudis, rey de los visigodos, vasallo de nadie.
548-555	Denis, conde de Languedoc, vasallo del duque de Toulouse.
555-567	Pierre, conde de Languedoc, vasallo del duque de Toulouse.

Provenza

485-507	Alarico II, rey de todos los visigodos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
507-511	Gesaleico, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Alarico, vasallo de nadie.
511-520	Teudis, regente de los visigodos, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
520-526	Amalarico, regente de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
526-534	Atalarico, rey de los ostrogodos, vasallo de nadie.
534-550	Olivier de Fourcalquier, duque de Provenza, vasallo de nadie.
550-559	Philippe de Fourcalquier, rey de Arles, vasallo de nadie.
559-567	François, rey de Arles, vasallo de nadie.

Dauphiné

485-507	Alarico II, rey de todos los visigodos, hijo del Rey Eurico, vasallo de nadie.
507-511	Gesaleico, rey de todos los vasallos, hijo del Rey Alarico, vasallo de nadie.
511-520	Teudis, regente de los visigodos, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
520-526	Amalarico, regente de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de Dietrich el Grande, rey de Italia.
526-531	Amalarico, rey de los visigodos, hijo de Alarico, vasallo de nadie.
534-550	Olivier de Fourcalquier, duque de Provenza, vasallo de nadie.
550-559	Philippe de Fourcalquier, rey de Arles, vasallo de nadie.
559-567	François, rey de Arles, vasallo de nadie.

ESTAMENTO DEL PADRE

TABLA 55: ESTAMENTO DEL PADRE OCCITANO

Antes del 500

Soldado de caballería.

Después del 500

1d20	Estamento
1-10	Caballero alodial*
11-14	Caballero mantenido
16-19	Romano urbano**
20	Caballero abanderado

*Caballero alodial

Occitania tiene muchos caballeros alodiales. Son hombres que tienen tierras como un feudo libre, las cuales no pertenecen a ningún señor que se encuentre por encima de ellos. Los caballeros siguen debiéndoles fidelidad a sus señores regionales y deben permitirles entrar en sus tierras en cualquier momento sin ninguna restricción, pero no les deben ningún servicio obligatorio y tienen un rango de libertad mucho más amplio que cualquier otro caballero.

**Romano urbano

Las ciudades de Occitania son en realidad romanas/cristianas romanas y los visigodos las han dejado relativamente intactas para poder mantener su eficiencia romana a la hora de producir y recolectar dinero. Usa la información sobre la gente romana/romana cristiana que se indica en la creación de personajes (página 26).

EQUIPO

Antes del año 500, los personajes jugadores son soldados de caballería. Después de esa fecha, cuando se introduce la caballería, los personajes jugadores son caballeros.

Soldado de caballería

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, rocín, acémila.

Caballero, Periodo de Uther y de Anarquía

Cota de malla y yelmo abierto (10 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla, dos rocines, acémila.

Caballero, Periodo del Joven Rey Arturo, 510

Cota de malla mejorada y yelmo cerrado (11 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocines, acémila.

Caballero, Periodo del Romance, 531

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



Caballero, Periodo de Torneos, 540

Armadura de placas parcial y yelmo reforzado (14 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocines, acémila.

Caballero, Periodo de la Búsqueda del Grial/Ocaso, 554

Armadura de placas completa y yelmo cerrado (16 puntos); escudo (6 puntos); espada, cinco lanzas, daga; caballo de batalla andaluz, dos rocines, acémila.

RASGOS Y PASIONES

OCCITANO (CRISTIANO ARRIANO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal*</u>	13/7	Sibarita*
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	13/7	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	10/10	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

OCCITANO (CÁTARO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
Clemente	11/9	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
Espiritual	13/7	Terrenal
<u>Frugal*</u>	13/7	Sibarita*
Generoso	13/7	Egoísta
Honesto	11/9	Falso
Indulgente	11/9	Vengativo
Justo	11/9	Arbitrario
<u>Modesto</u>	13/7	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

OCCITANO (JUDÍO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
<u>Frugal*</u>	15/5	Sibarita*
Generoso	10/10	Egoísta
<u>Honesto</u>	10/10	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	10/10	Orgulloso
<u>Prudente</u>	13/7	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

*Se puede usar el rasgo dirigido especial **Enología** para remplazar su valor, si se desea (ver detalles a continuación y en «Nuevas reglas», página 119).

BONIFICACIONES POR RELIGIÓN

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

Cátaro: +2 Puntos de Golpe, +1 Velocidad de curación, +1 Armadura.

Cristiano arriano: +2 Puntos de Golpe, +3 Daño.

Judío: +3 Puntos de Golpe, +1 curación.

RASGO DIRIGIDO ESPECIAL: ENOLOGÍA

Enología es un rasgo dirigido que se puede añadir a Frugal o a Sibarita. La decisión de aplicarlo a un rasgo o a otro, así como la decisión de usar el valor del rasgo dirigido o sumar su valor al rasgo elegido, depende completamente del jugador.

El valor inicial de este rasgo dirigido es 5.

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Occitano: +1 DES, +1 CON, +1 APA

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	2	6
Bailar	2	2
Cantar	2	4
Cazar	5	1
Cetrería	2	2
Componer	5	3
Coquetear	4	6
Cortesía	8	5
Cultura Feérica	2	1
Cultura Popular	2	1
Heráldica	2	3
Industria	-	5
Intriga	2	2
Juegos	2	2
Leer (latín)	2	2
Moda	-	10
Nadar	1	1
Navegación	0	0
Oratoria	2	2
Percepción	5	2
Primeros Auxilios	7	10
Quirurgia	-	10
Reconocer	2	2
Religión (varía)	5	1
Romance	5	7
Tocar (arpa)	2	4
Torneo	3	2
<i>Habilidades de combate</i>		
Asedio	2	2
Batalla	2	1
Daga	2	3
Equitación	8	3
Espada	6	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	8	0

Nota: Los occitanos no tienen una habilidad especializada, en su lugar tienen un rasgo dirigido especial: Enología (ver página 119 para más información).

BONIFICACIÓN POR HABILIDAD DEL PADRE

Soldado de caballería: Cultura Popular +5

Caballero alodial: Cultura Popular +3, Administración +3

Caballero urbano: Leer (latín) +5

Caballero abanderado: Cortesía +3, Administración +3

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

SUERTE Y GLORIA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en antigua moneda romana.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en antigua moneda romana.
3	Dinero: 5d6 £ en antigua moneda romana.
4	Vela oscura: Cuando se enciende, no emite una luz visible, pero permite que el propietario vea en la oscuridad. Después de cada uso, tira 1d20: 1-6 indica que la vela se ha agotado.
5	Elixir de canción: Un pulverizador para la garganta que concede +3 a las tiradas de Cantar.
6	Espada familiar: Una tirada con éxito de Amor (familia) concede +1 a la habilidad de Espada y +1 al daño en combate.
7	Anillo de protección: Concede +1 a la armadura, pero también +3 a Egoísta.
8	Capa lujosa: Vale 2 £, concede +5 APA. Después de cada vez que la llevas, tira 1d20: 1-5 indica que queda inservible.
9	Anillo de plata de amor: Cuando se lleva puesto, este anillo concede +3 a la habilidad de Coquetear de un hombre y +6 a la de una mujer.
10	Physiologus: Un libro sobre animales. Requiere una tirada de Leer, pero cuando se consulta por la mañana antes de una cacería, concede +2 a la habilidad de Cazar del lector.
11	El libro de poesía del Troubadour: Requiere superar una tirada de Leer, luego concede +3 a Componer cuando se consulta.
12	La Anábasis: Un libro. Cuando se consulta la mañana antes de una batalla y se supera una tirada de Leer, concede al lector +3 a Batalla.
13	Yelmo fantástico: Otorga +2 a la armadura.
14	Anillo de castidad: Concede +3 a Casto.
15	Anillo de las bestias: Concede +3 a la armadura contra los ataques de animales.
16-17	Caballo de batalla andaluz.
18-19	Caballo de batalla y caballo de paseo camargue.
20	Destriero.

