



GUÍA DEL CREADOR de héroes



Ryan Dancey, David Noonan
y John D. Rateliff

GUÍA DEL CREADOR DE HÉROES

Créditos

Diseñadores: **RYAN S. DANCEY, DAVID NOONAN,**
JOHN D. RATELIFF
Editor: **DAVID NOONAN**
Director creativo: **ED STARK**
Director artístico: **DAWN MURIN**
Ilustración de portada: **BROM**
Ilustraciones interiores: **DENNIS CRAMER**
Tipografía: **VICTORIA L. AUSLAND**
Diseño gráfico: **SHERRY FLOYD, SEAN GLENN**
Jefe de proyecto: **JOSH FISCHER**
Jefe de producción: **CHAS DeLONG**
Dedicatoria: ¡TODOS PARA UNO Y UNO PARA TODOS!

Dirección de la serie en español: **JOAQUIM DORCA**
Traducción: **ANGEL FERNÁNDEZ**
Maquetación: **XAVI GARRICA**
Coordinación editorial: **FARSA'S WAGON**

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS® creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson, y el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Índice general

Introducción.....	2	Seleccionar un alineamiento	48
Tirar las puntuaciones de característica	4	Planificar un futuro.....	52
Elegir una raza y una clase.....	7	Apéndice: La regla de los nombres	61
Crear una historia personal	37		

EE.UU., CANADÁ,
ASIA, PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica



Devir Iberia, S.L.
Rambla Catalunya, 117, Pral. 2.
08008 Barcelona
España

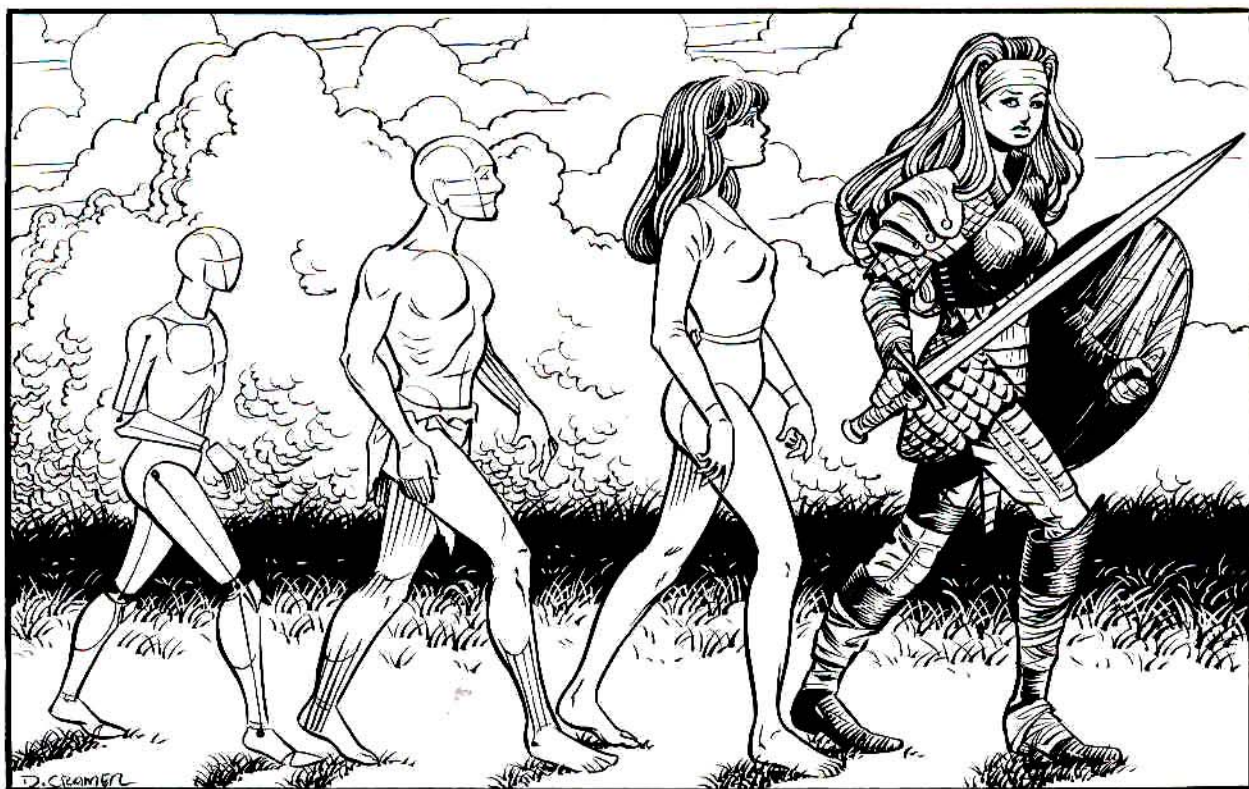
DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Cualquier semejanza con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales son pura coincidencia.
©2000, 2001 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos.

DD1006

Título original: *Hero Builder's Guidebook*
Impreso por: Gráficas 94
Depósito legal: B. 42075-01
ISBN: 84-95712-06-7



Impreso en España - Printed in Spain



Crear un personaje de DUNGEONS & DRAGONS® es un proceso evolutivo.

INTRODUCCIÓN

D&D® es un juego que va de héroes. Con la imaginación, la narración y el compañerismo, puedes experimentar lo que significa ser un héroe. Una de las partes más excitantes y satisfactorias del juego es escuchar la discreta voz del héroe que llevas dentro, permitiendo que alguna porción de tu propio potencial especial salga a la superficie y se exteriorice.

Tu personaje es algo más que una colección de estadísticas, números aleatorios, y listas de equipo. Es un espejo que puede revelar al gran tipo que hay en tu interior. No te conformes simplemente con copiar una imagen de una película o un libro. No te sientas obligado a seguir el fácil formulario de héroes que se encuentra en docenas de novelas y de un sinnúmero de películas viejas. Dale a tu personaje una parte de tu propio potencial heroico. La recompensa, por supuesto, hará que el esfuerzo valga la pena.

CONTENIDO

La *Guía del Creador de Héroes* proporciona algunos pasos suplementarios aplicables a cada paso del proceso de generación del personaje. En resumidas cuentas, desarrollarás cualquier cosa que le haya sucedido a tu personaje antes de su primera aventura. Tendrás un mejor apoyo para tu visión del mundo, y para lo que el mundo piensa de ti. Y sabrás hacia qué objetivos te diriges.

Empezaremos por donde tradicionalmente empiezan todos los personajes de D&D: con seis números entre 3 y 18 escritos en un trozo de papel. El capítulo *Tirar las puntuaciones de característica* te ayudará a realizar las elecciones más difíciles. Aprenderás qué ventajas tiene conseguir un 18, qué hacer si tienes unas puntuaciones inusualmente bajas, y sugerencias sobre cómo jugar un personaje cuyas características son muy diferentes a las tuyas.

En medio del proceso de generación del personaje se encuentra el capítulo *Elegir una raza y una clase*. Después de todo, cuando le preguntas a la mayoría de gente sobre qué tipo de personaje de D&D tiene, contestan "Soy un elfo ladrón" o "Soy un humano bárbaro". Este capítulo comenta cada una de las combinaciones de raza/clase disponibles para personajes de nivel 1, proporcionando indicaciones para maximizar el potencial de tu personaje, indicaciones para interpretarlo, y algunas variantes poco habituales para cada raza y clase.

El capítulo *Crear una historia personal* profundiza en el pasado antes de que tu personaje se dedicara a correr aventuras. Decidirás cómo es tu familia, dónde creciste, y qué amigos y enemigos has hecho a lo largo de tu vida. Más de dos docenas de tablas te guiarán a través de la infancia y adolescencia de tu personaje, y tú podrás elegir entre los resultados o dejar que los dados decidan.

El alineamiento de tu personaje sirve como brújula moral y ética, y el capítulo *Seleccionar un alineamiento* te ayuda a entender hacia dónde señala la aguja. Hay una encuesta que puedes utilizar para ayudarte a decidir el alineamiento que te

conviene, y sugerencias para encajar tu alineamiento con la personalidad de tu personaje, y que siga siendo divertido.

Terminaremos nuestro recorrido a través de la creación del personaje echándole un vistazo al futuro en el capítulo *Planificar un futuro*. Al fin y al cabo, las habilidades y dotes que elijas como personaje de nivel 1 se convertirán en los cimientos para tus elecciones posteriores. Este capítulo, como si fuera un asesor de espada y brujería, te encara en la dirección apropiada si finalmente quieres convertirte en el más puro gladiador, en maestro de artilugios, o en ratero furtivo.

Finalmente, los jugadores veteranos de D&D te explicarán que, a veces, elegir un nombre para tu personaje puede ser la tarea más correosa de todas. El apéndice *La regla de los nombres* lista cientos de nombres que puedes utilizar o adaptar para tu personaje, y explica lo que se puede y no se puede hacer con los nombres de los personajes de D&D.

CÓMO USAR ESTE LIBRO

La *Guía del Creador de Héroes* es un complemento al *Manual del Jugador* de DUNGEONS & DRAGONS. Necesitarás una copia de ese libro para usar las herramientas que proporciona este producto.

El *Manual del Jugador* da por supuestas ciertas cosas sobre tu personaje: el personaje ha sido entrenado a un nivel básico de capacidad en algún campo. El personaje ha establecido un código moral personal. El personaje ha sido el beneficiario de algún regalo financiero para conseguir equipo básico y provisiones. Tal vez la mayor suposición que hace el *Manual del Jugador* es que tu personaje es un héroe. El *Manual del Jugador* no contiene reglas para crear personajes jugadores que serán granjeros, porqueros o criados domésticos. A diferencia de las personas corrientes que hay en el mundo creado por tu Dungeon Master, tu personaje está listo para embarcarse en la más excitante, la más peligrosa profesión que el mundo haya conocido jamás: ¡aventurero!

La *Guía del Creador de Héroes* está diseñada para ayudarte a responder algunas de las muchas preguntas que puedes hacerte sobre tu personaje. Te ayudará a desarrollar una historia rica, un contexto para tu narración más sofisticado que "Soy un guerrero" o "Soy un mago".

Así mismo, este libro te acompañará, paso a paso, a través del proceso de creación del personaje. Proporciona consejo para el ajuste de tus puntuaciones de característica iniciales. Tienes al alcance de tu mano docenas de personajes ya preparados a la espera de la vida que les quieras dar. Aquí encontrarás sistemas para desarrollar las estructuras sociales requeridas para ciertos tipos de personajes, como clérigos, paladines y monjes. Y esta guía puede ayudar a tu DM, trabajando contigo, a crear una línea completa de personajes no jugadores con alguna conexión con tu personaje: amigos, enemigos, parientes, conocidos, vasallos, etc.

El objetivo de este material es enriquecer tu experiencia en el juego de rol. Nada de lo que hay en estas páginas debería considerarse como algo que se interpone entre tú y el héroe que quieres jugar. Si una tirada de dado produce un resultado que no te gusta, consulta a tu DM; entonces vuelve a tirar o simplemente elige una opción más aceptable. Si no te gustan las opciones que tus selecciones previas han producido, retrocede y toma un camino diferente. Si desarrollas material por tu cuenta, intégralo. En otras palabras, haz lo que debas para asegurarte de que cuando empiece el juego estarás preparado para asumir el desafío.

PARA EMPEZAR

Todas las grandes historias tienen un comienzo. A través de D&D, contarás una historia épica creando las acciones y el diálogo de un personaje totalmente propio. La historia de tu personaje empieza aquí.

Asegúrate de que tienes a mano los instrumentos necesarios: dados, papel y lápiz. Si utilizas el software *DUNGEONS & DRAGONS Character Generator*, asegúrate de que sabes cómo funcionan las muchas características del programa.

Si vas a crear personajes en grupo, asegúrate de que dispones de espacio suficiente para que cada uno pueda escribir, tirar dados, tomar notas, borrar y volver a escribir. Si has previsto crear tus personajes con el DM cerca, proporciónale también espacio para sus libros y notas.

Ahora, abre tu *Manual del Jugador* y vuelve a la sección donde se habla de la generación de las puntuaciones de característica. ¿Estás listo? ¡La aventura te espera!



TIRAR TUS PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Las puntuaciones de característica de tu personaje proporcionan un mapa que indica los tipos de clases de aventurero que le pueden ir bien a tu personaje, y las clases que puede querer evitar. El juego permite que elijas cualquier clase que desees para tu personaje sin tener en cuenta el valor de tus puntuaciones de característica. Sin embargo, ajustar tus puntuaciones de característica de acuerdo con tus objetivos, ayudará a tu personaje a sobrevivir y prosperar en un mundo de peligro y aventura.

CARACTERÍSTICAS Y CURBAS DE CAMPANA

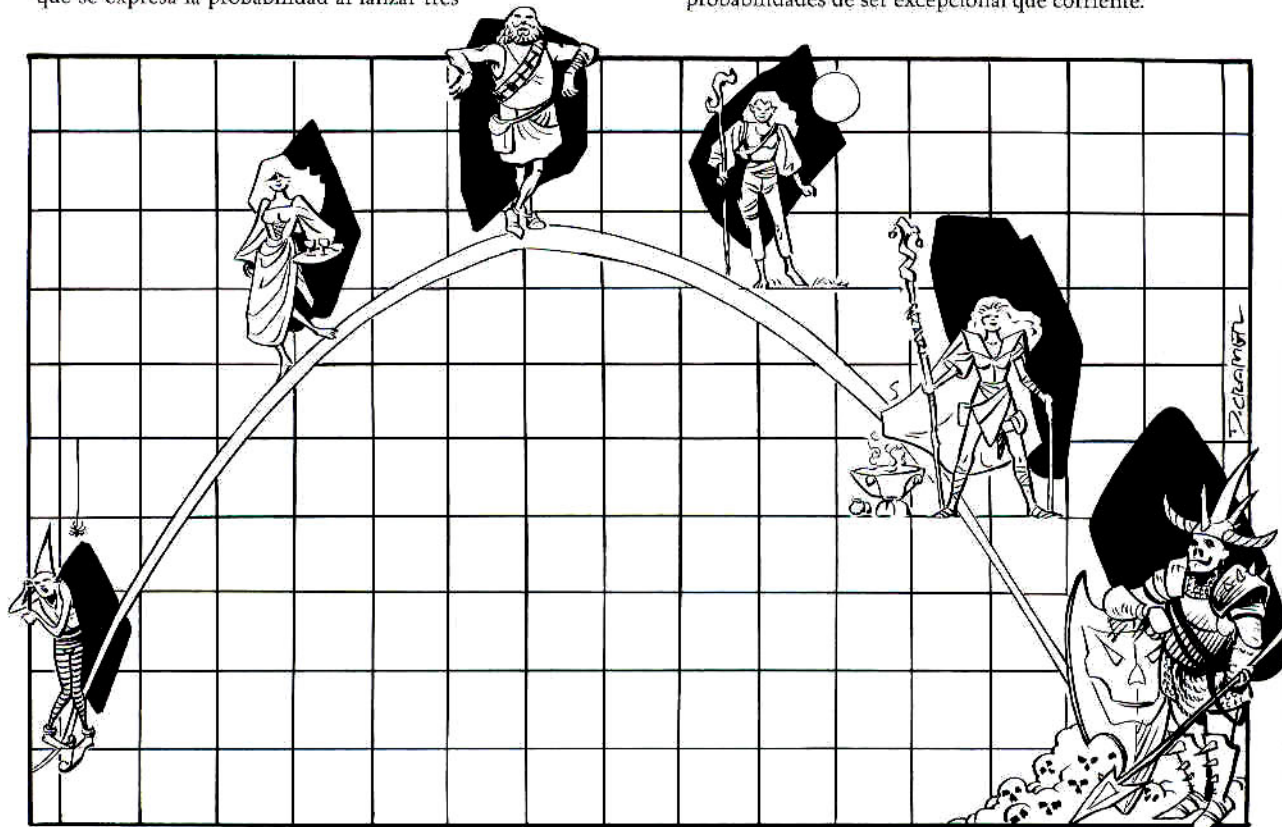
En D&D, se asume que la media humana tiene un valor de 10,5 en cada puntuación. El intervalo normal humano va de 3 a 18, y la puntuación media está relacionada con la tirada de tres dados de seis caras (3d6). En versiones anteriores de D&D, 3d6 eran la manera habitual para obtener las puntuaciones de característica de los personajes jugadores. Debido al modo en el que se expresa la probabilidad al lanzar tres

dados, las posibilidades de obtener una puntuación cercana a la media son mayores que las posibilidades de obtener una puntuación cercana a cualquiera de los dos extremos. Esta secuencia de probabilidad se conoce como curva acampanada porque si trazas las diversas posibilidades de diversos totales, la forma resultante parece una campana de iglesia.

Como dato interesante, diremos que las probabilidades de obtener un 18 con 3d6 son de alrededor de 1 cada 200 tiradas (aproximadamente un 0,5%). Sobre la media, sólo un 3% de todos los personajes creados con este sistema tendrían un 18 en alguna puntuación de característica.

Con los años, en muchos grupos se convirtió en práctica habitual cambiar el sistema básico para crear personajes que fueran ligeramente superiores a la media. Después de todo, ¡esos personajes son héroes! Tras haber observado cómo se ha generalizado y se ha difundido esa práctica entre todo tipo de jugadores, nosotros hemos decidido adoptarla para la presente edición de las reglas.

Lanzarás 4d6 y te quedarás con los tres mejores resultados. Esto tiene el efecto de elevar el total de la media a 11,5. Esto puede no parecer un gran incremento, pero debido al modo en el que se expresan las matemáticas de las probabilidades, tiende a crear personajes con una o dos características que se sitúan de forma sustancial por encima de la media, y pocas, por no decir ninguna, que se encuentren por debajo. En resumidas cuentas, tiende a desplazar y aplanar la curva acampanada ligeramente a tu favor, haciendo que tu personaje tenga más probabilidades de ser excepcional que corriente.



Cada personaje tiene algo extra; a veces fuera de lo normal.



La misma tirada de dados puede dar lugar a personajes muy diferentes

Las probabilidades de obtener un 18 utilizando este sistema son mucho mayores; de hecho, son unas 3 veces mayores que con el sistema de 3d6. Alrededor del 9% de todos los personajes tendrán un 18 en una puntuación de característica antes de aplicar los modificadores por raza. Del mismo modo, con el sistema de 4d6, tus probabilidades de obtener un 15, 16 ó 17 son sustancialmente mayores. Y tus probabilidades de obtener un 3, 4 ó 5 se ven reducidas considerablemente.

Puntuaciones iniciales

Para empezar a hacer un personaje de D&D, sigue las instrucciones del *Manual del Jugador*. Realiza seis tiradas de cuatro dados cada una, quedándote con el total de los tres mejores resultados de cada tirada. Apunta esos totales en un trozo de papel.

Ahora estás en condiciones para realizar la primera elección deliberada sobre tu personaje: qué puntuaciones irán en cada característica. Las puntuaciones de 12 o más proporcionarán bonificadores a diversas tiradas en el juego, mientras que las puntuaciones de 9 o menos aplicarán penalizaciones a diversas tiradas en el juego.

He aquí algunas cosas a tener en cuenta:

Puntuaciones de características físicas. Algunas puntuaciones son, a la larga, más valiosas para los aventureros que

otras. Ya que muchas aventuras de D&D incluyen combate, los atributos físicos como la Fuerza, la Destreza, y, en menor grado, la Constitución tienen una mayor importancia. Considera cuidadosamente qué puntuaciones asignas a esas características.

Puntuaciones de característica mentales. Los personajes que lanzan conjuros basarán el poder y el número de conjuros que van a ser capaces de lanzar en uno de sus atributos mentales. Así tenemos que los magos utilizan la Inteligencia; los clérigos, druidas, paladines y exploradores usan la Sabiduría; y los bardos y hechiceros usan el Carisma.

La regla del "inútil". Recuerda, si el total de todos tus modificadores a las características es de 0 o menos, o si tu puntuación más alta es de 13 o menos, puedes rechazar esas tiradas y volver a probar con los dados. No te sientas mal por desechar a un personaje al que se pueda calificar de "inútil", aunque siempre puedes plantearte jugar con un personaje así, a pesar de esos problemas. Los héroes que tienen que superar debilidades básicas pueden ser algunos de los más satisfactorios y memorables a la hora de jugar.

¡Oh, no! ¡Un 3!

Si tuviste tanta mala suerte como para sacar un 3, y tu personaje no era "inútil" (o tú quieres seguir con él en cualquier caso), deberías considerar seriamente convertirlo en un semi-orco. La raza semi-orco impone una penalización de -2 a la Inteligencia, pero la inteligencia mínima para un personaje es de 3. Si te haces un semi-orco y le pones la puntuación baja en la Inteligencia, ¡la penalización por Inteligencia del semi-orco no tiene efecto!

Héroes con puntuaciones bajas

Con el paso de los años, en la ficción de D&D han sido presentados un montón de personajes. En el mundo de DRAGONLANCE®, un personaje llamado Raistlin tenía una de las desventajas más serias que jamás le habíamos dado a un personaje heroico: su Constitución había sido diezmada por las pruebas que se vio obligado a sufrir en la Torre de la Alta Hechicería. Normalmente, la mala salud de Raistlin, su constante necesidad de parar para recuperar el aliento, y su susceptibilidad a cualquier resfriado o fiebre por insignificantes que fueran habrían hecho que un personaje así fuera inservible.

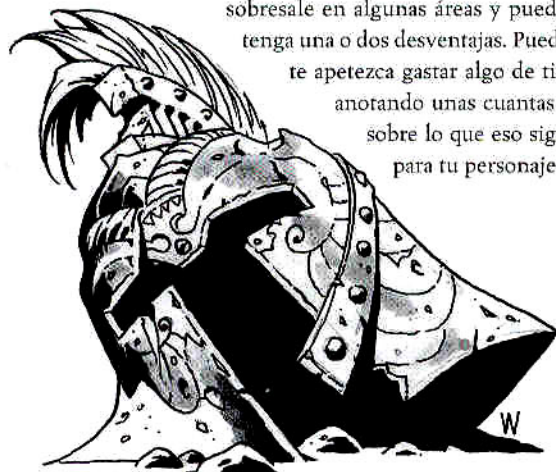
Cuando se diseñaron las aventuras originales de DRAGONLANCE, los encargados de probar el juego utilizaron en las sesiones de juego a los personajes que después aparecerían en las novelas. En lugar de ser un fracaso, el personaje de Raistlin se convirtió en una presencia oscura y siniestra en la aventura. Intentó mantenerse apartado de su hermano, de cuyo apoyo físico y protección tanto dependía, y buscó poder mágico para reemplazar lo que le habían robado de su frágil cuerpo. Pensando en qué podría ser como para ser tan enfermizo, y aún así esforzándose en mejorar, el personaje de Raistlin pasó de ser una pequeña parte a uno de los personajes más populares y duraderos de toda la fantasía heroica.

No caigas en la trampa de quitar importancia o ignorar las imperfecciones de tu personaje. ¡Esas mismas desventajas pueden ser el gancho del que puedes colgar una magnífica historia de superación de la adversidad contra todo pronóstico!

Arropear las puntuaciones de característica

Una vez llegados a este punto, deberías estar lo bastante contento con la disposición de las puntuaciones de característica que hayas elegido. Tómame unos minutos para revisar el trabajo realizado y asegurarte que tu personaje empieza a parecer el tipo de héroe que quieres jugar, el que tu grupo necesita para el apoyo mutuo, y el que tu DM estará encantado de incluir en el juego.

Ya deberías ser capaz de ver los gruesos trazos de tu personaje emergiendo de la aleatoriedad de las tiradas de dados. El personaje aún no está bien definido, pero ya puedes distinguir ciertos rasgos. De forma notable, tu personaje probablemente sobresale en algunas áreas y puede que tenga una o dos desventajas. Puede que te apetezca gastar algo de tiempo anorando unas cuantas ideas sobre lo que eso significa para tu personaje.



Imagina cómo se sentiría por ser tan fuerte como un buey en pleno crecimiento, o siendo conocido como una persona que es "bueno con sus manos", o "penetrante como una tachuela". En ocasiones las experiencias negativas también son formativas. No descuides pensar cómo se sentiría por ser considerado torpe, enfermizo, o un poco lento. La gente real son la suma total de sus aspiraciones, experiencias y ascendencia. Tu personaje imaginario necesita tu ayuda para completar esos detalles. Cuanto más trabajo hagas a este nivel, más real parecerá tu héroe cuando empiece el juego.

Tú no eres tu personaje

Algunos jugadores tienen problemas para mantener su propia personalidad separada de la de su personaje. El problema reside en la propia naturaleza del juego de rol. Ya que tú proporcionas la personalidad del personaje, inevitablemente estará basada en aspectos de tu propia personalidad. Por razones obvias, el problema es mayor con las características mentales que con las físicas. Es fácil imaginar cómo sería ser más rápido, duro y fuerte de lo que eres en realidad (o más torpe, canijo y débil). Pero para el inteligente resulta más difícil ponerse en el lugar de un imbécil y viceversa. Es difícil para alguien sin el suficiente sentido común para fingirlo; comprender el mundo que te rodea no es algo que te lo enseñará el tener una puntuación de 18 en Sabiduría. Y es especialmente difícil para un jugador con una personalidad enérgica representar un personaje poco impresionante y modesto; muchas veces será representada la fuerza de la personalidad del jugador en lugar de la del personaje.

Afortunadamente, la solución es sencilla. Pregúntate siempre: "¿Qué haría [inserta aquí el nombre del personaje]?" Es muy probable que tu personaje sea de distinta raza, alineamiento e incluso de sexo que tú. Su mundo es un lugar radicalmente distinto del tuyo. ¿Por qué habría que enfocar los problemas de la misma manera? Si estás dispuesto a realizar el esfuerzo de jugar un personaje en un mundo diferente, con habilidades y características que tú no posees en realidad, lo demás debería ser fácil. Este enfoque también te ayuda a distinguir un personaje de otro, en lugar de jugar un mismo personaje en esencia una y otra vez bajo nombres diferentes.

Después de todo, jugar personajes que no son como tú y que suelen hacer cosas que tú mismo ni soñarías hacer (al menos en el mundo real) es parte de la diversión. Un jugador tímido puede jugar un personaje extrovertido, un jugador observante de la ley puede involucrarse en todo tipo de delitos, y un jugador apacible puede disfrutar con una destructiva e interminable pelea. La evasión es una parte valiosa de la fantasía: una oportunidad de andar metido en los zapatos de otro, así como hablar, y ver el mundo de una forma totalmente distinta. Aprovecha el cambio para tomar un camino distinto. Disfruta del paseo.

ELEGIR UNA RAZA Y UNA CLASE

Las dos elecciones más importantes que harás durante la creación del personaje son las de elegir la raza y clase principal de tu personaje.

Las once clases básicas de D&D (bárbaro, bardo, clérigo, druida, guerrero, monje, paladín, explorador, pícaro, hechicero y mago) están todas diseñadas para proporcionar algunas, aunque no todas, las habilidades y aptitudes necesarias para prosperar y sobrevivir en una tierra de aventura fantástica. Asimismo, las siete razas (humano, enano, elfo, gnomio, semielfo, semiorco y mediano) tienen sus ventajas y desventajas.

Estas guías generales funcionan mejor si vas a jugar como parte de un grupo. Tu personaje tendrá compañeros valerosos (los personajes de tus amigos jugadores) que trabajarán juntos para superar obstáculos, derrotar monstruos horribles y descubrir increíbles tesoros.

Si estás creando un personaje por tu cuenta o no tienes manera de saber con qué otros tipos de héroes se puede encontrar tu personaje durante una aventura, necesitas prestar especial atención a los apartados en los que tu personaje es fuerte o en los que tu personaje es débil. Entonces puedes hacer mejor uso de las oportunidades que te encuentres en la aventura.

ELEGIR LA RAZA Y LA CLASE

La siguiente sección proporciona consejos para cada combinación raza/clase. No tienes más que localizar la raza en la que estás interesado y, entonces, elegir una clase. Nosotros sugeriremos dónde poner tus puntuaciones de característica y haremos recomendaciones para la selección de dotes y habilidades. Más importante aún, explicaremos cómo puede ver el mundo ese tipo de personaje, y variantes de él que conducen a distintas posibilidades a la hora de jugarlo.

Seleccionar una raza

A medida que pase el tiempo, hay un montón de cosas sobre tu personaje que cambiarán. Las puntuaciones de característica pueden mejorar, tu personaje puede elegir muchas clases distintas, y puede dominar un arsenal de habilidades. Pero hay algo que nunca cambiará: la raza de tu personaje.

Cuando estés pensando en una raza en particular para tu personaje, piensa en la manera en que los diversos modificadores raciales y aptitudes especiales de esa raza se combinan para concentrar al personaje en esos diversos caminos.

TIPOS RACIALES ESTÁNDAR

Raza	Arquetipo
Humano	Flexible, social, curioso, afortunado
Enano	Terco, campechano, valiente, curtido
Elfo	Agraciado, despreocupado, atemporal, mágico
Gnomio	Práctico, mañoso, reservado, resistente
Mediano	Rápido, sigiloso, codicioso, despierto
Orco*	Salvaje, fuerte, incivilizado, brutal

*Se incluye al orco para que la lista esté completa. Los orcos son una raza bestial y malvada y no están hechos para ser buenos personajes. ¡Pero en un mundo de fantasía, a veces pueden resultar un perfil interesante!

Lo próximo a tener en cuenta son los diferentes efectos que tendrán sobre tu personaje los modificadores a las puntuaciones de característica a causa de la raza. Éstos son:

MODIFICADORES RACIALES

Raza	Ajustes a las características	Efectos
Humano	Ninguno	Los humanos definen la media
Enano	+2 Con, -2 Car	+1 pg por nivel, 10% de penalización durante interacciones sociales.
Elfo	+2 Des, -2 Con	+1 CA, +1 al ataque con armas a distancia, -1 pg por nivel
Gnomio	+2 Con, -2 Fue	+1 pg por nivel, -1 al ataque y al daño en cuerpo a cuerpo, carga transportable reducida.
Semielfo	Ninguno	En este aspecto son esencialmente humanos.
Semiorco	+2 Fue, -2 Int, -2 Car	+1 al ataque y al daño en cuerpo a cuerpo, carga transportable incrementada, potencial de lanzamiento de conjuros arcanos disminuido, menos puntos de habilidad, 10% de penalización durante interacciones sociales.
Mediano	+2 Des, -2 Fue	+1 CA, +1 al ataque con armas a distancia, -1 al ataque y al daño en cuerpo a cuerpo, carga transportable reducida.

Más allá de los números y las reglas hay razones sociales que puedes considerar para seleccionar tu personaje. Habla con tu DM sobre cómo son percibidas las razas en el mundo de vuestra campaña. Infórmate sobre la historia de las razas y los conflictos actuales. Puedes encontrar numerosos componentes para el desarrollo del rol en la historia épica de la raza de tu personaje.

Dependiendo de las condiciones del juego, y de dónde empieza la aventura, pueden haber beneficios más directos. Tal vez sepas el idioma local, o puedas recurrir a la familia o al clan en busca de ayuda.

A por un 20

De pronto, te puedes encontrar ante la posibilidad de algo extraordinario. Si has tenido la suerte de obtener un 18 en una puntuación de característica, puedes acabar con una puntuación final superior a los límites normales si la emparejas con el modificador racial adecuado. No hay nada incorrecto en ello. En cualquier población determinada, siempre hay individuos extraordinarios. Aunque no hay demasiados semiorcos con una Fuerza de 20 (menos del 2% del total de la población semiorco), tampoco son algo del todo inaudito. Si tienes un 20, quiere decir que eres la cumbre absoluta de tu raza. Eso puede significar que muchos estén esperando grandes cosas de ti.

Seleccionar una clase

Una vez que ya sabes la raza a la que quieres pertenecer —o si has descartado unas cuantas— vuelve al apartado correspondiente de este capítulo para saber cómo tu raza interactúa con cada clase de D&D.

Utilizar los conjuntos iniciales

En general, la *Guía del Creador de Héroes* utiliza los conjuntos iniciales del *Manual del Jugador* como línea de salida. Cada clase incluida en el Capítulo 3: Clases del *Manual del Jugador* tiene hecha ya una selección de habilidades, dotes y equipo. En general, los conjuntos iniciales ofrecen a tu personaje elecciones consistentes para el rol tradicional de cada clase.

Si eres un jugador experimentado y quieres crear un personaje inusual, puede que quieras prescindir de los conjuntos iniciales. Si te estás haciendo un personaje sin los conjuntos iniciales, encontrarás sugerencias para cada clase en el Capítulo 3 del *Manual del Jugador*.

HUMANOS

Los humanos son la raza más variada. Existen en casi cualquier entorno, y exploran el mundo con gran entusiasmo. Los asentamientos y granjas de los humanos surgen rápidamente en la estela de los exploradores. Los humanos destacan en el comercio, el estudio de las artes arcanas y las campañas militares. Pueden adorar a cualquier dios, seguir cualquier alineamiento, y tienen un millar de mitos sobre sus orígenes y creación.

Los personajes humanos son los miembros destacados de su raza. Los humanos triunfadores suelen acabar siendo muy poderosos, gobernando naciones enteras o siendo consejeros de reyes y generales. Los personajes humanos se extraen de muchos trasfondos. Algunos han sido criados para una vida de aventuras, mientras otros se encuentran en ese camino por ser esclavos que han conseguido escapar, aprendices inquietos, o simplemente hijos de granjeros que han escuchado la llamada de sus corazones heroicos.

Tu personaje humano puede proceder de casi cualquier trasfondo; la decisión es cosa tuya.

Las siguientes descripciones de clases dan por sentado que tu personaje es un adulto joven, con algún entrenamiento muy básico en una profesión o arte común.

Humano bárbaro



Hay tres maneras básicas para que un humano sea un bárbaro: nacer como tal, ser adoptado por un grupo de ellos y seguir sus costumbres, o encontrarse aislado y sobrevivir aprendiendo las duras lecciones de la vida salvaje.

Como humano bárbaro, estás en consonancia con la vida salvaje y tu propia naturaleza silvestre. Puedes

ser un miembro de una pequeña tribu, un gran clan, o ninguna de las dos cosas y ser un cazador solitario sin lazos de ningún tipo.

Ventaja racial: dote adicional. Buenas elecciones para un bárbaro son Alerta, Lucha a ciegas, Esquiva, Ataque poderoso y Rastrear.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tus puntuaciones

de característica claves son la Fuerza y la Constitución. Las menos útiles son Inteligencia y Carisma.

Joven bravo (variante): eres un joven guerrero que busca fama y fortuna, vengar una afrenta, o defender la tribu contra incursiones. Vives de la tierra, te haces ropas con pieles curtidas, encuentras alimento y agua en buenas condiciones, y te haces armas con madera, piedra y hueso. Tatuajes, pinturas de colores, plumas, e intrincadas trenzas en el pelo son muestra de tu individualismo. Tienes un alto sentido del honor, pero sólo obedeces las órdenes de los ancianos y sabios por el respeto que les tienes. Los rituales complicados y las leyes tribales no te interesan.

Habilidades sugeridas: Trato con animales, Intuir la dirección, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Supervivencia.

Naúfrago (variante): perdido o abandonado, has sobrevivido contra todo pronóstico a base de aprender la ley de la tierra. Ahora, endurecido por la experiencia y curtido por la soledad y el peligro, te has convertido en alguien especialmente peligroso cuando estás en terreno que te resulta familiar. Si te rescatan o te devuelven a la civilización, tendrás que volver a aprender las reglas sociales básicas y encontrar una manera de usar las habilidades de un mundo hostil para medrar en otro distinto.

Habilidades sugeridas: Trepar, Sanar, Esconderte, Saltar, Escuchar, Nadar, Piruetas.

Humano bardo



El humano bardo puede ser un artista, un maestro de valores sociales e historia importante, un manantial de pasión y arrogancia, o una combinación de las tres cosas. En algunas culturas humanas, los bardos son considerados como una de las clases sociales más bajas; no ser más que un "artista" tiene poco valor real para la

sociedad. En otras, los bardos se encuentran entre los miembros más respetados de la sociedad, individuos únicos que preservan y protegen la identidad cultural de la gente.

En algún momento, tu humano bardo ha adquirido habilidades en la ejecución artística: canto, instrumentista, composición y recitado de poesía, o narración. Deberías construir una breve historia que describa cómo tu personaje descubrió esta vocación, y a partir de ahí decidir para qué tipos de interpretaciones tiene aptitudes.

Ventaja racial: dote adicional. Iniciativa mejorada, Soltura con una habilidad (interpretar), y Esquiva serían buenas elecciones.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tu atributo clave es el Carisma. La Inteligencia y la Destreza aumentan tus aptitudes especiales y habilidades de bardo comunes. Y las características menos útiles para un humano bardo son la Fuerza y la Constitución.

Bufón (variante): El bufón sobrevive a base de inteligencia y agudeza. Sea actuando para el público o en la corte de algún noble, encuentras maneras para ejercer una sutil influencia en aquellos que te rodean. Aquellos que reconocen el poder de esa influencia también reconocen el valor de una buena relación con el bufón. Puedes verte envuelto en conspiraciones y contra-conspiraciones, así que siempre estás listo para esfumarte si las cosas se tuercen. La mejor defensa contra un monarca furioso es estar lejos antes de que los guardias vengan a llamar a la puerta.

Habilidades sugeridas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Germanía, Interpretar (varias maneras), Piruetas.

Romancero (variante): eres un guardián de las tradiciones populares, el registro vivo de las leyendas e historias de tu gente. El romancero memoriza largos poemas y canciones que cuentan los grandes hechos de tiempos pasados y enseña lecciones de moral y ética. Suelen proporcionar consejo para una decisión a aquellos que entienden el valor de recordar el pasado. En la aventura, tú garantizas que los grandes hechos de hoy nunca serán olvidados.

Habilidades sugeridas: Diplomacia, Reunir información, Sanar, Saber (de varios tipos), Interpretar (narración o canto), Supervivencia.

Humano clérigo

Todo el mundo sabe que hay muchos dioses y diosas. La labor del clérigo es interceder entre los poderes ocultos del universo y el hombre corriente. Explicando los deseos y órdenes de los dioses, el clérigo ayuda a la gente y la protege de la ira de los dioses. El clérigo también cura la enfermedad y permanece firme frente a las fuerzas impías que actúan en el mundo.

Ventaja racial: dote adicional. Los clérigos tienen preferencia por Competencia con arma marcial, Alerta, Conjurar en combate, Ataque poderoso, e Inscribir rollo de pergamino.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: deberías centrarte en la Sabiduría y el Carisma. Si tienes que poner una puntuación baja en algún sitio, hazlo en Destreza.

Párroco (variante): toda pequeña comunidad cuenta con un miembro del clero para que atienda sus necesidades espirituales. Se te suele consultar sobre asuntos morales o conflictos éticos, e incluso puedes servir como juez en disputas menores. Más importante aún, tú eres una persona que escucha con paciencia confesiones y proporciona consejo. Los bandidos y aquellos sumidos en el mal te menosprecian, hasta que se enfrentan con la magia clerical y el inquebrantable conocimiento de tu apoyo divino.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Diplomacia, Reunir información, Saber (religión), Escudriñar.

Cruzado (variante): llamado por una voz interior o por las exhortaciones de los ancianos de la iglesia, el cruzado abandona el hogar para ir a la batalla en nombre de un dios o diosa. Estás participando en una cruzada para enmendar un mal, recuperar una reliquia perdida o retomar tierra santa. Es de esperar que veas un montón de combates y estés en campaña durante meses o años.

Habilidades sugeridas: Concentración, Trato con animales, Sanar, Saber (religión), Montar, Escudriñar, Conocimiento de conjuros, Nadar.

Humano druida



Entre las comunidades humanas se tiende tanto a evitar como a respetar a los druidas. Las cosechas abundantes y los cultivos sanos son importantes, y el efecto depredador de los animales salvajes puede ser terrible. Pero una persona que ha elegido el estado salvaje de la naturaleza en lugar de la comodidad del hogar es algo que resulta

aterrador. Aunque puedes esperar cierto grado de respeto, siempre serás visto como un extraño entre tu propia gente.

Ventaja racial: dote adicional. Muchas dotes son elecciones consistentes para un druida, pero Alerta e Inscribir rollo de pergamino son dos de las mejores.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la puntuación de característica clave para un humano druida es la Sabiduría. Tu característica menos útil es la Inteligencia.