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

Antes del año 500, los guerreros occitanos son típicos soldados visigodos de caballería pesada que abren la batalla con una carga de lanza de caballería. Estos soldados son la élite social. Tras llegar a la edad adulta, los guerreros pasan por

unos ritos de iniciación y aceptación por parte de su señor de la guerra, hacen un juramento de lealtad y luego los sacerdotes los bendicen. Esto no les proporciona los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

El conocimiento de la caballería se expande rápidamente entre los pueblos visigodos y está aposentado hacia el año 500. La ceremonia de investidura es esencialmente la misma que se describe en **Pendragón**, página 42.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues $1d6 \times 50$ puntos de Gloria.

485. Alarico II, hijo del Rey Eurico, se convierte en rey de los visigodos.

500 (aproximadamente). La caballería se extiende por Occitania.

507. Batalla de Bouillé. Alarico es asesinado por el Rey Clodoveo de los frances. Francia es segura en todo su territorio septentrional.

Gesaleico, hijo de Alarico, es elegido rey.

508. Gesaleico, rey de los Visigodos, es expulsado de Occitania.

El rey de París reconoce al duque de Toulouse como su vasallo.

Otras regiones mantienen su independencia, como antes.

509. El duque de Toulouse se rebela. Después de esto los duques son semiindependientes y participan en las guerras civiles francesas.

530. Al lado, revueltas en las provincias de Aquitania.

Los cátaros se establecen en Occitania.

531. Invasión francesa. Provenza es un poder independiente.

540-550. Cruzada cátara. El Papa declara herejes a los cátaros y los reyes frances envían una cruzada contra ellos.

548-555. Languedoc es súbdita de Toulouse.

555. Se establece el reino de Arlet.

HUNOS

Los legendarios hunos son un grupo tribal que actualmente gobierna sobre muchos pueblos nómadas de la región. Estas estadísticas de los hunos se podrían usar para los magiares, ávaros, búlgaros, hunos y cualquier otro pueblo nómada del siglo VI que quieras incluir. Pero los hunos son los señores que están por encima de ellos. Ocupan las tierras que se encuentran al norte del Danubio y se adentran en las estepas. Las regiones de las muchas subtribus no están diferencias.

En la literatura, sir Urré es de Hungría, y por tanto, es uno de estos hunos.

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

La **Tierra de los Hunos** la forman las actuales Rumanía, Hungría, Eslovaquia, Moldavia y Ucrania occidental. Esto incluye las tierras de las tribus súbditas.

Etzelburg [Budapest] es la ciudad principal, la capital huna donde vive el rey. Sus mejores hombres y sus familias también viven aquí, así como los líderes de las tribus súbditas.

CULTURA

Imagen de sí mismos

«Somos el pueblo libre, vagamos por el mundo sin que las tierras o las posesiones nos retengan. Los espíritus vagan con nosotros bajo el amplio cielo abierto. Cogemos lo que queremos y se lo damos a quien deseamos honrar. La forma de impresionarnos es conquistarnos».

NOMBRES

Masculinos: Árpád, Álmos, Bulcsú, Fajsc, Jutas, Kurszán, Lehel, Liüntika, Scabolcs, Súr, Taksony, Tarhos, Üllő, Zolta.

Femenino: En las historias que hemos tenido a nuestro alcance no aparecen nombres nómadas de mujeres.

RELIGIÓN: ANIMISMO NÓMADA

Los animistas nómadas veneran a sus ancestros, espíritus del lugar y espíritus de la naturaleza. Son prácticos, realistas y nada sentimentales.

«El Sol brilla sobre nosotros. La Tierra nos alimenta. Nuestros Ancestros nos crearon y nos pusieron aquí y nosotros seguimos los caminos de nuestros ancestros. Hacer otra cosa sería una locura».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 57: SEÑOR FEUDAL DE LOS HUNOS

1d20	Señor
1-18	Jefe de tu clan
19	Señor de la guerra
20	El rey

GOBERNANTES CONTEMPORÁNEOS

Etzel, hijo de Botelungo, es el Alto Rey de los nómadas. Una vez que el rey Etzel es asesinado, deja de existir un alto rey. Sus hijos pelean entre ellos, las tribus que anteriormente estaban oprimidas luchan para saquear y obtener botín, pero nadie logra imponerse. Finalmente los búlgaros logran abrirse camino hasta la cima, solo para ser destruidos por los bizantinos en el 559.

ESTAMENTO DEL PADRE

Los hunos son «soldados de caballería ligera». Son arqueros montados y la escaramuza es su táctica preferida de lucha. Los hunos no se acercan a un enemigo a menos que esté de espaldas. Persiguen y esquivan, disparan flechas y se ríen de los hombres con sus enormes y pesados caballos de batalla.

EQUIPO

Armadura de cuero endurecido y yelmo abierto (8 puntos); espada, daga, escudo pequeño (4 puntos); arco compuesto y flechas (ver «Nuevas reglas»); 2 + 1d3 ponis de las estepas.

RASGOS Y PASIONES

HUNO (ANIMISTA NÓMADA)

Casto	6/14	Lujurioso
Clemente	7/13	<u>Cruel</u>
Confiado	5/15	Suspicaz
<u>Enérgico</u>	17/3	Perezoso
Espiritual	8/12	Terrenal
Frugal	7/13	<u>Sibarita</u>
Generoso	10/10	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
Indulgente	7/13	<u>Vengativo</u>
Justo	7/13	Arbitrario
Modesto	8/12	Orgulloso
<u>Prudente</u>	14/6	Temerario
Valiente	13/7	Cobarde

BONIFICACIÓN POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplica las siguientes bonificaciones:

Animista nómada: +2 Puntos de Golpe, +1 curación, +1 Daño.

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

Determinación aleatoria

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES

A LAS CARACTERÍSTICAS

Hunos: +5 CON, -2 TAM



HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

HABILIDADES INICIALES

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	0	2
Bailar	2	2
Cantar	2	2
Cazar	5	2
Cetrería	5	5
Componer	0	0
Coquetear	2	2
Cortesía	0	0
Cultura Feérica	5	8
Cultura Popular	0	2
Heráldica	0	0
Industria	-	8
Intriga	0	0
Juegos	2	2
Leer (latín)	0	0
Moda	-	2
Nadar	0	0
Navegación	0	0
Oratoria	2	2
Percepción	10	8
Primeros Auxilios	5	10
Quirurgia	-	9
Reconocer	6	6
Religión (animista nómada)	5	8
Romance	0	0
Tocar (tambor)	5	0
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Defensa en Poni	10	8
<i>Habilidades de combate</i>		
Arco Compuesto	10	5
Asedio	0	0
Batalla	5	0
Daga	6	10
Equitación	Usa Defensa en Poni	
Espada	10	3
Lanza de Caballería	4	0

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

HABILIDAD ESPECIALIZADA: DEFENSA EN PONI

La habilidad Defensa en Poni es la extraordinaria capacidad de maniobrar a lomos de un caballo y usar la montura de

formas especiales para defenderse. Esta habilidad solo puede usarse con un pony de las estepas. Defensa en Poni se usa para todo lo que se utiliza Equitación, además de como una maniobra en una resolución enfrentada en combate cuerpo a cuerpo o cuando se es el objetivo de proyectiles.

Un éxito crítico o un éxito indican que el jinete no recibe daño, aunque este tampoco es capaz de infligir ningún daño a su oponente. Un fallo o un empate indican que el caballo recibe el daño en lugar del jinete. Una pifia indica que el caballo tropieza, cae sobre el jinete y se hace daño a sí mismo y al jinete.

SUERTE Y GLORIA

TABLA 58: SUERTE HUNA

1d20	Resultado
1	Tesoro: 15 £ en botín.
2	Tesoro: 3d6 + 5 £ en botín.
3	Tesoro: 5d6 £ en botín.
4	Halcón de guerra: Requiere superar una tirada de Cetrería, tras lo cual el halcón hostigará a quien se encuentre en combate cuerpo a cuerpo con su dueño. Esto añade +2 a su habilidad de combate cuerpo a cuerpo. Después de cada batalla y cada invierno, tira 1d20: 1-3 indica que el pájaro huye o muere; 4-6 pone un huevo del que nace un polluelo como él.
5	Arco del Sol: Concede +2 a la habilidad de Arco.
6	Carcaj mágico: Sus flechas infligen +3 al daño. Después de tirar cada flecha, tira 1d20: 1-2 indica que no quedan más flechas.
7	Bendición del Sol: +3 a la habilidad de Arco.
8	Escudo de un viejo botín de guerra: Concede 8 puntos de armadura (en lugar de 6), pero -3 a Defensa en Poni.
9	Bendición del espíritu: Con un éxito en una tirada de Espiritual, concede +2 a cualquier habilidad. Sin embargo, si se falla la tirada de Espiritual, añade -5 a todas las tiradas de ese día.
10	Armadura que odia a las bestias: Da +3 a la armadura contra los ataques de animales.
11	Poción de luna: Un sorbo de este líquido concede 10 puntos de curación. Después de cada uso, tira 1d20: 1-5 indica que se ha acabado.
12-15	Poni de las estepas rápido: Velocidad 8, puede realizar Defensa en Poni.
16-17	Poni de las estepas veloz: Velocidad 9, puede realizar Defensa en Poni.
18	Caballo de batalla arábigo: Usa las estadísticas de caballo de batalla arábigo, no puede realizar Defensa en Poni.
19-20	Poni de las estepas grande: Usa estadísticas de caballo de batalla, puede realizar Defensa en Poni.

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA

Los hunos se convierten en guerreros después de traer la cabeza o la nariz de su primer enemigo abatido. Antes de ser aceptados en la banda de guerra de su jefe deben grabarse las marcas de su clan en el pecho, mediante cortes. Esto no proporciona los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

Después del 550, algunos hunos adoptan la caballería.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues $1d6 \times 50$ puntos de Gloria.

La experiencia previa de los hunos consiste en incursiones, incursiones y más incursiones contra sus vecinos. Ocasionalmente, acontecimientos a gran escala interrumpen este agradable estilo de vida.

- 504. Los gépidos son derrotados por Teoderico de Constantinopla y se trasladan el oeste.
- 524. Batalla de Kreimhild. El Rey Gunter muere a manos de su hermana (en Etzelburg).
- 525. El Rey Etzel muere a manos de una de sus esposas. Las antiguas tribus súbditas son independientes.
- 537. El rey gépido Cunimund gobierna en los alrededores de Belgrado y la ciudad de Sirmium.
- 546. Los gépidos son expulsados de sus hogares por Constantinopla y los lombardos.
- 552. Los gépidos son derrotados por los lombardos en la batalla de Asfeld. Desaparecen de la historia como pueblo.

ZAZAMANCOS

Zazamanca es el reino sarraceno del norte de África y Arabia. Incluye a los habitantes del desierto, las muchas ciudades estado que hay a lo largo del mediterráneo y el desierto del Sáhara. Sus gentes son educadas y tienen costumbres sofisticadas que el resto de pueblos continentales encuentran difíciles de entender.

Los sarracenos aparecen con frecuencia en la literatura artúrica. El individuo más famoso es sir Palomides, cuya épica historia amorosa culmina con su conversión al cristianismo. Su familia, amistosa en su mayoría, también está presente, pero casi todos los demás sarracenos son hostiles.

Estos sarracenos están adaptados del completamente ficticio reino de Zazamanca, que se nombra en la historia germana de *Parzival*.

INFORMACIÓN PERSONAL

LUGAR DE ORIGEN

Zazamanca es un gran imperio que comprende todo el norte de África. Su territorio está inspirado en las leyendas e ideas equivocadas de la Europa medieval, combinadas con una interpretación del guerrero oriental noble que sea divertida de jugar, pero no insultante.

Zazamanca controla las rutas comerciales del África subsahariana y de la lejana Arabia, y es famosa por sus gemas, perfumes, piedras preciosas y especias. Aunque solo de nombre, Zazamanca es súbdita del distante *baruch de Bagdad*, rey de los sarracenos.

Patelamunt es la gran capital, famosa por sus diecisésis puertas y sus muchos y magníficos jardines, regados por los varios pozos que hay dentro de sus murallas.

Los **bereberes** son el correoso pueblo que habita el desierto del África oriental. El caballo bereber es su raza local e incluso reciben su nombre de ellos. Los **vándalos** son los gobernantes de las ciudades estado de la costa, conquistadas y convertidas a las costumbres sarracenas. **Egipto**, un antiguo imperio, está gobernado por señores zazamancos. Los residentes árabes de la lejana **Arabia** son otro férreo pueblo del desierto.

Los numerosos pueblos súbditos de las ciudades costeras de África (grecos, romanos, germanos) no tienen guerreros o caballeros.

TABLA 59: LUGAR DE ORIGEN ZAZAMANCO

1d20	Lugar de origen
1-5	Bereberes
6-9	Vándalos
10-14	Egipto
15-18	Arabia
19-20	Patelamunt

CULTURA

Imagen de sí mismos

«Somos un pueblo sabio y poderoso. Hemos conquistado las fortalezas del antiguo imperio de Egipto y le hemos arrebatado el conocimiento que merece la pena añadirse al nuestro. Los extranjeros suelen ser nerviosos y propensos a la violencia, pero debajo de eso puede haber un amigo leal y fácil de tratar una vez superan sus prejuicios hacia los desconocidos».

NOMBRES

Masculinos: Agalofure, Estragot, Ferumbras, Laban, Lukafere, Mapyne.

Femeninos: Barrok, Fidessa, Floripas, Maragounde.

RELIGIÓN: SARRACENO

Los sarracenos son un pueblo pagano que venera una trinidad de deidades llamadas Mahounde, Tervagan y Apollin.

«Nuestros antiguos dioses nos han protegido a nosotros y a nuestras familias desde el amanecer de los días. Los veneraremos y honraremos mientras continúen haciéndolo».

TU SEÑOR

Determinación aleatoria:

TABLA 60: SEÑOR FEUDAL ZAZAMANCO

1d20	Señor
1-19	Cabeza de familia
20	La casa real

GOBERNANTES CONTEMPORÁNEOS

485-500 Rey Tolomeo, fundador de la dinastía.

500-515 Rey Ben Arab, yerno del Rey Tolomeo.

515-558 Reina Belakane, vasalla del baruch de Bagdad.

558-final Rey Feirefiz.



ESTAMENTO DEL PADRE

Todos los personajes jugadores son **aristócratas**, entrenados en las armas y en la cultura.

Faris

El soldado de caballería típico recibe el nombre de *faris*. Va armado con lanza de caballería, espada y arco, y lleva una cota de malla ligera.