Druida esquivo (variante): viviendo en los límites más externos de las tierras civilizadas, proporcionas pociones curativas, ungüentos para picaduras de insectos, y otras medicinas. Las comunidades vecinas suelen ignorarte, excepto cuando alguien está enfermo o unos cultivos se ven infestados por algún parásito o afectados por algún desastre. De tanto en tanto, algún vecino vendrá a ti en busca de consejo para sus sembrados o para ocuparse de algún parásito o un depredador de gran tamaño. Los druidas esquivos conocen bien las granjas locales, los bosques, arroyos y demás territorios, por lo que intentan mantener la explotación y la erosión a un nivel mínimo. Siempre estás vigilando cualquier tipo de señal de magia maléfica o monstruos malignos.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Empatía animal, Trato con animales, Saber (naturaleza), Escudriñar, Nadar, Supervivencia.

Humano guerrero

El mundo es un lugar peligroso, y los hombres de armas siempre son necesarios. La de guerrero puede que sea la vocación más básica para los aventureros. Uno sólo tiene que ceñirse una espada, una daga, o un arco y aventurarse en busca de fama y fortuna. De hecho, los grandes generales empiezan como simples soldados con una competencia básica en armas y armaduras, y con un largo y peligroso camino por delante.

A medida que pasen los años, ganando y perdiendo batallas, te convertirás en un maestro en muchos tipos de armas y en líder competente capaz de derrotar a un dragón o de sitiar un castillo.

Ventaja racial: dote adicional. Dispones de una amplia selección, y algunas buenas dotes para un nivel 1 son Soltura con un arma, Esquiva, Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro y Ataque poderoso.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la Fuerza y la Constitución es lo que te toca. Si tienes que recortar por algún sitio, hazlo en Inteligencia o en Sabiduría.

Escolta de caravana (variante): hay muchas cosas en el mundo que merecen mantenerse a salvo. Y, de tanto en tanto, es preciso que tales cosas se muevan de un lugar a otro. Desde joyas a princesas, cuando lo valioso está en el camino siempre hay trabajo para brazos dispuestos a esgrimir una espada. Estás dispuesto a viajar a tierras lejanas y a jugarle la vida por la paga de un día duro. Es una manera fantástica de empezar una vida de aventurero, ya que te sientes cómodo como parte de un grupo grande que te puede proporcionar protección e instrucción.

Habilidades sugeridas: Trato con animales, Sanar, Intimidar, Escuchar, Montar, Atisbar, Nadar.

Humano monje

De tanto en tanto, un viajero solitario de los casi olvidados monasterios es visto refugiándose de la lluvia en la posada del pueblo. La gente corriente sabe de estos visitantes que son individuos de pocas palabras, tranquilos y curtidos. Aquellos que buscan el camino de la iluminación y la autodisciplina están destinados a empezar el viaje de un millar de millas dando un único paso perfecto.

Como monje, juegas un papel importante en las sociedades humanas. De tanto en tanto, los gobernantes intentan el control de la población por medio de la prohibición de la posesión o uso de armas castrenses. Pero tú y el resto de tu orden, a través del entrenamiento y de antiguas técnicas, habéis aprendido a utilizar vuestro propio cuerpo como un arma. No pocos déspotas ya olvidados se han encontrado con que su gobierno terminaba de forma ignominiosa por las patadas circulares y los aplastantes puños del monasterio local.

Ventaja racial: dote adicional. Ten en cuenta las de Ambidextrismo, Lucha a ciegas, Esquiva, Movilidad, y Combate con dos armas.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: en términos de puntuaciones de característica, los monjes son exigentes. Fuerza, Destreza, y Sabiduría deberían ser tus prioridades, mientras que las menos útiles son Inteligencia y Carisma.

Iniciado (variante): eres un miembro de baja categoría de la orden monástica, que dejaste la vida monacal tras los muros de la hermandad para experimentar el mundo directamente e incrementar tu conocimiento de todas las cosas bajo el cielo. Parte de tu prueba es resistir la llamada de la tentación. Sólo debes alimentarte con comidas sencillas, evitar sustancias embriagadoras, y suprimir los deseos del cuerpo. Dominando tu propia naturaleza interior, puedes adquirir gran control y autodisciplina. Buscas desafíos para comprobar hasta qué punto puedes forzar tu cuerpo y tu mente.

Habilidades sugeridas: Engañar, Tregar, Concentración, Escapismo, Escondarse, Saltar, Piruetas.

Humano paladín



De vez en cuando, la mano divina de uno de los dioses benignos se alarga y señala a un alma para la grandeza.

Los paladines no son simples guerreros con alguna habilidad clerical. Son guerreros santos imbuidos con poder divino y llamados a recorrer el mundo como auténtica manifestación

física del poder del dios y como un agente de la justicia, el honor y el respeto.

En las tierras de los humanos, todo el mundo respeta al paladín, incluso aquellos que son los enemigos naturales del paladín. La gente corriente quiere a los paladines porque cuando la necesidad es evidente, un paladín dará toda su energía desinteresadamente para vencer a la opresión y a los malos propósitos. Pero un paladín también conlleva un gran peligro, pues el alma de un paladín es un premio en la batalla entre el bien y el mal, la ley y el caos.

Siempre pacificador, pero raramente en paz, tu destino es la soledad. Sólo los más leales, valerosos, y honorables son capaces de soportar tan tremenda carga.

Ventaja racial: dote adicional. Para el paladín son buenas dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Combatir desde una montura, Pisotear, Ataque al galope y Ataque poderoso.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: el paladín es otra clase que puede sacar ventaja de unas buenas puntuaciones en casi todas las características. Fuerza, Constitución, Sabiduría y Carisma son las más importantes.

Si hay alguna de las características donde no es necesario que tengas una buena puntuación, probablemente sea la Inteligencia.

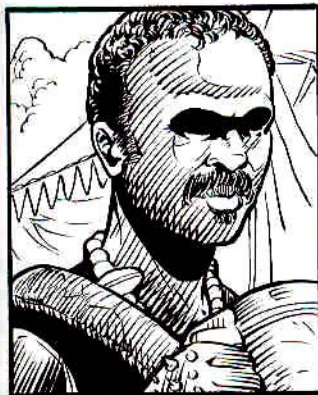
Caballero divino (variante): Cuando se llama a una cruzada, los paladines de diversas doctrinas afines a los propósitos de la cruzada pueden unirse a la campaña mientras dure.

Estos caballeros divinos sirven a sus respectivos dioses ayudando en el gran trabajo de la cruzada y prestando su apoyo visible a la causa.

Como caballero divino, tienes que estar siempre disponible para enfrentarte contra enemigos sobrenaturales y acometer misiones de particular dificultad y gran riesgo personal.

Habilidades sugeridas: Concentración, Trato con animales, Sanar, Saber (de varios tipos), Montar.

Humano explorador



Cruzada la frontera se encuentran tierras de misterio y territorios vírgenes impenetrables. A medida que los territorios humanos se expanden, el explorador es el primero en internarse en lo desconocido. En muchas tierras civilizadas, el explorador suele ser un agente de la justicia enviado a capturar a elementos criminales y

llevarlos de vuelta a casa para que se enfrenten al castigo por sus fechorías. El explorador es un guerrero individual, confiando más en su habilidad personal que en la superioridad numérica. Como guía, ojeador o infante ligero, el explorador puede ser una gran ventaja para una fuerza militar. Como cazador solitario o rastreador, el explorador puede moverse más lejos y más rápido que otros que no hayan sido entrenados en las condiciones de las tierras vírgenes.

No eres un bárbaro o un druida, aunque compartes algunas cosas con ambos. En el fondo, eres un miembro de la sociedad, que permaneces con ella en lugar de alejarte de ella; no importa cuán lejos del hogar te lleve la senda del explorador.

Ventaja racial: dote adicional. Cuando estés lejos del hogar, dotes como Alerta, Esquiva, Combatir desde montura, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, y Disparo preciso te serán de ayuda.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes del humano explorador son Fuerza, Destreza, y Sabiduría. Las características menos útiles de un humano explorador es el Carisma.

Incursor (variante): la habilidad para moverte sigilosamente y atacar con potencia hace de ti una parte efectiva de cualquier ejército. Moviéndote alejado del frente o los laterales del grueso de la tropa, o en un destacamento de reconocimiento, puedes hostigar al enemigo, reconocer sus posiciones y conducir ataques relámpago sobre los recursos o puestos de mando del enemigo. Te mueves sin dejar apenas rastro y atacas desde las sombras sin llamar la atención. Después, desapareces en la noche hasta el momento adecuado para el siguiente ataque fulminante.

Habilidades sugeridas: Tregar, Reunir información, Trato con animales, Esconderte, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Buscar, Atisbar, Nadar, Supervivencia.

Cazarrecompensas (variante): en ocasiones, todas las fuerzas de la autoridad son incapaces de llevar a un criminal ante la justicia. Cuando esto sucede, los gobernantes recurren a ti para localizar a tales bellacos y ponerlos en manos de la justicia, vivos o muertos. La mayoría de la gente te respeta porque trabajas para mejorar la sociedad y la protección de todos. Una exhibición rápida de una orden o sello oficial pueden abrir muchas puertas y desatar muchos labios.

Habilidades sugeridas: Engañar, Tregar, Reunir información, Trato con animales, Intimidar, Escuchar, Buscar, Averiguar intenciones, Atisbar, Uso de cuerdas, Supervivencia.

Humano pícaro



En cuanto un área civilizada crece lo bastante, atraerá a aquellos que viven en el filo de la sociedad. Algo más que simples ladrones, los pícaros también son conocidos como timadores, balconeros, espías, y expertos en eludir bloqueos. Los mayores pícaros son conocidos en todas partes por su audacia y competencia.

Es raro que el ciudadano ordinario confíe en un pícaro, así que encontrar refugio, ayuda médica, o una manera de tasar bienes puede convertirse en todo un desafío. La ley siempre está vigilante, y el castigo por ayudar o ser cómplice de delito es descomunal. Pero entre aventureros, el pícaro es un miembro necesario de cualquier grupo aventurero, en especial cuando se desciende al interior de ruinas perdidas y minas olvidadas donde peligros ocultos acechan en cualquier esquina.

Como pícaro, combinas habilidad con secreto. Actuando solo o en grupo, puedes atravesar defensas, cruzar puestos de guardia sin ser visto, desmontar trampas, y escapar con el premio sin que se den cuenta. Y a pesar de algunas de tus indeseables ocupaciones, eres un compañero inseparable. Puede que la sabiduría popular diga que no hay honor entre ladrones, pero todo buen pícaro sabe lo valioso que es tener un amigo de verdad.

Ventaja racial: dote adicional. Los pícaros sacan provecho de Alerta, Ambidextrismo, Lucha a ciegas, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, y Disparo a bocajarro.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: deberías optar por la Destreza por encima de todas las demás características. La Constitución es la puntuación de característica menos importante para ti.

Espía (variante): la tuya es una vida de peligro, pues los espías son ejecutados rápidamente cuando los atrapan. Debes ser un maestro del disfraz, evaluar la información rápidamente y con precisión, y mantener una red de colegas para descubrir secretos y regresar con ellos. Llevas una doble vida, guardando una apariencia decente pero envuelto en todo tipo de difusos embustes fuera de la vista de ojos curiosos.

Habilidades sugeridas: Tasación, Engañar, Tregar, Diplomacia, Disfrazarse, Escapismo, Falsificar, Reunir información, Germanía, Intimidar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras, Leer los labios, Buscar, Averiguar intenciones.

Manitas (variante): el "aprendiz de todo, maestro de nada" es

un especialista en no ser especialista. Tienes una mano metida en muchas áreas de conocimiento técnico, por lo que puedes aportar toda una cadena de capacidades a cualquier equipo, a un nivel de experiencia o habilidad más general. Aunque no puedes igualar a cualquier experto en un campo determinado, a veces, saber "lo suficiente" marca la diferencia entre el éxito y el fracaso. La variedad de retos a los que te enfrentarás en las aventuras significan que tendrás muchas oportunidades de probar suerte. Puede que tengas que hacer conjeturas sobre la toxicidad de una planta, identificar el corte de la toga de una noble dama, o intentar "un último truco" para abrir una cerradura obstinada. Intentas todo el tiempo sortear los límites y encontrar escapatoria justo a tiempo para salvar la situación.

Habilidades sugeridas: tantas como puedas obtener. Después de todo, de eso se trata.

Humano hechicero



Los tocados por la magia son temidos y a la vez respetados en las tierras de los humanos. Hay dos maneras principales de las que un humano puede convertirse en hechicero. Algunos son "talentos naturales" descubiertos durante la infancia a través de misteriosas manifestaciones, mientras que otros desarrollan sus poderes

como resultado de una experiencia impactante y traumática durante su vida. Mucha gente se sorprende y algunos incluso se asustan al descubrir que poseen un talento mágico innato que los demás no tienen. El flujo de la magia es un sentimiento extraño y a veces incontrolable; es el recordatorio de que hay fuerzas en el universo mucho más grandes y poderosas que el libre albedrío de un solo individuo.

Deberías preparar algunos apuntes sobre cómo utilizaste por primera vez tus poderes mágicos innatos, qué piensas sobre la magia, y cómo te propones tratar tales poderes ahora que se han revelado.

Ventaja racial: dote adicional. Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Dureza, e Inscribir rollo de pergamino son elecciones consistentes.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: desde luego, el Carisma potencia tus conjuros. Muchas de tus habilidades se basan en la Inteligencia o la Sabiduría. Las puntuaciones de característica menos importantes para ti son las de Fuerza y Destreza.

Salvaje (variante): rechazado por la familia y los amigos tras la manifestación de poderes hechiceros, ahora vagas por la tierra en busca de un lugar donde te acojan y acepten. Utilizas tus poderes como defensa y protección, no por estudio arcano o beneficio personal. Puedes ir vestido con fetiches de hueso y

plumas, pues estás intentando comprender tu propio poder mágico partiendo de rumores, suposiciones, leyendas y viejas historias de comadres.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Arte (varias habilidades básicas como curtir o cocinar), Reunir información, Oficio, escudriñar, Conocimiento de conjuros, Usar objeto mágico.

Humano mago

Los magos, potencialmente los individuos más poderosos del planeta, son temidos, respetados, incomprensidos y objeto de la desconfianza de la mayoría de la gente de los territorios humanos. Se cree que la acumulación de poder a través de oscuros pactos y secretas investigaciones corrompe el alma de los que practican la magia.

Para hacerse mago hacen falta agallas; enfrentarse al poder de la magia y a la demencia y destrucción que puede acarrear no está hecho para los de corazón pusilánime. Muchos magos mueren jóvenes en accidentes o como resultado de experimentar con fuerzas más allá de su control. Pero las recompensas son tremendas para aquellos que perseveran. Recurriendo al poderío de poderes arcanos, un mago puede rasgar el tejido de la realidad, invocar criaturas de los abismos más demenciales y obligarlas a servirle, y mucho más.

La mayoría de magos como tú son aprendices de un maestro antes de iniciar su propio camino en busca de aventura. Debes dedicar algo de tiempo en desarrollar información sobre tu instructor, incluyendo los términos de tu despedida y cualquier juramento que hayas aceptado como parte de tu



Una hechicera salvaje

estudio. Puedes hacer que tu maestro te sirva como valiosa fuente de ayuda, dirección, o consejo. O puedes hacer que sea un rival que no permitirá que ningún aprendiz advenedizo pueda usurpar la posición de maestro en el orden social.

Ventaja racial: dote adicional. Los magos suelen escoger Conjuración en combate, y Soltura con un arma (rayos).

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tu puntuación de característica más importante es la Inteligencia, pues afecta a tu magia. La Fuerza y el Carisma son las menos importantes para los magos humanos.

Profesional (variante): utilizando la magia en lugar de métodos mundanos, puedes ser tan sigiloso como un pícaro y más mortífero que un asesino. Usas conjuros como trepar cual arácnido, invisibilidad, y apertura para moverte rápidamente en cualquier misión. Eres bien pagado por tus resultados, así que sólo te eligen aquellos patrones dispuestos a pagar una prima por excelencia.

Habilidades sugeridas: Trepar, Concentración, Inutilizar mecanismo, Disfrazarse, Escapismo, Escondarse, Intuir la dirección, Saber (muchos tipos), Escuchar, Moverse sigilosamente, Atisbar.

ENANOS

Los enanos son la raza más robusta. Llevan una vida de deber y obligación, viviendo en complejos subterráneos, dedicados a la extracción de minerales, forjando una amplia variedad de artículos metálicos, y defendiéndose de las malvadas criaturas que acechan en las profundidades de la tierra.

El centro de cada comunidad enana es el hogar, la morada individual de una familia enana. Los lazos que mantienen unida a cada familia son sólidos y profundos. Los enanos tienen pocos niños, y los que nacen son queridos por el pueblo recio, pero criados con una estricta disciplina y un consistente trabajo ético.

Los asentamientos enanos, conocidos normalmente como hondonadas, están gobernados por monarcas. La mayoría de monarcas rinden homenaje a Moradin, la deidad de los enanos al que ellos llaman el "Forjador de Almas". Cada hogar jura lealtad al monarca, y el monarca gobierna por derecho divino, aconsejado por los sabios sacerdotes de Moradin.

El entrenamiento marcial es común entre los enanos. Monstruos como los contempladores y los azotamientos, y razas malignas como los drow son una amenaza constante que llega desde abajo. Cada familia tiene un plan de defensa, y se da por supuesto que cada enano sano permanezca firme en la defensa de la hondonada en tiempos de dificultades.

Los enanos tienen un recelo innato hacia la magia arcana y raramente aceptan hechiceros o magos. Aunque están dispuestos a admitir la aplicación práctica ocasional del conocimiento de conjuros, los enanos, normalmente, no irán voluntariamente en busca de los que lo practican.

Enano bárbaro

Hay dos tipos de enanos bárbaros: los enanos que han perdido su civilización debido a alguna calamidad, y los enanos que son guerreros bersérker, que aparecen en entornos más normales.

De vez en cuando, un asentamiento enano será arrasado o abandonado debido al hambre, alguna enfermedad, o por algún desastre natural. Normalmente, cualquier enano superviviente se irá a vivir a otras hondonadas. Pero, a veces, unas cuantas familias o tal vez uno o dos niños se pierden en los parajes inhóspitos. Tú eres uno de esos enanos. No fue fácil sobrevivir, pero te convertiste en una criatura asilvestrada de increíble resistencia, capaz de sobrevivir en territorios inhabitables para los demás.

Ventaja racial: una buena Constitución proporciona puntos de golpe adicionales y hace del enano bárbaro un gran luchador.

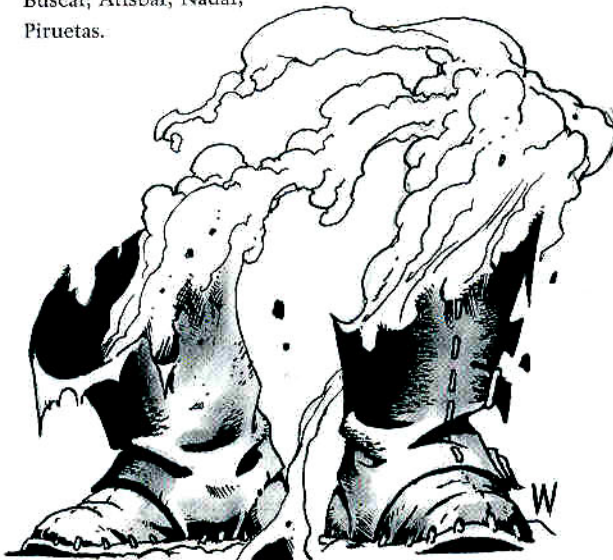
Desventaja racial: la tendencia general de los enanos a preferir alineamientos benignos significa que los enanos bárbaros están desincronizados con los valores éticos y morales de sus comunidades.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para los enanos bárbaros son la Fuerza y la Constitución. Las menos importantes, Inteligencia y Sabiduría.

Perdido (variante): vestido con pieles en lugar de malla, y esgrimiendo armas hechas de madera, piedra y hueso en lugar de acero, los demás piensan que eres un ejemplo de enano bastante pobre. Pero si miran bajo la apariencia, se encontrarán el mismo corazón apasionado y resuelto de toda la especie enana. No tienes hogar ni hondonada; no rindes homenaje a ningún rey, y puede que ni siquiera sepas quién es Moradin. Pero como último superviviente en tierras mortíferas para la mayoría, has demostrado tu temple lo bastante como para satisfacer a cualquiera.

Volver a tierras civilizadas es duro para ti. En lugar de aceptar los confines de una hondonada, sueles volver a los severos territorios que te vieron nacer, o buscas aventura en las tierras bajo el sol.

Habilidades sugeridas: Trepar, Trato con animales, Sanar, Escondarse, Saltar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Buscar, Atisbar, Nadar, Piruetas.



Luchador feroz (variante): prefieres la armadura con púas y las armas destructivas sin filo, y eres uno de las tropas de élite de choque de un ejército enano. Cuando te pones furioso, lanzas tu propio cuerpo contra el oponente y golpeas a diestro y siniestro empleando hasta la última gota de energía, causando el máximo daño en la menor cantidad de tiempo. La mayoría de luchadores feroces prefieren vivir la vida con gran pasión, cantando chillonas canciones de victoria, consumiendo enormes cantidades de cerveza y estando de juerga hasta altas horas de la madrugada. Antes de entrar en combate, los luchadores feroces son famosos por brindar unos con otros con un brebaje asqueroso conocido como "bofera", una bebida tan potente que incluso el enano convencional rechazaría cortésmente cuando se le ofrece un sorbo.

Dotes sugeridas: Ataque poderoso.

Habilidades sugeridas: Intimidar, Piruetas.

Enano bardo

El papel de bardo es muy respetado entre los enanos, aunque la mayoría de bardos también trabajan en otras ocupaciones y están "pluriempleados" como artistas. En la batalla, los bardos elevan el espíritu y la moral de las tropas enanas con canciones de grandes victorias y hazañas gloriosas. En tiempos de paz, los bardos cuentan, alrededor del hogar, las más tiernas historias de amor y romance.

Muchas veces, estarás presente en ceremonias oficiales como bodas y bautizos como asistente, proporcionando música, prosa, y narración para remarcar los aspectos religiosos oficiados por el clero de Moradin. Existe la posibilidad también de que abandones la hondonada para encontrar audiencia en territorios humanos.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: la penalización en Carisma reduce la efectividad media de los bardos enanos, y la necesidad de seguir un alineamiento no legal también está ligeramente reñida con la sociedad enana.

Consejo para puntuaciones de característica: los enanos tienen una penalización en Carisma, por lo que los enanos bardos suelen tener una buena puntuación en otra característica que no sea el Carisma. Es importante minimizar el impacto de un Carisma bajo; si es necesario, deberías asignar a otra característica la puntuación más baja.

Tamborilero del pulso (variante): practicas el arte enano del tambor del pulso. En la fragua y en la mina, este instrumento profundo y resonante marca el paso del trabajo a mano: es el auténtico ritmo de todos en la hondonada. En combate, el tambor del pulso se utiliza para marcar el tempo en los avances y las retiradas, para señalar ciertas acciones, y para inspirar coraje en los valientes guerreros de la hondonada. Un buen tamborilero del pulso entona un canto barítono en la frecuencia justa a fin de crear una resonancia armónica con el tambor del pulso, haciendo en cada compás del canto como si la voz de miles de enanos corearan el retumbar del latido.

Dotes sugeridas: Combate con dos armas, como si llevaras dos porras en las manos.

Habilidades sugeridas: Concentración, Intimidar, Saber (historia), Interpretar, Oficio (minero o herrero).

Enano clérigo



Los bendecidos de Moradin son el alma firme de toda comunidad enana. Moradin es una deidad sencilla. Pide respeto y honor. A cambio, ofrece la promesa de vida eterna en los Salones del Juicio en la otra vida.

En la sociedad enana, los clérigos están involucrados en todos los rituales y ceremonias importantes de la

hondonada. Bendicen las principales construcciones nuevas, proporcionan consuelo a los heridos o afligidos, y supervisan las ocasiones más felices, como las bodas, los bautizos y las coronaciones.

Los guardianes de la fe del Forjador de Almas son intolerantes con el mal, por lo que permanecen firmes junto al resto de la hondonada cuando el combate es inminente. Siempre estás dispuesto a hacer frente a los lanzadores de conjuros enemigos, a los muertos vivientes, y a los horrores de planos exteriores, sujetando el símbolo sagrado de Moradin y solicitando así inmenso poder en su nombre y por su voluntad.

Ventaja racial: la Constitución elevada ayuda al clérigo en combate.

Desventaja racial: la penalización en Carisma afecta a todos los enanos clérigos al llevar a cabo sus servicios en nombre de Moradin.

Consejo para puntuaciones de característica: la Sabiduría es la característica más importante para un enano clérigo, seguida de cerca por la Fuerza. Para un enano clérigo, la Destreza no tiene mucha utilidad.

Herulio (variante): utilizando augurios y otras herramientas para la adivinación, das a los enanos vislumbres del futuro y de la voluntad divina de Moradin en lo tocante a diversos planes y decisiones. Con un juego de guijarros marcados con escritura enana, desenmarañas los significados místicos y misteriosos de las runas. Los enanos del común prestan más atención a tus predicciones que los líderes con más experiencia. Pero cuando corren tiempos de calamidad y se acaba la esperanza, incluso los miembros más poderosos de la hondonada recurren a ti.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Tasación, Reunir información, Intuir la dirección, Escudriñar, Averiguar intenciones.

Enano druida

El enano druida es casi siempre un marginado, vagando por las cavernas impenetrables y las oscuras galerías de la infraoscuridad. Aunque pocos pueden percibirlo, el mundo subterráneo tiene una ecología, ciclos naturales y estaciones como el mundo de la superficie. A veces, un enano se siente atraído por

los parajes inhóspitos bajo tierra, encontrando una conexión con el poder en bruto y sin explotar de las propias rocas.

Situar el bien del entorno regional por encima de las necesidades de la hondonada, pone al enano druida en oposición con la naturaleza básica de la sociedad enana. Mientras el druida no haga nada más que argumentar y disentir, no tendrá problemas. Pero si las acciones del druida llegan al sabotaje o la violencia declarada, la venganza de la hondonada no se hará esperar.

Dicho esto, los ancianos de la hondonada reconocen el valor de la información que los druidas como tú pueden aportar. Tú conoces los movimientos de las razas hostiles y monstruos peligrosos, y la necesidad de evitar bolsas de gas, arroyos subterráneos, u otros accidentes que pueden producirse mientras se trabaja en las minas, por no hablar de la incondicional defensa que proporcionas a la hondonada en caso de ataque.

Ventaja racial: la visión en la oscuridad te permite ver el terreno sin necesidad de antorcha o conjuro.

Desventaja racial: la famosa neutralidad druidica siempre crea distancia entre el druida y el resto de la sociedad enana.

Consejo para puntuaciones de característica: te favorecen la Sabiduría, la Fuerza, y la Constitución, pero la Inteligencia tiene poca utilidad.

Druida de la Montaña (variante): los enanos druidas son cosa rara, y aquellos que encuentran algún vínculo con las tierras de la superficie son más raros todavía. Pero muchas hondonadas están situadas en terrenos rocosos y montañosos alejados de otras áreas civilizadas, por lo que los enanos suelen ser sus únicos habitantes. Tú has adoptado las montañas o colinas circundantes como tu territorio protegido. Es tan raro verte que te has convertido en una leyenda, pero si a la zona llega alguna influencia maligna, puedes buscar la hondonada y solicitar asistencia.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Empatía animal, Tregar, Trato con animales, Escondarse, Intuir la dirección, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Escudriñar, Buscar, Atisbar.

Enano guerrero

La expresión "enano guerrero" es casi una redundancia. La mayoría de enanos reciben algún tipo de entrenamiento marcial y experiencia en combate, así que, prácticamente, cada enano es un guerrero de mayor o menor habilidad. Después de todo, la de guerrero es la clase preferida de los enanos.

El honor y la gloria del combate son puntos centrales en los mitos y rituales de la vida enana. Los reyes son más conocidos por sus habilidades con la armadura y el hacha que con la corona y el cetro. Incluso los clérigos son marciales por naturaleza y en muchos casos avanzan en habilidad tanto como clérigos como guerreros.

Ventaja racial: tus bonificadores de Constitución y las ventajas contra enemigos gigantes y trasgoides.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: para su buen uso, los guerreros enanos ponen sus puntuaciones más altas en

Fuerza y Constitución. Las menos valiosas son las puntuaciones de las características mentales de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Enano arquero (variante): la habilidad para usar ataques a distancia en espacios cerrados y confinados bajo tierra requiere una serie de talentos y estrategias especiales. Tú dominas este complejo arte y eres un componente eficaz en las defensas de cualquier hondonada. Tu trabajo es infligir la mayor cantidad de daño a la mayor distancia posible sometido a la poca visibilidad del campo de batalla subterráneo. Siempre que es posible, tú forjas tus propias flechas con mineral en bruto, con la creencia de que el sudor y la sangre impartido al metal durante el proceso de manufactura confiere a esas armas un toque de la propia fortaleza y coraje de los enanos.

Dotes sugeridas: Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Habilidades sugeridas: Tregar, Escondarse, Saltar, Escuchar, Buscar, Atisbar.

Enano monje

¿Qué conduciría a un enano a dejar atrás la hondonada y buscar un monasterio para su adiestramiento? Sólo los individuos enanos que hacen algo así saben las razones, aunque la disciplina y la concentración de las órdenes monásticas resulta atractiva para la naturaleza legal de muchos enanos.

Con el tiempo, tal vez enanos monjes como tú fundarán sus propias órdenes sólo para enanos con el objeto de desarrollar las enseñanzas de la iluminación y combinarlas con la fe de Moradin. Pero, por ahora, la mayoría de enanos monjes aprenden sus habilidades en territorios humanos.

Ventaja racial: la visión en la oscuridad proporciona a los enanos monjes una ventaja en la oscuridad.

Desventaja racial: los enanos monjes suelen encontrarse muy lejos de casa en entornos que les resultan muy desconocidos. Esto puede provocar desconcierto y distracción en un héroe que busca su unidad con el universo.

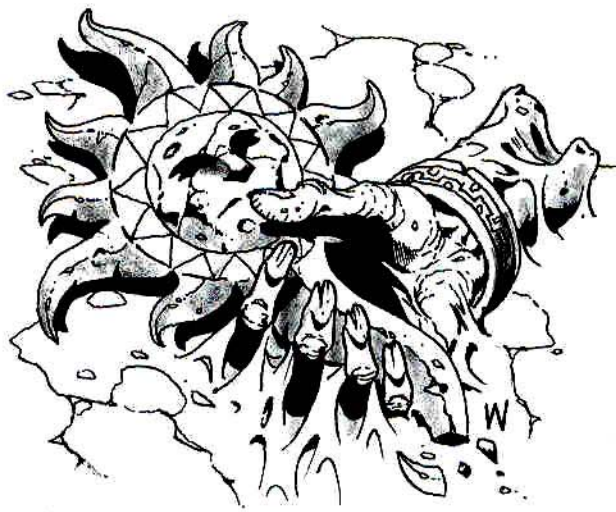
Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para un enano monje son Sabiduría y Destreza. La menos importante es Carisma.

Unicidad: el propio concepto de enano monje es tan poco habitual que tienes que desarrollar una historia única de cómo llegaste al monasterio, cuáles son tus objetivos y por qué has elegido el camino de la iluminación.

Enano paladín

En una sociedad que venera el deber, el honor y la responsabilidad, los ocasionales enanos paladines son un verdadero ejemplo de virtud.

Tocados por Moradin y puestos en un peligroso camino para castigar al mal y defender los reinos de los enanos, los paladines no le deben lealtad a ningún rey y, al mismo tiempo, se la deben a todos los reyes. Como paladín sirve a los mayores poderes, siempre se encuentra afrontando algún peligro o animando a los enanos a luchar en defensa de su propia seguridad y salvación.



Tu destino como enano paladín es el del solitario. Rara vez, por no decir nunca, dos o más paladines se unen para ir de aventura juntos. Aunque compartes una gran dignidad con tus hermanos, ellos son pocos y las tareas a las que deben enfrentarse, numerosas. Un encuentro ocasional en el camino o en alguna combinación de ejércitos antes de la batalla pueden ser las únicas sensaciones de auténtico compañerismo que podrás conocer jamás.

Ventaja racial: varios bonificadores en combate y un bonificador de Constitución hacen de los enanos paladines excelentes guerreros.

Desventaja racial: la única pega para ser un enano paladín es la penalización en Carisma, la cual afectará negativamente a algunos poderes del paladín.

Consejo para puntuaciones de característica: los enanos paladines necesitan una buena Fuerza, Constitución, y Sabiduría para prosperar. La penalización en Carisma es un factor a considerar a la hora de decidir qué característica debe tener la puntuación más baja. Si es posible, pon la puntuación más baja en Destreza o Inteligencia.

Campeón de Heironeous (variante): prácticamente todos los enanos veneran a Moradin el Forjador de Almas, pero, una vez cada cierto tiempo, Heironeous llamará a su servicio a un enano paladín. Tal vez se trata de un acuerdo, desconocido para los mortales, entre Moradin e Heironeous; es bien sabido que Moradin no le reprocha a Heironeous que requiera algún enano campeón ocasional. A los campeones como tú se les suele encontrar con mucha frecuencia en los ejércitos de los reinos de la superficie luchando contra incursiones de orcos u otros monstruos malignos. Por lo general, cuando la campaña termina y los enemigos han sido derrotados, Heironeous retirará su llamada, normalmente concediendo algún favor o recompensa sobrenatural, y los enanos como tú regresarán a la hondonada, sabios en el devenir de los caminos del mundo de la superficie.

Habilidades sugeridas: Concentración, Diplomacia, Trato con animales, Sanar, Montar, Buscar, Atisbar, Supervivencia.

Enano explorador

Guerrero sólido en toda la extensión de la palabra, el enano explorador sirve de rastreador e incursor en la defensa de la hondonada. Normalmente, se siente tan cómodo en las tierras agrestes en la superficie como en las oscuras profundidades de la tierra.

Es muy raro que las sociedades enanas generen criminales del tipo que se da en los territorios humanos, pero han habido monarcas enanos conocidos por poner precio a la cabeza de caciques orcos o trasgoides particularmente viles y depravados. Tú o cualquier otro enano explorador se pone en camino para traer la cabeza o las orejas de tales oponentes peligrosos tanto para elevar la categoría como para servir a las necesidades del pueblo enano.

Ventaja racial: los bonificadores de un enano contra determinados oponentes combinan bien con los enemigos preferidos de un explorador.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: Fuerza, Destreza y Sabiduría hacen buen servicio al enano explorador. Las menos cruciales son Inteligencia y Carisma.

Matador de monstruos exóticos (variante): eres un maestro en acabar con peligrosos monstruos de la infraoscuridad conocidos por amenazar a las hondonadas. Cuando se enfrentan a esas criaturas, el aviso recorrerá las comunidades enanas, y antes o después, aparecerás tú para ocuparse del problema. Al principio, te centrarás en oponentes peligrosos pero comunes, pero después te irás enfrentando a enemigos cada vez más mortíferos. Puede darse el caso de que te conviertas en alguien tan efectivo que sólo con hacer acto de presencia en el lugar consigas que un monstruo inteligente se retire de la zona, temiendo por su vida.

Habilidades sugeridas: Engañar, Intimidar, Escuchar, Buscar, Atisbar, Supervivencia.

Enano pícaro

Fundamentalmente, en las comunidades enanas civilizadas el crimen organizado no existe. Simplemente, las acciones de un sindicato criminal no se tolerarían, y en los confines cerrados de una hondonada es casi imposible mantener en secreto una actividad ilícita. Así que la mayoría de enanos pícaros viven en tierras de humanos, siguiendo los destinos humanos, y a veces integrados por completo en la cultura humana que les rodea.

Como independiente que eres, rara vez rindes reverencia a Moradin, jamás reconoces el derecho divino de los monarcas enanos, y no te gusta para nada ni la minería ni la herrería. En su lugar, pones a trabajar a tu herencia racial como ladrón y contrabandista competente. Tu larga vida y tu gran memoria te convierten en un mal enemigo con el que cruzarse. Más de una cofradía de ladrones ha sido tomada poco a poco por un pequeño grupo de enanos pícaros que simplemente han sobrevivido a toda competencia.

Ventaja racial: los bonificadores a las salvaciones contra veneno vienen bien cuando falla el Inutilizar mecanismo.

Desventaja racial: un Carisma por debajo de la media puede

interferir para llevar a cabo un buen timo o para convencer a las autoridades de que fue otro el que lo hizo.

Consejo para puntuaciones de característica: la de la Destreza es la única puntuación de característica que tiene importancia para ti. Tu puntuación más baja es probablemente la de Sabiduría.

Acechador (variante): poderosos líderes enanos reconocen el valor de unos cuantos enanos como tú que no se dedican a golpear escudos con martillos de guerra y a estar siempre preparados para entrar en combate a la más mínima señal de sus líderes. En su lugar, tú te ocultas en las cuevas de los alrededores de la hondonada, vigilando silenciosamente los movimientos de las criaturas de la infraoscuridad y de las razas malignas. Los acechadores son un grupo exclusivo, ya que la mayoría de enanos la consideran una posición ignominiosa. Pero tienes un conocimiento inusual de la infraoscuridad y experiencia en luchar y sobrevivir con muchos peligros que los enanos del común nunca verán.

Habilidades sugeridas: Equilibrio, Trepár, Inutilizar mecanismo, Reunir información, Escondarse, Intuir la dirección, Saltar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Buscar, Atisbar.

Enano hechicero

La enorme impresión de descubrir una habilidad mágica innata confiere a los enanos hechiceros una cierta porción de locura. Aquellos que sobreviven a la experiencia muchas veces dejan la hondonada simplemente debido a una profunda sensación de vergüenza, incluso sin que les hayan expulsado.

El prejuicio enano contra el uso de conjuros arcanos está profundamente arraigado en la comunidad. A los dotados con estas capacidades mágicas se les mira con compasión; por lo general, la comunidad admite que tal hechicería es una habilidad involuntaria. Aún así, la mayoría de enanos hechiceros saben que están destinados a abandonar el hogar y a encontrar un lugar nuevo en el extenso mundo de la superficie.

La desconfianza de la magia puede haberte provocado una tendencia a ocultar tus habilidades. Algunos enanos descubren su poder de jóvenes y lo disimulan, dedicándose a otra cosa en cuanto están en disposición de adquirir entrenamiento. En cualquier caso, si intentas permanecer en la hondonada, tendrás que enfrentarte a diario con una sutil, generalizada presión social que te empujará a marcharte para siempre, recibiendo una tensión considerable de una cultura de orden y deber estrictamente organizada.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: tiene un montón de desventajas. La penalización en Carisma limitará la efectividad en el uso de conjuros. El estigma social te causará tensión o te obligará a abandonar el hogar. Sólo los jugadores experimentados deberían intentar jugar con un tipo de personaje tan complejo.

Consejo para puntuaciones de característica: compensar la penalización en Carisma poniéndole la mayor puntuación disponible a dicha característica es la mejor elección a pesar de las evidentes desventajas. Las puntuaciones de característica menos importantes para un hechicero son las de Fuerza y Destreza.

Orate (variante): el impacto de los poderes de hechicería innatos fue demasiado para ti. Medio loco, presentas tics nerviosos faciales o corporales, extrañas fobias, o risa incontrolada. Pero esta demencia ofrece algún consuelo. Ya que eres un miembro obviamente enfermo de la comunidad, la hondonada está más dispuesta a aceptar tus excentricidades y a permitirte que te quedes en casa con la comodidad de la familia y el hogar. Y en caso de necesidad, incluso puedes ser requerido para defender la hondonada, pues los orates son los únicos lanzadores de conjuros que usan los ejércitos enanos. Pero si un orate opta por abandonar el hogar a pesar de esta consideración, la familia suele quedarse con una culpable sensación de alivio.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Concentración, Sanar, Escondarse, Escuchar, Escudriñar, Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros.

Enano mago

Sólo los enanos más talentosos, tenaces y antisociales se hacen magos. Ir contra miles de años de tradición y de resistencia innata a la magia es, simplemente, demasiado pedir. Normalmente, los ancianos enanos discuten sobre temas arcanos como si se tratara de una forma de enfermedad mental, y ninguna familia querría voluntariamente tener un niño que fuera aprendiz de mago.

Es por ello que los enanos magos que dominan las artes de los conjuros son algunos de los magos más centrados y resueltos del planeta. Han perseverado frente a increíbles contratiempos y han dominado con éxito sus propias naturalezas internas, demostrando una capacidad de aprendizaje, intuición y com-



El enano hechicero

promiso sin la ayuda de nadie. Para tales ventajas, el exilio permanente del hogar, la pérdida de lazos familiares, y el saber que tus propios iguales te consideran un fracaso vil y vergonzoso son un pequeño precio que pagar.

Sólo la impresión que causa un enano lanzador de conjuros puede ser a veces suficiente para solucionar una situación. El cacique de una pandilla de orcos que se ríe cuando el enano sin armadura y vestido con aquellos ropajes empieza a agitar sus manos, ¡deja de reírse en cuanto recibe el impacto de una abrasadora ráfaga de poder eléctrico!

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: la pérdida del bonificador +2 a los tiros de salvación contra conjuros es sólo el comienzo de los inconvenientes para los enanos magos. Los costes sociales también son elevados.

Consejo para puntuaciones de característica: tu Inteligencia es la que te resolverá la papeleta, por lo que no necesitas una puntuación alta en Fuerza.

Unicidad: tu elección de ser un enano mago es elegir la violación de alguno de los presupuestos del juego más asentados y profundos. Tu personaje será un caso único y tendrá una historia personal única y un futuro incierto. Ésta es otra combinación de raza y clase para jugadores de rol experimentados.

ELFOS

Son antiquísimos. Son la esencia viva de la mismísima magia. Son los elfos.

A diferencia de otras razas de personajes jugadores, quienes empiezan el juego quizás con una o dos décadas de experiencia, los longevos elfos consideran a sus niños demasiado jóvenes para abandonar el hogar antes de que pasen muchas décadas, incluso siglos. Así que tú ves la vida de una forma muy diferente que la mayoría de los demás personajes. Saber que vivirás para ver crecer los árboles y cómo se apaga el brillo de la chispa de muchos amigos que no son elfos, y que morirán mucho antes que tú, tiene un profundo efecto en tu actitud y tu visión del mundo.

Para compensar este efecto de la longevidad, los elfos tienen tendencia a ir en pos de diversas pasiones e intereses con un abandono indomable. En un momento dado, el elfo está embelesado por la belleza del paisaje y acto seguido está distraído por unos ingeniosos y provocativos versos de una estrofa. No es que su capacidad de atención sea escasa, pues se centran en la tarea que haga falta cuando es necesario. Pero cuando se les deja a sus propios impulsos, sus mentes rápidas y su buen humor les hace llevar una vida de entretenimiento y búsqueda de experiencias positivas.

Un personaje elfo principiante está instruido en las artes y literatura del pueblo élfico. Todos los personajes reciben un entrenamiento básico en las armas preferidas de los elfos: las espadas y arcos de tantas leyendas élficas. Como elfo, tu imaginación se exalta con las historias de grandes héroes del pasado y la promesa de un futuro brillante.

Elfo bárbaro

El concepto de un elfo bárbaro es hasta cierto punto difícil de encajar. Donde otras culturas pueden emerger y caer con el paso del tiempo, la longitud de la historia élfica es tal que raramente hay algún grupo de elfos que se haya distanciado lo bastante como para perder los rudimentos de la civilización. Y entre las naciones civilizadas, no se sabe de ningún elfo enloquecido y sanguinario.

¿Pero qué pasaría si por alguna extraña circunstancia de abandono o inclinación personal fueras capaz de llegar a ese estado?

Te sentirías tan en casa estando en paraje agreste que casi te harías uno con la propia naturaleza. Te moverías sin hacer ruido, sin dejar rastro, y atacarías sin llamar la atención. Un torbellino de espadas centelleantes, de punzantes lanzas y dagas, ya que puedes crear armaduras y armas con los materiales que tengas a mano.

Tal vez seas analfabeto, pero puedes haber creado una activa mitología basada en los patrones de las estrellas y en los espíritus de la tierra. Probablemente tengas melena revuelta, adornos corporales de todo tipo, y ropas hechas con plumas, caparazones, cornamentas y pieles. Pero vistes con dignidad, pues, al fin y al cabo, el elfo bárbaro no deja de ser un elfo.

Ventaja racial: la visión en la penumbra de los elfos te permite moverte tanto de día como de noche. Los bonificadores en Buscar, Atisbar y Escuchar te convierten en un cazador y rastreador de consciencia preternatural.

Desventaja racial: la penalización en Constitución reduce los puntos de golpe y hace que el estado de fatiga posterior a la furia bárbara sea más peligrosa.

Consejo para puntuaciones de característica: unas puntuaciones altas de Destreza y Fuerza hacen el mejor servicio a un elfo bárbaro. Las menos útiles son Inteligencia y Carisma.

Matadrow (variante): hay un aspecto de la sociedad élfica en la que la furia sin pausa se considera valiosa: las batallas contra los elfos malignos de piel ébano conocidos como drow. Los elfos te criaron desde tu nacimiento para dar caza a otros elfos. Diligente al aprender las rutas por las profundas cavernas y los retorcidos pasadizos, entrenas sin descanso a la espera del día en el que será necesario enfrentarse a las fuerzas malignas que acechan bajo la tierra.

Habilidades sugeridas: Equilibrio, Trepar, Sanar, Esconderse, Saltar, Saber (local), Escuchar, Moverse sigilosamente, Buscar, Atisbar, Piruetas, Supervivencia.

Elfo bardo

Las canciones y poemas épicos de los elfos son de los más hermosos que se hayan oído nunca. Los elfos bardos han empezado y terminado guerras, roto y sellado alianzas, y han tenido y perdido grandes romances. Todo lo típicamente élfico es música, poesía, canciones e historias. Entre un pueblo de talento, los elfos bardos son algo verdaderamente sobresaliente.

En la corte o en el mercado, los elfos bardos como tú pueden negociar un buen trato, encandilar a los lugareños, hacer reír al rey, dar testimonio de grandes hazañas y de grandes héroes.

Cuando hay tensión en el ambiente, una broma sutil o una pequeña prestidigitación puede aliviar la situación. Cuando el momento es de alegría, una canción ingeniosa o los versos de una estrofa pueden elevar el regocijo general. Y en momentos de riesgo, te das prisa en ponerte junto a tus amigos para enfrentar el peligro.

Ventaja racial: el respeto que generalmente tienen los bardos entre los elfos puede resultarte ventajoso.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la característica más importante para los elfos bardos es el Carisma; también es beneficiosa una Inteligencia alta. Ni la Fuerza ni la Constitución tienen demasiada importancia.

Arpista (variante): eres un elfo bardo que pretende ganar influencia en la arena política. En parte, esta influencia viene del conocimiento, los rumores y la germanía que puedes reunir en tus viajes. El resto de tu influencia proviene de tener reputación de ser un duelista mortífero y un adversario respetable en juegos de ingenio y de azar. Eres un mensajero, un guardián de secretos, y un testimonio de hazañas que deben ser recordadas, pero no reveladas. Siempre estás en movimiento, y siempre tienes un plan a punto.

Habilidades sugeridas: Tasación, Engañar, Descifrar escritura, Diplomacia, Falsificar, Reunir información, Germanía, Escuchar, Interpretar, Averiguar intenciones.

Elfo clérigo



Aquellos elfos que sirven a Corellon Larethian son sin duda alguna los bendecidos entre los bendecidos. Corellon observa cuidadosamente a su pueblo y elige de entre sus filas a aquellos de los que se siente más satisfecho.

La religión élfica es marcial y pacífica a la vez, prohibiendo la violencia excepto como último re-

curso contra la tiranía, la opresión, o el mal. Los clérigos de Corellon satisfacen las necesidades espirituales de sus longevos hermanos y mantienen una estrecha vigilancia sobre los drow y las odiadas tribus orco.

Los elfos saben que su creador los puso en la tierra como el Primer Pueblo, para nutrir la belleza del mundo, apreciarla, y crearla por sí mismos. Como miembro del clero élfico, ayudarás en el avance de la protección de la vida, la naturaleza, y las artes.

Ventaja racial: la pericia élfica con espadas y arcos te permite utilizar dichas armas sin tener que elegir la dote de Competencia con arma marcial.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la puntuación de característica más importante para ti es la Sabiduría, seguida

del Carisma; tu puntuación de característica menos importantes es la de Destreza.

Camarada (variante): eres un clérigo errante que trabaja con un grupo de otros personajes para explorar el mundo, combatir el mal, y acabar con monstruos perversos. Sanador experto, practicas el uso de la magia marcial para mejorar tus habilidades en combate. Cualquier grupo de aventureros se alegraría de tener al lado a un camarada antes de emprender cualquier gran desafío.

Habilidades sugeridas: Concentración, Sanar, Intuir la dirección, Escuchar, Montar, Escudriñar, Conocimiento de conjuros.

Elfo druida

Para aquellos elfos que anhelan la compañía de los árboles más que la amistad de sus hermanos, el camino del druida es el adecuado. Como los elfos son en mayor grado una parte del mundo natural, los elfos devienen en druidas excepcionales, una vez que aprenden a templar sus emociones caóticas y encuentran un equilibrio con ellos mismos.

Las tierras al cuidado de elfos druidas como tú son casi paraísos. Todo está en armonía, y los ciclos naturales son suaves y rítmicos. Cuando todo está en equilibrio, la sinfonía natural de la tierra es tan hermosa como la canción de cualquier bardo.

Por la tierras que forman tu reserva eres conocido por nombres como "Jinete del Viento" o "Rey del Río". Y como elfo druida, trabajas activamente para proteger tus tierras, utilizando conjuros, armas, aliados, o fuerzas naturales para defender la zona.

Ventaja racial: los bonificadores en Buscar, Atisbar, y Escuchar hacen de ti el elemento más despierto de los agrestes parajes que te rodean, y tu visión en la penumbra te permite hacer tu trabajo en horas crepusculares.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: Sabiduría y Carisma son las más importantes para ti. La puntuación de característica menos útil es la de Constitución.

Arbolero (variante): algunas comunidades élficas están construidas en las ramas de los árboles en la espesura de los bosques. Eres un elfo druida que considera dicha arboleda como tu tierra protegida, trabajando con los propios árboles para acomodar el asentamiento élfico. A cambio, los elfos que viven allí protegen el bosque y trabajan en armonía con el mundo natural. Con el tiempo aprendes a experimentar el mundo como puede hacerlo un árbol, a través del lento paso de los días, el cambio de estaciones, y el calor del sol. Eres un paciente mediador y excelente diplomático; tu calma interior suaviza las situaciones difíciles y suscita confianza.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Equilibrio, Trepas, Concentración, Diplomacia, Reunir información, Trato con animales, Saber (naturaleza), Escuchar, Escudriñar, Averiguar intenciones.

Elfo guerrero

Aunque pueblo pacífico, los elfos tienen una larga historia de conflictos con monstruos, razas malignas, y secesiones en sus propias

tierras. Tal vez sea su naturaleza básica buscar solución a los conflictos por la fuerza de las armas, o tal vez aquellos enfrentamientos les han empujado a ello sin quererlo. En cualquier caso, el poder marcial se tiene tan en cuenta que todos los niños y niñas elfos son instruidos desde su nacimiento en el uso de la espada y el arco, y sus relatos están repletos de bravos guerreros y poderosos hechiceros luchando en desesperadas batallas en total desventaja.

Como elfo guerrero, eres un experto elegante y mortífero. Prefieres un estilo de combate activo que implique muchos tipos de embestidas y estocadas, y prefieres las armaduras más ligeras que permiten libertad de movimientos. A diferencia de los enanos que se cubren con armadura de la cabeza a los pies y permanecen firmes enzarzados en brutales enfrentamientos cuerpo a cuerpo, tú practicas un método más refinado de lucha de golpe y esquivo.

Ventaja racial: la visión en la penumbra te ayuda a luchar por la noche, y el bonificador de Destreza te ayuda en tu defensa y en los ataques a distancia.

Desventaja racial: la penalización en Constitución te hace más frágil que otros guerreros.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes son las de Fuerza y Destreza. Inteligencia y Sabiduría te importan poco.

Libertino (variante): con algo de término peyorativo, un libertino es un maestro duelista que prefiere el flexible estoque a la rígida espada larga. A veces presto a ofenderte por insultos menores, respaldas tu actitud con rapidísimos reflejos e increíbles muestras de esgrima. La mayoría de tus duelos son a primera sangre, demostrando quién es superior con el acero. Sin embargo, si te presionan, puedes devolver el ataque y hacer bastante más que primera sangre. Prestas atención a la ropa, los modales, y los enseres para proyectar cierta sofisticación en tu aspecto. Incluso en parajes agrestes, harás cosas como sacar un paquetito de delicadas hierbas para el té o limpiar la sangre de tu acero con un pañuelo de un blanco reluciente.

Dotes sugeridas: Sutileza con un arma (estoque).

Habilidades sugeridas: Engañar, Germanía, Intimidar, Montar, Averiguar intenciones, Piruetas.

Elfo monje



Se dan raras excepciones en las que un personaje elfo busca la concentración, la disciplina y el camino de la iluminación. En ocasiones, esta minoría se encuentran ellos mismos frente a las puertas de monasterios en territorio humano, solicitando ser admitidos en los ritos secretos que se practican tras sus muros.

Los elfos monjes son una rareza, aunque seguramente su número se irá incrementando con el tiempo debido a sus largas vidas. Combinando su elegancia y fluidez con las enseñanzas del

camino de la iluminación, tales monjes casi trascienden el plano mortal en sus delicados gestos, sus acciones realizadas sin esfuerzo, y en su intensa concentración.

La práctica normal del monje es simplificar, simplicar y más simplificar. Así que, cuando te hagas monje, es probable que te afeites la cabeza y te despojes de ropas y símbolos llamativos.

Con el tiempo, puede que tu camino te lleve de vuelta a tus bosques de origen para fundar un monasterio únicamente para elfos. Los estudiantes de un lugar así puede que encuentren la cohesión entre los modos élficos y el misterioso camino de los monjes humanos. Sólo el tiempo lo dirá.

Ventaja racial: el bonificador en Destreza aumenta la Clase de Armadura de los monjes, que no llevan armadura alguna.

Desventaja racial: una Constitución más baja te hace más frágil que tus homólogos humanos.

Consejo para puntuaciones de característica: la puntuación de característica más importante para todos los monjes es la Sabiduría. Una baja puntuación en Inteligencia no será demasiado impedimento para tu progreso.

Unicidad: el mismo concepto de elfo monje es tan inusual que deberías desarrollar una historia propia de cómo llegaste al monasterio, cuáles son tus objetivos, y por qué has elegido el camino de la iluminación.

Elfo paladín

El mundo es un lugar muy, pero que muy peligroso. La mayoría de los plebeyos no tienen idea de cuántos horrores acechan justo al otro lado de la realidad, horribles intrusos conocidos como demonios y diablos. A estos horrores les hacen frente una línea de brillantes y acorazados elfos paladines que se remonta a las nieblas de la historia. Los elfos consideran que la decisión de asumir los deberes del paladín es un paso tremendo. Tal elección rechaza la inclinación caótica del pueblo élfico, acepta la carga de una vida de peligro, y hace que el elfo se gane la enemistad de algunos de los dioses malignos más poderosos del cosmos.

Corellon no llama a nadie para que se haga paladín; aquellos elfos que dan el paso voluntariamente son aceptados mientras permanezcan puros de cuerpo, mente y espíritu. Corellon no puede obligar a sus hijos a hacer algo que ellos deberían aceptar por propia decisión. En cualquier caso, los elfos paladines como tú son respetados, honrados y amados por toda la buena gente. Y cuando llegue ese fatídico día en el que las tropas formadas contra ti resulten ser demasiadas como para superarlas, te irás a la otra vida seguido de las oraciones y recuerdos de miles de seres.

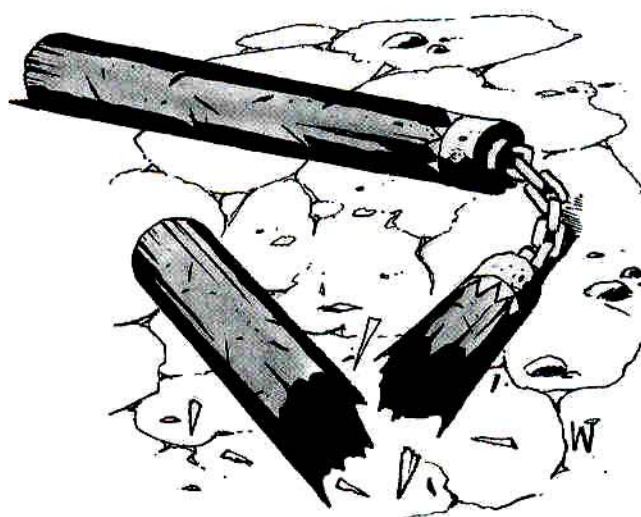
Ventaja racial: la visión en la penumbra sirve de ayuda para librar batallas nocturnas.

Desventaja racial: una Constitución más baja te hace más frágil que los paladines de otras razas.

Consejo para puntuaciones de característica: tienes una larga lista de puntuaciones de característica que es necesario que sean altas: Fuerza, Destreza, Sabiduría, y Carisma. Si se puede decir que tienes una puntuación de característica menos importante, es probablemente la de Inteligencia.

Azote de Gruumsh (variante): mientras muchos elfos paladines cazan demonios y hacen frente a los drow, Corellon tiene otro enemigo implacable que siempre trabaja para destruir a los elfos: Grumish, deidad de los orcos. Tú eres un aniquilador de orcos, toda tu atención está centrada en repeler a las hordas de orcos que amenazan las tierras de los elfos. Anhelas atacar en lo más profundo de sus hediondos territorios para destruir templos malignos, sembrar el miedo en sus corazones en cuanto entras en batalla, y desafiar en combate mano a mano a sus despreciables reyes. Enarbolas el blasón del Ojo Rasgado, un recordatorio a todos los orcos de que cuando Corellon y Gruumsh se enfrentaron hace mucho tiempo, el señor élfico salió triunfante.

Habilidades sugeridas: Sanar, Intimidar, Saber (religión), Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Hablar un idioma (orco), Supervivencia.



Elfo explorador

De todos los héroes elfos tal vez los más respetados sean los exploradores. Mientras otros van tras desafíos épicos y enemigos de otro mundo, los elfos exploradores son los campeones del pueblo llano. Se dedican a proteger los asentamientos de los elfos y son conocidos por trabajar en la mejora de la comunidad en su conjunto. El elfo explorador es la espada veloz de la justicia a lo largo de la frontera, y el garante de la integridad y la imparcialidad en las tierras colonizadas.

Los relatos de sus hazañas son tan numerosas que tú aprendiste la tradición del elfo explorador en tu infancia. Eres parte de una larga tradición; los exploradores han estado activos en los bosques y colinas de los elfos desde el alba de la historia élfica. Alrededor de las hogueras se susurra que el propio Corellon es un explorador, y que las tierras bajo su protección abarcan todo el mundo bajo el cielo.

Ventaja racial: la visión en la penumbra te permite operar por la noche.

Desventaja racial: una Constitución por debajo de la media te hace más frágil que los exploradores de otras razas.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para los elfos exploradores son las de Fuerza, Destreza, y Sabiduría. El Carisma es menos importante para ti.

Espadas Plateadas (variante): parte de un grupo de elfos exploradores que han jurado defender la paz entre todos los elfos; tú manejas con firmeza cualquier señal de conflicto entre el Primer Pueblo. Pocos monarcas élficos saldrían a batallar sabiendo que se enfrentan a la furia de las Espadas Plateadas; simplemente con la presencia de uno o más de ellos suele ser suficiente para llevar a ambas facciones a la mesa de negociación. El secreto, la esperanza a largo plazo de los Espadas Plateadas es que algún día el pueblo élfico encuentre la manera de reunirse con los drow y sanar la herida que se abre entre la gente del mundo de la superficie y la gente de la infraoscuridad. Sin embargo, hasta que los drow abandonen su maligno proceder, los Espadas Plateadas no les darán cuartel.

Habilidades sugeridas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar, Montar, Averiguar intenciones.

Elfo pícaro

Los elfos pícaros no son algo desconocido entre el Primer Pueblo. En las grandes ciudades y en los territorios humanos, algunos elfos consideran que sus diestros dedos y rápida inteligencia les permiten sobrevivir y prosperar en negocios que son de todo menos honorables.

Algunos de los mejores pícaros del mundo son, con toda probabilidad, elfos, dotados por su herencia racial con una Destreza extraordinaria. Esa rapidez y su larga esperanza de vida les proporciona un margen increíble en las sombras. Sin embargo, pocos elfos toman este camino, por lo que tales individuos extraordinarios son pocos y distantes entre sí.

Ventaja racial: el bonificador de Destreza permite una elevada Destreza inicial, y tu visión en la penumbra hace de las sombras tus amigas.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la Destreza es la más importante. El Carisma y la Sabiduría son buenos sitios para colocar tus puntuaciones más bajas.

Buscador de tumbas (variante): mucha de la herencia élfica está enterrada y olvidada en tumbas perdidas y ruinas desaparecidas. Eres un maestro en desmontar trampas, encontrar puertas secretas, y descubrir la localización de fabulosos tesoros. A veces trabajas para beneficio del pueblo elfo, recuperando lo que estaba perdido, y haciendo un registro de historias olvidadas hace mucho. Otras veces, sólo estás interesado en el provecho que se podría obtener en el mercado libre con diversas reliquias.

Habilidades sugeridas: Tasación, Equilibrio, Trepas, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Reunir información, Intuir la dirección, Saber (varios tipos), Escuchar, Abrir cerraduras, Hurtar, Buscar, Averiguar intenciones, Atisbar, Usar objeto mágico.

Elfo hechicero



Entre una gente imbuída de naturaleza mágica, descubrir que tienes la habilidad para canalizar poder mágico puro es un placer. Entre los elfos, la hechicería es un talento para ser desarrollado ypreciado, por lo que serás consultado por otros elfos a los que les encantaría descubrir sus propios poderes mágicos innatos.

Los elfos hechiceros raramente desarrollan listas especializadas de conjuros, sino que en su lugar parecen acumular limpiamente repertorios aleatorios basados en cosas interesantes que observan, viejos textos que leen, y sugerencias de otros lanzadores de conjuros arcanos. Normalmente, te resultan más interesantes los conjuros llamativos y emocionantes que el desarrollo cuidadoso de una especialidad mágica.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la característica más importante para los elfos hechiceros es el Carisma. La Fuerza es la que menos importa.

Unicidad: la sociedad élfica dispone de muchos magos, pero de pocos hechiceros. Los elfos están tan acostumbrados a aprender los conjuros arcanos por medio de estudio y preparación concienzudos que un lanzador improvisador como tú es algo inusual. Deberías desarrollar tu propia historia que explique cómo has ido aprendiendo tu magia de forma diferente desde las diversas fuentes.

Elfo mago



El estudio de la magia llega con tanta facilidad a la mayoría de elfos que virtualmente para todos es algo que se convierte en familiar a medida que crecen.

Su naturaleza mágica y puntuaciones de característica inherentes permiten a los elfos que tomen al mago como una de sus clase favoritas, y muchos así lo eligen. La combinación de puntuaciones de característica de mago con otras clases produce un amplio abanico de personajes elfos.

Si dedicas tu experiencia futura al estudio de las artes arcanas, no hay forma de saber cuán poderoso llegarás a ser. Ciertamente las leyendas de los elfos están llenas de relatos sobre el manejo de increíbles gemas mágicas, viajes a planos desconocidos, y la fundación de grandes reinos.

Ventaja racial: el uso de espadas y arcos sin necesidad de elegir la dote de competencia con arma marcial.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la característica más importantes es la Inteligencia, por supuesto. Tu puntuación de Fuerza raramente entrará en juego.

Viajero al Más Allá (variante): vas en busca de descubrir los misterios a lo largo y ancho del mundo, y eres lo bastante ambicioso como para vagar más allá de tu hogar en los bosques. Armado con conjuros que te mantienen a salvo y te hacen el viaje más fácil, buscas desvelar los misterios arcanos sea dónde sea que estén escondidos. Al final, tienes la esperanza de conseguir dominar conjuros que te llevarán más allá de este plano de existencia donde quién sabe qué maravillas y horrores encontrarás. Hasta entonces, vas extrayendo tantos secretos como sea posible de ciudades olvidadas, bibliotecas ocultas, y antiguos tesoros escondidos.

Habilidades sugeridas: Concentración, Reunir información, Saber (arcano), Saber (geografía), Saber (los planos), Conocimiento de conjuros.

GNOMOS

Bajo las colinas arboladas se encuentran las madrigueras de los gnomos. Dados a las travesuras y las bromas, con una inclinación natural hacia las aptitudes mecánicas y un amor hacia las gemas y la joyería, los gnomos eligen hogares agradables y bonitos (si están bien escondidos).

Los gnomos presentan muchos aspectos al mundo. A veces son vistos como ligeramente obtusos, interesados en asuntos de engranajes, ruedas, y palancas tan arcanas que rayan con lo mágico. Entonces, en un abrir y cerrar de ojos, ¡pueden tocar una rápida melodía con los instrumentos que se pueden encontrar en cualquier madriguera de gnomos, o producen como si nada abundancia de suave cerveza!

Son un pueblo de la superficie del mundo, aunque moran justo debajo en cómodos y bien aclimatados agujeros entre las raíces de grandes árboles. Son unas gentes pequeñas; sus hogares, mobiliario, y diversos utensilios tienen un tamaño que podría parecer propio de niños humanos. Y son un pueblo de espejismo. El talento natural para la magia menor fluye fácilmente desde sus almas divertidas.

Si eres un gnomos, puede que echarse al camino no te parezca tan grato cuando la aventura te llama, y las tierras lejos del hogar pueden ser malas y oscuras de espíritu. Sea como fuere, siempre llevas contigo un pedacito de hogar sin importar lo lejos que te lleve el camino.

Gnomos bárbaro

En algunas esquinas remotas del mundo donde la tierra rara vez, por no decir jamás, ha sentido la pisada de las razas más grandes, hay gnomos de un carácter y antecedentes tan inusuales que casi pueden ser considerados una raza aparte de sus parientes más refinados.

Estos gnomo bárbaros son verdaderamente un pueblo de la tierra. Sus construcciones son de madera y cepas, y su música presta atención al pulso del tambor y a los terrosos tonos de los instrumentos de madera. Estas gentes viven en estrecho contacto con todos los espíritus de la naturaleza, sirviendo y protegiendo a la belleza intacta que les rodea. Pero aquellos que han visto a estos gnomos murmuran relatos de cabezas reducidas, fosas de huesos, y extraños tótems tribales hechos con las orejas de sus enemigos. ¡Ninguna persona civilizada daría crédito a ninguna de esas historias fantásticas!

En tiempos de gran necesidad, los gnomos bárbaros se enfurecen como la tormenta, vociferan desafíos y son capaces de increíbles facultades de fuerza y resistencia. Cuando se mueve entre las sombras de los árboles, el gnomo bárbaro es rápido y seguro a cada paso. Capaz de pasar por huecos y aberturas demasiado pequeñas para las razas más grandes, el gnomo bárbaro da la impresión de desplazarse misteriosamente de un punto a otro, deteniéndose sólo para percibir las señales en el viento y vigilar cualquier movimiento en la distancia.

Ventaja racial: el bonificador de Constitución mantiene tu furia más tiempo. La visión en la penumbra te permite ver de día y de noche, incluso en las más oscuras sombras del bosque. Tu bonificador a las pruebas de Escuchar te hace hiperconsciente de tu alrededor, por lo que es muy difícil sorprenderte.

Desventaja racial: la penalización en Fuerza de los gnomos afecta a tu habilidad en combate.

Consejo para puntuaciones de característica: Constitución y Destreza son valiosas, y no conviene una Fuerza demasiado baja, a pesar de la penalización racial. La puntuación de Inteligencia es la menos importante.

Miembro de la Muy Respetada Orden del Tejón (variante): incluso en las tierras civilizadas, se dan ocasiones en las que los gnomos necesitan defensa más allá de la ocasional ballesta o hacha. Tú perteneces a un pequeño grupo entrenado en la Senda del Tejón, que toma como guía la ferocidad con la que esa criatura defiende su guarida cuando se le acorrala. Los miembros de tu orden, aunque poseen todas las puntuaciones de característica propias del bárbaro, suelen ser indistinguibles de los demás miembros de la sociedad gnómica, salvo por la zarpa de tejón tatuada en la palma de cada mano. Un veterano marcado por las batallas dirige la orden en cada comunidad, hablando en tono bronco e inflexible ante la desobediencia. Algún día, ese astuto veterano puedes ser tú.

Habilidades sugeridas: siempre gastas dos puntos de habilidad para contrarrestar el analfabetismo relacionado con la clase. Equilibrio, Tregar, Sanar, Intimidar, Saltar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Buscar, Atisbar, Nadar, Piruetas.

Gnomo bardo

Entre un pueblo tan lleno de curiosidad y talento natural, los bardos son una de las partes más queridas y respetadas de la comunidad. Combinando canción, verso, ilusiones menores, y repitiendo reclamos y cadencias bien conocidas, el gnomo bardo puede llevar a cabo representaciones muy complejas con muy poca puesta en escena o con pocos accesorios.

Los gnomos bardos tienden a centrar su aptitud mágica en ilusiones de sonido e imagen, desarrollando lentamente un repertorio de imágenes firmadas que distinguen a los verdaderos talentos de los que simplemente tienen inclinación artística.

Aunque son muy longevos, los gnomos bardos no hacen demasiado hincapié en asuntos de historia, prefiriendo inmortalizar grandes bromas y chistes, el verdaderamente inspirado genio disparatado del sobresaliente humor gnomo. Ni qué decir tiene que esto hace del gnomo bardo un compañero de viaje totalmente interesante (aunque ligeramente pesado a veces).

Ventaja racial: un bonificador racial en las pruebas de Escuchar te ayuda a la hora de tratar con diversos desafíos basados en el sonido.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tus mayores puntuaciones de característica deberían ser las de Carisma, Inteligencia y Destreza. Fuerza y Constitución son buenos sitios donde poner las puntuaciones bajas.

Miembro de la Sociedad de Flautistas de Buena Reputación (variante): de vez en cuando, las comunidades más grandes de gnomos practican los fundamentos básicos de defensa, normalmente por la pompa y ceremonia que conlleva. Durante esos periodos, tu Sociedad de Flautistas es requerida para marcar el paso de los desfiles y agitar el valiente espíritu de los gnomos, en especial si hay en perspectiva un combate real. Tocando un armatoste infernal de tubos, diversas vejigas de aire, válvulas, y un teclado escalonado de complejidad inaudita, creas una cacofonía de sonido la cual, de forma bastante sorprendente, es en realidad del todo conmovedora una vez que la sociedad al completo expulsa todo su aire. Con esos instrumentos, utilizas la totalidad de tus habilidades de bardo basadas en el sonido para inspirar a las tropas o para contrarrestar ataques basados en el sonido.

Habilidades sugeridas: Concentración, Interpretar, Atisbar.



Gnomo clérigo

Carl del Oro Luminoso es un benevolente protector de todas las cosas gnómicas. De todas las deidades creadoras, puede que él sea el que se haya acercado más a conseguir sus verdaderos objetivos para con su pueblo. Ellos viven en paz por lo general y llevan vidas de abundancia y práctica felicidad. De tanto en tanto, incluso le sorprenden con la genialidad que muestran al inventar un ingenioso artilugio tras otro.

Sus sacerdotes son algunos de los bromistas más revoltosos entre los gnomos. Los clérigos gnomos como tú siempre llevan consigo algún polvo picante, algún aparatito que da calambre al darte la mano, o alguna otra broma, chuchería o distracción. También estás íntimamente conectado con la riqueza de la comunidad. Tasas las gemas, estimas el valor de las joyas, cambios de moneda, y aseguras que las balanzas sean precisas.

Las ceremonias que organizas van de lo sencillo a lo increíblemente complejo. La mayoría de las iglesias gnómicas están llenas con una aparentemente interminable colección de artilugios diseñados para rendir homenaje a su creador: ¡Incluso tu símbolo sagrado tendrá más tenacillas, pinzas, pasadores, cierres de alfiler, limas y plumadas colgantes que el equipo de faena de cualquier carpintero humano!

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: Sabiduría y Carisma te ayudarán a hacer el trabajo de Carl del Oro Luminoso. Destreza e Inteligencia no afectan demasiado a tus funciones clericales.

El Cargo Pesaroso del Penitente (variante): aunque incluso tu religión enseña que las bromas, ardidés y chistes ligeros se supone que son para recordar a todo el mundo que sea humilde, tú eres culpable de haber permitido cosas fuera de lugar. En consecuencia, has perdido tu gusto por la broma y dejas la comunidad. Puede que vayas vagando por ahí hasta que hayas recobrado tu serenidad, o puede que te hayas ido para no volver. En cualquier caso, recorres el mundo en busca de la verdadera naturaleza de tu fe en tierras donde las cosas no son tan fáciles y la vida no siempre es larga ni feliz. Tal vez, con el tiempo, vuelvas a encontrar tu sonrisa.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Tasación, Concentración, Trato con animales, Sanar, Montar, Hablar un idioma, Supervivencia.

Gnomo druida

En el interior de las boscosas arboledas alejadas del bullicio del mundo exterior hay sosegados hogares ocupados por apergaminados maestros del saber del bosque y de la revelación natural.

Los gnomos toman la senda del druida en un estadio ya avanzado de sus vidas, normalmente ya cansados de trabajar la tierra o al retirarse de alguna otra profesión. Los druidas gnomos más jóvenes suelen ser huérfanos o gente que simplemente no parece encajar con el resto de la población gnómica.

Con su avanzada edad y larga memoria, los gnomos druidas pueden sentir el cambio de las estaciones, recordar a los árboles de su alrededor cuando eran simples plántulas, y derivar el gran poder

del mundo natural hacia la magia, la curación y la protección. Los gnomos druidas más viejos sólo dejan su tierra protegida cuando la situación es calamitosa, y no suelen viajar demasiado lejos. Pero los gnomos jóvenes que se han convertido en "retoños" de druida sí que viajan más lejos antes de que, finalmente, escojan un lugar donde instalarse. Durante esos años erráticos, verás mucho mundo y acometerás la aventuras que te toquen.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para el gnomo druida son Sabiduría y Carisma. Las menos importantes son Fuerza e Inteligencia.

Druida Urbano (variante): por increíble que parezca (al menos para otros druidas), se dan casos de gnomos que adoptan bulliciosas ciudades como su terreno protegido. Tal vez se deba a su inclinación natural hacia la maquinaria compleja, o alguna gran broma que le estás gastando al resto del mundo, pero tú eres uno de esos druidas que tiende hacia el entorno urbano. Te preocupas por las flores de los maceteros que hay en muchas de las repisas, por los parques y jardines de la ciudad, y por una infinidad de ratones, ratas, palomas, perros y gatos.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Tasación, Trato con animales, Buscar, Averiguar intenciones.

Gnomo guerrero

Algunas comunidades de gnomos viven lo bastante cerca del peligro como para que deban mantener una milicia permanente. Otras veces, un joven gnomo en busca de aventura encontrará trabajo como un diminuto pero respetable guerrero. Aunque es raro que los gnomos se muestren violentos, y sólo unos cuantos están bien instruidos en las artes militares, los individuos gnomos guerreros pueden ser miembros expertos y capacitados de cualquier tropa.

Conservando su amor por los dispositivos y artefactos desquiciantes, los gnomos suelen tender hacia las armas mecánicas: ballestas, espadas con resorte, etc. Si te dan a elegir, tenderás hacia el arma más compleja y sugestiva que haya disponible.

Ventaja racial: la visión en la penumbra es un atributo útil cuando realizas deberes de vigilancia nocturna. Tu bonificador de Constitución te convierte en un guerrero resistente y correo. Tu baja estatura hace que sea difícil alcanzarte y, en cambio, estás rodeado de objetivos grandes.

Desventaja racial: la baja estatura te hace más lento, por lo que los gnomos que van a pie suelen tener que darse prisa para no quedarse rezagados de sus compañeros más grandes. La penalización en Fuerza tiene claros inconvenientes para los guerreros.

Consejo para puntuaciones de característica: pon tus mejores puntuaciones en Fuerza y Constitución. Los mejores sitios para las puntuaciones de característica más bajas son Inteligencia y Sabiduría.

Apreciado Miembro de la Sociedad de Maestros Sitiadores (variante): de tanto en tanto, un ejército puede acampar alrede-

dor de una posición fortificada y sitiarla. No hay mejores maestros de los diversos artefactos y estrategias de asedio para la reducción sistemática de defensas estáticas que los maestros sitiadores como tú. Tu interés natural por los dispositivos mecánicos te proporciona un conocimiento único de los principios de balística, peso y contrapeso, y palancas. Sabes cómo construir catapultas, arietes, torres de asedio, y otras máquinas grandes de guerra. Puedes dirigir pequeños equipos de construcción, trazar planos, y explicar estrategia y táctica tanto a generales como a tropa.

Habilidades sugeridas: Arte (carpintería), Saber (arquitectura e ingeniería), Oficio (ingeniero de asedio), Atisbar.

Gnomo monje

Uno de los miembros más inusuales de cualquier orden monástica es el gnomo ocasional. A los gnomos, su natural inclinación y vidas alejados de los territorios humanos les proporcionan pocas ocasiones para interesarse por el estudio de la iluminación.

Los pocos que se encuentran vestidos con los hábitos de monje se enfrentan a interesantes retos. Su poca estatura implica estar obligados a retocar las lecciones de sus hermanos de mayor tamaño.

Algunos de los tuyos han vuelto a sus tierras natales y han divulgado sus enseñanzas. Quizás en pocas generaciones los gnomos monjes como tú se reunirán y utilizarán sus conocimientos, acumulados a lo largo de muchas aventuras, para fundar sus propias órdenes monásticas sólo para gnomos.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: tu baja estatura te hace más lento y la penalización en Fuerza te impone ciertos inconvenientes.

Consejo para puntuaciones de característica: tus puntuaciones de característica claves son la Destreza y la Sabiduría. La Inteligencia es menos importante en tu caso.

Acólito del Invisible (variante): formas parte de un pequeño grupo de gnomos monjes que han desarrollado un régimen que combina los talentos de los gnomos para el ilusionismo con las habilidades de lucha de los monjes. Este sistema subraya el valor de la distracción, utilizando sonidos, luces y efectos de prestidigitación del ilusionismo gnómico para distraer a los oponentes y generar así oportunidades. Tus enemigos no suelen verte hasta que ya es demasiado tarde. E incluso cuando lo hacen, no están muy seguros de lo que acaban de ver.

Habilidades sugeridas: Engañar, Concentración, Germanía, Intimidar, Averiguar intenciones.

Gnomo paladín

Los paladines de las demás razas se distinguen a primera vista. Van armados y acorazados con el mejor equipo disponible. Disponen del respeto y la atención de todos aquellos que viajan con ellos. Presentan las señales de las largas y agotadoras batallas contra el mal.

Pero el visitante corriente que visita los territorios de los gnomos probablemente nunca sepa que el amigable guardia o el



alguacil que se encuentran cuando entran en la población es un paladín. Los gnomos paladines se dedican a mantener la paz, atajar los problemas antes de que empiecen, asegurar que las disputas no se salen de madre y, en general, recordar a la comunidad que los territorios de los gnomos no son lugar para los alborotadores.

Garl del Oro Luminoso llama a sus paladines discretamente. No hay ceremonias lujosas ni nombramientos cortesanos de alto rango. Pero si el del Oro Luminoso cree que eres digno, te encontrarás en situaciones donde podrás demostrar tu dedicación a sus principios y a los intereses a largo plazo de su pueblo. Si actúas como se espera, el del Oro Luminoso te infunde poder divino y esboza tus deberes y responsabilidades en un mensaje espiritual.

Muchas comunidades están tan acostumbrados a estos individuos que prueban su autoridad con sus hazañas y no con nombramientos que, cuando se hace un nuevo paladín, los locales empiezan a llamar con toda naturalidad a su nuevo protector "Alguacil".

Ventaja racial: la Constitución alta hace paladines resistentes. Los bonificadores a las pruebas de Escuchar los hacen difíciles de sorprender, y los bonificadores a los tiros de salvación contra ilusiones los hace difíciles de engañar.