EQUIPO

Cota de malla ligera y yelmo abierto (9 puntos); escudo pequeño (4 puntos); cimitarra (como espada); daga, arco compuesto y flechas (ver las reglas del arco compuesto en la página 120); caballo berebere, rocín y acémila.

Ten en cuenta que no se pretende que un ejército de *faris* se enzarce en un combate cuerpo a cuerpo, sino que se prefieren las tácticas de escaramuza de disparar flechas y huir.

RASGOS Y PASIONES

ZAZAMANCO (SARRACENO)

<u>Casto</u>	13/7	Lujurioso
<u>Clemente</u>	13/7	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	10/10	Perezoso
<u>Espiritual</u>	13/7	Terrenal
<u>Frugal</u>	15/5	Sibarita
Generoso	10/10	Egoísta
Honesto	10/10	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
<u>Justo</u>	13/7	Arbitrario
Modesto	10/10	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

BONIFICACIÓN POR RELIGIÓN

Si todos los rasgos subrayados tienen un valor de 16 o más, se aplican las siguientes bonificaciones:

Sarraceno: +3 Puntos de Golpe, +1 Daño.

RASGOS DIRIGIDOS

Confiado (sarracenos) +5

PASIONES INICIALES

Lealtad (señor) 2d6 + 5

Amor (familia) 2d6 + 5

Hospitalidad 2d6 + 5

Honor 2d6 + 5

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

A MEDIDA

Reparte 60 puntos entre las cinco características. Todos los valores deben estar entre 5 y 18.

DETERMINACIÓN ALEATORIA

Hombres: Tira 3d6 + 4 para TAM y 3d6 + 1 para el resto de características.

Mujeres: Tira 2d6 + 2 para TAM y FUE, 3d6 + 1 para DES y CON y 3d6 + 5 para APA.

MODIFICADORES CULTURALES A LAS CARACTERÍSTICAS

Moro: +2 DES, +1 CON

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE

Habilidad	Hombre	Mujer
Administración	3	2
Bailar	2	1
Cantar	5	6
Cazar	2	0
Cetrería	1	3
Componer	7	5
Coquetear	2	0
Cortesía	2	5
Cultura Feérica	2	2
Cultura Popular	2	2
Heráldica	0	0
Industria	-	8
Intriga	2	8
Juegos	1	2
Leer (árabe)	4	2
Moda	-	8
Nadar	0	0
Navegación	0	0
Oratoria	2	2
Percepción	2	4
Primeros Auxilios	Usa Medicina	
Quirurgia	Usa Medicina	
Reconocer	2	8
Religión (sarraceno)	2	6
Romance	5	2
Tocar (arpa)	2	5
Torneo	0	0
<i>Habilidad especializada</i>		
Medicina	10	15
<i>Habilidades de combate</i>		
Arco Compuesto	10	0
Asedio	5	0
Batalla	5	0
Daga	6	7
Equitación	8	5
Espada [cimitarra]	8	0
Lanza	2	0
Lanza de Caballería	2	0

HABILIDADES DE LUGAR DE ORIGEN

Berebere: +5 Cazar

Vándalo: +5 Juegos

Árabe: +5 Cetrería

Egipto: +5 Percepción

Patelamunt: +5 Cortesía

¡NO TE OLVIDES DE AÑADIR LAS OPCIONES INDIVIDUALES DE HABILIDAD!

Ver página 57.

HABILIDAD ESPECIALIZADA: MEDICINA

Medicina es la habilidad de saber cómo reconocer y tratar heridas y enfermedades. Se usa en lugar de Cirugía y Primeros Auxilios.

SUERTE Y GLORIA

TABLA 61: SUERTE ZAZAMANCA

1d20	Resultado
1	Dinero: 15 £ en moneda extranjera.
2	Dinero: 3d6 + 5 £ en moneda extranjera.
3	Dinero: 5d6 £ en moneda extranjera.
4	Botella de medicina verde: Verter el líquido en una herida concede 2 puntos de curación. Después de cada uso, tira 1d20: 1-2 indica que se acaba.
5	Botella de medicina roja: Verter el líquido en una herida concede 5 puntos de curación. Después de cada uso, tira 1d20: 1-5 indica que se acaba.
6	Botella de medicina azul: Verter el líquido en una herida concede 20 puntos de curación. Después de cada uso, tira 1d20: 1-10 indica que se acaba.
7	Cuchilla de afeitar afilada: Se utiliza para afeitar y recortar una barba. Si se saca éxito en una tirada de DES añade +2 a APA durante ese día.
8	Anillo contra las bestias: Concede +3 al combate contra cualquier animal.
9	Guepardo entrenado para cazar: +3 a Cazar (usa las estadísticas de pantera de la página 226 de Pendragón).
10	Cimitarra superafilada: Requiere superar una tirada de Religión (sarraceno) y concede +2 a la habilidad de Cimitarra.
11	Halcón del desierto: +3 a Cetrería.
12	Perfume seductor: Cuando una mujer o un hombre se lo pone, provoca -1d6 al rasgo de Casto del objetivo. Después de cada uso, tira 1d20: 1-2 indica que se ha acabado.
13	Aljaba de flechas de oro: Objeto fantástico cuyas flechas hacen +3 al daño. Después de tirar cada flecha, tira 1d20: 1-2 indica que no quedan más flechas. La aljaba vacía vale 3 £.
14-15	Camello (estadísticas en la página 122).
16-20	Caballo de batalla arábigo.

GLORIA

Gloria heredada: 6d6 + 150

Gloria adquirida: 1d6 × 150

SER NOMBRADO CABALLERO

TRADICIÓN GUERRERA ARISTOCRÁTICA

Los moros tienen una ceremonia de mayoría de edad que está marcada con la solemnidad y la celebración. El joven relata sus méritos, cuenta sus hazañas, realiza algunas acciones para demostrar su valor y se le da la bienvenida a la hermandad de los guerreros. Esto no proporciona los 1000 puntos de Gloria por ser nombrado caballero.

EXPERIENCIA PREVIA

Gloria: Recibes 50 puntos de Gloria por presenciar cualquier acontecimiento que no sea una batalla. Por cada batalla, consigues 1d6 × 50 puntos de Gloria.

485-500. El Rey Tolomeo, fundador de la dinastía, conquista Egipto.

500-515. El Rey Ben Arab, yerno del Rey Tolomeo, conquista a los vándalos.

515. Ben Arab es asesinado mientras estaba aliado con los vándalos contra los bereberes. Su joven esposa Belakane es nombrada reina.

520. Los bereberes se someten a la Reina Belakane.

530 (aproximadamente). La invasión bizantina es derrotada. Está bien documentado que las inclemencias del desierto de Zazamanca influyeron en gran parte. Los bizantinos nunca vuelven a intentarlo.

540 (aproximadamente). «La Gloria de Patelamunt». Patelamunt alcanza su máximo esplendor al servir como centro de comercio entre Asia, el África mediterránea y Arabia.

532. El padre de sir Perceval (de la Búsqueda del Grial), engendra un hijo con la Reina Belakane.

558. La Reina Belakane muere. Su hijo, Feirefiz, la sucede como nuevo rey.

HIJOS DE LAS HADAS

Quizás los personajes de **Pendragón** más difíciles de interpretar para los jugadores son los hijos de humanos y hadas. A lo largo del juego (pero no como un primer personaje), es posible que un personaje sea el hijo de una madre o un padre feéricos. En tal caso, se pueden aplicar algunas reglas especiales. Estas reglas asumen que el caballero se ha criado en la sociedad humana y que es humano en todos los sentidos, salvo por su ancestro. En consecuencia, la mayoría de

esta creación de personajes es igual que la del lugar de origen donde se crio.