Desventaja racial: tu Fuerza inferior a la ideal puede ser una desventaja en combate.

Consejo para puntuaciones de característica: las más importantes para ti son Sabiduría y Carisma, y la Inteligencia es algo que te resulta de poca utilidad.

Servidor Jurado del Supremo en las Tierras Más Distantes (variante): como parte de las interminables batallas entre el bien y el mal, te parece necesario dejar el hogar y tomar cartas de forma más directa en los asuntos del mundo. Al correr la voz de que el alguacil partía hacia una cruzada, la comunidad se reunió silenciosamente en una muestra de respeto cuando ensillaste tu montura. Dejaste el hogar con las alforjas repletas y la promesa de cualquier asistencia posterior que tu comunidad pudiera prestarte. Pero sabes que muchos de los aldeanos asumían que no regresarías, por lo que tu partida fue tan triste como festiva.

Habilidades sugeridas: Trato con animales, Sanar, Montar, Saber (geografía).

Más sobre la Congregación Misteriosa

Los miembros de la Congregación Misteriosa son cazadores de demonios, simple y llanamente. Saben que la madura y satisfecha civilización de los gnomos es un blanco perfecto para los secuaces de los malvados Externos que pretenden corromper todo aquello que es bueno y decente.

Como nuevo miembro de la Congregación, en la iniciación serán presentadas pruebas irrefutables de la existencia de Externos hostiles y de las viles tramas que tejen en territorios de los gnomos.

A partir de ahí, la nueva vida de hechicero cambiará para siempre. En este importante deber, se encuentran también las semillas del temor, del constante peligro, y de un compromiso de por vida para una batalla que ningún otro en la comunidad entenderá o apreciará. El gnomo aprende que cada raza tiene unos cuantos guardianes y protectores que permanecen firmes entre la seguridad de la comunidad y las enormes fuerzas de caos y destrucción que acechan en cada sombra.

Los miembros de la Congregación tienen prohibido hablar de sus deberes con cualquiera excepto con el alguacil del poblado, el cual, como paladín, está libre de toda mácula sin lugar a dudas. Si un gnomo de la comunidad es sospechoso de tratar con los Infames, ese gnomo será vigilado de sol a sol y, tal vez, incluso interrogado por la Congregación.

En lugar de desarrollar conjuros aleatoriamente a medida que el personaje gana niveles, los miembros de la Congregación son alentados a especializarse en la magia que servirá de ayuda a la causa mayor.

Gnomo explorador

Las tierras entre las comunidades de gnomos suelen dejarse vírgenes y sin supervisión. Dichas franjas de bosque y terreno agreste suelen albergar diversos tipos de depredadores tales como osos, lobos, y monstruos más sanguinarios. Así que viajar entre los diversos grupos de gnomos es algo peligroso.

Como ayuda a los viajeros y control de cualquier amenaza que proceda de esas regiones salvajes, los gnomos tienen una rica tradición de gente que, como tú, se hacen exploradores. Eres el responsable de conocer el estado del territorio, el control de las criaturas que allí viven, y de asegurar la protección de aquellos que viajan por el lugar. La visión de un explorador que va de aquí para allá por el camino con un alegre "¿Cómo va todo?" conforta a los niños que juegan en los bosques y a los adultos que prueban suerte pescando a mosca.

Y cuando un gnomo delincuente no es rápidamente detenido y llevado ante la justicia, los gnomos enviarán a un explorador para seguir la pista del bellaco por colinas y valles hasta asegurarse de que el infractor es detenido y castigado de la forma debida.

Ventaja racial: el bonificador en las pruebas de Escuchar te convierten en un excelente cazador. La visión en la penumbra mejora tu vista bajo la bóveda forestal.

Desventaja racial: tu penalización en Fuerza a causa de la raza reduce tu efectividad en combate.

Consejo para puntuaciones de característica: las características más importantes sobre el terreno son Sabiduría y Destreza. Pasas el suficiente tiempo solo como para que el Carisma tenga poca utilidad.

Zancacielos (variante): aunque creciste en una madriguera entre las raíces de los árboles, los enormes árboles sobre tu cabeza siempre te han fascinado, como vislumbrar el cielo azul entre el espeso dosel del bosque. Proteges a tu comunidad de las amenazas que puedan llegar desde arriba, trepando y saltando de rama en rama al tiempo que patrullas por tus diversos puestos de observación elevados. Con el tiempo, esperas favorecer y ofrecer amistad a un búho gigante u

otra criatura voladora del bosque, domesticarla, y vigilar tu hogar desde el mismísimo cielo.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Trato con animales, Escuchar, Montar, Atisbar, Supervivencia.

Gnomo pícaro

Ningún gnomo civilizado querría jamás ser asociado con una profesión tan indeseable como la de "ladrón", e incluso la ligeramente más aceptable de "pícaro" los pone en el límite de la incomodidad.

Como en las comunidades gnómicas la expresión "el lado sombrío del lugar" suele referirse a aquellos hogares que están bajo los árboles más grandes, es muy raro que las comunidades de gnomos se preocupen por el crimen organizado, y las cofradías de ladrones es algo desconocido en su tierras.

Pero los gnomos pueden ser excelentes "cerrajeros" o "instaladores de dispositivos de seguridad", y cualquiera involucrado en un negocio de inclinación cívica como éste sin duda se verá obligado ocasionalmente a desarmar, inutilizar, quitar o evitar de cualquier otra manera tales dispositivos!

Ventaja racial: los bonificadores de Escuchar te permiten ser muy consciente de lo que te rodea. Los bonificadores de Constitución te ayudarán en los tiros de salvación contra veneno cuando hagas saltar una trampa por error.

Desventaja racial: no hay desventajas significativas para los gnomos pícaros.

Consejo para puntuaciones de característica: Destreza e Inteligencia son las puntuaciones de característica en las que debes centrarte. Las menos importantes para un gnomo pícaro son la Sabiduría y la Constitución.

Un Profesional en la Ciencia de Cerraduras Protectoras y Disuasoras del Latrocinio (variante): imagínate vestido con un chaleco cubierto con piquetas, limas, espejos, abrazaderas y otros dispositivos diseñados para facilitar la instalación, retirada, y colocación segura de cualquier tipo imaginable de cerradura y trampa. Eres un miembro increíblemente valioso de cualquier grupo aventurero que investigue ruinas, torreones de magos, u otras áreas conocidas por estar protegidas por métodos más mecánicos que monstruosos. Un buen día, un variopinto grupo de humanos, elfos, medianos y demás se presentaron de forma inesperada en la puerta de tu cerrajería con una escandalosa proposición que implicaba un largo e incómodo viaje, lleno de peligros mortales y mucho riesgo. Aún no tienes claro por qué aceptaste el trabajo, pero la gran saca de oro que traerás de vuelta puede haber tenido algo que ver.

Habilidades sugeridas: Tasación, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Saber (arquitectura e ingeniería), Escuchar, Abrir cerraduras, Oficio (cerrajero), Buscar, Atisbar, Usar objeto mágico.

Gnomo hechicero

En la sociedad gnómica, los hechiceros son simplemente aquellos gnomos que han desarrollado sus características mágicas innatas por encima de lo normal sin necesidad de entrenamiento. Todos los gnomos tienen alguna habilidad hechicera: su capacidad racial innata para crear ilusiones menores. Aquellos con una habilidad más desarrollada no son considerados especialmente inusuales o anormales. El día en que manifestaste un conjuro más allá del repertorio básico racial, te sorprendió un poco, pero te regocijó mucho.

Famosos por añadir salero y diversión a las fiestas y reuniones de la comunidad, la mayoría de los de tu clase se convierten en artistas ambulantes, desarrollando en algunos casos "actos" de ilusionismo complejos, encantamientos, hechizos, etc. Tales gnomos tienen una predisposición natural hacia los ropajes ostentosos y la joyería hasta puntos extremos. El gnomo hechicero típico jamás será pillado sin una capa suelta y elástica, anillos relucientes, anchas hebillas plateadas, y, por supuesto, una preciosa cantidad de extraños feriches, baratijas, y cuentas brillantes; cualquier cosa para contribuir al efecto general.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: como todos los hechiceros, querrás poner tu mejor puntuación en Carisma. La Fuerza es el lugar más seguro para una puntuación de característica baja.

La Poderosa y Misteriosa Congregación de la Luna, las Estrellas y el Cielo (variante): la noche después de tu primera muestra de habilidad hechicera, una misteriosa desconocida vestida toda de negro te hizo una visita privada. Sus preguntas fueron penetrantes y extrañas, pero tú debiste responder correctamente, pues te ofreció unirse a la "Congregación Misteriosa". Tu agitación fue lo bastante grande como para decir que sí incluso antes de que supieras qué hacía la Congregación Misteriosa, y la desconocida se marchó. La vida siguió con normalidad hasta que, una semana después, un grupo de gnomos vestidos de negro se presentó en el umbral de tu casa y te iniciaron en una extraña ceremonia bajo la luna llena. Desde entonces has estado protegiendo a la civilización de los gnomos de los demonios y sus malignos secuaces que pretenden corromper todo lo que es bueno y decente. La Congregación vigila constantemente la aparición de señales de posesión o uso de las Artes Oscuras, y tú calladamente te sientes honrado de ser uno de sus miembros.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Concentración, Descifrar escritura, Reunir información, Germanía, Intimidar, Saber (arcano), Saber (los planos) Escudriñar, Buscar, Averiguar intenciones.

Gnomo mago



La profesión de mago está tan bien considerada entre la sociedad gnómica como en cualquier otro sitio civilizado. Con su arsenal de conjuros arcanos, artefactos, pociones y todo tipo de artilugios deliciosamente complejos, los gnomos magos juegan con el tejido de la realidad en sí.

Si eres un gnomio mago, eres probablemente un miembro de una escuela o gremio situado fuera de la comu-

nidad principal por razones de seguridad en el caso de que un experimento fracasara. Las familias de gnomos suelen ofrecer a sus criaturas a los magos como aprendices. A diferencia de la mayoría, fuiste lo bastante rápido de entendimiento como para evitar ser devuelto a casa.

Ventaja racial: la clase favorita de los gnomos es la de ilusionista.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la Inteligencia determina cuántos conjuros puedes lanzar, y cuán realistas son tus ilusiones. Las tareas que requieren Fuerza será mejor que las dejes para otros.

Estimado Practicante de las Artes Vivas (variante): una especialidad del mago popular es la creación de construcciones animadas. La combinación de poder mágico e intrincados mecanismos de relojería da como resultado una completa gama de artefactos que van desde el sencillo juguete para divertir a los niños en su cumpleaños a los artilugios muy complejos diseñados para realizar cualquier tipo de tareas repetitivas o peligrosas. Eres un experto en el campo de la animación y control de tales construcciones. En ocasiones, los animadores como tú suelen ser solicitados para unirse a un grupo de aventureros que prevé encontrarse con gólems, autómatas, o retos similares. Tu conocimiento especializado puede marcar la diferencia entre el éxito y un fracaso estrepitoso.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Tasación, Concentración, Arte (varios), Saber (arcano), Oficio (varios), Conocimiento de conjuros.

SEMIELFOS

Los semielfos viven inicialmente o en la comunidad de su pariente humano o en la de su pariente elfo. A pesar de su conflicto interior y de que a veces se sienten como forasteros, tales personajes suelen seguir las normas culturales de la comunidad en la cual han crecido.

Los semielfos y los humanos presentan muchas semejanzas. Los humanos disponen de más dotes y habilidades que los semielfos, pero los semielfos tienen ventajas raciales de las que los humanos no disponen.

Partiendo de un caso por caso, los personajes semielfos pueden elegir una trayectoria heroica similar a la de su pariente humano o a la del elfo. Por esa razón, no hay sugerencias sobre clases específicas para semielfos. Si necesitas una guía, simplemente échale un vistazo a la sección de la raza que te ha criado.

SEMIORCOS

En la frontera, las líneas entre las razas civilizadas y las razas salvajes se han difuminado. De tanto en tanto nace una criatura con herencia mezclada, presentando algunos de los rasgos de los salvajes orcos y algunos de los rasgos de los civilizados humanos.

Estos niños viven una vida difícil y llena de desafíos. Desde su nacimiento se ven sometidos al racismo, al odio, y a los pre-

juicios. Aquellos que sobreviven más allá de su infancia alcanzan la madurez rápidamente. Los signos del legado de sus padres son evidentes: los rasgos faciales y gran fuerza de los orcos, la destreza e inteligencia de los humanos. En los territorios humanos, los semiorcos se encuentran con que pueden dominar por la fuerza y la resistencia. En los territorios salvajes de los orcos, los semiorcos suelen ser más listos que los que se le oponen. En cualquier caso, se ven empujados a sobrevivir con todo en contra, y los que lo consiguen se hacen héroes formidables.

Semiorco bárbaro



El semiorco bárbaro es el ejemplo clásico de sujeto. Con tendencia a la furia, soltura en habilidades físicas, analfabeto, y más a gusto en terreno agreste que en las calles de cualquier ciudad, el semiorco bárbaro determina este papel como ninguna otra raza.

Sin embargo, los atributos físicos del semiorco bárbaro no significan necesariamente que el personaje sea un bruto descerebrado. Si eres un semiorco bárbaro, has tenido que sobrevivir en terreno salvaje enfrentando tus talentos contra todo tipo de ruidados depredadores. Sólo puedes prescindir de sofisticación, no de astucias.

Pero, probablemente, no sabes leer ni escribir, e ignoras las costumbres de la gente de ciudad. Así que puedes contar con los demás para que se ocupen por ti de las confusas reglas de la civilización, ofreciendo a cambio tu poderío y habilidades de supervivencia.

Ventaja racial: el bonificador de Fuerza del semiorco es una ventaja tremenda.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tu Fuerza y Constitución han hecho de ti lo que eres actualmente. El Carisma es menos importante para ti, y la Inteligencia lo menos importante de todo.

Embajador Bárbaro (variante): por increíble que parezca, los semiorcos bárbaros como tú son aptos para un delicado papel: las relaciones con la población salvaje de territorios agrestes. Tienes la fuerza y la habilidad para convencer a cualquier cacique insignificante, y puedes superar con éxito cualquier prueba de armas o coraje para establecer autoridad. En una misión con otros aventureros, puedes conseguir información, establecer las circunscripciones de diversas tribus, solicitar asistencia, y aprender de los movimientos y características de los monstruos importantes de la zona.

Habilidades sugeridas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar, Saber (local), Averiguar intenciones.

Semiorco bardo

Olvidate de todo lo que hayas podido imaginar sobre la apariencia o comportamiento que un bardo debería tener. Para el semiorco, la poesía floreada, los instrumentos delicados y los ágiles dobles entendidos son decadentes e inútiles. Cuando el semiorco se pone a actuar, los espectadores verán domesticadas las fuerzas puras de la naturaleza, forzadas a la servidumbre, y sometidas a la voluntad del bardo.

Imagínate un imponente, hirsuto bardo de piel grisácea alzando toda su estatura en medio de la taberna. Agarrando dos inmensas jarras metálicas, el bardo comienza a marcar un ritmo golpeando sobre la mesa, ahogando cualquier otra conversación en la sala. Utilizando las jarras como baquetas, el bardo procede a ensamblar una cacofonía de sonidos a base de golpear con ellas en el suelo, las paredes, el mobiliario, los platos y el ocasional yelmo de algún enano.

Moviéndose cada vez más deprisa, el bardo eleva el tempo hasta que se convierte en un marcado pulso incesante que todos los presentes sienten el tuétano más profundo de sus huesos. Es el origen. Habla de sus instintos más básicos. Sin pensamiento consciente, todos los reunidos empiezan a seguir el ritmo hasta que la estancia se llena de un respeto reverencial a la actuación.

Sin palabras, el cántico habla de pruebas de valor, de poderosos logros, y del triunfo sobre todos los desafíos. Entonces, tan de repente como empezó, el canto termina y el bardo, empapado de sudor, se derrumba en su asiento y pide una ronda de cerveza fresca.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: las penalizaciones del semiorco en Inteligencia y Carisma suponen una sustancial desventaja.

Consejo para puntuaciones de característica: necesitarás poner tus puntuaciones de característica más altas en Inteligencia y en Carisma, a pesar de las penalizaciones. Para el semiorco bardo, las puntuaciones menos importantes son las de Fuerza y Constitución, aunque con frecuencia te sentirás afortunado por tener tu bonificador de Fuerza.

Zhack-Tar (variante): como Zhack-Tar, eres un comunicante en la hora de la muerte, la persona responsable de avisar a los espíritus de la otra vida de que una nueva alma se unirá a ellos en breve. Los cánticos que utilizas son antiguos y transmitidos a cada nuevo aprendiz de los rituales de enterramiento de las tribus orco. Cuando un miembro de la tribu ha muerto, tú permaneces junto al féretro o la pira funeraria. Con el tambor y los cantos, llamas a los ancestros del muerto, contándoles los logros del que pronto se unirá a ellos, y avisándoles de que no pongan a prueba la paciencia de alguien tan poderoso. Tu objetivo es establecer las credenciales del muerto de forma que sus hazañas en vida tengan algún valor en la otra vida. Como tú eras más listo que los orcos de pura raza de la tribu, fuiste reclutado para el estudio del Tar a edad temprana, y este hecho te protegió mientras fuiste joven y débil.

Habilidades sugeridas: Intimidar, Saber (religión), Interpretar.

Semiorco clérigo

Hay dos tipos de semiorco clérigo: Los que veneran a Gruumsh y los que no.

Gruumsh es una deidad maligna, y sus deseos incluyen la destrucción de los elfos, entre otros objetivos. Los clérigos de Gruumsh son raramente neutrales, aunque él permite algo así de tanto en tanto. Por lo tanto, un clérigo "heroico" de Gruumsh es una gran rareza.

Los semiorcos que han crecido en territorios civilizados suelen venerar a las deidades de sus familias o comunidades humanas. Aunque se enfrentan a grandes prejuicios del mundo que les rodea, los dioses pueden ver en el corazón del penitente y saber si aquellas intenciones son buenas o malas. Y la elección de deidad sirve de ayuda en la sociedad humana; un semiorco clérigo de una deidad benigna o legal será considerado de manera más favorable que otros semiorcos.

En tierra salvaje, los demás orcos ven a los clérigos que no adoran a Gruumsh como algo peor que herejes. De hecho, consideran a tales individuos como un desafío directo a la primacía del propio Gruumsh. Si una tribu salvaje de orcos se da cuenta de que hay una persona así en las cercanías, el clérigo será perseguido sin piedad hasta darle muerte o hasta quedar fuera del alcance de los rastreadores de la tribu.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: la penalización en Carisma del semiorco tiene un significativo efecto negativo sobre ti.

Consejo para puntuaciones de característica: tu Sabiduría y Fuerza te ayudarán a adorar a tu dios y a seguir con vida en un mundo tan peligroso. Es fácil sobrevivir con una inteligencia poco espectacular.

Clérigo en Busca de Corellon Larethian (variante): Corellon es el dios de los elfos y el enemigo más odiado de Gruumsh. En los tiempos anteriores a la historia, Corellon mantuvo una gran batalla con Gruumsh y lo dejó tuerto. En esa batalla, Corellon tomó algo más que la visión de Gruumsh; también se llevó una tenue influencia sobre la población orca. Esa conexión es inalcanzable para un orco de pura raza, pero un retoño de ancestros mezclados puede sentir el antiguo enlace.

Todo el mundo sabe que los semiorcos no pueden ser clérigos de Corellon Larethian. Pero por alguna razón que se te escapa, te ves empujado a intentarlo. Has elegido dos dominios típicos de los clérigos de Corellon, y le veneras siempre que puedes. Él no responde directamente a tus plegarias, pero esperas que algún día tus grandes obras llamarán su atención. Los elfos ignoran tu adoración. Los orcos te consideran una abominación y recorren largos trayectos para acabar contigo. Pero piensen lo que piensen los demás, has dedicado tu vida para cumplir este objetivo, sin importar los retos que implique.

Habilidades sugeridas: Disfrazarse, Escapismo, Sanar, Intimidar, Averiguar intenciones, Hablar un idioma (élfico).

Semiorco druida

La afinidad de los semiorcos con las tierras salvajes es una herencia útil para aquellos que siguen el camino del druida. Los semiorcos que se hacen druidas suelen buscar los parajes remo-

tos y severos donde pocos podrían medrar y sobrevivir. Se les puede encontrar en territorios de subsuelos helados permanentemente en el lejano norte, y en los altos glaciares en las montañas. Cuidan las necesidades del entorno en los riscos rocosos de las tierras baldías donde el agua es más preciosa que el oro.

Como semiorco druida, tu conexión con la naturaleza es de un tipo salvaje. Tienes un gran aprecio por los mecanismos de la vida salvaje y eres indiferente a los impulsos de misericordia y compasión. Prefieres compañeros que también sean capaces de sobrevivir en los climas y terrenos más duros y difíciles. En las tierras del semiorco druida, sólo el fuerte sobrevive y eso es lo único justo y correcto.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: la penalización en Carisma puede ser una desventaja para ti.

Consejo para puntuaciones de característica: Sabiduría y Constitución te ayudarán a sobrevivir en los climas más severos. Fuerza e Inteligencia son los mejores lugares donde colocar las puntuaciones de característica bajas.

Chamán (variante): cada una de las mayores tribus orco tienen un chamán como tú, un espíritu indómito al que puede recurrirse cuando se necesitan adivinaciones, curaciones, y otras dotes de poder divino. Recorres un territorio de tamaño considerable guiando y protegiendo a varias tribus de orcos. A cambio, ellos te protegen a ti, ocultando tu presencia y asegurando que ningún forastero te cause problemas.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Tregar, Reunir información, Trato con animales, Sanar, Intuir la dirección, Montar, Nadar, Supervivencia.

Semiorco guerrero

Como semiorco guerrero, has aceptado la idea de que el entrenamiento y la práctica pueden encauzar tu Fuerza y furia innatas. En lugar de ser unos salvajes, los semiorcos guerreros como tú son disciplinadas máquinas de matar.

En las grandes batallas, tus camaradas semiorcos suelen utilizarse como tropas de choque, enviados al centro del furioso cuerpo a cuerpo para decantar el curso de la batalla por potencia y presencia imponentes. Un grupo bien coordinado de vosotros trabajando juntos puede causar una enorme matanza en un espacio de tiempo muy breve y muy sangriento.



Normalmente, desdénas los estilos de lucha más delicados, concentrándote en repartir impresionantes golpes con extrema potencia en combate cuerpo a cuerpo.

Ventaja racial: el bonificador de Fuerza del semiorco es un claro beneficio para el semiorco guerrero.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para los guerreros semiorcos son las de Fuerza y Constitución. Inteligencia y Sabiduría no te ayudarán a sobrevivir en lo más reñido del combate.

Comandante (variante): como llegaste a la edad adulta en tierra salvaje, creciste para dominar a la tribu orco local. Esto te condujo de forma inevitable a la batalla, y adquiriste cierta educación en las habilidades de comandancia. Pero sobreviviste, y esperas convertirte en un excelente líder en el campo de batalla. Cuando dejes el hogar en busca de aventura, encontrarás sin dificultad un puesto en compañías mercenarias o como escolta de caravanas.

Habilidades sugeridas: Engañar, Concentración, Intimidar, Montar, Atisbar, Supervivencia.

Semiorco monje



Cuando apareció el primer semiorco frente a las puertas de un monasterio, los que estaban dentro no estuvieron del todo seguros sobre lo que hacer con el solicitante. Desde entonces, han sido varios los semiorcos que han demostrado que incluso el corazón más salvaje puede ser disciplinado y que cualquiera puede seguir la

Senda si tiene voluntad de hierro y dedicación.

El semiorco monje es un oponente temible. Su enorme fuerza física unida a la fuerza de voluntad requerida para superar tanto prejuicio y odio dan lugar a una poderosa combinación. Ahora el rumor se extiende, especialmente en forma de relatos de semiorcos demoliendo enormes bloques de piedra con sencillo estilo o lanzando oponentes fuera del círculo de combate y en algunos casos fuera de los muros adjuntos. Y como estas leyendas se extienden, el número de semiorcos como tú que quieren entrar en un monasterio empieza a crecer.

Ventaja racial: tu gran Fuerza es útil en los aspectos físicos de la vida monástica.

Desventaja racial: la penalización en Carisma tiene algún efecto negativo sobre ti.

Consejo para puntuaciones de característica: como monje, serás juzgado por tu Fuerza, Destreza, y Sabiduría. La puntuación de característica menos importante es la de Inteligencia.

Puños de Gruumsh (variante): las tierras salvajes han producido sus propias órdenes que pretenden emular los puñetazos

voladores y patadas giratorias de los monjes humanos. Hay algo atractivo para el corazón salvaje de semiorcos como tú en los guerreros que luchan sólo con sus cuerpos, desdénando el uso de armas, armaduras, y escudos. Este principal estilo de lucha, aunque menos refinado que el de algunas órdenes humanas, es, aún así, bastante efectivo. Al igual que la mayoría de semiorcos monjes educados en esta tradición, tú has alcanzado un punto en el que no puedes progresar más sin una mayor experiencia o una línea de instrucción más estructurada. De acuerdo con esto, el camino de la aventura te atrae, así como hacer un intento para conseguir entrar en un monasterio más civilizado.

Habilidades sugeridas: Equilibrio, Intimidar, Saltar, Piruetas.

Semiorco paladín

El potencial está implícito en su herencia humana. El semiorco no tiene por qué ser necesariamente un salvaje brutal. El potencial para la dedicación y el compromiso definitivo existe. Y con el paso del tiempo, unos cuantos, muy pocos, han encontrado en sí mismos la combinación requerida de lealtad, devoción, honor, coraje, y un perdurable amor por todo lo que es bueno y justo.

Los semiorcos paladines son algo verdaderamente digno de ver. Son figuras imponentes con la anchura de dos hombres de tamaño medio, figuras brutales transformadas por la luz sagrada que infunden sus almas. Armados con armas de un tamaño y peso que nadie salvo su propietario podría levantar, y ya no digamos esgrimirlos, lucen con orgullo los símbolos del bien y la ley en sus escudos, banderines y armadura.

Los que nunca han visto alguno se mofan. Afirman que las leyendas no son más que cuentos y tontas ficciones. Ante su reputación únicamente pueden calumniar a tales héroes, desprestigiar su verdadera naturaleza y acusarlos de ser retorcidas parodias. Pero cuando se encuentran, en persona, con un semiorco paladín como tú, esos escépticos retroceden y enmudecen.

En la frontera, donde la guerra entre el bien y el mal, la ley y el caos es una batalla diaria, los nombres de estos héroes son conocidos por todos. Cuando aparece uno, normalmente en la marcha de una catástrofe a la siguiente, la gente se reúne para rendirle homenaje y para ver en este símbolo evidente de los dioses que la grandeza, el heroísmo y el potencial existen en todas y cada una de las personas.

Ventaja racial: una fuerza inmensa hace de los semiorcos paladines algo excelente. Además, tu visión en la oscuridad te permite ver en la negrura dónde acecha el mal.

Desventaja racial: la penalización en Carisma de los semiorcos paladines es una notable desventaja.

Consejo para puntuaciones de característica: Fuerza, Constitución y Carisma (a pesar de la penalización) deberían ser tus puntuaciones más altas, sin escatimar tampoco en Sabiduría. Si tienes que recortar en algún sitio, hazlo en Inteligencia.

Unicidad: convertirse en semiorco paladín significa romper con los vínculos de tu sociedad, tu herencia, tal vez incluso la sangre de tus venas. Cada semiorco que adquiere el título de paladín tiene una historia única que contar.

Semiorco explorador

La frontera pone a prueba a aquellos que viajan por ella a base de peligros ambientales y encuentros armados. El semiorco explorador confía en su fuerza y habilidad para superar tales desafíos.

En los territorios salvajes, el semiorco explorador puede tener contacto con varias tribus de orcos y otros monstruos; con el tiempo, puede desarrollarse cierto entendimiento, mas que les pese, entre el explorador y las diversas tribus. En los territorios civilizados fronterizos, el explorador es considerado como un sólido protector de las granjas y puestos avanzados en desarrollo. Pero sea cual sea el lado de la frontera que tú frecuentes, tú te sientes más a gusto de caza y rastreando enemigos que viviendo entre los que elegiste proteger.

Ventaja racial: una gran fuerza y la visión en la oscuridad te dan ventaja en una caza nocturna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: pon tus mejores puntuaciones en Fuerza, Destreza y Sabiduría. Inteligencia y Carisma pueden aguantar con menos, si es necesario.

Cazador de Ciervos (variante): ya sea como parte de una tribu salvaje de orcos, o trabajando con un pequeño grupo de colonos fronterizos, tú proporcionas un recurso necesario para la comunidad: comida. Eres un experto en las costumbres de la fauna local, capaz de poner trampas y lazos, rastrear piezas, y llevar la carne a la comunidad en cantidades suficientes para proporcionar sustento. Pero, a fin de cuentas, estás lejos del fuego del hogar durante semanas, por lo que se te ve como una misteriosa figura incluso por aquellos más cercanos a ti.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Tregar, Esconderse, Intuir la dirección, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Atisbar, Supervivencia.

Semiorco pícaro

Algunos pícaros son expertos de las sombras o especialistas en abrir cerraduras. Tú no eres tan sutil. ¿Por qué abrir una delicada cerradura cuando se puede arrancar de cuajo la tapa del cofre? ¿Quién necesita entretenerse con el pestillo de una puerta cuando se puede sencillamente sacar la puerta entera de sus goznes?

Algunos pícaros roban por medio de subterfugios y manos diestras. Tú agarras a la gente, la levantas, la pones patas arriba, y los agitas hasta que todo lo que lleven de valor caiga al suelo estrepitosamente.

Otros pícaros pueden burlarse de tus métodos, pero hay un aspecto en el que reconocen que eclipsas a tus iguales de otras razas: el ataque furtivo. Ser apuñalado por la espalda por un mediano es una sorpresa dolorosa. Ser apuñalado por la espalda por un semiorco puede ser la última sensación que uno pueda sentir jamás.

Ventaja racial: la visión en la oscuridad es inmensamente útil para el semiorco pícaro.

Desventaja racial: ninguna.



CRAMER A PARTIR DE RUBENS

Una paladina semiorca

Consejo para puntuaciones de característica: a pesar de tus expeditivas técnicas, tu mejor puntuación de característica debería seguir siendo la Destreza. Constitución y Carisma son las menos importantes.

Machaca (variante): tú eres el tipo que aparece cuando alguien deja sin pagar una deuda, se pone pesado en el bar, o salpica de barro al jefe de la cofradía local sin pedir disculpas. Eres grandote. No eres sutil. Y tus métodos son sencillos. Por supuesto, en esta turbia línea de trabajo, incluso tú puedes necesitar alguna vez escabullirte en las sombras.

Habilidades sugeridas: Esconderse, Intimidar, Moverse sigilosamente, Leer los labios, Averiguar intenciones, Uso de cuerdas.

Semiorco hechicero

Tal vez se deba a la manifestación del espíritu salvaje del semiorco o tal vez hayan otras razones más oscuras. En cualquier caso, un número reducido de niños semiorcos manifiestan poderes arcanos. Es muy raro que se alimente esta habilidad, y pocos semiorcos consiguen dominar estos poderes en grado significativo. El individuo ocasional que desarrolla habilidades hechiceras tiende hacia una vida solitaria alejada del hogar y poco contacto con parientes y amigos.

Los semiorcos son supersticiosos por naturaleza, y si tú eres hechicero, eres el más supersticioso de todos. Puede ser que tu aspecto se presente lleno de cicatrices, tatuajes, perforaciones y marcas a fuego, vestido con un batiburrillo de pieles y pellejos, bolsas de huesos, y otros instrumentos propios de tu oficio.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: sufres de penalización tanto en Inteligencia como en Carisma, una combinación nada grata.

Consejo para puntuaciones de característica: el Carisma es lo importante, y tienes que contrarrestar la penalización con tu puntuación más alta. Por el contrario, tienes un bonificador de Fuerza, ¡tu atributo menos importante!

Unicidad: ¿Por qué fuiste aceptado cuando a la mayoría de los de tu calaña se les desprecia? ¿Por qué prescindiste de todas las elecciones obvias a la hora de tomar profesión, eligiendo una con la que tienes pocas posibilidades de sobrevivir, y menos aún de destacar? Las respuestas a estas preguntas te convierten en un personaje único, probablemente en el único semiorco hechicero del que hayan oído hablar tus amigos.

Semiorco mago

Si el semiorco hechicero ocasional ya es raro, el semiorco mago es una rareza entre las rarezas. La mayoría de sabios dirán sencillamente que no existen, aunque los más doctos pueden indicar evidencias de que existió uno hace mucho tiempo en una tierra muy lejana.

Para poder seguir este difícil camino, debes encontrar a alguien que te instruya en los misterios de la magia arcana. Pocos aceptan como aprendiz a alguien que tendrá obvias dificultades para asimilar por completo esas enseñanzas.

A pesar de todo, has trabajado para superar tales retos y obtener cierto dominio de las artes arcanas. Un día puedes llegar a ser una figura verdaderamente imponente en el cónclave de una orden de magia. Pero hasta entonces, el resto da por sentado que no llegarás muy lejos, a pesar de tus ocasionales destellos de brillantez.

Ventaja racial: no hay ventaja alguna para ser semiorco mago.

Desventaja racial: la penalización de semiorco en Inteligencia es de gran importancia, impidiendo enormemente tu desarrollo.

Consejo para puntuaciones de característica: a pesar de tu penalización racial, pon tu mayor puntuación en Inteligencia. Puedes poner tu puntuación más baja en Fuerza con toda tranquilidad.

Invocador (variante): tratar con las fuerzas oscuras de los Planos Exteriores requiere algo más que una cuidadosa investigación y preparación. De tanto en tanto, tales experimentos exigen también un incremento en las acciones físicas para imponer tu voluntad sobre las criaturas invocadas. Así que te encuentras en un camino turbio y peligroso. Cada contacto con criaturas extraplanares te expone a una insidiosa corrupción del alma; eso sí no te cazan primero sus dientes y garras.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Concentración, Intimidar, Averiguar intenciones, Hablar un idioma (dracónico), Hablar un idioma (infernol).

MEDIANOS

El impulso de asentarse y residir en un lugar es fuerte en los corazones de la mayoría de las razas civilizadas. Los territorios de los humanos, elfos, enanos, y gnomos son estáticos. Un cambio en sus fronteras requiere un desarreglo de dimensiones épicas.

Entre estos pueblos hay un lugar para otro estilo de vida, una vida en el camino, de cambio, errabunda. El viaje de los medianos

empezó en un pasado lejano y no da señal alguna de que tenga intención de terminar jamás.

En un mundo lleno de aventuras, los medianos pueden ser los más inclinados instintivamente a la aventura. Son expertos en evitar contratiempos, pero suelen buscarlos en cualquier sitio. Los medianos ansían emprender camino en busca de una gran historia o recompensa personal. Son rápidos, de inteligencia perspicaz, y con capacidad para adaptarse, virtudes ideales para la vida aventurera.

Mediano bárbaro

Algunos medianos dejan pronto el hogar, y muchas veces sin interés alguno en la enseñanza o la disciplina. Criar a un mediano de espíritu fuerte y que siente la llamada del camino es un reto más allá incluso de la paciencia de una amorosa parentela.

Tal vez tú eres uno de esos niños que han aprendido a sobrevivir sobre la base de sus talentos, velocidad, y sin atender a valores accesorios. Puede ser que formarás una banda con intrincados rituales para establecer un territorio, un dialecto enigmático de tu propia cosecha, y un orden social basado en la fuerza y la bravura rayando con la imprudencia.

Ventaja racial: muchos de los bonificadores de tu raza te ayudan, manteniéndote a salvo, haciendo que sea difícil atraparlos, y, en resumidas cuentas, despejando el camino de males.

Desventaja racial: la mayor desventaja es la penalización en la Fuerza.

Consejo para puntuaciones de característica: Fuerza y Destreza son las claves para el estilo de vida del bárbaro. La Inteligencia es un buen sitio para aparcar la puntuación de característica más baja.

Lobo Solitario (variante): decidido a encontrar tu propio camino en el mundo, eres autodidacta, independiente, y muy tosco en las maneras. Los alrededores fueron tu escuela; si creciste en tierra virgen, eres indomable y puedes obtener tú mismo tus vestimentas a base de pieles de animales, viviendo como un lobo o como un oso. En las ciudades, vives al margen de los parámetros normales de vida, construyéndote guaridas en altos tejados fuera de la vista. Con el tiempo sentirás la llamada del camino y dejarás atrás los recuerdos de tu infancia.

Habilidades sugeridas: Equilibrio, Trepas, Trato con animales, Sanar, Esconderse, Intuir la dirección, Moverse sigilosamente, Piruetas.

Mediano bardo

Las historias de los medianos son escandalosas. ¿Quién se creería esos cuentos de horribles vilezas, de huídas en el último minuto, de tesoros en enormes pilas relucientes, y de héroes diminutos lanzando insultos mordaces y desdenosos a temibles monstruos como dragones o a malvados desconocidos? Tus historias favoritas incluyen romances y aventuras bajo las estrellas, con un recorrido interminable que lleva de una increíble y pasmosa aventura a la siguiente.

Cuando la Gente Grande ríe y aplaude pidiendo más "cuentos de hadas", tú simplemente miras a tus compañeros me-

dianos con regocijo. ¿Quién puede decir dónde se encuentra la fantasía: en los rancios libros escritos por aquellos que nunca han visto las maravillas del mundo, o en las canciones y leyendas de la gente que ha ido de horizonte a horizonte simplemente para ver el otro lado?

Nada le gusta más a un mediano que ser tomado por un buen bardo, pues la reputación es muy importante para los medianos. Una buena historia llena de muchas hazañas es un gran generador de reputación. ¿Y quién quiere enfrentarse a situaciones de vida o muerte sin una ambientación de emocionantes sobresaltos y sin poemas de ritmo vivo?

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: las más importantes para ti son Inteligencia, Destreza, y Carisma. Fuerza y Sabiduría no destacan en tus historias.

Compasero (variante): mantener el paso del clan en el camino es un arte delicado. Pero tú sabes cómo aligerar el ritmo de tu música para llegar a un campamento adecuado antes de que caiga la noche, o cómo suavizarlo cuando el hambre y la sed debilitan a los ancianos y a los más jóvenes. Te encargas del avance del grupo, regulando la velocidad de la caravana y manteniendo alta la moral. Durante las largas horas de viaje se cantan muchas canciones, así que tienes una habilidad casi ilimitada para componer canciones sobre la marcha, cantándole al paisaje circundante, reinventando viejas leyendas, y entreteniéndolo a tus compañeros viajeros.

Habilidades sugeridas: Trato con animales, Germanía, Saber (geografía), Interpretar, Atisbar, Supervivencia.

Mediano clérigo

La deidad de los medianos, Yondalla, es un creador y protector benevolente. Sus sacerdotes no se involucran en asuntos de leyes o justicia que no impliquen a los medianos, estando bastante más interesados en la salud espiritual y emocional de sus iguales. Por ello, un mediano clérigo siempre hará lo que pueda hacerse para mantener a salvo a los demás medianos.

Como clérigo, emulas a Yondalla lo mejor que puedes, pendiente del pueblo mediano para asegurarte de que están sanos, de que son felices, y se sienten libres para deambular a su antojo. Pero tu rebaño es un blanco en movimiento, por lo que pasas bastante tiempo en la carretera.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: tu Sabiduría y Carisma es lo que primero llama la atención de Yondalla, así que pon tus mejores puntuaciones en estas características. Destreza e Inteligencia son menos importantes.

Cuchillos de la Madre (variante): los medianos han sido objeto de gran opresión en el pasado. Han sido esclavizados y obligados a detener su vagar y servir a un señor o a otro. Los Cuchillos de la Madre como tú consideran que cuando hay que proteger al pueblo mediano, la mejor defensa es un buen ataque. Sin ser un asesino, no descartas asestar un golpe rápido a una espalda desprotegida o verter un frasquito de veneno en la oca-

sional jarra de cerveza. Escuchas atentamente las historias del camino, siempre alerta al posible advenimiento de otro tirano potencial.

Cuando un clan de medianos no llega al punto de encuentro, o cuando un tirano cierra sus fronteras, sales al camino para ver en qué puedes ser necesario.

Habilidades sugeridas: Disfrazarse, Escapismo, Reunir información, Esconderte, Montar, Averiguar intenciones.