DATOS PERSONALES

Lugar de origen, cultura, religión, estamento del padre y equipo determinados por la cultura del progenitor humano.

NOMBRES

En la historia, aparecen los nombres de algunos hijos de humanos y hadas.

Masculinos: Addanz, Brikus, Gandin, Kingrisin, La-zaliez, Liahturteltart, Pansamurs, Vergulaht.

Femeninos: Antikonie, Beaflurs, Flurdamurs, Terde-laschoye.

RASGOS Y PASIONES

El comportamiento corre por las venas. Los rasgos iniciales serán los números que se dan aquí (que son los mismos que los de los paganos britanos), independientemente de que la religión verdadera del personaje sea cristiana (o, de hecho, cualquier religión). No obstante, subraya los rasgos de la religión en la que nació.

Casto	7/13	Lujurioso*
Clemente	10/10	Cruel
Confiado	10/10	Suspicaz
Enérgico	13/7	Perezoso
Espiritual	10/10	Terrenal
Frugal	10/10	Sibarita
Generoso	13/7	Egoísta
Honesto	13/7	Falso
Indulgente	10/10	Vengativo
Justo	10/10	Arbitrario
Modesto	7/13	Orgulloso
Prudente	10/10	Temerario
Valiente	15/5	Cobarde

*Ver los modificadores de la Fase de Invierno a este rasgo, en la página siguiente.

RASGO DIRIGIDO

Consigues un rasgo dirigido de Confiado (seres feéricos) +10. Se aplica tanto a la Corte Luminosa como a la Corte Oscura.

PASIONES

Igual que su sociedad.

CARACTERÍSTICAS Y ESTADÍSTICAS

Los hijos de las hadas son muy hermosos, salubres y ágiles, pero flacos. Calcula las estadísticas con los métodos normales y luego aplica estos modificadores:

-4 a TAM, -4 a FUE, +4 a DES, +4 a CON y +6 a APA.

HABILIDADES

El conocimiento de lo feérico les llega de una forma natural. Tienen las habilidades normales de la cultura humana en la que se criaron y suman +10 a Cultura Feérica.

OTRAS CONSIDERACIONES

DE LA SANGRE

Penalización de la campana de iglesia: El sonido de las campanas de iglesia es una molestia constante. Cuando las campanas están tocando, el caballero tiene un -5 a todas las habilidades y habilidades de combate. Durante una aventura, tira 1d6 para ver si suenan las campanas de iglesia:

- En un escenario urbano: 5-6
- En un escenario rural: 6
- En la naturaleza: Ninguno.

Normalmente las campanas suenan durante 1d3 rondas.

***Fase de verano:** Los hijos de las hadas están sujetos a la lujuria natural de la estación cálida, que empieza en Beltaine (1 de mayo), por lo que reciben +1d6 a su rasgo Lujurioso y la disminución correspondiente de su Castidad durante cada encuentro en esa estación. Tira cada evento por separado.

Envejecimiento: Envejecen más despacio que los humanos puros. Empiezan a hacer tiradas de envejecimiento con 45 años.

Inmunidad a pasión: Son inmunes a la pasión Encantado (ver La Gran Campaña de Pendragón, página 417).

EL LINAJE FEÉRICO DEL REY ARTURO

Los hijos de las hadas aparecen con mucha frecuencia en la historia germana de *Parzival*, donde sirven como escuderos a los caballeros y pajés de las reinas humanas. Sin embargo, algunos de ellos pertenecen sin duda a una nobleza más alta. ¡En esa historia el Rey Arturo tiene sangre feérica!

Su bisabuelo, Mazadan, fue seducido por su bisabuela, Terdelaschoye, que era un hada del reino feérico del monte Feimurgan.



Parte Tres

Nuevas reglas y aclaraciones



A continuación te damos varias reglas nuevas, incluyendo pasiones y rasgos dirigidos nuevos, habilidades especializadas, caballos y un par de ajustes mínimos al combate.

NUEVOS RASGOS DIRIGIDOS

Los tres rasgos dirigidos nuevos se describen aquí.

ÉLAN

Élan es la capacidad de realizar algún comportamiento con una floritura y un estallido de orgullo típico de los frances. Este modificador permite añadir +5 a los rasgos de Sibarita, Lujurioso, Vengativo, Orgulloso, Terrenal, Temerario y Valiente antes de tirarlos. Sin embargo, cuando se utiliza Élan, el usuario también recibe automáticamente una marca de Orgulloso. Además, si uno de los rasgos que utiliza resulta en un fallo total o en un éxito parcial, el caballero se queda Melancólico. Esta melancolía se desvanece después de una noche de buen sueño (ver **Pendragón**, página 91, para más detalles sobre la melancolía).

Élan es la especialidad cultural de los frances.

GASTRONOMÍA

Gastronomía, o la apreciación de la buena comida, es un rasgo dirigido que se puede añadir a Frugal o Sibarita, como desee el jugador. El valor inicial de este rasgo dirigido es 5.

Gastronomía es la especialidad cultural de los hispanos.

ENOLOGÍA

Enología, o la apreciación del vino, es un rasgo dirigido que se puede añadir a Frugal o Sibarita, como desee el jugador. El valor inicial de este rasgo dirigido es 5.

Enología es la especialidad cultural de los occitanos.

NUEVAS PASIONES

Aquí introducimos tres pasiones nuevas. Una de ellas es propia de los germanos.

PREOCUPACIÓN (MIS SIERVOS)

Un noble consigue esta pasión cuando recibe un señorío, o alguna otra propiedad de tierras donde vivan los siervos. Es responsable de su seguridad y bienestar. Se usa cuando surge un conflicto sobre ayudar a los siervos de uno frente a los de otro. Para más información, consulta el suplemento *Manual del señorío* (*The Book of the Manor*).

LEALTAD (VASALLOS)

Los nobles reciben esta pasión cuando tienen sus propios vasallos nobles (esto es, cuando pasan a ser abanderados o un rango superior). Cuando surge un conflicto sobre ayudar a los vasallos de uno frente a los de otro, se usa esta pasión.

RECHTSCHAFFENHEIT

Rechtschaffenheit («honradez», se pronuncia más o menos *reigchafgnait*) es una pasión especial para los pueblos germanos. Tiene un valor inicial de 4d6 + 1. Esta pasión especial se puede usar, a discreción del jugador, en lugar de Valiente u Orgulloso. Es importante indicar que si los rasgos de Valiente u Orgulloso se vieran afectados de manera negativa por un modificador, Rechtschaffenheit no lo haría. Por ejemplo, un grifo impone un modificador de -5 a Valiente, pero no a Rechtschaffenheit.

TUS MEJORES ROPAS

La mayoría de la gente del estamento caballeresco tiene su ropa de todos los días (la que lleva a diario, o para los hombres, lo que llevan debajo de la armadura), más una ropa más elegante que visten en la corte. Se calcula que tienen un valor aproximado de 1 £ y están incluidas en los costes habituales de ser un caballero. Por tanto, la ropa de los caballeros y de sus esposas cuesta 1 £ para el trabajo normal de la corte. Esta ropa de «todos los días» es de buen material y está bien hecha.

Los nobles también tienen ropa para las ocasiones especiales. Estas son las ropas buenas. Normalmente se guardan a salvo en un arcón para preservarlas del uso continuo, se revisan en busca de polillas, se cosen cuando los botones se sueltan, etcétera. Aunque esto evita el desgaste de la ropa, no impide (evidentemente) que pase de moda en algún momento.