Mediano druida

Los medianos druidas suelen ser los primeros miembros de las "razas civilizadas" en instalarse en tierras más allá de los territorios fronterizos. A veces, la perpetua migración de medianos lleva a los clanes cerca de los límites de territorios salvajes inexplorados, donde la llamada de la naturaleza agreste puede hacerse irresistible.

Los medianos druidas mantienen una holgada red de comunicación, reuniéndose regularmente con uno o dos colegas simplemente para asegurarse de que todo está bien y que no hay amenaza de peligros importantes. Tan lejos de la asistencia de los demás, los medianos druidas saben que deben trabajar para prestarse ayuda y apoyo unos a otros.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: la Sabiduría te mantiene en contacto con tu agreste hogar. Tus instintos pueden compensar una Inteligencia baja.

Trotamundos (variante): a diferencia de la mayoría de druidas, tú consideras el mundo entero como tu territorio protegido y pretendes ver todo lo que puedas. Suelen unirse a migraciones de clanes de medianos, atendiendo al ganado, encontrando raíces y plantas comestibles, y por lo demás manteniéndote gracias a tus conocimientos de supervivencia. Estás poco tiempo en los asentamientos, y te molestará tener que parar en cualquier zona civilizada. En lugar de eso, te despedirás del clan al final del camino y seguirás tu viaje. Muy de tanto en tanto, un joven mediano sentirá la llamada y partirá tras de ti; de este modo, la cantidad de Trotamundos se repone y se desarrolla una nueva generación en las tradiciones druídicas.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Trato con animales, Intuir la dirección, Montar, Atisbar, Nadar, Piruetas, Supervivencia.

Mediano guerrero

Los medianos que se hacen guerreros tienen que compensar su poca estatura. Los medianos tienen un bonificador natural cuando utilizan armas arrojadizas, por lo que suelen convertirse en expertos en el uso de la lanza y la daga, proporcionando ataques a distancia de alcance intermedio para respaldar a los guerreros que entran al cuerpo a cuerpo en primera línea.

Más información sobre los callejeros correosos

Los callejeros correosos son mucho más peligrosos de lo que parecen a simple vista, aunque sus peleas acrobáticas no lo aparenten. Amenaza a los medianos de una comunidad y rápidamente puedes encontrarte rodeado por un círculo de amenazadores artistas marciales medianos.

De vez en cuando, más de uno de estos grupos puede llegar a una ciudad. Cuando esto ocurre, se crea una gran rivalidad entre los dos grupos. Se pelearán en las callejuelas y en el mercado público, sin dañarse gravemente, pero provocando grandes daños materiales. Estas rivalidades se desvanecerán si las autoridades intervienen, y nunca llegarán a ser importantes. ¡Al fin y al cabo, a pesar de ser rivales, todos son monjes medianos!

*El monje mediano*

Pero incluso en combate cuerpo a cuerpo, los medianos guerreros pueden ser feroces. Son muy rápidos en sus movimientos, y lo bastante pequeños para presentar un blanco difícil. Y desde la perspectiva del mediano, la mayoría de las demás razas son torpes, oponentes enormes con dos veces su estatura, blancos fáciles ciertamente.

Ventaja racial: la poca estatura del mediano y el bonificador de +1 para armas arrojadas dan a los medianos dos ventajas.

Desventaja racial: la penalización en Fuerza de los medianos es una gran desventaja para los medianos guerreros, y muchas armas potentes son sencillamente demasiado grandes para ellos.

Consejo para puntuaciones de característica: a los medianos guerreros les va mejor la Destreza y la Constitución. Renuncian a la Sabiduría.

Guardia de viaje (variante): estás entrenado para cabalgar por delante de un clan en movimiento para reconocer el terreno por si hubiera peligro y volver a comunicarlo. Eres sigiloso y te esfuerzas para permanecer oculto, si es posible. Si atisbas algún peligro que amenace al cuerpo principal de la marcha, diriges al clan en una nueva dirección, formando y preparando a la tropa para tener una escaramuza con la amenaza mientras el resto del clan escapa. Por lo tanto, eres experto en trabajar con tus compañeros de equipo utilizando una compleja serie de señas con la mano y con movimientos de banderines para coordinar tus ataques y defensas por encima del estrépito de la batalla.

Habilidades sugeridas: Trato con animales, Escondarse, Saber (geografía), Moverse sigilosamente, Montar, Buscar, Atisbar.

Mediano monje

De todas las razas que se desplazan por los territorios humanos, los medianos son probablemente los que más aspiran a las enseñanzas de los monasterios. Aunque concentrar su atención y aceptar la rigurosa disciplina del monje puede ser duro, los que perseveran encontrarán recompensa.

Muchas órdenes tienen que engatusar a sus iniciados para que dejen el monasterio para aprender las costumbres del mundo exterior, pero los medianos monjes emprenden sus viajes con gusto. De hecho, se da el problema opuesto: los medianos monjes disfrutaban tanto de la vida del monje errabundo que la mayoría de ellos puede que no vuelvan nunca.

Ventaja racial: los medianos obtienen muchos beneficios de su atletismo y agilidad innatas de su raza; son excelentes candidatos para monje. Por último, tu baja velocidad de mediano mejorará cuando ganes niveles como monje.

Desventaja racial: tu poca estatura te impone algunas limitaciones. Tus puños hacen menos daño que el de otras razas más grandes, y tu penalización en Fuerza puede reducir el daño un poco más.

Consejo para puntuaciones de característica: Destreza y Sabiduría son tus principales puntuaciones de característica. Una puntuación baja debería ir en Inteligencia.

Callejero correoso (variante): aunque parezca mentira, hay algunas prósperas órdenes de monjes en algunas de las mayores ciudades humanas. Los medianos pasan por estas zonas frecuentemente, y a veces chocan con lugareños que llevan más tiempo instalados. Cuando estas fricciones estallan en violencia sin previo aviso, tu orden secreta de medianos monjes intercede del lado de los demás medianos, saltando y pateando hasta que los viajeros están a salvo. Tú aprendiste la senda del monje de un mediano más experimentado dispuesto a enseñarte los fundamentos de la autodefensa. Las calles son tu monasterio, y la gente grande ve tus pruebas de fuerza, equilibrio y combate cuerpo a cuerpo como mero entretenimiento. Pero cuando los medianos tienen problemas, tus habilidades son efectivamente serias.

Habilidades sugeridas: Equilibrio, Trepar, Escapismo, Intimidar, Saltar, Atisbar, Píruetas.

Mediano Paladín



En la vida hay muchos caminos que uno puede seguir. Hay uno angosto, escasamente notorio, y raramente utilizado recorrido por aquellos pocos capaces de resistirlo que aceptan su papel como medianos paladines.

Las migraciones de los medianos lleva muchas veces a los clanes cerca de las fronteras de las tierras

civilizadas, y por ello suelen ser el blanco de incursiones y ataques de criaturas monstruosas y de aquellos que están resueltos a hacer el mal. Cuando el nivel de peligro va más allá del que el clan puede manejar, su última y mejor esperanza suele ser un mediano paladín como tú que patrulla esos caminos, velando por tus iguales.

Los paladines elegidos por Yondalla rara vez se unen a las cruzadas u órdenes de caballería de otras razas. Normalmente sueles viajar en pequeños grupos, utilizando una solitaria atalaya como cuartel y cabalgando en largas patrullas por la zona que vigilas. Tiendes a ser sombrío y solitario, pero tus historias son sorprendentes (y como eres un paladín, los bardos saben que cada palabra es cierta). Ocasionalmente, un bardo puede alojarse contigo para escuchar y anotar esas historias. A partir de esos bardos y de los logros de los que dan testimonio, los medianos saben que están siendo protegidos y velados.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: las penalizaciones en Fuerza te afectan, así como tu incapacidad para utilizar armas grandes.

Consejo para puntuaciones de característica: Constitución, Sabiduría y Carisma son todas importantes en tu caso. Inteligencia es probablemente la única característica en la que deberías poner una puntuación baja.

Protectores del clan (variante): cuando la población de medianos en un área civilizada crece hasta incluir varios clanes y muchos individuos, Yondalla puede nombrar paladín a un miembro excepcional entre ellos. Tú y tus compañeros Protectores vivís en ciudades y sois considerados miembros destacados de la población (¡en contraste con muchos otros medianos!), y las autoridades civiles os brindan total colaboración en vuestras misiones. A cambio, trabajas para mantener a la pícara población mediana en un nivel manejable, investigas informes de delitos en la comunidad, y en general sirves a las necesidades de Yondalla allí donde ella te requiera.

Habilidades sugeridas: Diplomacia, Reunir información, Saber (nobleza y realeza), Averiguar intenciones, Atisbar, Uso de cuerdas.

Mediano explorador



Como puedes imaginar, el mediano explorador es una figura admiradísima en la sociedad mediana: abre nuevos caminos, descubre nuevos territorios, y lleva una vida de viaje y aventura constantes; parece el ideal del mediano feliz.

Cuando te hiciste explorador, aprendiste la verdad: la vida del explorador es difícil para un mediano.

A diferencia de la mayoría de medianos, tú sueles ser una figura solitaria desconectada del resto de la sociedad mediana, privado de la comodidad del clan y la familia. Por tales razones, muy pocos medianos son exploradores durante mucho tiempo.

Ventaja racial: tus bonificadores en Trepas, Saltar y Moverse sigilosamente te ayudan a desenvolverte en terreno agreste.

Desventaja racial: la penalización en Fuerza te perjudica en una lucha, y tu tamaño es en el mejor de los casos una bendición a medias. Además, tu factor de movimiento te impide cubrir tanto terreno como un explorador de otra raza más grande.

Consejo para puntuaciones de característica: las puntuaciones de característica más importantes para un mediano explorador son Destreza, Constitución, y Sabiduría. Inteligencia y Carisma son menos importantes.

Pionero (variante): cuando los clanes medianos empiezan a explorar un área nueva, tú los precedes para poner señales, encontrar fuentes de agua, dejar avisos de guaridas de dragón y otros peligros importantes y entrar en contacto con la red de medianos druidas para aprender cosas sobre la zona. Has aprendido una serie de runas que grabas en las rocas, los árboles, y otras superficies para comunicar información importante a los medianos viajeros que vendrán después. En esta labor, eres muy apreciado, si es que te ven. Muchos clanes te dejan pequeñas muestras de amistad a medida que avanzan por el territorio marcado, incluyendo dulces, enseres metálicos, medicinas, y otras cosas que no puedes obtener fácilmente en terreno agreste.

Habilidades sugeridas: Empatía animal, Trepas, Trato con animales, Sanar, Intuir la dirección, Escuchar, Moverse sigilosamente, Montar, Buscar, Atisbar, Nadar, Supervivencia.

Mediano pícaro



Las gentes del lejano norte tienen un centenar de palabras para "nieve". Los medianos tienen un centenar de clasificaciones diferentes para "pícaro", e incluso será muy raro que oigas a un mediano utilizar ese término. La aplicación de las habilidades de pícaro adquiere todas las formas, desde

las benevolentes a las totalmente delictivas.

Cada mediano bajo el sol ha sido un pícaro. Sus habilidades naturales los convierten en excelentes espías, ladrones muy capaces, maravillosos cerrajeros, y en general contribuyen a su sospechosa reputación racial. Así que el mediano que como tú se dedica realmente a ser un pícaro está llamado a la grandeza.

Ventaja racial: se puede decir que cada beneficio que la raza mediana puede proporcionar contribuye de algún modo a tu destreza como pícaro.

Desventaja racial: tu poca estatura es tu única desventaja. Eres lento, y los pícaros suelen atraer perseguidores.

Consejo para puntuaciones de característica: la destreza es la clave para la mayoría de tus habilidades preferidas. La Constitución no afecta mucho a lo que tú haces.

Cazador de Tesoros (variante): estás entrenado para proporcionar apoyo a aventureros en combate, pero realmente tu trabajo consiste en superar trampas, lazos, cerraduras, y otras obstrucciones. Experimentado operario bajo tierra, eres cauto, pero tranquilo y sosegado. A diferencia de muchos de tus iguales medianos, pasas poco tiempo en la carretera o en la ciudad. Anhelas el olor rancio de un subterráneo, el primer destello de un cofre de tesoro cuando es abierto, y sobre todo, cualquier secreto que lleve adosada una cerradura.

Habilidades sugeridas: Tasación, Descifrar escritura, Inutilizar mecanismo, Moverse sigilosamente, Abrir cerraduras, Buscar, Atisbar, Usar objeto mágico.

Mediano hechicero

El pueblo mediano elogia, y en cierto modo envidia, el poder del hechicero. Sin tener que ver con la disciplina del mago o el compromiso religioso del clérigo, tú eres capaz de canalizar efectos mágicos de por sí. Los medianos consideran el poder hechicero como si fuera otra habilidad (y normalmente otra habilidad que les hace mejores pícaros).

Los hechiceros son solicitados muchas veces para apaciguar disputas entre medianos y otras razas, ya que los medianos consideran que los poderes innatos del hechicero compensan las diferencias de estatura que a veces provoca que otras razas los traten como si fueran niños.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: el Carisma es tu conexión con tu capacidad de lanzar conjuros, así que ponle tu puntuación más alta. La Fuerza tiene poca importancia.

Portavoz del pueblo (variante): como los hechiceros suelen tener un Carisma alto, también suelen ser en muchos casos los diplomáticos y negociadores más hábiles. Cuando un clan de medianos llega por primera vez a una nueva zona cerca de un área colonizada, te envía a ti por delante para presentar al clan y establecer comunicación entre los dos



grupos. En este papel, utilizas tus poderes y personalidad para asegurar que los medianos no son objeto de restricciones o prohibiciones injustas. Una muestra de poder en forma de conjuro ostentoso suele ser suficiente para avalar tu credibilidad. Y si se presenta un problema que tú no puedes resolver, es tarea tuya ayudar al clan a que continúe su viaje con seguridad.

Habilidades sugeridas: Engañar, Diplomacia, Reunir información, Intimidar, Escuchar, Averiguar intenciones.

Mediano mago

Los medianos tienen dos tradiciones relacionadas con la magia. La primera es una reminiscencia de las demás razas civilizadas; un cierto número de medianos jóvenes con aptitudes son aprendices de magos que les instruyen. La segunda es una tradición únicamente mediana. Hay pequeños grupos de adivinos y clarividentes que viajan con cada grupo grande de medianos, proporcionando profecía y adivinación al clan y para los forasteros que solicitan sus visiones.

En cualquier caso, la mayoría de medianos tienen que ver lo menos que pueden con los magos, ya que encuentran sus extrañas pasiones e intensa concentración como algo desconcertante. Los niños que son educados en ese aprendizaje y fracasan en convertirse en magos tienen después un período difícil para adaptarse a la sociedad mediana.

Pero la Destreza, alta por naturaleza, de los medianos y otros beneficios raciales los hace excelentes magos aventureros, y hay una rica tradición de tales medianos volviendo a su clan con grandes riquezas y poderes, obteniendo un lugar de honor en el clan y en los relatos que cuentan.

Ventaja racial: ninguna.

Desventaja racial: ninguna.

Consejo para puntuaciones de característica: para lanzar los conjuros más poderosos, una Inteligencia alta es clave. La Fuerza ofrece poco a los magos de cualquier raza.

Adivino del clan (variante): en esencia eres un adivino especialista, tienes una extraordinaria habilidad para adivinar el futuro y predecir determinados acontecimientos importantes en la vida de una persona. Antes de tomar decisiones importantes, los líderes del clan te consultan para utilizar los diversos componentes de tu arsenal adivinatorio: lanzando los huesos, consultando un oráculo, etc. De tanto en tanto dejas el clan en "misiones visionarias" inducidas por las cosas que ves en tus visiones y sueños. Muchas veces estás fuera durante meses o años, y cuando vuelves traes tótems y fetiches como señal del éxito de tus misiones.

Habilidades sugeridas: Alquimia, Reunir información, Germanía, Escudriñar, Averiguar intenciones, Conocimiento de conjuros, Supervivencia.

CREAR TU HISTORIA PERSONAL

Esta sección te guiará en un recorrido para desarrollar información detallada sobre la vida de tu personaje antes de hacerse aventurero.

Los antecedentes de tu personaje comprenden cinco aspectos principales:

- Hogar
- Familia
- Instrucción
- Acontecimientos vitales
- Relaciones

Las tablas siguientes están diseñadas para ayudar a crear un historial coherente y te guían hacia el tipo de personaje que quieres jugar. Puedes elegir una entrada que te resulte atractiva, o dejar que los dados decidan. Es tu personaje, así que es tu responsabilidad, no la de los dados de 10 caras.

Si encuentras algo que te parece interesante en una tabla distinta a las tuyas, necesitarás imaginar una razón por la que tu personaje tuvo esa experiencia. No pasa nada

por hacerlo así, y creando un detalle de historial único para tu personaje, el conjunto de tu historia será mucho más interesante.

De entrada, empieza con la Tabla 1. Cada tabla te indicará a dónde ir a continuación hasta que hayas terminado el proceso.

COMUNIDAD NATAL

¿Cómo es de grande la comunidad donde naciste? ¿Tuviste una infancia protegida y aislada, o te rodeaba una comunidad bulliciosa?

Generalmente, tu comunidad natal es donde has crecido, y muchos aventureros empiezan dejando atrás esa comunidad. Si quieres, puedes seleccionar una comunidad en la que naciste y otra diferente en la que vives actualmente. Si lo haces así, sólo tienes que realizar el proceso por segunda vez y decidir por qué te has trasladado a otra zona. También puedes usar la Tabla 1 para seleccionar cada uno de los diferentes entornos.

Estas tablas no son más que un punto de partida para la exploración del historial de tu personaje. El generador de poblaciones en el Capítulo 4: Aventuras de la DMG tiene más información demográfica. Tú puedes determinar quién está al cargo de tu comunidad natal y qué PNJs viven allí.

Cada raza tiene su propia versión de la Tabla 2. Consulta la tabla que corresponde a tu raza.



CRAMER A PARTIR DE REMBRANDT



Tabla 1: Clima natal

¿En qué tipo de terreno naciste y creciste? Tira dos veces en esta tabla para saberlo. La primera determina los niveles de temperatura en tu tierra natal, y la segunda determina el tipo de terreno dominante. Esta elección puede tener algo que ver en el tipo de terreno en el que te sientes cómodo o el grado de tus habilidades de Saber (geografía) y Saber (nobleza y realeza).

Cuando lo hayas hecho, dirígete a la tabla de comunidad natal apropiada para tu raza. Si eres humano, por ejemplo, dirígete a la Tabla 2a.

Tirada	Temperatura de la zona
01-15	Fría (ártica o subártica). Hace frío a lo largo de todo el año, aunque pueden distinguirse estaciones. La duración del día y de la noche cambia enormemente de una estación a otra.
16-65	Templado. Inviernos fríos, pero veranos calurosos.
66-100	Caluroso (tropical y subtropical). Las condiciones son calurosas todo el año.
Tirada	Terreno
01-10	Desierto. Cualquier lugar donde las precipitaciones y la vegetación son cosas raras. Desde tierra baldía arenosa a un rugoso campo de lava.
11-30	Llanuras. Mayormente llano y suele estar cultivado por los asentamientos cercanos.
31-45	Bosque. Sea una frondosa jungla o un disperso pinar, los árboles son el rasgo dominante en el horizonte.
46-60	Colinas. Incluyen tierras altas, riscos habitables y cualquier otro terreno escabroso.
61-70	Montañas. Accidentadas alturas. La vegetación es dispersa sobre la línea de árboles, pero los bosques y praderas predominan al pie.
71-80	Marjal. Incluye pantanos, páramos, y otras zonas bajas y húmedas.
81-85	Acuático. Incluye vida embarcada y cualquier isla lo bastante pequeña para que el rasgo dominante del entorno sea el mar. O tal vez creciste en una ciudad sumergida...
86-90	Subterráneo. Creciste en una comunidad subterránea muy por debajo de la superficie del mundo.
91-100	Pueblo nómada. No tienes un terreno natal específico ya que has migrado por más de uno. Si tu personaje tiene este tipo de historial, colabora con tu DM para determinar qué elecciones pueden ser apropiadas para la migración.

Tabla 2a: Comunidad natal. Humano

En la mayoría de partidas los humanos tienen un historial rural. Si eliges jugar un personaje de una gran ciudad, deberías colaborar con tu DM para determinar la naturaleza y localización de esa ciudad.

Una vez que sepas el tamaño de la comunidad en la que creciste, dirígete a la Tabla 3 y continúa con el resto de las tablas hasta acabar de detallar tu personaje.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-05	Tribu pequeña. La vida en tu minúscula comunidad se centra en la caza y la recolección, pastoreo, o agricultura de subsistencia. Tu tribu consta de 100 personas o menos.
06-10	Compañía religiosa, arcana, monástica o militar. Estas comunidades tienden a ser muy homogéneas y centradas en un único interés. Tienen hasta 200 componentes.
11-20	Caserío fronterizo. La vida en la frontera es espartana y peligrosa, pero estimula la autosuficiencia. La mayoría de caseríos incluyen una o dos familias solamente.
21-35	Aldehuela. Estos pequeños asentamientos suelen ser poco más que un puñado de granjas. La población oscila entre 20 y 80 personas.
36-55	Aldea. Mayor que los granjales, las aldehuelas tienen hasta 400 habitantes.
56-75	Pueblo. La comunidad más pequeña que puede mantener a una cantidad de artesanos. La población va de 401 a 900 individuos.
76-80	Villa pequeña. Un lugar lo bastante grande para constar en la mayoría de mapas. Población de hasta 2.000 individuos.
81-85	Villa grande. Las villas grandes sirven como centros regionales y provinciales. Su tamaño oscila entre los 2.001 y los 5.000 habitantes.
86-90	Ciudad pequeña. Con hasta 12.000 residentes, las ciudades pequeñas son lo bastante grandes para ser capitales de pequeñas naciones.
91-95	Ciudad grande. La ciudad dominante en un país grande tendrá normalmente entre 12.001 y 25.000 habitantes.
96-100	Metrópolis. Sólo las mayores ciudades del mundo tienen más de 25.000 residentes.

Tabla 2b: Comunidad natal. Enano

La mayoría de comunidades enanas tienden a crearse alrededor de las minas en las que se centra la economía enana.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-10	Reducto unifamiliar. Creciste en los límites de la civilización enana, lejos del resto de tu clan. Cuestión interesante: ¿Por qué?
11-20	Campamento de prospección. En cualquier sitio, de 5 a 20 enanos llaman hogar a estos campamentos. Muchas veces representan a una familia numerosa intentando hacerse ricos.
21-30	Mina pequeña. La mina podría ser de metales mundanos como el hierro y el cobre, de piedras preciosas como los diamantes, o de algo más exótico. La población oscila entre los 21 y 50 individuos.
31-45	Mina grande. Hasta 200 enanos trabajan en una mina de este tamaño.
46-65	Hondonada. Una hondonada incluye una mina grande, forja, y una herrería. En cada una viven hasta 500 enanos.

66-90	Hondonada grande. Como una hondonada, pero con unas estructuras comunales mucho más grandes y una población de hasta 2.000 individuos.
91-100	Área dominada por humanos. Los enanos que no han crecido en asentamientos enanos pueden estar sujetos a desagradables prejuicios por parte de sus iguales por estar "contaminados" por las costumbres extranjeras. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2a.

Tabla 2c: Comunidad natal. Elfo

En la mayoría de partidas los elfos son criaturas del bosque. Viven en lugares tranquilos lejos de los ruidosos asentamientos humanos o las peligrosas hondonadas de los enanos.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-50	Campamento. Estos campamentos élficos son como mínimo seminómadas y soportan entre 10 y 50 elfos.
51-85	Pueblo. Cuando se forma una aldea élfica, suele tratarse de un grupo suelto formado por familias o artesanos afines en lugar de pueblos organizados como los construidos por los humanos. La población oscila entre los 50 y 100 elfos.
86-95	Ciudad élfica. Sólo existe un puñado de estas ciudades. Son la sede del gobierno élfico. Entre 2.000 y 5.000 elfos las llaman hogar.
96-100	Área dominada por humanos. Por alguna razón, tu hogar se encuentra entre los humanos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2a.

Tabla 2d: Comunidad natal. Gnomo

Los gnomos, un pueblo solitario dedicado a sus propios estudios sosegados y al disfrute de la naturaleza, no tiende a formar grupos muy numerosos. Cuando forman grupos o congregaciones, el área comprendida por la comunidad aún será lo bastante grande como para proporcionar a cada familia una sensación de espacio y privacidad.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-10	Familia solitaria. Tu familia ha encontrado soledad. Pregunta interesante: ¿Por qué la anhelan?
11-40	Grupo. Entre dos y diez familias de gnomos forman un grupo holgado. La población total puede alcanzar los 100 gnomos.
41-70	Congregación. Hasta 1.000 gnomos llaman hogar a este "grupo de grupos".
71-80	Área dominada por humanos. Tu familia vive entre los humanos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2a.
81-90	Área dominada por enanos. Tu familia vive entre los enanos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2b.
91-100	Área dominada por elfos. Tu familia vive entre los elfos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2c.

Tabla 2e: Comunidad natal. Mediano

La mayoría de medianos son nómadas, recorriendo el mundo a lo largo y a lo ancho. Incluso cuando se instala una comunidad de medianos, sólo suele hacerlo durante una o dos generaciones. Pronto, la llamada del camino empuja a la mayoría de las familias a dejar atrás el asentamiento y a volver a las costumbres errantes. Las comunidades de medianos que llevan mucho tiempo establecidas y los medianos que viven en ellas son considerados como algo bastante extraño por la mayoría de sus iguales.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-30	Clan. Creciste en la carretera con tu numerosa familia de hasta 50 medianos.
31-65	Compañía. Estas bandas más grandes de medianos errantes contienen hasta 100 individuos.
66-80	Comarca. Hasta 500 medianos viven en estos asentamientos semipermanentes.
81-90	Villa. En esencia, estos pueblos son condados que crecen lo bastante como para impedir que recojan los bártulos y se pongan en marcha. En una villa típica viven entre 500 y 1.000 medianos.
91-95	Comarca. Los medianos llaman comarca a dos o más pueblos a una distancia de un día de camino; los más populosos tienen cerca de 5.000 habitantes.
96-100	Área dominada por humanos. Tu familia vive entre los humanos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2a.

Vivir entre otra gente

Existe la posibilidad de que tu personaje crezca dentro de una minoría en una comunidad dominada por otra raza. Tal vez seas un gnomo que vive entre los elfos de los bosques, o un mediano ladrón en una ciudad de humanos. Una pregunta clave para la historia de tu personaje: ¿Por qué creciste lejos de tu gente? Aquí hay algunas respuestas posibles:

- Fuiste aprendiz de un maestro de una raza diferente a la tuya.
- Tu familia fue exiliada por algún delito, real o supuesto.
- Formas parte de una misión diplomática o comercial en tierras lejanas.
- Fuiste abandonado en una comunidad extranjera después de alguna calamidad.

Incluso si tu personaje es un elfo viviendo entre elfos, puede ser cuestión de que te encuentres en situación minoritaria. Puede ser que los elfos entre los que vives sean diferentes en términos culturales o de alineamiento. O que seas miembro de una subraza o grupo étnico distintos. ¡Recuerda que cada elección inusual es una oportunidad para darle vida a tu personaje!

Tabla 2f: Comunidad natal. Semielfo

Apartados, pero relacionados con los mundos de sus padres, para los semielfos nunca ha sido fácil encontrar un lugar al que considerar como propio. Aquellos que lo hacen suelen encontrar dicho lugar fuera de las estructuras habituales tanto de la sociedad humana como de la élfica.

Tirada	Tamaño de la comunidad
01-20	Comunidad marginal. Estos asentamientos están formados por entre 5 y 50 semielfos, semiarcos, y miembros de otras razas mezcladas y marginados.
21-85	Área dominada por humanos. Tu familia vive entre los humanos. Determina el tamaño de la comunidad en la anterior Tabla 2a.
86-100	Área dominada por elfos. Tu familia vive con los elfos. Determina el tamaño de la comunidad en la Tabla 2c.

Tabla 2g: Comunidad natal. Semiorco

Los semiorcos criados por un pariente de raza orco pueden conseguir mucho poder en esa comunidad, siempre que puedan sobrevivir a los rigores de la infancia. Los criados en comunidades humanas están sujetos a un interminable prejuicio. Son un constante recordatorio de que los orcos y los humanos no son tan diferentes como a muchos le gustaría creer.

76-80

Orden religiosa. Has crecido como parte de una orden religiosa. Aunque tu "familia" no tenía demasiados ingresos directos, tenía acceso a recursos a través de su iglesia.

81-85

Orden arcana. Como en el caso anterior, es probable que sólo la magia de magos y hechiceros proporcionen los recursos.

86-90

Orden monástica. Una orden monástica acogió a tu familia. Los monjes llevan una vida espartana, y tu familia, igual.

91-95

Riqueza sin importancia. Por alguna razón, el nivel económico de tu familia era difícil de medir. Tal vez llevaste una vida solitaria en la frontera como trampero o rastreador, viviendo por completo de la tierra.

96-100

Soprote militar. Tú y tu familia dependéis de alguien en el ejército (probablemente un oficial). Esto significa pocos ingresos directos, pero el ejército consigue cubrir tus necesidades.

¿Qué pasa si entran en conflicto mi posición económica y mi reputación social?

Recuerda que la Tabla 3 indica los recursos de tu familia, pero que la Tabla 4 indica lo que los demás miembros de tu comunidad natal piensan de tu familia. Es posible ser rico en recursos, pero ser considerado de clase baja; puede que tu familia tenga un negocio lucrativo pero desagradable. Asimismo, la literatura está llena de familias nobles que han ido a menos en una mala época y no pueden pagar las facturas. Tales combinaciones proporcionan un terreno fértil para una buena historia de personaje.

Pero si tus elecciones en las tablas 3 y 4 son irreconciliables —o no cuadran con lo que tenías en mente— sencillamente vuelve a tirar o elige otra entrada en cualquier de las dos tablas.

Tirada Tamaño de la comunidad

01-20 Comunidad marginal. Estos asentamientos están formados por entre 5 y 50 semiorcos, semielfos, y miembros de otras razas mezcladas y marginados.

21-85 Área dominada por humanos. Tu familia vive entre los humanos. Determina el tamaño de la comunidad en la Tabla 2a.

86-100 Área dominada por orcos. Tu familia vive entre los orcos. Pídele a tu DM más información sobre la comunidad orca.

FAMILIA

Se dice que uno es quien es tanto por sus padres como a pesar de sus padres. Sea cual fuere el caso de tu personaje, pocos factores tienen una influencia mayor sobre ti que tu familia.

Observa que a través de esta sección, se entiende "familia" en el sentido más amplio posible.

Tu familia pueden ser tus compañeros náufragos en una isla, los demás mendigos del Callejón de la Mirilla, o los bondadosos monjes que te recogieron siendo huérfano. De hecho, una de las preguntas que deberías hacerte al utilizar las tablas de la 3 a la 12 es "¿A quién considero mi familia, exactamente?"

Tabla 3: Posición económica familiar

¿Cuán rica es tu familia? Aunque esta información no tiene que ver directamente con la riqueza de tu personaje, puede ser una pieza útil de información para ayudarte a describir a tu personaje. También es una buena referencia motivadora para tu DM.

Tirada	Situación
01-05	Huérfano. No tienes familia conocida. Tira otra vez en esta tabla para saber quién te crio.
06-15	Refugiado. Tras huir de alguna calamidad o guerra, tu familia se quedó sin nada y no tiene ingresos.
16-40	Pobre. A veces tu familia tiene que mendigar para conseguir alimento y abrigo. No tienen propiedad alguna y los ingresos apenas cubren las necesidades básicas.
41-60	Acomodada. Tu familia tiene al menos una pequeña vivienda o puede pagar un alquiler sin preocupaciones significativas. Los ingresos de la familia exceden ligeramente sus necesidades.
61-75	Rica. Tu familia tiene vivienda y puede poseer otra propiedad. Los ingresos de la familia exceden de forma significativa sus necesidades básicas.

Tabla 4: Reputación social familiar

¿Cómo considera la demás gente de la comunidad a tu familia. Si tu familia es importante, su reputación puede extenderse incluyendo las áreas circundantes, ¡o tal vez el país entero!

Tirada	Situación social
01-10	Recién llegado. Tú y tu familia sois colonos o refugiados que acaban de llegar a su hogar.
11-15	Delincuente. Gente de tu familia puede ser culpable de algún delito, o declarada culpable de algún crimen sin ser cierto. En cualquier caso, los demás miembros de la comunidad te tratan mal a causa de ello.
16-20	Esclavo. Tu familia estaba considerada como propiedad de otros. Algunos esclavos llevan una vida regalada aunque con restricciones, mientras que otros se desloman a base de labores manuales.
21-45	Clase baja. La mayoría de jornaleros y sirvientes entran en esta categoría.
46-65	Comerciante competente o familia mercante. Podrías ser el hijo de alguien tan simple como el zapatero remendón de la aldea, o tan complejo como el forjador de armas del rey enano Arenduil.
66-75	Afiliación religiosa, arcana, monástica o militar positiva. Tu familia está estrechamente unida a un grupo que está generalmente bien considerado por la comunidad, como la iglesia local o un servicial monasterio.
76-85	Afiliación religiosa, arcana, monástica o militar negativa. Como el caso anterior, pero eres despreciado y objeto de desconfianza por parte de tu comunidad natal. Tal vez tu familia está relacionada con la guarnición del ejército invasor, o con los misteriosos magos de la torre de la colina.
86-95	Clase alta. Tu familia esta considerada como el "estrato superior" de tu comunidad natal.
96-100	Noble. Tu familia se halla en la más alta cumbre de la reputación social en tu comunidad.

Tabla 5: Recursos para la defensa familiar

Cuando los problemas llaman a la puerta, ¿cómo responderá tu familia? En áreas donde el conflicto es raro, el entrenamiento militar puede parecer del todo extraordinario, incluso desagradable. En las zonas donde la amenaza de peligro es real y constante, no estar preparado se considera la peor de las estupideces. Los enanos en particular suelen tener algún tipo de entrenamiento marcial debido a la constante amenaza de peligro que representan sus viviendas subterráneas.

Tirada	Preparación
01-10	Nulos. Tu familia no tiene capacidad para defenderse.
11-20	Escasos. Tu familia dispone de un nivel escaso de recursos defensivos que incluye algunas armas y alguna que otra discusión ocasional sobre cómo defenderse de incursores o monstruos de nivel bajo.
21-40	Rudimentarios. La mayor parte de los miembros de la familia están versados en las nociones básicas del empleo de porras, lanzas y cuchillos para la autodefensa y la protección del hogar familiar.
41-55	Medios. Tu familia se entrena activamente en asuntos marciales y está preparada para el combate con unos cuantos días de preparación de última hora.
56-70	Altos. El combate es parte habitual de las vidas de tu familia. La mayoría de miembros adultos son veteranos en combate, y el entrenamiento marcial y con armas son el pan nuestro de cada día.
71-80	Sobresaliente. Tu familia tiene tradición de servicio militar, y sus miembros son educados para ser valerosos compañeros en la batalla. La armería familiar contiene armas y armaduras mágicas.
81-90	Contratados. Tu familia cuenta con protección externa del tipo guardias o mercenarios.
91-95	Mágicos. Tu familia cuenta con protección mágica.
96-100	Combinados. Tu familia no tiene un patrón constante en lo que a preparación se refiere. Algunos miembros están muy preparados para el combate, mientras que otros no están entrenados o no están dispuestos a luchar.

Tabla 6: Ética familiar privada

Algunas familias tienen una actitud que afecta a las decisiones y actos de sus miembros. Las pequeñas comunidades compuestas por familiares difícilmente toleran residentes sospechosos o malvados.

Tirada	Ética familiar
01-25	Neutral. Tu familia tiene una ética neutral o un código ético familiar que no es constante.
26-50	Honrada. Tu familia cumple con las leyes aceptadas y con lo acordado.
51-75	Benigna. Tu familia es conocida por su compromiso con la comunidad y por ayudar siempre a los demás.
76-90	Informal. Tu familia suele intentar romper los pactos o desdecirse de sus promesas.
91-100	Maligna. Tu familia emprende acciones en detrimento de la comunidad.

Tabla 7: Ética familiar pública

Sin tener en cuenta la ética de la familia, la percepción por parte de la comunidad puede diferir debido a las circunstancias.

Tirada	Ética pública
01-60	Normal. La reputación moral de tu familia se ajusta a su código ético privado.
61-75	Inmerecida. Ya sea porque tu familia es injustamente considerada como tramposos o porque tengan mejor reputación de la que merecen, está claro que la comunidad tiene la idea equivocada.
76-90	Cambio reciente. La política familiar ha cambiado para mejor o para peor, pero la reputación de la familia aún no se ha visto afectada. Pregunta interesante: ¿De qué forma ha cambiado y por qué?
91-100	Intachable/Despreciable. Al margen de cuál sea realmente el código ético de tu familia, la opinión pública sobre tu familia está tan arraigada que, en esencia, es inamovible. Tú decides si la opinión pública se ajusta o no a la realidad.

Tabla 8: Devoción religiosa familiar

¿Tiene tu familia algún compromiso religioso específico? Si la respuesta es "Sí", la siguiente pregunta es "¿Con quién?". Tu familia puede adorar a un panteón, una religión estatal, un grupo de deidades basado en el alineamiento, o a una "verdad cósmica" como el orden o el caos. Si haces una elección inusual, donde pone "deidad" en la tabla sustitúyela por esa opción.

Recuerda que esto representa la religión de tu familia, y no la tuya necesariamente.

Tirada	Devoción religiosa
01-20	Neutral/ Sin interés. Tu familia no tiene devoción alguna o una dirección religiosa familiar inconsistente.
21-40	Sólida. Tu familia está profundamente comprometida a una deidad (elige una).
41-60	Histórica. Tu familia ha adorado a una deidad (a elección del jugador) durante años pero no presenta devociones religiosas constantes.
61-70	Enemistad. Tu familia tiene un conflicto histórico con los seguidores de una deidad en particular (tú decides cuál).
71-80	Participativa. Tu familia pertenece a una orden religiosa.
81-85	Abiertamente herética. Tu familia cree en un movimiento religioso considerado herético o peligroso por la mayor parte de la comunidad.
86-90	Disimuladamente herética. Como el caso anterior, pero tu familia esconde su devoción de la vista del público.
91-100	Combinada. Tu familia venera abiertamente a una deidad mientras en privado venera a otra.

Tabla 9: Reputación familiar

Uno puede elegir a sus amigos, pero no puede elegir a sus parientes. Esta tabla describe cómo percibe la comunidad a tu familia, basándose en el comportamiento de sus miembros.

Esta tabla se solapa de algún modo con la Tabla 4 y la Tabla 7,

ya que las tres responden a la pregunta "¿Qué piensan los demás sobre tu familia?" Una vez más, si tú tienes respuestas radicalmente distintas, inventa una razón inusual o simplemente vuelve a tirar.

Tirada	Reputación
01-40	Desconocida. Tu familia no tiene un carácter distintivo. Los individuos son considerados al margen del nombre de su familia.
41-55	Buena. Tu familia es conocida por su lealtad.
56-65	Sobresaliente. Tu familia es conocida por producir individuos gallardos, aunque haya alguna manzana podrida ocasional.
66-75	Una o dos ovejas negras. Por lo general, tu familia es gentil, pero uno o más miembros de la familia son conocidos por su mala fama.
76-90	Normalmente mala. Tu familia suele ser tratada con desprecio, pero ocasionalmente un miembro de la familia ha demostrado cualidades positivas y se ha ganado el respeto.
91-100	Mala. Los demás tratan a tu familia con desprecio, y se asume que cada uno de sus miembros es despreciable.

Tabla 10: Tendencia política familiar

La política juega un gran papel en cualquier familia. Incluso en un tranquilo reino con un monarca querido, tu familia puede tener un sólido y declarado compromiso para apoyar al gobernante y su familia.

Un sentido de desacuerdo con el sistema actual puede crear un sinfín de detalles de trasfondo realmente interesantes para ser utilizados tanto por ti como por tu DM.