La mayoría de la gente lleva sus ropas buenas a la corte y los cortesanos las llevan todo el tiempo. La ropa se desgasta y pierde la mitad de su valor cada año por el uso normal. Resulta útil anotar en algún lugar su valor original antes de que empiece a desgastarse. El impacto es diferente si dices: «Lleva ropa de 1 libra» que si dices: «Lleva ropa que vale 1 libra, pero puedes ver los restos de lo que una vez fue un glorioso atuendo de 20 libras».

MODIFICADORES A LAS CARACTERÍSTICAS

ROPA Y APA

La ropa elegante añade APA. Básicamente, cada libra que supera el valor normal añade +1 a APA mientras se lleve puesta esa prenda. El valor de la ropa normal de un caballero es 1 £, de modo que si lleva ropajes por valor de 3 £, gana +2 a APA. Un abanderado es un caballero rico, así que cada libra por encima del valor de 2 £ requerido de su ropa normal añade +1 APA, y así sucesivamente.

La ropa que se lleva todo el tiempo pierde la mitad de su valor cada año. A pesar de que el mantenimiento anual de un caballero y su familia incluye reparaciones y demás, mantener las ropas adecuadas a su rango no cubre el coste de reparar ropa más elegante. El uso ocasional no las desgasta, por lo que la mayoría de los caballeros y las damas guardan sus mejores ropas protegidas en un baúl y solo se las ponen para las ocasiones especiales. Esto evita el desgaste por el uso natural que conduce a la pérdida de su valor. La gente que está en la corte todos los días sí lleva sus mejores ropas todo el tiempo y se desgastan. Las joyas también añaden APA cuando se llevan puestas y, por supuesto, no se deterioran con el tiempo.

HABILIDADES Y HABILIDADES DE COMBATE NUEVAS

ACECHAR (PICTOS)

Acechar es la capacidad de desenvolverse bien en las tierras salvajes, donde la gente caza, pesca y en general cumple con su función dentro de la Naturaleza de un modo que otros pueblos olvidaron hace mucho. Por ello aprenden a «actuar como los animales» sin ninguna vergüenza.

Acechar se usa en lugar de Perspicacia y Cazar. También se usa cuando el personaje desea esconderse en el exterior (aunque la armadura impone un modificador de -1 por cada punto de protección; una armadura de cuero de 8 puntos, por ejemplo, impone un modificador de -8).

Acechar es la habilidad especializada cultural de los personajes pictos.

ARCO COMPUESTO

(HUNOS, BIZANTINOS, MOROS)

El arco compuesto es superior al arco de madera normal. Está recubierto y hecho con capas de cuernos y tendones. Los usan las gentes del este (bizantinos y moros) y requiere tal práctica que ni siquiera un habilidoso arquero occidental podría usarlo sin antes entrenarse en su uso.

Un arco compuesto infinge $3d6 + 8$ puntos de daño, independientemente del valor de daño del usuario. Es un arma de dos manos, así que no se puede usar escudo mientras se dispara. El alcance normal del arco es 60 yardas, su alcance máximo es 180 yardas. Los modificadores se deben aplicar a los disparos de alcance medio o largo, a objetos pequeños o a cubierto, etcétera.

Una pifia indica que el arma tiene una cuerda rota o aún peor, que se ha partido.

ARMA A DOS MANOS (SAJONES BRITANOS)

El personaje puede usar esta habilidad en lugar de Mando-ble, Gran Hacha y Gran Maza (nueva arma). No se aplica a Lanza Larga, Lanza de Caballería Larga, Alabarda y Mangual de guerra. Los sajones también pueden usarla montados sobre un caballo, negando por tanto la regla estándar de Pendragón (página 148).

Arma a Dos Manos es la habilidad especializada cultural de los personajes sajones.

DEFENSA EN PONI (HUNOS)

La habilidad Defensa en Poni es la habilidad especializada única de los hunos. Representa su sorprendente capacidad para maniobrar a lomos de un caballo y usar su montura de una manera especial en la defensa. Un huno debe tener un pony de las estepas para hacerlo: se trata de una raza concreta cuyos ejemplares son rigurosamente seleccionados y entrenados desde su nacimiento. Defensa en Poni se usa para todo lo que se utiliza Equitación y además es una habilidad de combate defensiva. Un huno que tenga esta habilidad puede usarla en una tirada enfrentada en combate cuerpo a cuerpo o cuando sea el objetivo de proyectiles. En tales circunstancias, un éxito crítico o un éxito indica que el huno no recibe daño, aunque tampoco es capaz de infiligrar ningún daño a su oponente. Un fallo o un empate indica que el caballo recibe daño en lugar del jinete. Una pifia indica que el caballo se tropieza y cae sobre el jinete, y se infilige el daño a sí mismo y al jinete.

Asegúrate de tener en cuenta los modificadores de caballo herido (página 123) y recuerda que todos los hunos que se encuentran en Britania tienen un número de caballos de este tipo muy limitado como para sacrificarlos de este modo.

ARCOS DE UN VISTAZO

Aquí puedes comparar los tres tipos de arco disponibles en Pendragón.

Arma	Primer periodo disponible	Daño	Alcance		
			Corto*	Medio**	Largo***
Arco común	Rey Uther	$3d6$	1-50	51-100	101-150
Arco compuesto	Romance	$3d6 + 8$	1-60	61-120	121-180
Arco largo	Torneos	$4d6 + 10$	1-100	101-200	201-300

* Sin penalización. Las condiciones de viento y visibilidad pueden imponer penalizaciones a discreción del director de juego.

** Modificador de -5. El viento y la visibilidad pueden aumentar esta penalización.

*** Modificador de -10. El viento y la falta de visibilidad deberían aumentar bastante esta penalización, o incluso hacer que el disparo resulte imposible.

Defensa en Poni es la habilidad especializada cultural de los personajes hunos.

ENCANTO NÓRDICO (MUJERES SAJONAS)

Las mujeres sajonas consiguen la habilidad especializada Encanto Nórdico (los hombres tienen la habilidad Arma a Dos Manos). Hay algo en su constitución, sus ojos azules y sus cabellos rubios, que hace que los hombres sean un poco más... fáciles.

Encanto Nórdico se usa en lugar de Coquetear e Intriga.

GRAN MAZA

Es una maza de dos manos. Es un arma que no se puede usar con un escudo. Infinge +1d6 puntos de daño adicionales contra cota de malla. Una pifia indica que el arma se rompe.

LABORES FEMENINAS (MUJERES BRITANAS)

Labores Femeninas es la habilidad especializada para las mujeres britanas (los hombres tienen Pericia con Lanza). La habilidad de Labores Femeninas se usa en lugar de Industria y Administración.

LANZA LARGA (BIZANTINOS)

La lanza larga es el famoso *kontos* bizantino. Es una lanza de caballería de dos manos, que se usa sin escudo y que es más larga que una lanza de caballería normal. Los soldados de la caballería bizantina que tienen Lanza Larga reciben +1d6 al daño cuando ganan una resolución de combate. Por todo lo demás, se trata como una lanza de caballería/lanza normal.

LEYES (ROMANOS)

La habilidad de Leyes se puede usar para defenderse a uno mismo en cualquier sistema social. Al citar leyes verdaderas, los oyentes de *cualquier* estamento social entienden las ramificaciones legales de sus acciones. Se utiliza en lugar de Cortesía (las «leyes de la corte»), Cultura Popular (las normas tácitas del pueblo) e Intriga (las tradiciones sociales). Los personajes que tengan esta habilidad pueden «salirse con la suya», porque han aprendido cómo hacerlo sacándole partido a su posición social.