Tirada	Tendencia
01-15	Apolítica. Tu familia no tiene postura política.
16-30	Solidaria. Tu familia apoya a la estructura política y gobernantes vigentes.
31-40	Liberal. Tu familia es una parte del sistema y lo apoya.
41-45	Liberal progresista. Tu familia es una parte del sistema pero está abierta a sugerencias de cambio.
46-50	Liberal radical. Tu familia es una parte del sistema pero pretende abiertamente cambiarlo.
51-65	Oposición leal. Tu familia apoya a la estructura política pero prefiere un cambio de gobernantes.
66-75	Insatisfechos. Tu familia está descontenta con la estructura política, pero satisfecha con que los gobernantes, al menos, no estén causando daño.
76-85	Disidentes. Tu familia está apoyando en secreto una rebelión o a un movimiento para derrocar el sistema político o a los gobernantes en el poder.
86-90	Radicales. Tu familia está en franca rebeldía contra el sistema y los gobernantes vigentes.
91-100	Combinada. Una parte de tu familia apoya el sistema vigente y/o a los gobernantes, y otra facción está trabajando activamente para reemplazar o acabar con ese sistema y/o gobernantes.

Tabla 11: Organización familiar

¿Cómo se organiza tu familia? La mayoría de familias disponen de algún tipo de estructura, aunque sólo se trate del "respeto" de los niños hacia sus mayores.

Cuanto más complejos sean los negocios o las intrigas familiares, más detallada debería ser la organización de la estructura familiar.

Tirada	Estructura familiar
01-10	Desorganizada. Tu familia no tiene organización interna. Los miembros de la familia son responsables de sus propias acciones.
11-30	Ancianos. Los más viejos controlan tu familia.
31-40	Patriarcado. Los varones controlan tu familia.
41-50	Matriarcado. Las mujeres controlan tu familia.
51-60	Oligárquica. Los más ricos controlan tu familia.
61-70	Meritocracia. Los miembros de más talento (normalmente habilidosos en los negocios de la familia) controlan tu familia.
71-90	Dividida. Una rama de la familia sigue una jefatura, y uno o varios siguen una estructura diferente.
91-95	Externa. Tu familia está gobernada por alguien ajeno a ella; un señor feudal u otra persona a la cual la familia ha jurado apoyo.
96-100	Dominada. Un miembro violento o peligroso de la familia gobierna a tu familia bajo la ley del miedo.

Tabla 12: Antepasados notables

Cada familia tiene a sus hijos predilectos, hijas talentosas, y tíos chiflados. Si quieres una familia verdaderamente rara, tira varias veces en esta tabla.

Esta tabla utiliza el término "antepasado" ya que es probable que esos bien conocidos personajes no estén por allí rondando como para influir directamente en la carrera del personaje. Pero con la aprobación de tu DM, no hay razón por la que no puedas sustituir "antepasado" por "miembro de la familia" en cualquier punto de la tabla.

Cada antepasado que elijas debería llevarte a escribir un par de frases descriptivas sobre quién era esa persona y por qué es importante para tu familia. No es necesario que esta información incluya una hoja de personaje completa, sino los datos suficientes para que tu DM pueda utilizarlo como gancho para una aventura y para que tú tengas historias interesantes que contar sobre tu familia.

Tirada	Antepasado
01-49	Ninguno. Tu familia no tiene antepasados notables.
50-55	Olvidado. Los antepasados notables de tu familia son desconocidos. Sin embargo, la información sobre ellos podría ser revelada en una futura aventura.
56-60	Inmigrante. Un antepasado fue un colono llegado de tierras lejanas de las que se sabe poco.
61-63	Maestro artesano. Un antepasado fue un artesano de gran habilidad que dejó un legado de excelencia que aún se utiliza como indicativo de calidad.
64-66	Mercader triunfador. Un antepasado montó un nuevo

EDUCACIÓN

negocio, comercio de bienes, o ruta comercial que continúa contribuyendo a las finanzas de la familia.

67-69 **Mercader fracasado.** Un antepasado montó un nuevo negocio, comercio de bienes, o ruta comercial que ha sido comprada, perdida, o robada a la familia.

70-72 **Clérigo.** De tu familia salió un clérigo reputado.

73-75 **Arcanista.** De tu familia salió un mago/hechicero reputado.

76-77 **Objeto mágico.** Un antepasado fue propietario de un objeto mágico de gran fama.

78 **Creador de conjuro.** Un antepasado es conocido por haber creado un conjuro que ahora no consta en el conocimiento común.

79 **Creador de objeto.** Se cree que un antepasado elaboró un objeto mágico de reputación significativa.

80-81 **Héroe victorioso.** De tu familia salió un gran jefe militar que acabó como vencedor.

82-83 **Héroe derrotado.** De tu familia salió un gran jefe militar que finalmente fue derrotado.

84 **Fundador triunfador.** Un antepasado fundó una comunidad que aún prospera.

85 **Fundador fracasado.** Un antepasado fundó una comunidad que ha dejado de existir.

86 **Líder triunfador.** Un antepasado tuvo un cargo relevante en el sistema político vigente.

87 **Líder fracasado.** Un antepasado tuvo un cargo relevante en un sistema político desacreditado.

88-90 **Héroe triunfador.** Un antepasado es conocido por haber conseguido recuperar un artefacto importante, o destruir a un terrible monstruo o villano.

91 **Héroe desacreditado.** Un antepasado finalizó una gran epopeya, recuperó un artefacto importante, o acabó con un terrible mal, pero nadie se lo cree.

92 **Falso héroe.** Un antepasado se inventó una historia (comúnmente aceptada como un hecho) sobre finalizar una gran epopeya, recuperar un artefacto importante, o destruir a un terrible monstruo o villano.

93 **Exiliado.** Un antepasado fue en su momento un rey o noble que perdió poder y tuvo que huir a nuevas tierras.

94 **Rebelde decepcionado.** Un antepasado es conocido por haber apoyado a una rebelión que salió mal.

95 **Traidor.** Un antepasado es conocido por haber traicionado a la comunidad o nación.

96 **Cultista.** Un antepasado es conocido por su filiación a un dios oscuro o a un culto maligno.

97 **Villano.** Un antepasado fue un terrible villano que causó grandes males por todas partes.

98 **Profecía.** Un antepasado fue el foco de algún gran presagio.

99 **Elegido.** Se rumorea que de tu familia salió un antepasado que ascendió a los cielos junto a los dioses o que de alguna manera tenía un contacto significativo con los dioses.

100 **Extraterrestre.** Un antepasado es conocido por haber venido de algún lugar que no pertenece a este mundo.

Ningún guerrero o mago nace enseñado. Alguien te enseña cómo esgrimir esa espada, abrir aquella cerradura, o celebrar esa ceremonia religiosa. Las tablas siguientes muestran el tipo de educación que recibiste antes de que te lanzaras a la aventura. A partir de ahí, es cosa tuya.

Tabla 13: Instrucción en la infancia temprana

Todos los personajes aprenden algunas habilidades básicas durante su infancia. Esta instrucción puede proporcionar una dirección para sus futuros intereses y profesiones. Esta tabla te indica en qué te centraste cuando eras niño, tu ocupación favorita.

Ten en cuenta que tu selección de habilidades debería reflejar tu educación infantil. Si no quieres una habilidad en particular sugerida por esta tabla, no tienes más que tirar otra vez o elegir otra.

Tirada

01-20

21-40

41-55

56-65

66-75

76-85

86-95

96-100

Principal educación infantil

Al aire libre. Adquiriste habilidades básicas para sobrevivir en terreno agreste.

Con libros. Aprendiste a leer y escribir.

Religiosa. Aprendiste las creencias religiosas de tu comunidad o familia. Puede que las asumieras o puede que las rechazaras.

Idiomas. Aprendiste una lengua extranjera.

Artes. Distes muestras de talento en el canto, el dibujo, u otro arte.

Multicultural. Viajaste o te moviste lo bastante como para aprender que el mundo es un lugar enorme con muchas gentes y lugares distintos.

Negocios/Política. El dinero o el gobierno despertaron tu curiosidad.

Mágica. Mostraste inclinación por las artes arcanas.

Tabla 14: Educación formal

La mayoría de familias que pueden permitírselo se aseguran de que sus hijos tengan cierta formación escolar. A veces, esta educación es parte de un programa de aprendizaje, o puede ser una extensión natural al ayudar en los negocios familiares.

No hay problema por usar esta tabla más de una vez, pero asegúrate de que las elecciones realizadas aquí se reflejan en tu hoja de personaje.

Tirada

01-25

26-30

31-35

36-40

41-45

46-50

51-55

Ocupación

Agricultura. Aprendiste técnicas de cultivo y pastos.

Historia. Aprendiste historia local o nacional.

Política. Estudiaste filosofía política.

Religión. Estudiaste textos religiosos y filosofía.

Historia natural. Estudiaste biología y geología.

Multicultural. Realizaste estudios comparativos de culturas de otras razas, u otras nacionalidades.

Artes. Aprendiste a ilustrar, esculpir, danzar, o creación artística de otro tipo.

- 56-60 **Literatura.** Leíste poesía y prosa en abundancia, y tienes alguna habilidad en composición.
- 61-65 **Matemáticas.** Aprendiste matemáticas básicas.
- 66-70 **Matemáticas avanzadas.** Dominio de matemáticas más complejas.
- 71-75 **Astronomía.** Estudiaste el movimiento de las estrellas. Dependiendo de la cultura, puede incluir un aspecto astrológico.
- 76-85 **Educación social.** Fuiste educado en costumbres cortesanas y etiqueta.
- 86-95 **Escuela del Duro Golpe.** El tiempo que pasaste por las calles te enseñó sobre el pequeño hurto y el timo.
- 96-100 **Magia.** Estudiaste "defensas contra las artes oscuras" y aprendiste las maneras de luchar contra monstruos y combatir la influencia de la magia negra.

Tabla 15: Aprender un oficio

Para la mayoría de personajes, la idea de tener una vida de aventurero es poco más que un sueño. En lugar de ello, la mayoría de personajes son aprendices de un oficio, inducidos a un orden religiosa o militar en la que la familia tiene relación, introducidos en los negocios familiares, enviados a los campos a plantar y cosechar, o se les da algún otro tipo de instrucción relacionada con alguna tarea.

Tirada	Oficio
01-20	Granjero. Ayudaste a plantar, escardar, y cosechar un cultivo.
21-30	Cazador/Trampero. Has dedicado tiempo en busca de pieles o carne en terreno salvaje.
31-40	Artesano. Has aprendido un arte (cualquiera de las categorías posibles para la habilidad Arte).
41-50	Religioso. Has realizado estudios avanzados en una iglesia convencional. Incluye práctica como acólito o funcionario especial para prácticas religiosas.
51-60	Político. Has estado de aprendiz con un político o un funcionario burocrático.
61-70	Curandero. Has aprendido las habilidades de un curandero o herbolario.
71-75	Especialista. Has aprendido un oficio inusual como teneduría de libros o leyes.
76-85	Formación militar. Los plebeyos suelen ser infantería o arqueros, y aquellos con una posición social más elevada pasan a ser oficiales o escuderos.
86-90	Formación militar especial. En los ejemplos se incluyen artillería, armería, exploración nocturna, ayuda de campo, y logística.
91-95	Monasterio/Orden de caballería. Has sido aceptado para ser entrenado por una orden de monjes o paladines.
96-100	Arcanista. Has sido aprendiz con un mago o hechicero que te han dado instrucción arcana.

SUCESOS EN LA VIDA (HASTA EL MOMENTO)

La vida no es sencillamente una instrucción para una profesión, desde luego. Piensa en tu propia vida y en todo lo que te ha pasado—bueno y malo—a lo largo de ella. Es probable que tu personaje, creciendo en un mundo fantástico y peligroso, haya tenido por lo menos muchos triunfos y tragedias.

Tabla 16: Sucesos durante la infancia

Algunos sucesos durante la infancia temprana tienen un impacto importante en el futuro desarrollo de un personaje.

Algunos personajes tienen una infancia tranquila e idílica, aunque no tanto como se podría pensar. Estas tablas asumen que la infancia y juventud de tu personaje cuentan con unos cuantos eventos dramáticos, si no traumáticos. Si quieres una infancia pacífica, simplemente ignora estas tablas.

Tirada	Evento
01-15	Sobrevivir a un peligro durante la infancia. Tal vez fuiste amenazado por una criatura peligrosa o secuestrado por incursores.
16-30	Sobrevivir a un gran peligro en la comunidad. Inundación, hambre, plaga, u otra calamidad acaecida cuando eras niño.
31-45	Emprender un largo viaje. Podría ser un viaje de ida o de ida y vuelta. Tú decides dónde fuiste y por qué.
46-55	Testigo. Viste cómo se cometía un crimen horrible o suceso violento.
56-60	Suceso astronómico. Naciste bajo una luna extraña, un cometa en el cielo, o algún otro fenómeno.
61-65	Epifanía personal. Has tenido un encuentro trascendental con la grandeza, tal como una reunión con el rey, o haber sido contactado directamente por un dios.
66-75	Refugiado. La guerra o algún otro desastre arrasó tu comunidad.
76-85	Muerte en la familia. Perdiste a uno de tus padres o a otro miembro significativo de la familia.
86-95	Enfermedad. Contrajiste una enfermedad crónica o desarrollaste un defecto congénito.
96-100	Herida o defecto físico. Esto puede abarcar desde quemaduras y cicatrices hasta defectos más serios.

Tabla 17: Sucesos durante la adolescencia

Muchos personajes adquieren sus primeras impresiones del amplio mundo en el que viven durante sus años de adolescencia. Utiliza esta tabla para determinar qué excitantes o angustiosos sucesos destacaron durante la pubertad de tu personaje.

Tirada	Suceso
01-15	Batalla. Ayudaste en la defensa de la comunidad contra asaltantes o un monstruo merodeador.
16-25	Aventura. Participaste en una pequeña aventura, como pudo ser la construcción de un caserío o trabajar en una caravana que recorría una nueva ruta.

26-35	Político. Puede que hablas en nombre de un movimiento o candidato político, o denunciaste un abuso de autoridad.
36-50	Gran romance. Entre los efectos duraderos pueden incluirse un amante abandonado o una relación en curso (y una reputación de tarambana o de persona sensible).
51-60	Religioso. Serviste a la fe del personaje en un cargo menor, incluyendo tal vez un voto o juramento menor.
61-70	Arcano. Diste muestras de un talento innato para el lanzamiento de conjuros arcanos o de afinidad con la magia. Tal vez los demás se dieron cuenta, o puede ser que tú lo mantuvieras en secreto.
71-80	Curación. Te encargaste del cuidado y recuperación de un miembro familiar o héroe.
81-95	Crimen. Infringiste la ley. Tanto puede ser que te apresaran y sufieras algún tipo de castigo como que encontraras la manera de evitar las consecuencias y sobrevivir.
96-100	Descubrimiento. Te das cuenta de que tienes una aptitud o talento único, algo como una visión extremadamente aguda o maña para la ventriloquía.

86-95	Crisis de la comunidad. Incluye problemas estructurales, como terremotos, cambios climáticos, hambre, y repetidas oleadas de plagas.
96-100	Despertar religioso. Se crea una nueva doctrina, un cisma acaba con una doctrina existente, o se anuncia una profecía, por ejemplo.

PARENTESCOS

A continuación, dejaremos aparte los sucesos y dirigiremos nuestra atención hacia la gente. Poblando el mundo de tu personaje con familia, amigos y enemigos interesantes, haces que el mundo parezca más real y proporcionas a tu DM todo tipo de herramientas para hacer que las aventuras sean más emocionantes. Tal vez tu hermana fue secuestrada. O puede ser que tu tío sea actualmente el capitán de la guardia y te llame de improviso a la torre para ver si puedes conseguirle cierta flor para su esposa...

Tabla 19: Padres

Probablemente el parentesco básico más importante de un personaje sea el que tiene con sus padres.

Si las tablas anteriores te han explicado algo sobre tus padres, puede que quieras elegir directamente una de las entradas de esta tabla en lugar de hacer una tirada.

Tirada	Situación de los padres
01-55	Los dos padres viven. Ambos están vivos y sanos.
56-65	Uno de los padres vive. Tú eliges cuál vive todavía y cómo murió el otro.
66-70	Ambos padres muertos. Tú eliges de nuevo las circunstancias.
71-80	Uno está enfermo. Uno de los dos tiene una enfermedad crónica.
81-85	Ambos están enfermos. Ambos tienen una enfermedad crónica.
86-95	Padres perdidos o desconocidos. Puedes saber más cosas sobre ellos en una aventura futura, claro.
96-100	Padres adoptivos. Si quieres, puedes volver a tirar en esta tabla para determinar su situación.

Estar relativamente informado

En esta sección, determinarás qué gente importante hay en la vida de tu personaje. Estas tablas proporcionan sólo lo más básico, pero tú puedes añadir el resto.

Aquí señalamos algunas cosas que querrás determinar sobre los parientes de tu personaje:

- **Vivo o muerto.** Y si un pariente ha fallecido ¿cómo ha sucedido?
- **Género.** En el caso de tu madre es obvio, pero en el caso de tus hermanos pequeños, no.
- **Ocupación.** ¿Tienes hermanos lo bastante mayores como para que ya trabajen? ¿Están retirados sus padres?
- **Localización.** ¿Dónde viven?

Las respuestas a estas cuestiones son cosa tuya, por supuesto. Si te sientes particularmente ambicioso, intenta desarrollar a los parientes de tu personaje por algunas de las tablas de este capítulo, o dibuja el árbol familiar de tu personaje.

Tabla 18: Sucesos trascendentales

Algunos sucesos son tan significativos que cambian por completo el curso de la vida del personaje. Tales sucesos no están ligados necesariamente con una edad o nivel de experiencia específicos, pues pueden darse en cualquier momento. Recuerda que no tienes que usar esta tabla si no lo deseas.

En gran medida, esta tabla representa la última cosa significativa que le ha sucedido a tu personaje antes de que empiece la primera aventura.

Tirada	Suceso
01-55	Sin sucesos trascendentales. Las tablas 16 y 17 cubren los aspectos más dramáticos de tu pasado.
56-65	Refugiado. Como resultado de alguna calamidad, te has visto obligado a convertirte en una persona desplazada.
66-70	Movimiento cultural. Un grupo grande y unido llega a tu comunidad, generando fricciones con la comunidad existente. Como resultado, te ves expuesto a una nueva cultura y a nuevos retos. Puede que tu DM tenga alguna idea sobre quiénes son exactamente los nuevos pobladores y por qué han llegado.
71-75	Asediado. Los ataques de asaltantes organizados amenazan a la comunidad durante un periodo de tiempo sustancial.
76-80	Batalla culminante. Un monstruo o villano de envergadura amenaza la comunidad y finalmente acaba siendo destruido o expulsado.
81-85	Guerra total. Un conflicto armado engulle a tu comunidad. Puede ser una guerra tradicional, una revolución, o una invasión por una hueste monstruosa.

Tabla 20: Hermanos

La segunda relación de parentesco más importante es la de los hermanos. Esta tabla determina cuántos hermanos y hermanas tienes.

Tirada	Hermanos
01-25	Sin hermanos. Eres hijo único.
26-45	El mayor. Tienes 1d4 hermanos más pequeños que tú.

46-75	El mediano. Tienes 1d3 hermanos mayores y 1d3 más pequeños.
76-95	El pequeño. Tienes 1d4 hermanos mayores que tú.
96-100	Gemelo. Tienes un hermano mellizo, gemelo, o dos trillizos.

Tabla 21: Abuelos

Muchos humanos tienen abuelos que aún viven. En las razas longevas, los abuelos o bisabuelos son incluso algo habitual. Deberías decidir cuántos de tus mayores forman parte todavía de la vida de tu personaje.

Tirada	Abuelos
01-20	Sin abuelos. Los recuerdas, pero ya murieron.
21-30	Abuelos por parte de madre vivos. Los padres de tu padre han fallecido.
31-40	Abuelos por parte de padre vivos. Los padres de tu madre han fallecido.
41-60	Un abuelo por cada parte. Tú eliges cuáles.
61-70	Tres abuelos vivos. Tú eliges, una vez más.
71-80	Bisabuelo vivo. Uno como mínimo, pero pueden ser más. Apunta cuántos son y quiénes son. Tira otra vez para determinar tus abuelos.
81-100	Abuelos desconocidos. Murieron antes de que fueras lo bastante mayor como para recordarlos.

Tabla 22: Familia extendida

Esta tabla incluye tíos, tías, primos, sobrinos, vínculos matrimoniales, vínculos rotos por disolución matrimonial, etc. El enredo familiar puede ser tan detallado o tan simple como quieras.

Tirada	Familia extendida
01-10	Ninguna. No tienes más parientes vivos que los que has creado ya.
11-20	Sin parientes conocidos. Tienes otros parientes en algún sitio, pero ni los conoces ni sabes cuántos son.
21-55	Pocos parientes vivos. Tienes 1d10 parientes vivos.
56-90	Muchos parientes vivos. Tienes 2d12 parientes vivos.
91-100	Familia muy extendida. Conoces a docenas de parientes de varias generaciones.

Tabla 23: Amigos

Estos amigos pueden ser en realidad otros héroes con los que tu personaje irá de aventuras, o pueden ser PNJs que tu DM puede utilizar como elemento de humor, escenario o trama. En cualquier caso, genera tantos o tan pocos como creas conveniente, y con tanto detalle como quieras.

Tirada	Amigos
01-15	Sin amigos. Eres un solitario por elección o por circunstancias de la vida.
16-30	Perdido. Un amigo importante ha muerto o desaparecido.
31-50	Pocos. Tienes unos pocos amigos íntimos, con los que tienes una estrecha relación.

51-80	Unos cuantos. Tienes varios amigos que son compañeros o asociados, pero que no son íntimos.
81-100	Muchos. Tienes relaciones ligeras y gratas con mucha gente pero pocos o ningún lazo significativo.

Tabla 24: Enemigos

Los enemigos, desde los matones locales a los mayores villanos, pueden moldear tu vida tanto como tus relaciones más positivas. ¡Al menos, un buen paquete de enemigos proporciona a tu DM una hoja excelente para aventuras heroicas!

Tirada	Enemigo
01-15	Sin enemigos. Todavía...
16-25	Enemigo menor de infancia. Alguien guarda algún rencor o prejuicio contra ti, pero actualmente no tiene razones para el antagonismo.
26-30	Amante abandonado. Agravaste a alguien en asuntos del corazón.
31-35	Amigo o pariente de amante abandonado. Alguien no te quiere bien debido a tus acciones hacia uno de sus seres queridos.
36-40	Rival en amores. Derrotaste a alguien en algún asunto del corazón, y te guardan rencor.
41-50	Enemigo de la familia. Tu familia se ha granjeado la enemistad de una persona, grupo o familia adversaria.
51-55	El enemigo de mi amigo es mi enemigo. Uno de tus amigos tiene un enemigo, y ahora esa persona también te odia a ti.
56-60	Rival social. Perjudicaste a alguien (sea cierto o imaginaciones de esa persona) en un contexto social o comercial.
61-65	Villano. Uno o más villanos locales han elegido lanzar su odio sobre ti, tal vez por alguna aventura menor que llevaste a cabo.
66-70	Monstruo. Uno o más monstruos locales te consideran una amenaza, tal vez como resultado de algún encontronazo anterior.
71-75	Alineamiento enemigo. Una persona de alineamiento opuesto tiene diferencias filosóficas contigo.
76-80	Enemigo político. Un noble, oficial, u otro cargo de alto rango te ve con disgusto, quizás debido a tu falta de modales (real o percibida) o porque sin darte cuenta has echado a perder los planes secretos de ese enemigo.
81-85	Rival arcano. Un compañero tuyo aprendiz o estudiante de las artes arcanas desarrolla una intensa tirria hacia ti. Tal vez porque eras el favorito de vuestro instructor...
86-90	Enemigo diabólico. Un demonio, diablo, u otro poderoso externo te identifica como amenaza presente o futura.
91-95	Enemigo interno. Alguien en tu familia te odia y te teme, sea abiertamente o en secreto.
96-100	Enemigo imaginario. Tú crees, aunque te equivocas, que hay alguien ahí fuera que va a por ti.

Tabla 25: Instructores

Mucha gente estrecha lazos sólidos con maestros, mentores, oficiales superiores, etc. Para los propósitos de esta tabla, los llamaremos instructores. Esta relación no sólo proporciona una base excelente para la creación de PNJs, sino que también sugiere cuál podría ser su clase de nivel 1. Una vez hayas consultado esta tabla, toma nota del nombre de tu instructor, el lugar donde se encuentra, etc., y decide si todavía sigue con vida.

Tirada	Instructor
01-15	Sin instructores notables. Ya sea porque fueran dignos de ser olvidados, o porque aprendiste tú solo.
16-40	Básico. Un instructor particularmente bueno te enseñó las habilidades básicas (decide si está vivo o muerto, anota sus detalles de PNJ).
41-50	Avanzado. Un instructor de primerísima categoría te enseñó las más avanzadas técnicas militares, religiosas, o arcanas.

51-55	Enfadado. Has hecho enfadar u ofendido de algún modo a un instructor de prestigio.
56-60	Desaparecido. Te has enterado de que el instructor que te lo enseñó todo ha desaparecido.
61-65	Favor. Un prestigioso instructor predilecto te ha solicitado una promesa o servicio (describe la promesa o el servicio).
66-80	Inconexo. La persona que te enseñó la mayor parte de lo que sabes no pertenece en realidad a tu área de conocimientos.
81-90	Clase baja. Como en el caso anterior, pero el instructor es de una clase muy inferior a la tuya.
91-95	Otra raza. Tu prestigioso instructor preferido es de una raza distinta a la tuya (elige una).
96-100	Exótico. El instructor prestigioso es exótico (no es humano, forastero, etcétera).

¡Felicidades! ¡Ya está hecho!

Ejemplo: Lucinda, la semi-orca paladina

Supongamos que Pedro quiere un nuevo personaje de nivel 1 para jugar en una campaña que Chema está organizando. Se decide por una semi-orca, pensando que puede ser un buen cambio de registro frente a los humanos y medianos con los que suele jugar. Todos los PJs vendrán de la misma zona, pero como el DM aún no ha decidido cuál será la localización que servirá de punto de partida, Pedro de momento se salta la Tabla 1. Tirando en la Tabla 2g, se encuentra que su semi-orca creció en un área dominada por humanos, cosa que allí no resulta sorprendente. Tirando en la Tabla 3, descubre que su personaje es huérfano, por lo que prescinde momentáneamente de las Tablas 4 a 12; algunas de estas tablas pueden resultar importantes después, pero quiere que su personaje empiece la partida sin esa información, como una solitaria independiente.

Consultando la Tabla 13, se encuentra con que su semi-orca tuvo educación religiosa. Pasando de refilón por las Tablas 14 y 15, juega brevemente con la idea de una semi-orca clérigo, una huérfana criada desde su infancia por una orden monástica e instruida para seguir sus pasos. Sin embargo, en la Tabla 16 obtiene un 03, "sobrevivir a un peligro durante la infancia", y en la Tabla 17 saca un 90, "crimen". Mezclando todo esto con la orfandad del personaje, Pedro tiene una nueva idea para el historial de su personaje. Decide que el peligro durante la infancia sea el mismo suceso que la dejó huérfana; el crimen tuvo lugar, pero ella fue la víctima, no el criminal. Ya que tradicionalmente en sus campañas los semi-orcos han sido contemplados con desconfianza y sospecha, decide que los padres de la semi-orca fueron aventureros que murieron a manos de una turba enfurecida. Sólo escapó la niña, para ser adoptada por un bondadoso clérigo que la crio en las costumbres de su doctrina. Así como su instrucción formal (Tabla 14) es religiosa, pero siendo cons-

ciente del destino de sus padres, ella se entrenó por su cuenta en habilidades de combate (Tabla 15). El suceso trascendental de su adolescencia (Tabla 18) fue un despertar religioso; en resumidas cuentas, el descubrimiento de su vocación de paladín.

Estando así las cosas, Pedro hojea el resto de las tablas. Ya sabe que los padres del personaje están muertos, pero tira de todas formas en la Tabla 19 para saber si su mentor, el sacerdote de Pelor que la crio, sigue vivo; saca un 67, por lo que decide que el anciano murió recientemente, lo que la deja libre para una vida como aventurera. Como el personaje también puede tener parientes vivos —una tía o un tío, primos, o incluso uno o dos abuelos (sean del todo humanos o del todo orcos)—, le comenta a su DM que encontrar a sus parientes, caso de tenerlos, será un objetivo a largo plazo de su personaje, pero de momento no tira en las Tablas 20 a 22.

Acorde con su concepción del personaje, al cual llama Lucinda (un nombre muy poco orco, demostrando así que es una semi-orca muy poco usual), como una solitaria, decide que ella no tiene amigos (Tabla 23). Consultando la Tabla 24, decide también que no tiene enemigos especiales; no ha olvidado la horda que mató a su familia, pero no ha vuelto a tener contacto con ninguno de sus componentes y no tiene intención de cazarlos uno por uno. En lugar de buscar venganza, su objetivo es impartir justicia para prevenir que otro pueda sufrir una tragedia similar.

Con los bastantes huecos para ser llenados a medida que el personaje crece y los bastantes recursos argumentales a explotar por el DM y el jugador para justificar aventuras, Pedro dispone ahora de una historia personal sólida y dramática que define a su nuevo personaje y le permite a él juzgar cómo reaccionará en todo tipo de situaciones. Lucinda ya es mucho más que una simple lista de puntuaciones: su personalidad, motivación, y objetivos están claros desde el principio.

SELECCIONAR UN ALINEAMIENTO

Tu personaje tiene una visión única del mundo, de lo correcto y lo incorrecto, de la justicia y los derechos naturales. Las secciones siguientes te proporcionarán cierta guía para determinar cómo se enfrentará a las diversas elecciones morales y éticas con las que se encuentre lo largo del juego.

SIGNIFICADO DEL ALINEAMIENTO

El alineamiento es clave para la personalidad de un personaje de D&D. El juego D&D emplea dos parámetros para determinar las actitudes y comportamientos éticos y morales de un personaje específico.

El eje moral tiene tres posiciones: bueno, neutral y maligno. Los personajes buenos suelen preocuparse por el bienestar de los demás. La gente neutral suele preocuparse de su propio bienestar. Los malignos pretenden por lo general dañar el bienestar de los demás.

El eje ético también tiene tres posiciones: legal, neutral y caótico. La gente legal suele seguir las reglas sociales tal como las entienden. La gente neutral sigue las normas que le parecen convenientes o que son obviamente necesarias. Y la gente caótica pretende alterar el orden social y así iniciar cambios, o simplemente crear anarquía.

Lo que viene a continuación es una pequeña encuesta que debes tomar "como personaje", respondiendo a las preguntas como lo haría tu personaje. Toma nota de las puntuaciones junto a las seis letras (B, M, N, L, C y X), ya que los resultados te sugerirán un alineamiento para tu personaje.

Antes de empezar, ten en cuenta las siguientes advertencias.

- Indudablemente querrás más datos sobre la cuestión, y más opciones que las respuestas que se presentan. Sencillamente hazlo lo mejor que puedas, e ignora por completo una pregunta si te quedas estancado del todo.
- Observa que algunas preguntas se fijan en cosas relacionadas a un comportamiento, no al propio comportamiento. Por ejemplo, la gente legal tiende a trabajar en trabajos estables, lo cual no quiere decir que trabajar en trabajos estables te convierta en legal.
- Recuerda que determinados personajes tienen códigos de conducta que están más allá de los dictados del alineamiento. A los paladines, por ejemplo, no sólo se les supone legales y buenos. También se espera que actúen con humildad, piedad y caballerosidad.
- La encuesta asume un entorno típico de D&D, en el cual se mezclan elementos fantásticos, ideas medievales, y mitos épicos vistos con ojos modernos. Si tu entorno es muy diferente (o lo son tus compañeros jugadores), puedes obtener respuestas muy diferentes a este cuestionario.

Relación con la familia

Los ancianos de la familia expresan su desacuerdo contigo frente al resto de la familia. Y tú:

- Aceptas la crítica y cambias tus comportamientos (B+2).
- Tratas de llegar a un acuerdo con tus mayores (B+1).
- Mancillas la reputación de tus mayores e ignoras su desdén (M+1).
- Silencias a tus mayores de la forma que puedas (M+2).

¿Abandonarías una carrera prometedora para ayudar a la familia en caso de necesidad?

- De todo corazón (B+2).
- Sí, con cierta reticencia (B+1).
- Sólo si tuviera claro que podría volver a retomar mi carrera en un plazo breve (N+1).
- No (N+2).

¿Traicionarías a un miembro de la familia para prosperar en tu propia carrera?

- Sí, sin el menor remordimiento (M+2).
- Sí, si pudiera hacerlo en secreto (M+1).
- Resistiría a la tentación (N+1).
- Me parece una idea despreciable (N+2).

¿Respetas a los líderes de tu familia?

- Sus palabras guían mis actos (L+2).
- Me sirven como modelo (L+1).
- No suelen estar en contacto con mi vida (C+1).
- No están en contacto con la realidad (C+2).

Si tu familia arregla tu matrimonio con alguien odioso para ti, tú:

- Sigues adelante con ello, orgulloso de servir a tu familia (L+2).
- Consientes, ocultando tu desgana (L+1).
- Te dedicas a minar sutilmente la unión (X+1).
- Huyes (X+2).

Estás enemistado con un miembro de la familia. En su lecho de muerte, él trata de reconciliarse. Y tú:

- Hablas con él, pero mantienes tu postura (C+1).
- Te niegas a hablar con él (C+2).
- Discutes tu enfado abiertamente y sin rencor (X+1).
- Pones de tu parte para alcanzar la reconciliación, y haces caso de sus últimas palabras (X+2).

Relación con los amigos

Un juez poderoso pero corrupto te ofrece riquezas si testificas contra un amigo. Y tú:

- Condenas a tu amigo y te llevas el dinero (M+2).
- Te llevas el dinero y testificas, pero intentas que tu testimonio sea inútil (M+1).
- Rechazas la oferta y te niegas a testificar (B+1).
- Testificas a favor de tu amigo, sin importar las consecuencias (B+2).

¿Tienes a hacer amigos íntimos, o mantienes a la mayoría de la gente a una distancia prudencial?

- __ Tengo un montón de amigos íntimos (B+2).
- __ Tengo algunos amigos íntimos (B + 1).
- __ Tengo pocos amigos íntimos (N+1).
- __ Intento mantener a la gente a cierta distancia (N+2).

¿Has traicionado alguna vez a algún amigo?

- __ Lo he hecho más de una vez, y a veces impunemente (M+2).
- __ En una ocasión (M+1).
- __ Estuve tentado de hacerlo, pero nunca lo llevé a cabo (N+1).
- __ Nunca se me ocurriría una cosa así (N+2).

¿Qué te parece un compromiso para toda la vida con un único amor?

- __ Espero encontrar un amor así (L+2).
- __ Una relación así sería ideal, caso de ser factible (L+1).
- __ Me molesta no aprovechar lo que otros pueden ofrecer (C+1).
- __ ¿Atarte a otra persona? Craso error (C+2).

Cuando prestas dinero a los amigos ¿insistes para que te lo devuelvan?

- __ Sí, y redacto un contrato para que no hayan malos entendidos (L+2).
- __ Sí, pero trato de ser flexible sobre los plazos de devolución (L+1).
- __ No, aunque estoy seguro de que me lo devolverán (X+1).
- __ No, simplemente me deben un favor (N+2).

¿Tienes todavía algún contacto con amigos de la infancia?

- __ Sí, nos escribimos regularmente (X+2).
- __ Sí, intentamos mantener el contacto (X+1).
- __ No, me muevo demasiado (C+1).
- __ No, no he vuelto a tener nada en común con ellos (C+2).

Relación con la comunidad

¿Aportas tiempo y dinero para mejorar la comunidad local?

- __ Sí, las necesidades de la comunidad son mi principal prioridad (B+2).
- __ Sí, apporto todo lo que puedo una vez cubiertas mis necesidades (B+1).
- __ No, no dispongo del suficiente tiempo o dinero como para ir repartíendolo (N+1).
- __ No, en mi comunidad local no serviría de nada gastar tiempo y dinero (N+2).

Tu comunidad se ve amenazada por una invasión. Y tú:

- __ Ayudaré a defenderla hasta el último aliento (B+2).
- __ Acudiré a las barricadas con el resto de la comunidad (B+1).
- __ Huiré en cuanto la cosa se ponga fea (M+1).
- __ Cerraré un trato con los invasores para actuar como espía (M+2).

Si te hirieran y necesitaras asistencia inmediata, ¿habrían miembros de tu comunidad que saldrían en tu ayuda?

- __ Sí, porque saben que yo haría lo mismo por ellos (N+2).
- __ Sí, porque la mayoría me aprecia mucho (N+1).
- __ Probablemente no, pues desconfían de mí (M+1).
- __ Definitivamente no, tengo algún enemigo allí (M+2).

¿Respetas las leyes y a las autoridades de la comunidad?

- __ Sí, sin duda alguna (L+2).
- __ Sí, suelen ser la mejor forma de gobierno (L+1).
- __ Cuando me conviene; hay algunas leyes con las que sencillamente no estoy de acuerdo (C+1).
- __ No presto atención a las autoridades; no van conmigo (C+2).

¿Los miembros de la comunidad te rehuyen, te evitan, o se burlan de ti?

- __ Sí, sus estrechas mentes no pueden concebir que alguien se salga de lo corriente (C+2).
- __ Alguno lo hace, porque no me llevo bien con ellos (C+1).
- __ No, me suelen considerar como a una persona normal (X+1).
- __ No, me ajusto a lo que se considera normal en mi comunidad (X+2).

¿Aceptarías algún cargo para representar los intereses de la comunidad de algún modo público?

- __ Sería un honor y aceptaría gustosamente (L+2).
- __ Por supuesto. Es deber de todos hacerlo (L+1).
- __ Sólo si nadie más pudiera ocupar el puesto (X+1).
- __ No, no quiero ser responsable del bienestar de la comunidad (X+2).

Relación con el rey y el país

Tu país sufre una hambruna. Tú:

- __ Repartirías la comida que tuvieras con los demás (B+2).
- __ Comerías lo menos posible, y repartirías el resto (B+1).
- __ Robarías la comida que necesitaras para vivir (M+1).
- __ Robarías tanta comida como fuera posible, y después se la venderías a la comunidad al mayor precio (M+2).

Preguntas a desarrollar

En realidad no tienes que anotar las respuestas a estas preguntas. Pero piénsalas; pueden darte ideas para enriquecer la personalidad del personaje.

Familia

- ¿Qué cosas (positivas o negativas) ha hecho tu familia por ti?
- ¿Tienes algún pariente favorito? ¿Alguno que sea el menos favorito?

Amigos

- Cuenta una historia de cuando un amigo hizo un gran sacrificio por ti. O cuando uno te traicionó.
- Describe tu relación amorosa más reciente.

Comunidad

- Explica qué significa para ti "hogar".
- Si tu comunidad estuviera a tu cargo ¿qué cambiarías?

País

- ¿A qué aspectos de tu gobierno te opones firmemente? ¿Cuáles apoyas?
- ¿Qué conexiones personales tienes con el gobierno?

Crimen

- Describe tus contactos con el sistema judicial.
- ¿Cuál es el peor delito que has cometido, y por qué lo hiciste? ¿Te libraste del castigo?

Negocios

- ¿Cuál es el trabajo de tus sueños?
- ¿Es la riqueza un fin en sí mismo, o sólo el medio para alcanzar un fin? En el segundo caso ¿qué fin?

Si te ofrecieran el suficiente dinero, ¿verterías un veneno en la bebida de tu rey?

- __Sí, ya he hecho cosas parecidas en otras ocasiones (M+2).
- __Sí, si creo que podré salir impune (M+1).
- __No, aunque una enorme suma de dinero podría tentarme (N+1).
- __No, y avisaría al rey del complot (N+2).

Una plaga está asolando tu país. Tú:

- __Emprenderías una peligrosa misión para encontrar una cura (B+2).
- __Curarías al enfermo lo mejor que pudieras (B+1).
- __Evitarías el contacto con el enfermo (N+1).
- __Huirías del país (N+2).

¿Respetas la autoridad legal de los gobernantes del territorio?

- __Sí. ¡Larga vida a la reina! (L+2).
- __Sí, nuestros gobernantes suelen ser honrados y justos (L+1).
- __No, un gobernante no es mejor que cualquier otro (C+1).
- __No, los gobernantes, invariablemente, están corrompidos por el poder (C+2).