Leyes es la habilidad especializada cultural de los romanos.

MANIPULAR (ITALIANOS)

Manipular es una habilidad que se utiliza para aprovecharse de la gente mediante una sutil habilidad verbal y agudeza social. Reemplaza la habilidad de Intriga y los rasgos Honesto y Falso, cuando así lo deseé el usuario. Un personaje puede tener un valor bajo en Falso, pero ser un manipulador habilidoso.

Manipular es la habilidad especializada cultural de los personajes italianos.

MARINERO (DANESES)

Marinero lo usa un capitán de un barco o el líder de una flota cuando determina lo bien que aguantan las embarcaciones una tormenta o una maniobra en batalla. También se usa en las tiradas de Navegación.

Marinero es la habilidad especializada cultural de los personajes daneses. También es una nueva habilidad para los almirantes y los almirantes adjuntos feudales, y los nobles de las repúblicas marítimas.

MEDICINA (ZAZAMANCOS)

Medicina es la habilidad de saber cómo reconocer las heridas y la enfermedad. Se usa en lugar de Quirurgia y Primeros Auxilios.

Medicina es la habilidad especializada cultural de los personajes zazamancos (esto es, sarracenos).

MÚSICA (IRLANDESES)

Música es una habilidad que reconoce una capacidad innata de crear armonía y melodía. Se usa en lugar de Componer, Cantar y Tocar (instrumento).

Música es la habilidad especializada cultural de los personajes irlandeses.

PERICIA CON LANZA (HOMBRES BRITANOS)

Un personaje con esta habilidad puede usar cualquier lanza o arma similar a una lanza igual de bien, ya esté montado a caballo o a pie. Específicamente, esta habilidad se usa en lugar de Lanza de Caballería, Lanza y Lanza Larga.

Pericia con Lanza es la habilidad especializada cultural de los personajes britanos.

SEDUCCIÓN (AQUITANOS)

Seducción es el conocimiento de las habilidades de Venus o del amor. Se usa en lugar de Coquetear y Romance.

Seducción es la habilidad especializada cultural de los personajes aquitanos.

TÁCTICAS (BIZANTINOS)

Tácticas es la habilidad de saber, a gran escala, qué hacer en tiempos de guerra. Se usa en lugar de Batalla y Asedio.

Tácticas es la habilidad especializada cultural de los personajes bizantinos.

CABALLOS

Los textos y las descripciones de este libro mencionan varias veces caballos que no se encuentran en el libro básico. A continuación te damos sus detalles, junto con los del resto de caballos estándares.

Ten en cuenta que estos «tipos» generalmente reflejan diferencias de tamaño natural y entrenamiento, no razas de verdad, aunque hay excepciones.

ESTADÍSTICAS DE CABALLOS (POR TIPOS)

Tipo	Daño	Velocidad	Armadura	TAM	DES	FUE	CON	Puntos de Golpe	Combate †	Disponible por primera vez
Acémila	3d6	5	3	22	12	15	16	38	No	Siempre
Caballo de batalla	6d6	8	5	34	17	30	12	46	Sí	Siempre
Caballo de batalla andaluz*	7d6	8	5	36	17	32	12	48	Sí	535 (importado)
Caballo de batalla bárbaro	6d6	8	5	36	17	28	16	52	Sí	535 (importado)
Caballo de paseo camargue	3d6	7	3	26	12	18	10	36	No	Periodo de Conquista (importado)
Caballo de tiro	2d6	4	3	15	10	15	10	25	No	Siempre
Camello	6d6	6	5	55	17	20	12	48	Sí	Solo sarracenos
Corcel	4d6	9	5	30	25	24	15	45	Sí	Siempre
Corcel árabe	5d6	10	4	30	28	24	18	48	Sí	Periodo de Torneos
Corcel valenciano	Igual que el corcel normal, pero más eficiente en terreno con colinas.							Sí	530 (importado)	
Destrero*	8d6	7	5	42	10	38	10	54	Sí	540 (importado)
Frisón*	9d6	7	5	44	10	38	10	54	Sí	545 (importado)
Gran destrero*	10d6	7	5	45	10	40	11	56	Sí	555 (importado)
Palafrén	3d6	6	3	26	10	16	8	34	No	Siempre
Poni de guerra	5d6	6	4	26	12	20	14	40	Sí	Siempre
Poni de las estepas	5d6	7	4	24	18	20	10	35	Sí	Solo hunos
Poni de las Shetlands	2d6	4	3	18	10	15	14	32	No	530 (importado)
Rocín	4d6	6	4	26	10	18	14	40	Sí	Siempre

†Un «Sí» no significa que tales caballos estén entrenados para el combate, sino que se pueden entrenar para el combate.

*Puede llevar armadura de caballo (coraza, barda, etcétera). Ver **Pendragón**, página 210.

LISTA DE PRECIOS DE CABALLO (POR TIPO)

Tipo	Primeros períodos		Últimos períodos	
	Campo	Ciudad	Campo	Ciudad
Acémila	100 d.	80 d.	100 d.	80 d.
Caballo de batalla	20 £	20 £	12 £	10 £
Caballo de batalla andaluz	-	-	-	20 £
Caballo de batalla bárbaro	-	-	-	16 £
Caballo de paseo camargue	-	-	-	10 £
Caballo de tiro	80 d.	60 d.	80 d.	60 d.
Corcel	10 £	8 £	5 £	4 £
Corcel árabe	-	-	-	28 £
Destrero	-	-	-	32 £
Frisón	-	-	-	40 £
Gran destrero	-	-	-	50 £
Palafrén	5 £	4 £	5 £	4 £
Poni de guerra	15 £	15 £	10 £	8 £
Poni de las Shetlands	-	-	2 £	2 £
Rocín	1 £	200 d.	1 £	200 d.

CABALLOS HERIDOS

EN COMBATE

Los jinetes que se encuentren sobre caballos heridos deben hacer una tirada de Equitación cada ronda de acción. Si tienen éxito, pueden realizar otra acción, como luchar en combate cuerpo a cuerpo, intentar escapar, etcétera. Si fallan, dedican la ronda a intentar controlar al caballo en pánico.

El daño recibido por el caballo otorga una penalización a la habilidad de Equitación del jinete igual a -1 por cada punto de daño. Por tanto, un caballo con 5 PG de daño, otorga -5 a Equitación.