Si se te hiciera una oferta razonablemente lucrativa ¿esperarías para una potencia extranjera hostil?

- __Sí, pues mi nación debería estar desollada colgando de un gancho (C+2).
- __Sí, ya que los secretos de mi nación me importan poco (C+1).
- __No, porque podrían descubrirme y detenerme (X+1).
- __No, porque jamás violaría la confianza que mi nación deposita en mí (X+2).

¿Cuentas con el gobierno para hacer cumplir los contratos y los derechos de propiedad?

- __Sí, porque el mantenimiento de la ley es más importante que una disputa individual (L+2).
- __Sí, porque los tribunales están mejor preparados para este tipo de disputas (L+1).
- __¿Bromeas? El gobierno no es capaz ni de pavimentar una calle (X+1).
- __Absolutamente no. Si no puedo defenderlo por mí mismo, no merezco tenerlo (X+2).

Consideraciones sobre el delito y las penas de castigo

Si te encarcelaran ¿herirías o matarías a otros para escapar?

- __Sí, les estaría bien empleado por encerrarme (M+2).
- __Sí, ellos ya saben a lo que se arriesgan cuando aceptan el empleo (M+1).
- __No, salvo que fueran pequeñas heridas fáciles de curar (N+1).
- __No. Esos guardias no hacen más que su trabajo (N+2).

¿Aceptas el derecho de un noble a maltratar a los siervos que trabajan sus tierras?

- __Sí. Aún tienen suerte de no ser esclavos (N+2).
- __Sí, ya que a veces sólo el temor les motiva (N+1).
- __No, los nobles debería gobernar de la forma más benévola posible (B+1).
- __Nadie tiene "derecho" alguno para maltratar a otro. Y punto. (B+2).

Has cometido un delito accidentalmente. Y tú:

- __Confiesas, e intentas indemnizar a la víctima (B+2).
- __Confiesas, poniéndote tú mismo ante la misericordia del tribunal (B+1).
- __Ocultas tu participación, mintiendo si fuera necesario (M+1).
- __Le colgarías el delito a otro (M+2).

Si fueras culpable ¿confesarías un delito?

- __Sí, pues es mi deber hacerlo (L+2).
- __Sí, pues eso haría que la sentencia fuera más leve (L+1).
- __No, dejaría que los magistrados demostraran mi culpabilidad (X+1).
- __No, e intentaría "demostrar" mi inocencia (X+2).

¿Expresarías una opinión política revolucionaria si se te amenazara con un castigo?

- __Sí, preferiría más ser castigado que permanecer callado ¡Adelante con la revolución! (C+2).
- __Sí. Alguien tiene que decir la verdad (C+1).
- __No, aunque puedo expresar mi opinión en privado a mis amigos (X+1).
- __No, no vale la pena perder la cabeza por la política (X+2).

Durante un viaje, eres testigo de un asalto. Se te llama a testificar, lo que retrasaría tu viaje considerablemente. Así que tú:

- __Escapas del lugar por la noche para no tener que testificar (C+2).
- __Niegas haber visto algo (C+1).
- __Te quedas de mala gana, testificas, y te vas (L+1).
- __Te quedas hasta que acabe el juicio por si tu testimonio volviera a ser necesario (L+2).

Consideraciones sobre negocios y economía

¿Cuál es el mejor uso de la riqueza?

- __Ayudar a los desposeídos y a los menos afortunados (B+2).
- __Cubrir las necesidades de amigos y familiares (B+1).
- __Mantener a uno mismo en el nivel más alto (M+1).
- __No sólo para estar en lo más alto, sino para evitar que los demás puedan llegar a tu nivel (N+2).

Cuando te topas con indigentes, tú:

- __Les das de forma generosa (B+2).
- __Les das moderadamente (B+1).

- Sólo les das lo que de todas formas no echarías a faltar; una o dos monedas de cobre como mucho (N+1).
- Los ignoras al pasar (N+2).

Utilizando la magia, ¿embaucarías a los mercaderes del pueblo haciéndoles creer que tus piezas de cobre son de oro?

- Sí, y compraría todo lo que pudiera (M+2).
- Sí, pero sólo timaría a los mercaderes ricos (M+1).
- No, es demasiado arriesgado (N+1).
- No, esos mercaderes tienen familias que alimentar (N+2).

Tienes dos ofertas de trabajo. Uno paga más pero el otro es más seguro y estable. ¿Cuál eliges?

- Definitivamente el más lucrativo; lo de trabajo estable suena a monotonía (X+2).
- Probablemente el lucrativo, aunque le echaría un vistazo al más seguro (X+1).
- El más seguro, a menos que el otro trabajo fuera exageradamente lucrativo (L+1).
- Definitivamente el más seguro, ya que hago mis planes a largo plazo (L+2).

¿Cuál es el mejor camino para llegar a la riqueza?

- Es cosa de suerte y de estar en el lugar indicado en el momento adecuado (C+2).
- Ser flexible, ya que puedes sacar ventaja de las buenas oportunidades (C+1).
- Siguiendo planes a largo plazo que incorporen un confortable nivel de riesgo (L+1).
- Trabajo duro y perseverancia (L+2).

Si aceptas un trabajo o contrato, ¿intentarías terminar la faena incluso si fuera mucho más peligroso de lo previsto?

- Sí, mi palabra es mi obligación (X+2).
- Sí, porque es bueno tener una reputación de formalidad (X+1).
- Puedes apostar que volvería a negociarlo (C+1).
- Si deja de ser un buen trato, entonces no hay trato (C+2).

Resultados de la encuesta

En primer lugar, fíjate en tus puntuaciones B, N, y E. Como probablemente habrás ya adivinado, L, X, y C representan legal, neutral (con respecto a la ley y al caos) y caótico. La puntuación que tengas más alta es tu alineamiento más probable.

Asimismo, la B es para bueno, la N para neutral (con respecto al bien y el mal), y la M para maligno. Tu alineamiento con más probabilidades es la puntuación más alta de las tres.

Por ejemplo, si en B tienes una puntuación de 11, en N de 4, y en M de 3, serás seguramente bueno. Si tu puntuación en L fue de 5, en X de 10, y en C de 3, no serás ni legal ni caótico,

sino neutral. En conjunto, un personaje así debería ser neutral bueno.

Ten en cuenta que el alineamiento sugerido por la encuesta es sólo eso: una sugerencia. Un test de 36 preguntas no describe mejor a tu personaje de lo que lo podrías hacer tú. Pero es una buena manera de empezar a pensar en cómo actúa tu personaje cuando se enfrenta con cuestiones de alineamiento.

Ahora que tu personaje ya ha realizado la encuesta, toma nota de las preguntas en las que puntuó en una dirección opuesta a la del alineamiento en su conjunto. Esas excepciones te mostrarán aspectos interesantes sobre tu personaje. ¿Eres un personaje bueno con cierta vena codiciosa? ¿Eres un personaje legal que no puede soportar a los ancianos de la villa? No juegues solamente en el papel de tu alineamiento, juega también el papel de las excepciones en tu alineamiento. Pocos personajes encarnan perfectamente el alineamiento elegido.

CAMBIAR UN ALINEAMIENTO

De vez en cuando (digamos cada tres a cinco niveles), puede ser una buena idea volver a realizar esta encuesta para comprobar si tu personaje está experimentando una "evolución de alineamiento". Tal vez intentaste conducirlo con rectitud y sobriedad, pero (habiendo caído en malas compañías) está adoptando un comportamiento cada vez más disipado que haría enojecer a sus mentores. O quizás intentaste que fuera un cinico de carácter duro, pero te encontraste con que el personaje fue el que rescató a los supervivientes devolviéndolos sanos y salvos al pueblo, e incluso dándoles algunas monedas de oro para cubrir sus pérdidas.

No desesperes. La gente cambia con el paso del tiempo, y los personajes también. Algunos se hacen más legales (no hay nada como amasar un montón de ganancias para querer dejar de dedicarse al bandidaje y al latrocinio). Otros relajan sus iniciales reparos para aceptar un enfoque más flexible. El alineamiento que eliges mientras creas el personaje puede no ser el alineamiento más adecuado para la forma en la que juegas ese personaje. Volver a la encuesta posteriormente tiene también la ventaja de que, en lugar de condiciones abstractas, puedes recurrir a ejemplos específicos de cómo se comportó el personaje cuando se enfrentó con cualquiera de las situaciones perfiladas en la "encuesta".

Observa que algunos personajes (paladines, clérigos, monjes) sufren consecuencias con el movimiento de sus alineamientos. Considera este test como examen de aptitud para personajes principiantes en esa clase ("Bien, Sir Edgar, parece que puntúa bajo en legalidad... ¿está seguro de que quiere ser un paladín?") y como brújula moral y ética para aquellos que ya han escogido un camino.

PLANIFICAR UN FUTURO

De momento ya sabes qué tipo de personaje eres en el momento de empezar tu primera aventura. Pero ¿qué viene a continuación? ¿A qué aspira tu personaje?

Uno de los aspectos más satisfactorios de D&D es determinar un objetivo a largo plazo para tu personaje, y seguidamente hacer que lo consiga. Algunos PNJs pueden desorbitar los ojos al oír a tu joven personaje anunciar que algún día se convertirá en el mejor arquero del reino. Pero tras años de aventura, puede que consigas ese objetivo.

Piensa en qué quiere ser tu personaje cuando alcance el nivel 5, el 10 y el 15, no sólo en el nivel 1. Tal vez haya algún conjuro en particular con el que sueña poder utilizar, o un objeto mágico que le fascina. Tu objetivo puede ser menos tangible: ser recordado en una canción, u obtener el reconocimiento de tu padre que está enemistado contigo.

Un objetivo convincente al que dedicarse son las clases de prestigio que se encuentran en el Capítulo 2: Personajes de la DMG. Si aspiras a convertirte en un defensor enano o en un maestro del saber, por ejemplo, necesitarás empezar a adquirir las dotes y habilidades que algún día te harán merecedor de esa clase.

Más abajo hemos expuesto diez direcciones posibles que puede tomar tu personaje, y una descripción del recorrido para guiarte en tus decisiones a medida que asciendas de niveles. No dudes en combinar o cambiarlas como creas conveniente. Considéralas simplemente como algunas de los cientos de profesiones que un asesor de D&D puede sugerir.

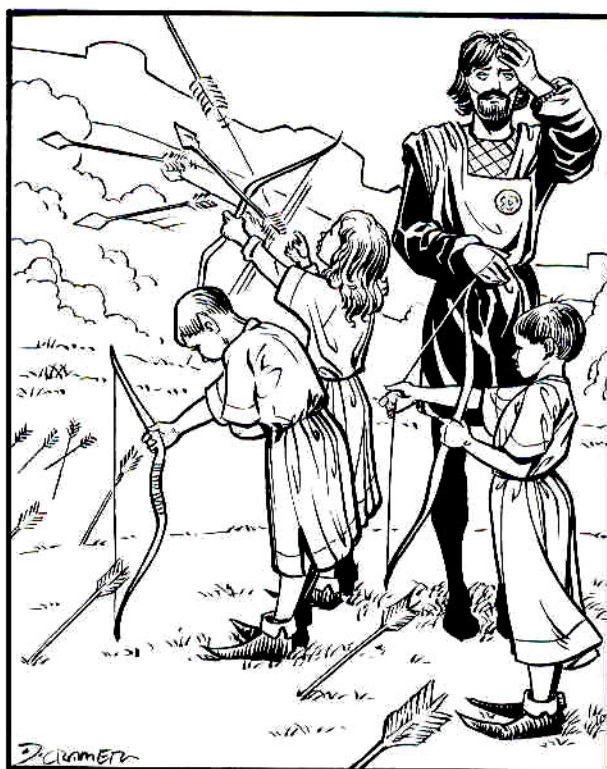
EL ARQUERO DEFINITIVO

Con extraordinaria precisión, su primera flecha seccionó la soga del verdugo. La segunda detuvo el proyectil del guardia en pleno vuelo y la tercera fue a hundirse en el negro corazón del duque.

Raza preferida: elfo, semielfo, semi-orco, humano. Los medianos, aunque son demasiado pequeños para un buen manejo del arco largo, pueden seguir un camino similar para convertirse en expertos en arco corto.

Clase: guerrero; todo se basa en dotes y bonificadores de ataque. El explorador es la segunda mejor alternativa, careciendo de dotes adicionales pero siendo por lo demás un buen aspirante (el tipo de armadura y el estilo de lucha van bien con el arquetipo del arquero). Suele ser complicado acercarse al enemigo a una distancia de combate cuerpo a cuerpo en un escenario de bosque sin alertarlos, pero es relativamente fácil reptar discretamente hasta tener al enemigo a tiro de arco para alguien con habilidades de conocimiento de la vida en el bosque.

Puntuaciones de característica: tu mejor puntuación debería estar en Destreza (incrementa el bonificador de ataque), la segunda mejor puntuación en Fuerza (puede incrementar el daño por flecha). Cualquier puntuación buena que te quede debería ir en Sabiduría o Inteligencia, facilitando así la identificación de blancos; y un arquero astuto se convierte en un mortífero francotirador.



Quizás algún día serás el arquero perfecto, pero hoy eres el fracasado perfecto.

Dotes clave: un humano guerrero de nivel 1 puede elegir tres dotes. Aquí están las tres mejores elecciones para el arquero definitivo.

- **Disparo a bocajarro.** Obtienes +1 a los ataques con arco y +1 al daño a 30 pies, y es requisito previo para muchas otras dotes de arquero.
- **Disparo preciso.** Incrementarás enormemente tu eficacia como arquero (y tu utilidad para el grupo) si puedes disparar a un combate cuerpo a cuerpo sin penalización.
- **Disparo rápido.** Una flecha adicional disparada cada asalto es algo que no se puede despreciar.

A nivel 2, añade Soltura con un arma, ya sea en arco corto compuesto o arco largo compuesto, para conseguir otro bonificador +1 a todos los ataques con arco sea cual sea el alcance. A nivel 3, Iniciativa mejorada te ayuda a sorprender a tus enemigos. A nivel 4, Especialización en armas suma +2 de daño a cada ataque a quemarropa. A nivel 6, añade Desenvainado rápido, lo cual te da una acción gratis que te permite tener listo tu arco si no lo tenías ya y permite cambiar rápidamente de arco a espada cuando se entabla el cuerpo a cuerpo.

A partir de aquí la secuencia varía dependiendo de cómo quieras personalizar a tu arquero. Disparo a la carrera (mover, disparar, mover) y Disparo a larga distancia (aumentando tus incrementos de alcance en un 50%) son buenas elecciones para un nivel 8 y 9. Si te encuentras a menudo luchando en la oscuridad, opta por Lucha a ciegas al llegar a nivel 10 o antes. Si tu grupo es uno de aquellos grupos raros que luchan desde

ESPADACHÍN

sus monturas, necesitarás Combatir desde una montura y Disparar desde una montura. La dote Correr siempre es útil, sea para buscar cobertura rápidamente, para llegar al cuerpo a cuerpo, o para huir. La dote Alerta va bien con tus habilidades de detección de blancos y puede ayudarte a evitar emboscadas. Y Desviar flechas puede evitarte que seas el que acabes recibiendo el mismo tipo de ataques en los que tú eres tan bueno aplicándoselos a los demás.

Los elfos y semielfos se quedan un nivel por detrás de sus colegas humanos en lo que a adquisición de dotes se refiere. Pero si decides mantenerte firme en tu elección, acabarás reuniendo las condiciones para convertirte en un arquero arcano de clase prestigio (con todas las triquiñuelas de sus flechas especiales) al llegar al nivel 7, acumulando seis niveles de guerrero y un nivel de hechicero o mago para reunir los requisitos previos. Los medianos expertos en ballestas también se quedan con una dote menos, pero muchos siguen considerando esta dedicación como una elección excelente, acorralando a enemigos más grandes e infligiendo un daño significativo incluso antes de que puedan acercarse al combate cuerpo a cuerpo (eso en el caso de que consiguieran hacer el trayecto y seguir con vida).

Habilidades: Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Buscar (Int), Atisbar (Sab). Todas ellas ayudan al arquero a tomar posición para las emboscadas y ver a los objetivos antes de que le vean a él.

Comprás adecuadas: arco de gran calidad, además de una armadura decente (pero no demasiado estrecha) y un arma fiable para el cuerpo a cuerpo (como una espada larga) para cuando los enemigos estén demasiado cerca. En niveles superiores, arcos mágicos, aljabas mágicas, y flechas especiales se convierten en equipo esencial, mientras que las protecciones mágicas (refuerzos de armadura, anillos de protección, y cosas por el estilo) también son muy deseables. Ningún arquero merecedor del pan que se come iría por ahí sin media docena de cuerdas de arco de repuesto para casos de emergencia.

Puesta a punto: como Robin Hood o Guillermo Tell, este personaje es un extraordinario tirador con el arma a distancia que ha elegido. Poniendo su mayor puntuación en Destreza mejora su precisión y control, mientras que cualquier otra puntuación por encima de la media en Fuerza le permite tensar un arco largo para incrementar el alcance y el daño. A algunos arqueros les gusta trabajar como francotiradores y, por lo tanto, necesitan habilidades de sigilo y movimiento furtivo (como Escondarse y Moverse sigilosamente) para tomar posición, hacer sus disparos y escapar después. Los elfos son arqueros de renombre, y su cultura se dedica y aprecia a este arte a un grado incomparable con el de cualquier otra raza. Sin embargo, muchos elfos y semielfos derivan hacia la clase de prestigio de arquero arcano (descrita en el Capítulo 2 de la DMG) en algún momento entre los niveles 6 y 10, mientras que los arqueros humanos que desean perfeccionar su arte siguen siendo guerreros o exploradores, obteniendo dotes adicionales en lugar de aptitudes especiales de clase.

Eslaban en ventaja de cinco a uno, pero sus enemigos habían salido corriendo en cuanto esgrimió su espada; reconocieron la famosa arma y se dieron cuenta de a quién se enfrentaban.

Raza preferida: humano, semielfo. El semielfo se queda una dote atrás de su colega espadachín humano, pero sus características raciales compensan este inconveniente.

Clase: guerrero/picaro o guerrero/monje; ambas variantes tienen rápido acceso a las dotes requeridas a través de sus niveles de guerrero. La combinación guerrero/picaro se centra en rapidez y sigilo con un generoso reparto de punto de habilidad, mientras que el guerrero/monje puede explotar las características especiales del monje.

Puntuaciones de característica: Destreza es la característica clave en este caso, seguida de cerca por Carisma. Fuerza, aunque útil, queda en un claro tercer puesto.

Dotes: un espadachín debería empezar con Sutileza con un arma (estoque) para usar su modificador por Destreza en lugar del modificador por Fuerza en los ataques cuerpo a cuerpo con el arma elegida. El concepto de espadachín es el de un guerrero que confía en la rapidez y la agilidad en lugar de la fuerza bruta. Elige también Soltura con un arma (estoque) para obtener otro +1 en cada ataque. Un espadachín humano debería añadir Reflejos de combate como una tercera dote inicial, consiguiendo ataques de oportunidad adicionales cada asalto.

Después de eso, la secuencia de adquisición de dotes depende de cómo quieras jugar el personaje. Pericia y Movilidad son esenciales para la defensa, y Esquiva también ayuda (además de ser un requisito previo para otras dotes). Ataque de torbellino, Crítico mejorado, y Especialización en armas te harán todos ellos más mortífero en combate. Derribo mejorado y Desarme mejorado pone a tus oponentes en desventaja (cosa siempre conveniente). Desenvainado rápido y Ataque elástico son la misma esencia de las proezas, así como dotes extremadamente útiles para prevenir encontrarte en aprietos. Si has tenido la suerte de ser bendecido con una buena puntuación de Fuerza, puedes tener en cuenta Ataque poderoso, Hendedura, Gran hendedura, y Romper arma, especialmente porque los enemigos no se lo esperarán de un personaje con armadura ligera y que esgrime un estoque, dándote así la ventaja de la sorpresa. Por último, Iniciativa mejorada y Reflejos rápidos son útiles para cualquiera, y Correr puede ser un auténtico salvavidas en aquellas raras ocasiones desafortunadas en las que descubres que han puesto precio a tu cabeza.

Habilidades: Equilibrio (Des), Piruetas (Des), y Saltar (Fue) pueden ser todas útiles en una pelea. Engañar (Car), Germanía (Sab), Intimidar (Car), y Averiguar intenciones (Sab) pueden hacerte parecer lo bastante peligroso como para no tener que luchar cada vez. Atisbar (Sab) puede ayudarte a evitar peligrosas emboscadas, mientras Montar (Des), Nadar (Fue), y Tregar (Fue) pueden ayudarte a alcanzar tu objetivo, al margen de que se trate de un atractivo miembro del sexo opuesto necesitado de rescate o de la cámara del tesoro de un villano. Finalmente, Diplomacia (Car), Reunir información (Car), y Hablar un idioma ayudan a completar el papel del espadachín como una figura pintoresca que se desenvuelve fácilmente en todo tipo de compañías.

Compras adecuadas: lo primero y principal, el espadachín necesita una buena espada, y el estoque es el arma elegida. Probablemente prescindirás de usar escudo al mismo tiempo ya que Sutileza con un arma requiere tener la otra mano libre por cuestiones de equilibrio. Necesitas una armadura ligera que interfiera lo menos posible en tu movimiento. Como apoyo, puedes considerar un complemento de varias dagas arrojadas escondidas en tu persona. Una honda también es una buena arma secundaria, porque no sólo causa daño por contusión (como opuesto al daño por perforación del estoque o la daga) sino que sirve como buen sistema para enviar mensajes. Los espadachines siempre visten las ropas de más calidad que hayan disponibles y constantemente actualizan sus pertenencias con repuestos más eficaces.

Puesta a punto: el espadachín es un tipo caballeresco, gallardo, como un mosquetero al estilo de Errol Flynn. Sin embargo, también es posible jugarlo como si fuera un solitario maestro de su oficio que aspira a perfeccionar el arte de la lucha con espada, confrontando sus habilidades contra todo contendiente. Un tipo así de maestro de espada suele elegir un arma más pesada, a veces incluso una espada bastarda o una espada de dos hojas. Sin embargo, ello requiere tomar Competencia con arma exótica y tal vez Combate con dos armas. Tales maestros de espada son bastante más comunes entre los guerreros/monjes que entre los guerreros/pícaros.

GLADIADOR

La multitud le vitoreó entusiasmada cuando derrotó a otro oponente, pero todos retrocedieron cuando se lo encontraron fuera de la arena, pues lo conocían por ser una imparable máquina de matar.

Guerreros y dotes

Recuerda que un humano guerrero obtendrá el imponente total de diecinueve dotes en cuanto alcance el nivel 20, pero hay treinta y siete dotes de combate para elegir en el *Manual del Jugador*. Ningún guerrero puede dominarlos todos, así que tendrás que ser cuidadoso. Sólo porque puedas hacer más elecciones no quiere decir que no debas tener cuidado. Esas dotes adicionales son el principal beneficio de clase que tienes, así que no las malgastes!

Raza preferida: Humano, algunos semiorcos. La menor velocidad es un contratiempo para enanos, medianos, gnomos, mientras que elfos, medianos y gnomos carecen de la Fuerza o Constitución para destacar como gladiadores. Es raro que los semielfos elijan este oficio, ya que no obtienen ventajas evidentes y carecen de las dotes adicionales y puntos de habilidad de los humanos.

Clase: guerrero, algunos bárbaros. El gladiador pretende dominar todas las formas de combate y por ello necesita el extraordinario acceso a las dotes de combate del guerrero; o la característica del bárbaro para perder los estribos por completo.

Puntuaciones de característica: constitución (si no la tienes, no puedes usarla), Fuerza (para infligir daño), Destreza (para evitar ser dañado siempre que puedas), Inteligencia (pelea con astucia, explotando las debilidades de tu enemigo).

Dotes: el gladiador debe ser versátil, ya que nunca sabes qué armadura o armamento (o carencia de ellos) será el reglamentario antes de cada pelea, ni con qué oponentes te enfrentarás. Ataque poderoso, Hendedura (un ataque adicional bajo condi-

ciones propicias), y Competencia con arma exótica son los típicos para humanos guerreros de nivel 1 que eligen el camino del gladiador. En el nivel 4, una buena elección es Gran hendedura, la cual te proporciona múltiples ataques adicionales bajo condiciones propicias.

A partir de aquí, las opciones se multiplican. Defensivamente, Esquiva y Movilidad ayudan al gladiador ágil (Des 13+) a evitar daño, mientras que con Pericia y Desarme mejorado el gladiador listo (Int 13+) consigue resolver en gran medida la misma papeleta. Impacto sin arma mejorado y Puñetazo atontador puede mantenerte con vida en aquellas desafortunadas ocasiones en las que estás a punto de ser la víctima de un desarme exitoso o de un Romper arma, mientras que Lucha a ciegas te valdrá igual cuando un puñado de arena (o la sangre) llene tus ojos.

En ataque, normalmente escogerás tres o más Competencias con arma exótica a lo largo del desarrollo de tu carrera (escogiendo la dote de nuevo cada vez, por supuesto). Los gladiadores expertos a veces toman la ruta de Ambidextrismo+Combate con dos armas+Combate con dos armas mejorado; no sólo por ser sobradamente del agrado del público, sino por lo mortíferos que resultan contra los oponentes con los que debe enfrentarse. Romper arma va mejor que Desarme mejorado y no sólo despoja del arma al enemigo sino que además puede destruirla; una verdadera inyección de moral para el que puede ser el objetivo de ese arma. Reflejos de combate te proporciona ventaja sobre aquellos que entran en pánico o bajan la guardia. Ataque de torbellino puede permitirte realizar una ráfaga de golpes incluso en peleas contra múltiples contrincantes. Embestida mejorada y Derribo mejorado son grandes equilibradores. Finalmente, el gladiador que se especializa en combate de carros o justas opta por Combatir desde una montura, Ataque al galope, y Pisotear.

Al margen de las especialidades que el gladiador desarrolle para su estilo de lucha, unas cuantas dotes que no estén relacionadas con las armas siempre vienen bien. Dureza (puntos de golpe adicionales siempre son algo bueno), Iniciativa mejorada (con suerte, tu enemigo puede estar muerto antes de que tenga la oportunidad de impactarte), Aguante (las peleas de gladiadores son luchas duras y agotadoras). Gran fortaleza, Voluntad de hierro, y Reflejos rápidos siempre resultan de ayuda, aunque la mayoría de gladiadores se quedarían con un poco más de dotes de Dureza o Competencias con arma exótica.

Entre las poquísimas dotes de combate que desechan los gladiadores están Soltura con un arma, Especialización en armas, y Crítico mejorado, ya que el potencial de un gladiador está en su fuerza, no en la habilidad con una sola arma. Sin embargo, algunos gustan de añadir Crítico mejorado a una de sus armas exóticas por el terror total que inspira en aquellos que deben enfrentarse con ello. La experiencia ha demostrado que tales exhibiciones adolecen de exceso de confianza por lo que suelen conducirles a un final (normalmente abrupto) de sus carreras. Un arma o maniobra favorita simplemente te hace más predecible, y tus enemigos sacarán rápidamente ventaja de ello o de cualquier otra debilidad.

Habilidades: Intimidar (Car), engañar (Car), Averiguar intenciones (Sab), e Interpretar (Car) pueden resultar todas útiles en la pista de combate, como lo pueden ser Piruetas (Des) y Saltar (Fue). Atisbar (Sab) es útil para detectar maniobras disimuladas, mientras que Reunir información (Car) puede utilizarse en los periodos de inactividad entre peleas para recoger datos sobre probables enemigos así como de sus debilidades y características tácticas. Y, por supuesto, Montar (Des) es esencial tanto para los aurigas como para los que luchan a lomos de una montura. Incluso Nadar (Fue) puede ser útil; se sabe de patrocinadores ricos que montan simulacros de batallas navales.

Compras adecuadas: un buen gladiador puede convertir cualquier cosa en un arma mortífera, pero tú no querrás ir cargado con un montón de cosas. Una buena armadura y una variedad de armas fiables es la pauta a seguir. Como eres habilidoso con muchos tipos de armas, a veces puedes conseguir buenas ofertas en armas mágicas de tipos poco usuales que la mayoría de guerreros especializados en armas más comunes (espada, arco, hacha) descartarían. Tridentes, guanteletes con púas, y redes son armas preferidas por los gladiadores, pero cualquier cosa, desde un horrendo mayal a un puñado de arena, es un arma mortífera en tus manos.

Puesta a punto: una fría máquina de matar profesional, el gladiador no necesita andarse con delicadezas y por lo tanto tiene pocas habilidades sociales más allá de las artimañas para engatusar a la multitud. La idea es ser imparable, de manera que tus enemigos empiecen a preocuparse por defenderse en lugar de centrarse en hacerte daño; a partir de ahí, es cuestión de tiempo que acabes alzando tu arma a los aplausos de la multitud.

NIGROMANTE

Los secretos de la vida y la muerte son un libro abierto sobre su mesa de disección.

Raza preferida: humano, algunos semielfos. Las razas más longevas desdénan las artes nigrománticas, pero el promedio de vida relativamente corto de los humanos proporciona un mayor incentivo para profundizar en los secretos de la vida y la muerte.

Clase: mago, clérigo, o mago/clérigo. El clásico nigromante ha sido tradicionalmente un mago especializado, pero los conjuros divinos del *Manual del Jugador* hacen del clérigo nigromante una elección potente, en especial cuando su habilidad para controlar y rechazar a muertos vivientes es un hecho. El mago/clérigo nigromante combina los poderes de ambos y es verdaderamente muy poderoso, aunque nunca obtiene los conjuros de más alto nivel de cada clase.

Puntuaciones de característica: Inteligencia, Sabiduría y Carisma. Generalmente, los clérigos nigromantes ponen su mejor puntuación primero en Sabiduría, después en Carisma y después en Inteligencia. El combate cuerpo a cuerpo es algo que evitan debidamente, así que la siguiente puntuación debería ir en Fuerza. Pon la puntuación más baja en Constitución: los nigromantes tienden a ser físicamente canijos, a veces

incluso debiluchos. Para algunos, su interés en las artes oscuras procede del tenue hilo por el cual se agarran a la vida.

Dotes: sultura con una escuela de magia (Nigromancia) es obligado, ya que incrementa la efectividad de muchos de los conjuros de nigromancia que utilizas. Un clérigo nigromante debería elegir Expulsión incrementada como segunda dote, mientras que un mago nigromante, en su lugar, debería optar por Dureza (en nivel 1, esos 3 puntos de golpe adicional casi doblan tu total). Seguidamente, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, y Maestría en conjuros son todos ellos buenas elecciones; elige aquél que haya demostrado ser más útil en tus aventuras hasta el momento de escogerlo.

De las dotes más genéricas, Reflejos rápidos refuerza el que probablemente es tu tiro de salvación más débil, e Iniciativa mejorada siempre va bien para tener a mano un conjuro antes de que el enemigo pueda reaccionar. Los magos tienen Inscribir rollo de pergamino sin coste alguno, y algunos nigromantes, clérigos o magos, querrán adquirir Elaborar poción. Algunos escogen otras dotes de creación de objetos. En lo que se refiere a las diversas dotes metamágicas (Potenciar conjuro, Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Acelerar conjuro, Conjurar en silencio, y Conjurar sin moverse), aplica el mismo principio que hemos mencionado antes: Si uno de esos conjuros te ha estado resultando útil una y otra vez, vale la pena adquirirlo. Si no es así, deséchalo. Los multiclase clérigos/magos nigromantes siempre deberían prescindir de dotes metamágicas, porque los conjuros aumentados acabarán llenando tus espacios de conjuro de nivel más alto (de las que ya tienes pocas).

Habilidades: Concentración (Sab), Saber (arcano) (Int), y Conocimiento de conjuros (Int) son esenciales, y puede que Saber (religión) (Int) y Saber (los planos) (Int) también te resulten útiles. Dependiendo de tu personalidad y estilo, puede que Diplomacia (Car) o Intimidar (Car) te vayan bien para tratar con los vivos. El resto de habilidades son opcionales, dependiendo de la campaña. Hablar un idioma puede ser de utilidad a la hora de extraer información de textos antiguos. Reunir información (Car) puede sacar a la luz rumores acerca de enterramientos locales. Una vez más, las habilidades que parecen las más útiles en tu campaña son siempre buenas para acabar de redondear a tu personaje.

Compras adecuadas: la materia prima para las artes nigrománticas —cadáveres humanos (o de otro tipo)— es un recurso natural de amplia disponibilidad para cualquiera que no sea aprensivo, dando por sentado que eres lo bastante discreto como para evitar despertar las iras de la comunidad local por ir profanando tumbas a plena luz del día. Alguna competencia por parte de los necrófagos y el resentimiento de

¿Multiclase?

Si estás intentando decidir entre dedicarte a la senda del clérigo, la del mago, o a la multiclase entre los dos, ten en cuenta que las tres opciones proporcionan personajes viables y poderosos. El mago/clérigo es el más versátil y por ello la mejor elección para personajes de niveles bajos o para grupos pequeños. El clérigo nigromante tal vez sea el más poderoso pero probablemente se vea inmerso en grandes conflictos en los que está involucrado su dios, por lo que es inevitable que tenga una enorme cantidad de enemigos. El mago nigromante dispone de una cantidad impresionante de poderes al alcanzar los niveles altos, siempre que pueda sobrevivir a los muchos peligros que encuentre por el camino. Una fusión de clérigo nigromante y mago nigromante que suban juntos de nivel es la combinación más potente de todas, con total acceso a la mayoría de mortíferos poderes de ambas clases.

algunos espectros y demás espíritus es inevitable, pero el nigromante competente puede tratar tales asuntos fácilmente. Así que el equipo básico del mago y/o del clérigo suele ser suficiente por lo general, aunque los nigromantes tienen predilección por vestir de negro con ornamentos tanto de plata como de hueso. Las calaveras son motivos particularmente populares.

Puesta a punto: Los nigromantes no son necesariamente malignos, aunque los devotos a Nerull lo son inevitablemente. Por contraste, Wee Jas tiene cierta cantidad de seguidores nigromantes neutrales, tanto clérigos como magos. Sea como fuere, la reputación del nigromante es la de siniestro, y cualquier nigromante que revela su profesión debe prepararse para suspicacias, hostilidades y hostigamientos.

MAESTRO EN ARTILUGIOS

Una botella de su aceite resbaladizo patentado se encargó de los guardias que intentaban subir por las escaleras, mientras un bote de humo hizo que a los arqueros del piso de abajo les resultara imposible distinguir un blanco en la ondulante tiniebla. Una vez dentro de una estancia lateral, un tubo de pegamento atascó la cerradura tras ellos. Cuando sus enemigos tiraron la puerta finalmente, sólo encontraron una ruidosa matraca de cuerda para hacerles creer que los fugitivos estaban todavía al otro lado de la puerta. En realidad, el gnomo y sus amigos ya estaban muy lejos.

Raza preferida: gnomos, algunos medianos. Este oficio interesa especialmente a aquellos que no destacan en fuerza o tamaño y necesitan algo que los iguale para obtener ventaja sobre enemigos más grandes y más fuertes.

Clase: pícaro/mago.

Puntuaciones de característica: Inteligencia, Destreza.

Dotes: Elaborar poción es esencial, pues si no el maestro en artilugios no podría confeccionar brebajes mágicos. Del mismo modo, fabricar objeto maravilloso debería ser tu segunda dote, pues es necesaria para crear los diversos artilugios que son el distintivo del concepto de este personaje. Aparte de éstas, cualquier dote útil para un pícaro o un mago beneficia al maestro en artilugios. Son particularmente aficionados a Maestría en conjuros y dotes metamágicas como Conjurar sin moverse y Conjurar en silencio. Correr es otra de las preferidas, ya que ayuda a compensar las piernas de poca longitud cuando se prepara una inminente explosión de la que querrías estar lejos, muy lejos.

Habilidades: Alquimia (Int), Arte (Int), Saber (arcano) (Int), Conocimiento de conjuros (Int), y Usar objeto mágico (Car) son claves para la creación de todos los objetos en la caja de trucos del maestro en artilugios. Inutilizar mecanismo (Int) y Abrir cerraduras (Des) son también útiles por las habilidades que proporcionan y el conocimiento que otorgan para poner en marcha artefactos, cerraduras y cosas por el estilo.

Compras adecuadas: la mayoría de maestros en artilugios empiezan como aprendices de un alquimista o un cerrajero, de los que toman las herramientas básicas de su oficio cuando empiezan su carrera de aventureros. Pero además del equipaje básico que necesitaría cualquier pícaro o mago, querrás tener herramientas de artesano (obra maestra si puedes adquirirlas). Después de esto, mostrarás tu auténtica naturaleza de salida abasteciéndote con tantos objetos especiales de la Tablas 7-9 del *Manual del Jugador* como te sea posible.

A la primera oportunidad, montarás tu propio laboratorio de alquimista, recurriendo muchas veces a un laboratorio portátil cuidadosamente empaquetado en un baúl y transportado en un agujero portátil o artefacto de almacenaje extradimensional. En poco tiempo, te encontrarás confeccionando tus propios dispositivos y brebajes, así que los ingredientes, componentes materiales, y piezas se convertirán en tus compras principales. Algunos maestros en artilugios financian sus operaciones vendiendo sus creaciones excedentes, pero la mayoría acaban viéndose utilizando sus propias mercancías. Sin embargo, tus habilidades secundarias —como soplar vidrio o alfarería, para llevar las pociones o hacer botellas para tus bombas químicas, y cerrajería o trabajo en metal para armar algún delicado dispositivo de tiempo— suelen sacar beneficio de los compradores impacientes. Tales fuentes de ingresos te mantienen a flote mientras experimentas con alguna nueva creación.

Puesta a punto: los maestros en artilugios confían enormemente en su caja de trucos; siempre tienes otro chisme en el bolsillo y otro truco en la manga. Siempre estás atareado, trasteando con dispositivos de relojería, moliendo polvos, o dibujando bocetos en tu "tiempo libre". Un buen maestro en artilugios jamás se desanima cuando un dispositivo en pruebas explota prematuramente; tú sabes que acabará funcionando correctamente, y mientras tanto cada incidente es otra porción de datos para añadir a tus notas.

MANIPULADOR

Prefirió actuar entre bastidores, dejando a los demás que lucharan en su lugar. Sus peones jamás se dieron cuenta de hasta qué punto los controlaba, lo cual era exactamente lo que él quería.

Raza preferida: semielfo, humano, mediano. Ocasionalmente un elfo o gnomo escogerá este camino, pero es raro. Los enanos y semiorcos son elecciones deficientes debido a sus penalizaciones en Carisma.

Clase: bardo, hechicero, mago, pícaro. Lo bueno de esta elección es que puede combinarse prácticamente con cualquier clase de personaje.

Puntuaciones de característica: Carisma es lo principal; proporciona fuerza de personalidad para imponer tu voluntad sobre los demás. La Inteligencia es casi igual de importante, pues un personaje tonto no puede manejarse con las muchas tramas que un manipulador tiene en marcha.

simultáneamente, ni puede dar explicaciones creíbles que justifiquen el por qué los demás deberían seguir un curso de acción en particular. Es altamente deseable una Sabiduría por encima de la media que te evite cometer imprudentes errores que mermen tu reputación. De las habilidades físicas, la destreza es la más útil porque se puede utilizar en aspectos defensivos. Una Fuerza o Constitución demasiado alta significaría que te verías presionado por tus colegas para estar en vanguardia a la hora de luchar, lo cual es abiertamente peligroso y, después de todo, no es tu estilo; poniendo en estas características tus puntuaciones más bajas tendrás una buena excusa para quedarte atrás en los enfrentamientos.

Dotes: la dote más importante de todas, Liderazgo, no está disponible para los PJs hasta que llegan al nivel 6 (consulta el Capítulo 2: Personajes de la GDM). Así que el manipulador debe planear con antelación. Los manipuladores que lanzan conjuros sacarán mucho partido de Soltura con una escuela de magia (Encantamiento), ya que hace que todos tus hechizos sean más difíciles de resistir. Para manipuladores sin acceso a conjuros, Iniciativa mejorada es un buen sitio por donde empezar, seguida de Voluntad de hierro. A partir de ahí, deberías adquirir dotes que te ayuden a destacar en la clase de personaje que hayas elegido. Evita por norma dotes orientadas al combate a favor de las que sean defensivas: Alerta, Conjuración en combate, Esquiva, y Movilidad. Las diversas dotes metamágicas también dan un buen juego.