SOBREVIVIR EN INVIERNO

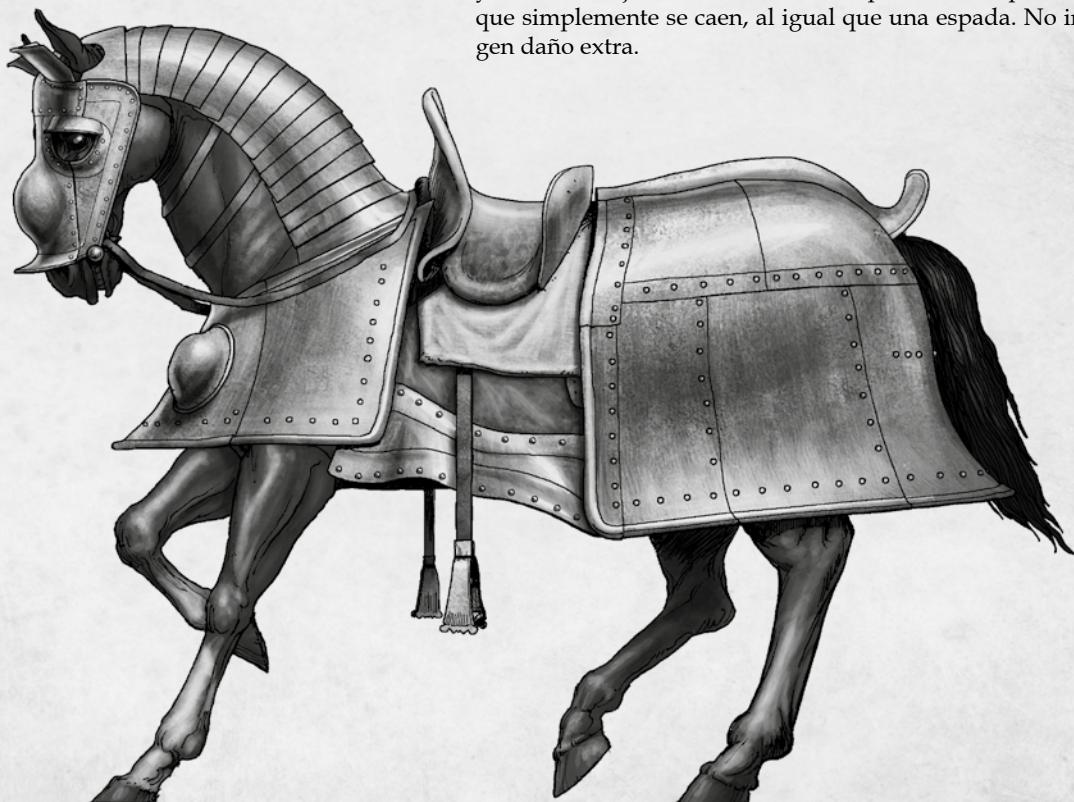
Los caballos que están heridos tienen una penalización a su posibilidad de sobrevivir durante el invierno. Por cada 5 puntos de daño sufridos, incluso si se curan, se añade 1 punto a la oportunidad de sucumbir durante la estación. Por tanto, un caballo que ha sufrido 10 puntos de daño muere con un resultado de 1-4 en 1d20, en lugar del 1-2 normal. Este modificador es acumulable y afecta a todos los años subsecuentes.

CAMELLOS

Estos camellos en realidad son dromedarios (una joroba). Los camellos son mucho más altos que los caballos y un guerrero que luche a lomos de este animal consigue una bonificación de +5 contra los enemigos montados a caballo, debido a la ventaja de altura.

Por otro lado, cada invierno que un camello pasa en Britannia o en Europa al norte del Mediterráneo, el dueño debe realizar una tirada de supervivencia del camello, donde 1-7 indica que la criatura del desierto ha muerto debido al frío.

Las estadísticas del camello se incluyen en la tabla de Estadísticas de Caballos (página 122).



AJUSTES AL COMBATE

Esta sección revisa dos reglas de combate existentes.

ESCUDO CONTRA HACHA

Las hachas y las grandes hachas pueden golpear a escudos y a través de escudos con un gran impacto. Cuando un defensor es golpeado por un hacha pero puede usar su escudo, este bloquea solo 1d6 de daño. Así mismo, si el escudo ofrece 1 punto de protección, se rompe y por tanto queda inservible.

Esta regla sustituye a las reglas para hacha y gran hacha que aparecen en la página 111 de *Pendragón*. Por ello, las hachas ya no infligen +1d6 puntos de daño contra los oponentes que utilizan escudos, sino que los escudos ofrecen menos protección contra las hachas.

OTRA ARMA CONTRA BONIFICACIONES POR ARMADURA

Cuando un caballero que lleva una cota de malla o una cota de malla reforzada es golpeado por una maza, o cuando lleva una armadura de placas y es golpeado por un martillo, deja que la bonificación por daño del arma sea la misma. Aunque sería similar a la regla de escudo de reducir armadura, el resultado es el mismo y es más fácil para el atacante tirar el dado extra que para el atacante tirar un dado y restarlo.

ARMAS DE HIERRO SÓLIDAS

Cada campaña parece tener un jugador que quiere que su herrero le haga una versión de hierro o de acero de su arma favorita para evitar romperla contra una espada. Tales armas nunca aparecen en la historia. Sin embargo, el director de juego puede permitirle al jugador que haga una si insiste. Estas armas cuestan el triple de lo normal y, cuando se usan, imponen una penalización de -10 debido a su peso excesivo y difícil manejo; a cambio no se rompen con una pifia, sino que simplemente se caen, al igual que una espada. No inflingen daño extra.

Apéndice

FECHAS DE LA CABALLERÍA CONCELENTEAL

462-479. Aurelio Ambrosio establece las prácticas clave que componen la base del caballero (caballo, lanzas, honor, sistema de señoríos, etcétera). La institución se propaga rápidamente por Britania.

475. Aquitania, un socio comercial cercano y que transporta los caballos hasta Britania, aprende de la caballería antes de que empiece el juego.

500. Iberia y Occitania, ambos visigodos como Aquitania, la aprenden de sus parientes.

520. Francia e Italia, vecinos de los visigodos, la aprenden observando a sus enemigos.

530. Los siguientes son los germanos, que la copian de los francos.

535. Dinamarca la aprende tras observar a los germanos.

550. Los hunos la aprenden de los germanos.

Tanto los bizantinos como los moros tienen sus propias instituciones guerreras formales y no adoptan la caballería.

FUENTES ADICIONALES

En varios de los suplementos de **Pendragón** se da más información sobre las regiones que mencionamos a lo largo de **Manual de damas y caballeros**. Cada uno de ellos contiene detalles sobre el escenario (reinos, áreas, lugares de interés), gentes (reyes, héroes) y aventuras locales.

- *Más allá del muro (Beyond the Wall)* para información sobre la Tierra de los Pictos.
- *Costa pagana (Pagan Shore)* para información sobre Irlanda.
- *El Bosque Peligroso (Perilous Forest)* para información sobre Cumbria.
- *Las Montañas Salvajes (Savage Mountains)* para información sobre Cambria.
- *¡Sajones! (Saxons!)* para información sobre los pueblos del sureste, especialmente antes de Arturo.
- *Sangre y lujuria (Blood and Lust)* para información sobre Anglia.
- *Tierra de gigantes (Land of Giants)* para información sobre Escandinavia.

Ten en cuenta que cuando la información de estos suplementos antiguos entra en conflicto con la de la quinta edición de **Pendragón**, la versión actual sustituye a la antigua (a menos que el director de juego prefiera la versión antigua. Después de todo, ¡es vuestra campaña!).

LECTURAS SUGERIDAS

Toda la información de este manual está sacada del *Parzival* de Wolfram von Eschenbach (yo utilicé la edición de 1984 de Penguin Books) y de un estudio sobre el mismo de Jolyon Timothy Hughes («On the Literary and Social Significance of Wolfram von Eschenbach's Criticism of Minnediest in His Narrative Works»).

**¡Venid a mí,
caballeros del mundo!**

Manual de damas y caballeros es un sistema de creación de personajes avanzado para **Pendragón**. Con este libro puedes crear damas y caballeros de cualquier lugar y época del legendario mundo artúrico, provenientes de cualquier rincón de Britania o de alguno de los nueve pueblos continentales incluidos.

Aquí encontrarás más de cien lugares de origen, detalles de multitud de reinos, condados y tribus, así como quince culturas, doce religiones y tres tipos de gobierno, combinados para crear una variedad de personajes que anteriormente no estaban disponibles en **Pendragón**.

Por último, también se incluyen nuevas reglas, rasgos dirigidos, pasiones y habilidades estándares y de combate, como Acechar o Arco Compuesto. Y lo más importante, nuevas hojas de personaje.

Manual de **Damas y Caballeros**



NOCTURNAL

NOSOLOROL

www.nosolorol.com