Habilidades: Diplomacia (Car), Averiguar intenciones (Sab), Hablar un idioma (Int), Germanía (Sab), y Engañar (Car) abarcan los "dones de gentes" que son el centro de este concepto de personaje. Reunir información (Car), Leer los labios (Int), Atisbar (Sab), y Escudriñar (Int) proporcionan la información que necesitas para evitarte la interferencia en tus diversos planes. Puedes usar Disfrazarse (Car) tanto como parte de tu sistema para recopilar información como para mantener identidades separadas que persigan diferentes objetivos. Una identidad de tapadera puede serte útil para distanciarte de ciertas actividades que ni las autoridades ni tus habituales compañeros de aventura aprobarían.

Compras adecuadas: un manipulador debería comprar el mismo equipo de aventura que cualquier otro personaje de su clase, pero además debería añadir toques de matiz. Ropas de calidad (equipo de cortesano al principio, actualizándolo a equipo de noble a medida que se incrementa la reserva de capital) y joyería te permitirá destacar entre la multitud cuando lo creas conveniente. Con todo, guarda una reserva de efectivo. Ayudar a tus compañeros de aventura a comprar el equipo que necesitan es una buena manera de hacerte popular, mientras que disponer de las suficientes monedas para emplear en caridad o en sobornos a PNJs pueden asegurar una cálida acogida en casi cualquier comunidad.

Puesta a punto: la regla más importante para cualquier manipulador es ésta: No dejes que la gente a la que manipulas sepa que estás por encima. Da muestras de que cargas

con tu propio peso; deja que tus colegas sean los que se sientan impulsados a guardarte la espalda. La mejor manera de llevar esto es elegir una clase de personaje que no se desenvuelva bien en el combate cuerpo a cuerpo pero que proporcione un apoyo valioso en la retaguardia, como podría ser el bardo. Si puedes alcanzar la reputación de un personaje que resulta clave en los éxitos del grupo, estarás en posición de que la mayoría de las veces se haga lo que te interese con toda discreción. Un toque de atención: no malgastes tus recursos. Los buenos lacayos son difíciles de encontrar, como lo son los compañeros de aventuras leales. Cuando sea necesario, afronta los riesgos que sean necesarios para salvarlos; si no, te ganarás una reputación de alguien que sólo le importa salvar su pellejo. Pero si eres listo y cuidadoso, puedes encontrarte en la posición de dirigir desde atrás; el puño de hierro con guante de terciopelo, por así decirlo.

MAGO INVESTIGADOR

Ellos se creían que estaban bien preparados, hasta que el mago les lanzó un conjuro del que jamás habían oído hablar antes. El mago sonrió mientras observaba a los supervivientes desperdigados. Todas aquellas largas noches quemando el aceite de medianoche habían sido provechosas.

Raza preferida: humano, elfo, ocasionalmente semielfo.

Clase: mago, y sólo mago.

Puntuaciones de característica: Inteligencia. Este camino sólo es viable para un personaje con una puntuación verdaderamente excepcional en la característica crucial para la magia de mago.

Dotes: Primeramente, Soltura con una escuela de magia, Maestría en conjuros, y Conjuros penetrantes son las mejores elecciones. A medida que asciendas de nivel y obtengas casillas de conjuro de nivel más alto, elige las diversas dotes metamágicas (Potenciar conjuro, Ampliar conjuro, Prolongar conjuro, Intensificar conjuro, Maximizar conjuro, Acelerar conjuro, Conjuración en silencio, Conjuración sin moverse) y las dotes de creación de objeto (Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Fabricar varita, Fabricar bastón, Fabricar cetro, Forjar anillo, y en ocasiones Fabricar armas y armaduras mágicas). Será raro que dispongas de casillas disponibles para cualquiera de las dotes que suelen ser más útiles, pero a veces, dependiendo de la campaña, Iniciativa mejorada, Conjuración en combate, Reflejos rápidos, o Dureza resultan esenciales.

Habilidades: el foco de atención del mago investigador es estrecho: Saber (arcano) (Int) y Conocimiento de conjuros (Int) son las únicas habilidades esenciales y siempre deben ser maximizadas (es decir, adquiere tantos rangos como sea posible cada vez). Las demás habilidades serían aquellas entre las generales que han demostrado ser más útiles en la campaña que esté en marcha.

Compras adecuadas: Además del equipaje de aventura básico para un mago, necesitarás dedicar una buena cantidad de tu efectivo en componentes materiales consumibles en tus experimentos. Cuando no estés de aventura, necesitarás

Rastreador: Un sigiloso en campo abierto

La vocación del sigiloso asume que realizarás la mayor parte de tu trabajo en entornos urbanos y subterráneos. Pero ¿qué pasa si tienes que hacerlo en el bosque? Si quieres hacerte un rastreador en terrenos agrestes, haz los siguientes ajustes al perfil del sigiloso.

- Rastrear es una dote esencial. Recuerda que los exploradores lo adquieren gratis en el nivel 1.
- Las habilidades listadas para el sigiloso son útiles, pero pon Supervivencia al principio de la lista. Es tu habilidad más importante.
- Imagínate un personaje que en lugar de trabajar sólo lo hace con animales espías. Podrías utilizar a las aves del bosque para seguir los movimientos de tropas enemigas, o podrías consultar a las ratas sobre los diversos túneles subterráneos bajo el castillo del duque. Un pícaro/druida de suficiente nivel podría convertirse en rata y utilizar dichos túneles. Los personajes que escogen esta ocupación paralela deberían adquirir Empatía animal (Car), Trato con animales (Car), y Supervivencia (Sab) como habilidades principales.
- Normalmente, un rastreador puede prescindir del equipo básico del sigiloso, pero necesita equipo de supervivencia portátil y seguro para vivir de la tierra durante largos períodos en terreno salvaje. Un rastreador que trabaje con animales necesitará cebos, trampas, jaulas, etc.

acceder a un laboratorio de investigación bien equipado, y el deterioro y desperfectos fruto de los experimentos fallidos significan un gasto considerable y constante. Como la investigación de conjuros es tanto tu afición como tu obsesión, añadirás a tu equipaje de viaje un saco de contención tan pronto como puedas permitirte.

Puesta a punto: Mago investigador es una buena profesión para el personaje de un jugador lleno de ideas creativas y que le gustaría ver cómo funcionan en términos de mecánica de juego. Empezando modestamente con nuevos refinamientos de conjuros clásicos, podrías entonces crear conjuros completos y objetos mágicos únicos. Tanto el jugador como el DM deberían ser prudentes y leerse la sección "Investigar Conjuros Originales" del capítulo 2: Personajes de la GDM. Por supuesto, el DM tiene la última palabra sobre el nivel del conjuro, su efecto y coste en vuestra campaña.

Los creadores de conjuros más competentes suelen ser aquellos que se especializan en una escuela de magia concreta, ya que esto les proporciona una temática en la que centrar sus esfuerzos. No olvides que, normalmente, un mago investigador es un aventurero en activo: No tiene gracia aparecer con nuevos conjuros si no consigues ser el primero en ver sus efectos. Los conjuros desarrollados en privado también le dan filo al personaje. Para los oponentes resulta complicado prepararse contra algo que jamás han visto antes. Asume que tú pasas la mayor parte de tu "tiempo libre" enfrascado en la investigación de conjuros, del mismo modo que las demás clases de personaje se dedican a ejercitarse, sea retirándose a rezar, practicando con sus aptitudes, o lo que les corresponda. El tiempo dedicado a la investigación de conjuros es equivalente al tiempo dedicado al entrenamiento por los demás personajes.

SIGILOSO

No lo oyeron llegar. Tampoco lo vieron partir. Lo único que saben es que los planes de batalla desaparecieron de la estancia cerrada y vigilada y que una señal delatora,

una simple piedra blanca, fue dejada en su lugar. Al señor de la guerra esto no le va a gustar, pensaron con nerviosismo, intercambiando miradas de preocupación.

Raza preferida: elfo y semielfo (la visión en la penumbra te ofrece un margen de actuación determinante para esta línea de trabajo), o mediano y gnomo (el bonificador racial de +4 para Escondarse resulta perfectamente adecuada para este concepto de personaje).

Clase: esta ocupación puede seguir dos caminos distintos: pícaro/explorador o pícaro/druida. El pícaro proporciona las habilidades necesarias y una generosa fuente de puntos de habilidad; la otra clase complementa tales habilidades con ca-

racterísticas de clase especiales para superar obstáculos. Por lo general, conseguirás dos niveles de pícaro por cada nivel de explorador o druida.

Algunos sigilosos son bardos en lugar de pícaros. Sus capacidades basadas en el Carisma hacen que sean mucho mejores espías que balconeros, como sería el caso de sus homólogos pícaros.

Puntuaciones de característica: Destreza es la clave y debería ser muy alta. Las demás características deberían estar bien cubiertas, ya que una única puntuación muy baja te haría difícil destacar en esta ocupación.

Dotes: Alerta te previene de posibles contratiempos, e Iniciativa mejorada te ayuda a reaccionar a ellos con mayor rapidez, así que deberían estar entre tus primeras elecciones. Movilidad, Esquiva, Lucha a ciegas, y Correr pueden ayudarte a salir de situaciones difíciles con el pellejo intacto, mientras que Sutileza con un arma y Ataque elástico pueden ayudarte cuando el combate es inevitable.

Habilidades: un sigiloso competente necesita un amplio abanico de habilidades. Moverse sigilosamente (Des), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Buscar (Int), y Atisbar (Sab), te serán todas de ayuda para evitar guardias, trampas y otros contratiempos. Equilibrio (Des), Trepar (Fue), Saltar (Fue), Uso de cuerdas (Des), y posiblemente Nadar (Fue) e Intuir la dirección (Sab) te ayudarán a alcanzar tus objetivos. Abrir cerraduras (Des), Inutilizar mecanismo (Int), y en ocasiones Escapismo (Des) pueden evitar obstáculos que puedes encontrarte en tu camino.

Otras habilidades pueden resultar de ayuda al sigiloso incluso antes de que empiece con su trabajo. Descifrar escritura (Int), Hurtar (Des), y Usar objeto mágico (Car) pueden contribuir a recuperar objetos u obtener información; un bardo debería emplear un saber bárdico y Escudriñar (Int) para explotar sus habilidades antes de aventurarse en el interior del lugar en cuestión. Disfrazarse (Car), Reunir información (Car), Germanía (Sab), y Leer los labios (Int) pueden ayudar con las infiltraciones y la recopilación de información.

Esta lista de habilidades es enorme —es más de lo que puede manejar un solo personaje—, así que es mejor centrarlas. Adquiere los máximos rangos en habilidades que creas que te van a resultar lo bastante útiles y un nivel elemental en aquellas otras que vienen bien de tanto en tanto.

Compras adecuadas: elige el equipo básico de aventura para tus dos clases, más diversos objetos especiales dependiendo de la dirección que elijas para tu ocupación. Por ejemplo, un espía necesita disfraces, mientras que un balconero encontrará más útil aquello que sirva para agarrarse, cuerdas delgadas pero resistentes, y ventosas para trepar. Un estuche de herramientas de ladrón de calidad y que puedan ocultarse fácilmente (actualizado a la categoría de profesional en cuanto te sea posible) es esencial para meterse en bóvedas y cruzar puertas cerradas. Por último, algunos objetos especiales y el siempre útil fuego de alquimista pueden resultar distracciones básicas en el momento apropiado, permitiendo una huida rápida.

Puesta a punto: sólo tienes un punto débil en todo el espectro de características del pícaro: el combate. Tu especialidad es

reunir información y recuperar objetos, no la efusión de sangre. Sin embargo, es relativamente fácil combinar esta vocación con el estilo de vida del asesino: Consulta la clase de prestigio de asesino en el Capítulo 2 de la *GDM*. Algunos sigilosos también encontrarán fascinante la serie de poderes especiales disponibles para la clase de prestigio de danzarín de las sombras (también detallada en la *GDM*).

Los mejores sigilosos son totalmente anónimos. Ni siquiera sus clientes conocen su verdadera identidad. Sin embargo, los aventureros que se dedican a esta profesión tienden a poner su toque personal, como dejar una señal distintiva en el lugar donde hayan actuado. Esto contribuye a su leyenda sin exponer su tapadera, permitiéndoles disfrutar de la notoriedad provocada por su "identidad secreta". Tales personajes harían bien dejando protecciones mágicas en el lugar con el objeto de entorpecer las adivinaciones que las indignadas víctimas sin duda utilizan en un intento de echarles el guante. Aquellos que optan por pasar inadvertidos suelen sobrevivir con más frecuencia que sus homólogos más llamativos. Para ellos, la aclamación popular es algo superfluo en comparación con el simple conocimiento de sus muchos éxitos.

NEUTRALIZADOR

Sonriendo, el malvado hechicero lanzó su conjuro más mortífero directo al rostro de su enemigo. Pero apenas tuvo tiempo ni de sorprenderse cuando el guerrero rechazó su conjuro con un simple gesto antes de atravesarle con la espada, todo en un suave movimiento.

Raza preferida: humano, muy pocos semiorcos (normalmente aquellos que han crecido entre humanos).

Clase: guerrero/mago. La clase guerrero proporciona las habilidades de combate necesarias, mientras que la clase mago aporta la importantísima herramienta para neutralizar conjuros que priva a tus enemigos de sus armas más valiosas.

Puntuaciones de característica: Fuerza, Inteligencia, Destreza, y Constitución. Fuerza e Inteligencia deben ser lo bastante altas (15+) como para equipararte a tu presa elegida; unas buenas puntuaciones en Destreza y Constitución harán que seas mejor que ella. Tu puntuación más baja será siempre la de Carisma. Al neutralizador no le preocupan las opiniones de los demás, solamente completar la misión: perseguir y acabar con los lanzadores de conjuros estén donde estén.

Dotes: el neutralizador empieza como guerrero de nivel 1 y por ello tiene tres dotes: Conjuración en combate, Soltura con una habilidad (Concentración) y Ataque poderoso (un semiorco debe renunciar a Soltura con una habilidad). A nivel 2, toma otro nivel de guerrero y con eso elige o Lucha a ciegas (para contrarrestar diversas ofuscaciones mágicas) o Romper arma (para destruir el bastón, la varita, u otro dispositivo mágico que estén usando contra ti). A nivel 3, adquirirás tu primer nivel de mago y obtendrás la dote de Conjuros penetrantes, junto con Inscribir rollo de pergamino (una dote gratis para todos los magos).

A nivel 4 toma otro nivel de mago y a nivel 5 otro de guerrero (con lo que serás un Gue3/Mag2). A partir de aquí, irás alternando entre los dos cada vez que obtengas un nivel. A nivel 6 (Gue3/Mag3) adquiere o Conjuración sin moverse o Conjuración en

silencio, lo que te permitirá neutralizar conjuros de nivel 1 en diversas condiciones adversas, tales como control físico o silencio mágico. A nivel 7 (Gue4/Mag3) adquiere Iniciativa mejorada como tu dote adicional de guerrero. A nivel 8 no hay nuevas dotes, pero con nivel 9 (Gue5/Mag4) puedes elegir Reflejos rápidos para reforzar tus tiros de salvación más débiles (los guerreros destacan en sus salvaciones de Fortaleza y los magos en las de Voluntad, por lo que las de Reflejos se han quedado rezagadas).

A nivel 10 (Gue5/Mag5), las cosas empiezan a ponerse interesantes y el personaje empieza a tomar vida realmente. Puedes adquirir Maestría en conjuros (disipar magia) como tu dote adicional de mago. A nivel 11 (Gue6/Mag5), Especialización en armas es una buena compra. Tus restantes dotes adicionales de guerrero, que las adquieres a nivel 15 (Gue8/Mag7) y a nivel 19 (Gue10/Mag9), pueden ser cualesquiera que consideres que completan tu estilo de combate. También obtienes la dote de tu elección a nivel 12 (Gue6/Mag6), 15 (Gue8/Mag7), y 18 (Gue9/Mag9). Generalmente, estas casillas se ocupan con dotes metamágicas, especialmente porque a nivel 14 (Gue7/Mag7) tendrás acceso a conjuros de nivel 4, y a nivel 18 (Gue9/Mag9) a conjuros de nivel 5.

Habilidades: los neutralizadores mantienen su lista de habilidades esenciales centrada en unas pocas: Concentración (Car), Reunir información (Car), Intimidar (Car), Saber (arcano) (Int), y Conocimiento de conjuros (Int). Algunas habilidades generales, como Atisbar (Sab), pueden resultar útiles, pero las cinco que acabamos de listar probablemente consumirán la mayoría de la cuota de puntos de habilidad, pues varias de ellas son habilidades transclaseas.

Compras adecuadas: de salida, el neutralizador necesita el mismo equipaje que cualquier otro guerrero de bajo nivel. Sin embargo, dada tu especial dedicación, tenderás a llevar pocas armas (una perforante, una cortante y una contundente) en lugar de diversificarte en un grupo de armas. Actualiza estas armas hasta que sean profesionales en cuanto puedas, y consigue armas mágicas del mismo tipo en cuanto puedas costeártelas o cuando un enemigo muerto ya no las necesite. Como la armadura interfiere en tu tarea de neutralizador, cámbiala por protecciones mágicas (brazaletes, anillos y amuletos) en cuanto sea posible. Y como serás el objetivo de muchos conjuros, una capa de resistencia mejorará tus tiros de salvación y es una inversión que vale la pena.

Puesta a punto: el neutralizador se especializa en combatir a lanzadores de conjuros de todo tipo. Primero, neutralizarás sus conjuros ofensivos y defensivos con los tuyos, y seguidamente te acercaras para despedazarlo con tus superiores habilidades de combate. Seas un cazador de hechiceros, un inquisidor, o simplemente por propia inspiración, está claro que te hallas en una cruzada. Una ley en ti mismo, te unes a grupos de aventureros para llevar a los que hacen el mal ante la justicia, no por el botín que puedas encontrar en los subterráneos.

En cierto sentido eres como la oscura sombra del paladín, con el mismo impulso y compromiso pero sin el radiante optimismo del paladín, ni sus conjuros divinos ni su don de gentes. Piensa en el Kane de Robert Howard: un hombre severo, peligroso, pero piadoso que vaga por el mundo persiguiendo a los malvados. En esencia, el neutralizador es la peor pesadilla de los magos malignos.

FRAILE

Su hogar está allá donde pisa, sus amigos son toda la gente de buena voluntad con la que se encuentra, sus enemigos, cualquiera que se opone a la Senda

Raza preferida: cualquiera, pero los humanos son los más comunes y los enanos los más raros. Las deidades enanas dan poca importancia al ansia viajera.

Clase: clérigo, algunos druidas.

Puntuaciones de característica: Sabiduría se lleva tu puntuación más alta. Un buen Carisma también ayuda a interactuar con los lugareños. El resto de características pueden estar, más o menos, sobre la media; por ejemplo, un fraile errante no necesita ser especialmente inteligente siempre que tenga una personalidad intuitiva y afectuosa. En lo que se refiere a atributos físicos, no necesita destacar mientras sea capaz de sobrevivir por sus propios medios durante sus viajes.

Dotes: tus dos primeras elecciones deberían ser Alerta y Conjuración en combate; en el camino, necesitas tener tus ojos y oídos bien abiertos, y no dispones de un muro de guerreros tras el que parapetarte para lanzar tus conjuros. Rastrear puede ayudarte a localizar la población más cercana o un caserío aislado, o encontrar a aquellos necesitados de ayuda. Cuando estás totalmente solo, la capacidad aumentada de expulsión incrementada puede marcar una gran diferencia, así como cualquiera de las dotes metamágicas en niveles superiores.

Habilidades: elige habilidades que te permitan ser autosuficiente, de acuerdo con la esencial naturaleza solitaria de esta vocación. Deberías tener habilidades de relación con la gente para tratar con los extraños con mayor facilidad y permitirte aprovechar la situación local: diplomacia (Car), Reunir información (Car), Averiguar intenciones (Sab), y posiblemente Germanía (Sab). Y con Sanar (Sab), por supuesto, harás amigos donde quiera que vayas. Las habilidades que confieren competencia en escenarios al aire libre, como Intuir la dirección (Sab), Supervivencia (Sab), Escuchar (Sab), Atisbar (Sab) y Nadar (Fue), pueden venirte bien. Un personaje druida puede prescindir de alguna de estas últimas y en su lugar optar por Empatía animal (Car), Trato con animales (Car), y Saber (naturaleza) (Int).

Compras adecuadas: el equipo de aventura básico para su clase, más la suficiente comida para dos semanas como mínimo (en el caso de que se trate de un largo recorrido entre dos poblaciones o te encuentres con gente necesitada con la que compartir). Los objetos voluminosos son un claro inconveniente, salvo que tengas un burro o un caballo para llevarlos. Algunos frailes llevan distintivos para indicar a todo el mundo que son sanadores. Incluso los humanoides salvajes suelen respetar a tales personajes y aprovechan sus habilidades.

Una armadura pesada hace que el caminar sea más incómodo, especialmente si no tienes previsto estar todo el rato combatiendo, por lo que la mayoría de frailes optan por una

armadura ligera, reforzada o sustituida por protecciones mágicas tan pronto como sea posible. Vestir una armadura en toda regla e ir armado hasta los dientes raramente ayudará a que la gente se acerque; pero si parece relativamente inofensivo, el fraile encontrará con más facilidad a gente amistosa y evitará problemas.

Puesta a punto: como individualista, te mantienes al margen de la jerarquía eclesiástica, sirviendo a la diosa o dios que mejor te parezca (piensa en el fraile Tuck). Autosuficiente, vas de un lugar a otro, solucionando los problemas que encuentras a tu paso. Aunque puedes unir tus fuerzas a las de otros de tanto en tanto, normalmente rechazas comprometerte para mucho tiempo con grupos de aventureros, pues resultan una distracción de la misión que tú te has marcado.

Probablemente, el fraile es el personaje más independiente de todos, con característica curativa, buenas habilidades de combate, una buena serie de conjuros, y el "don de gentes" para ganar amigos y aliados allá donde vaya. El fraile puede pertenecer a una de las principales iglesias establecidas (como la de Pelor, S. Cuthbert, u Obad-Hai) pero simplemente del mismo modo que lo es un seguidor de uno de los dioses más oscuros. Algunos frailes son sacerdotes de panteón que veneran a varios dioses, mientras que otros en lugar de adorar a una deidad específica, veneran a una abstracción (como la paz, la justicia, o la verdad). Los viajes del fraile tienden a darte una experiencia y punto de vista más abiertos que los de los otros clérigos de la misma doctrina. En una semana típica, un fraile puede ayudar a una comadrona en un parto difícil, apañar la pierna rota de un gran trasgo, y repeler una incursión de ghouls a una pacífica comunidad.

La variante del druida (el Desarraigado) es parecida e incluso más solitaria todavía. Los druidas errantes abrazan la totalidad de la naturaleza en lugar de atarse a un bosquecillo en particular. Así como puede quedarse una noche en una granja solitaria o compartir por poco tiempo la cabaña de unos leñadores, es probable que evite los asentamientos en su conjunto, visitando en su lugar a poblaciones de animales. Un druida errante puede tener un impacto importante sobre una zona por la que pase sin que sus residentes humanos o humanoides sean siquiera conscientes de su presencia. Sus objetivos son poder ver toda la enorme variedad de animales y plantas que contiene el mundo (o todas las que puedan encontrarse a lo largo de una vida) y restaurar el equilibrio allí donde la naturaleza sufre. Por lo tanto, puede tomar medidas para frenar una imprudente agricultura de rozas y quema si ello estuviera dañando a un bosque, puede aconsejar a los granjeros acerca de mejores técnicas de riego en una sequía, o introducir predadores para menguar el sobreprotegido rebaño real de venados. Como el fraile, un druida errante es casi totalmente independiente, pero, a diferencia del fraile, el druida tendrá invariablemente un animal de compañía a su lado en su caminar.

APÉNDICE: LA REGLA DE LOS NOMBRES

No hay nada que convierta un puñado de estadísticas en un personaje tan rápidamente como un buen nombre. Darle nombre a las cosas nos ayuda a identificarlas, y a identificarnos con ellas. El nombre adecuado proporciona un recurso para representar el rol, tanto en cómo te percibes tú a ti mismo y en cómo los demás te responden.

Los lenguajes afectan nuestro comportamiento de formas que no acabamos de comprender. La mayoría de jugadores jugarían un personaje que se llamara Yurk de una forma bien distinta de uno que se llamara Dobb Fimblefingers o Seledra Aruthien. Por desgracia, nada resulta tan difícil para algunos jugadores, especialmente a los nuevos, que encontrar buenos nombres para sus personajes. Este apéndice ofrece algunas sugerencias—tanto para seguir como para evitar—así como una lista de varios cientos de nombres listos para utilizar, divididos por razas. Tanto los DMs como los jugadores deberían tener a mano estas listas como fuente de nombres de PJ y de PNJ.

TRES INCONVENIENCIAS

1. No le llames Pepe. Cuando bautices a tu personaje, evita los nombres normales como Juan, María, Ana o Pepe. El mundo de D&D es un lugar fantástico, donde la magia es real y los humanos sólo son una entre muchas razas. En otros mundos, las cosas no son como en el mundo real.

Los nombres fantásticos son una parte importante del efecto de distanciamiento. La disonancia entre los nombres de un mundo fantástico y los del familiar mundo real sólo funcionan cuando estos últimos se utilizan para causar un efecto deliberadamente cómico. De ahí que los compañeros de Finieous Fingers se llamaran Fred y Charly, que el rey Arturo de Monty Python y sus caballeros se encontraran con un mago llamado Tim, y cosas por el estilo. Ten en cuenta que tales referencias al mundo real rompen el ambiente del juego y sólo son apropiadas para las parodias.

2. No le llames Merlín. Como muchos personajes están inspirados en algún otro de una historia de fantasía o de una película, es un impulso natural tomar prestado el nombre junto al concepto del personaje. Evita la tentación.

Quitarle el nombre a un personaje de ficción muy conocido reduce a tu personaje a un simple clon del original. Del mismo modo, aplicar un nombre familiar a un personaje totalmente distinto crea otro problema diferente que consiste en crear determinadas expectativas en cualquiera que oye ese nombre ("No, yo no soy ese Conan."). Admite la inspiración, pero crea tu propio concepto y un nombre que haga juego.

Como excepción a la regla, señalemos que nombres menos populares de fuentes muy conocidas aún pueden resultar una buena opción. No llamarás a tu mago Gandalf o Saruman, pero



Los sacerdotes conocen el problema de elegir el nombre en el último minuto.

tus compañeros jugadores pueden no reconocer los nombres de "Curunir" y "Olorin" (nombres diferentes para los mismos personajes del Señor de los Anillos, que sólo los reconocerán si prestaron mucha atención a lo largo de un libro de 1.200 páginas).

3. No les pongas nombres en broma. En un momento dado puede ser una buena idea, pero cuanto más tiempo juegues con el personaje y cuanto más mejor, empezarás a lamentar haber cargado a tu personaje con un nombre ridículo (como Tomás el Flojeras, Fonsín Capacho, o Ble Ble el Ojo Chungo). Puede que tu personaje muera antes de que te aburra la broma, pero te puedes encontrar cargando con un mago de nivel 20 que se llame Pesetilla.

TRES CONVENIENCIAS

1. Toma prestados nombres de otros tiempos y otros lugares. D&D es una ecléctica mezcla de género de fantasía, Europa medieval, y mitos. Así como nuestra propia cultura está llena de nombres de una amplia variedad de fuentes—la Biblia, culturas ancestrales, y totalmente inventados—también el mismo grupo de personajes de D&D puede tener nombres extraídos de diferentes tiempos y lugares. Así, un DM que quiera dar una pincelada de verosimilitud histórica puede poblar una villa con nombres sacados de la España medieval. Otro que quiera estimular el elemento fantástico usaría nombres totalmente inventados para sus PNJs.

Los mitos y leyendas de otras culturas—el Mabinogion, la Elder Edda y las sagas Nórdicas, el ciclo Artúrico, historias de Sumeria o el antiguo Egipto—son fuentes particularmente

ricas de nombres para escoger, siempre y cuando evites los nombres más conocidos (Beowulf, no; Angantyr, sí).

2. Saca nombres de nombres comunes y de nombres de lugar. Muchas palabras que no suelen ser nombres típicos pueden resultar apodos efectivos en cualquier caso (River Phoenix, Stone Phillips, Chelsea Clinton). Asimismo, títulos sacados de sus contextos pueden resultar nombres interesantes (Deacon, Bishop). Alterando ligeramente la palabra puede mejorar el nombre: Rivern, Parsons, Vicars.

Las inversiones y los anagramas (Tewtenoj, Koocetnom, Piks Hplar) son populares entre unos y despreciados por otros; consulta tu propia preferencia y las de aquellos con los que juegas. A menos que estés en una campaña de ambiente tribal, evita los compuestos del tipo Río hablador, Montatortugas, Hijo del Fuego, etc. excepto como títulos honoríficos. Tales nombres suelen salir de una tradición de cuento popular bastante distinta de la línea central de la tradición fantástica de donde la mayoría de jugadores los sacan.

Por lo general, mantén tus ojos bien abiertos mientras lees. Cuando veas un buen nombre o cuando algo que lees te haga saltar una idea para un nombre, apúntalo. Entonces, la próxima vez que te hagas un personaje, consulta tu lista y elige uno que se ajuste al personaje según tú lo concibes.

3. El paquete completo. La gente con facilidad para la nomenclatura suele encontrar que es mejor inventarse los nombres, sin más. Si necesitas algo para poner en marcha tu inspiración, busca un autor cuyos nombres de personaje te gusten y moldea tus nuevos nombres siguiendo su estilo. J.R.R. Tolkien y Lord Dunsany son particularmente recomendables como modelos, ya que el trabajo de ambos contiene un enorme abanico de nombres que crean, hábilmente, una sensación prodigiosa.

A veces ello ayuda a elegir una lengua extranjera para dar un toque de exotismo, así como Gary Gyax modeló su personaje Morderkainen de nombres del kalevala finlandés, o cuando Tolkien decidió construir su lenguaje enano a partir del nórdico antiguo y después del hebreo. Después basó su sindarin en el galés, por lo que sus nombres élficos y enanos serían completamente distintos. Un diccionario aborigen o una lista de palabras góticas proporciona sin duda palabras que no te son familiares y combinaciones de sonidos que te pueden servir como base para nombres interesantes. Experimenta hasta que encuentres un método que te vaya bien.

APODOS

Como en el mundo real, los nombres complicados o extremadamente largos serán invariablemente acortados o reemplazados por apodos por tu DM y tus compañeros jugadores. Hazte a ti mismo un favor y escoge un nombre con el que puedas vivir en el largo camino que tienes delante. Así que "Catharandamus" puede acabar llamándose Cath, "Makarios" puede ser sencillamente Kar, y cosas por el estilo.

Incluso los nombres cortos pueden acabar acortados en la charla coloquial, así que es prudente pensar con antelación cuál podría ser el acorte obvio del nombre. De Fenwark a Fen está bien, pero a Dudley probablemente no le gustaría que le llamaran Dud (Ley o Lee sería otra cosa).

Algunos aventureros adoptan nombres profesionales cuando empiezan sus carreras para proteger a sus familias, para distanciarse de sus humildes orígenes, o simplemente para darse un nombre que encaje con su propia imagen.

APELLIDOS

En las culturas medievales, la mayoría de la gente sólo tiene un nombre (dado). Los nombres familiares (apellidos) añaden un buen toque y asienta que tu personaje es parte de un conjunto más grande, su amplia familia o clan. Joost Brakenberry puede no significar nada para todos los Brakenberrys que hayan por ahí, pero el nombre dice algo a sus amigos y enemigos acerca de su clan y puede servir como un gran pretexto de rol para futuras aventuras.

Algunos jugadores gustan de utilizar apellidos, mientras que otros ya tienen bastante con el engorro de escoger un nombre como para tomarse la molestia de buscarse un apellido. Así que en las aventuras de D&D, algunos personajes tendrán apellidos, y otros, no. La mejor manera de tratar esto es asumir que el uso de apellidos es un factor cultural y no racial. Es decir, no es que los medianos usen apellido y los elfos no, sino que la gente que vive en determinada población —sean humanos, enanos, elfos, o lo que sean— utilizan apellidos mientras que aquellos que viven en otro pueblo pueden prescindir de ellos en su conjunto. Se puede asumir que los personajes con apellidos vienen de un tipo de sitio, y que los que no los tienen vienen de otro.

Por supuesto, eres libre de realizar otros arreglos para tu propia campaña. Un arreglo popular es tener medianos con nombres familiares, enanos con nombres de clan, y semiorcos sólo con un nombre o incluso simplemente un apodo.

Nombres de clan enano: Aberdil, Avenigart, Breithem, Beilunn, Creegan, Druskeden, Duril, Fadenheim, Frushnakt, Fruthban, Garenil, Gurart, Hartellen, Hjortgar, Jarevar, Joterhun, Korvath, Kragenart, Kreilun, Letoshék, Lovoth, Mankathun, Muskevart, Naruun, Nekaril, Paradur, Prosakil, Sabreheim, Shuldek, Sorkol, Taerun, Toledun, Turgar, Vastek, Voldort, Vultheim, Yoritak, Zosenheim.

Nombres de familia élfica: Abrekiir, Adarion, Alanadel, Calashadir, Covakel, Dailastacia, Derunadel, Filiadir, Furivel, Galacia, Galenedel, Ganatea, Ganascient, Ineskadel, Jalacia, Jemuir, Jetenedon, Jorudel, Kavilion, Keinkiir, Kundenir, Lashanakiir, Laremion, Levanadel, Lurecia, Mendeliir, Milikidel, Muriir, Naraskedel, Nielecia, Pavaliir, Peretacia, Praevilo, Quilacia, Quirion, Saskiir, Shailicia, Shazemne, Talaviir, Valarion, Voleyiiir, Walacia, Whilemne, Yanacia.

Nombres de clan gnomo: Abren, Aelnor, Bachin, Bani-
lor, Danask, Durim, Fasketel, Furnak, Galeb, Grosko,
Hardin, Hymnir, Jarnak, Kellen, Kyri, Lundor, Merren,
Nessik, Pernor, Quindal, Ranadal, Rustek, Rutvor, Sasken,
Shasto, Skerrit, Tamble, Terrick, Turco, Urvor, Vandek,
Vilio, Walnir, Yimble.

LAS LISTAS DE NOMBRES

No dudes en adaptarlos, combinarlos, truncarlos, o utilizarlos a tu conveniencia. Por supuesto, no sólo sirven como buenos nombres de personaje. Si en un apuro necesitas el nombre de un río, un pueblo, o una espada mágica, simplemente cierra los ojos y pon el dedo en cualquier punto de este apéndice.

Humano

Aber, Ablamar, Accolon, Adlar, **Alhandra**, Almax, Alper, Alysán, Amandis, Amidee, Andrella, Anglides, Anneth, Annowre, Anrod, Ansirus, Arla, Ardel, Arian, Arlen, Arlenda, Arlis, Arpad, Arness, Arthad, Aseneth, Astra, Avenal, Bae, Bailey, Ballard, Bedwyr, Belinase, Belloc, Belnoy, Bendekar, Bernal, Bersalles, Berwyn, Blaise, Bodwyn, Bret, Brianna, Brilman, Bryman, Burlac, Burne, Cadwyn, Calista, Calley, Callum, Calmert, Candella, Cathloy, Cathra, Cedras, Chantel, Charl, Claudus, Claisant, Cobb, Coburne, Cole, Colvin, Corbin, Corwyn, Dafyn, Damas, Danel, Danly, Dara, Darian, Darla, Darley, Decius, Denira, Deraks, Devereau, **Devis**, Dilys, Dinadus, Dor, Dorian, Dubricus, Dudley, Durga, Durnsay, Dynas, Ebb, Eckusan, Elayne, Eliph, Elizar, Elyas, Emher, Enide, Erbin, Erroll, Ettard, Evainé, Fen, Fliban, Galashin, Galen, Gar, Garath, Garlón, Gelpas, Genievre, Gerard, Genvies, Gilles, Greeves, Grellyn, Gristla, Gwenta, Gwenelan, Gwenned, Gwydion, Gwydre, Gwyon, Hacasin, Hacmed, Harkin, Harlonus, Helain, Helyes, Hemisal, **Hennet**, Herlew, Herm, Hervor, Hodge, Hoel, Huber, Hydwen, Jacasin, Jadale, Jader, Jankin, Jarri, Jarvis, Jerick, Jenelle, Jess, Joachim, Jolan, Jordanus, **Jozan**, Jud, Kae, Kaywen, Kebel, Karris, Kendall, Keriann, Kimber, Kira, Kither, Kyanus, Lacenor, Lamork, Leigh, Lin, Llywellan, Londa, Loy, Luce, Lum, Lunete, Lyge, Lyman, Lynette, Lynores, Lyons, Lyssette, Lyzanor, Maevis, Magh, Magoun, Maharis, Mara, Marieka, Marly, Mathias, Mede, Megaera, Menander, Mere, Migdalia, Miles, Mobley, Myla, Myrr, Nadya, Naramis, Nascen, Neanne, Neb, Nedaph, Neith, Nessi, Neva, Nira, Nissa, Noch, Norgalis, Noewll, Nyfer, Obyn, Omig, Orbri, Orm, Orph, Peta, Petrique, Plase, Ponj, Priadan, Quint, Rafe, Reece, **Regdar**, Relkin, Reswald, Ruther, Rydel, Reyott, Sabine, Sapphira, Seith, Sephora, Serpe, Sigfa, Sinnoch, Surmal, Tabra, Taff, Tagli, Tallis, Tam, Tangye, Tanith, Tarlach, Tarpeia, Tathal, Tegyr, Tessa, Therise, Thoms, Travers, Trig, Tulloch, Tully, Tydd, Unwyn, Valdis, Vardalon, Varlay, Varn, Vayshor, Wace, Walther, Welcar, Weldun, Wigan, Wilton, Wledig, Woller, Wort, Wulik, Wylie, Xavia, Ydey, Yelda, Yon, Yvette, Ywaine, Zander, Zahrdahl.

Enano

Agnar, Algar, Andred, Angantyr, Asgrim, Atli, Auda, Aurgelmyr, Aurus, Aylor, Balmek, Batava, Belvar, Bethnos, Beyla, Blaine, Blon, Bothvar, Brueyan, Cardon, Carduel, Colmark, Dagmar, Dorag, Dorin, Dormar, Dorn, Durbar, Durifer, Durney, Duwas, Dyall, Eja, Enton, Erac, Erall, Ercan, Eris, Esgir, Euwas, Eyjulf, Falco, Fech, Ferh, Finbar, Fijar, Foriel, Framm, Fraunk, Fumok, Galapas, Gangleri, Geirmund, Geirrod, Gerar, Gloier, Gofnyr, Gorwinay, Gothrom, Grennel, Griff, Grimm, Grimnir, Grimsd, Grummore, Grummer, Gulrod, Gelnir, Guthorm, Gymir, Halco, Halprek, Hamnir, Harvarr, Hedrieke, Heimyr, Heliap, Helcar, Heth, Himlung, Hleid, Hluahl, Hodd, Hoff, Hreidmar, Hrif, Hringrim, Hrottyr, Hrusk, Hrund, Izhilem, Jaer, Jarnuk, Jemrik, Jodmar, Jormun, Kogyr, Kord, Krelar, Laufney, Lorac, Lucan, Lutor, Macsen, Magnus, Magnir, Mal, Malgrim, Manasen, Marrok, Maros, Martel, Mellard, Melnir, Merla, Minadus, Murfils, Naegel, Narbeth, Naripaul, Narivissal, Narr, Nartach, Ndils, Neson, Norvi, Ogmi, Ogmor, Ormund, Ossan, Ost, Otar, Pharien, Pharnos, Phiden, Prellis, Quanzar, Rannos, Rathyen, Raynor, Reaf, Relmar, Roake, Rostenoc, Sadoc, Sanam, Sargen, Sarras, Segwares, Silmon, Snaevor, Somer, Svava, Tammell, Tarran, Taudoc, Telvar, Terjon, Theneus, Therlan, Thoas, Thurdev, Toffa, **Tordek**, Toreck, Torq, Tosta, Turan, Turquin, Tyrra, Ubron, Ulf, Vardoc, Varr, Veor, Verlad, Vidnyr, Vorgrim, Walgrim, Woller, Xaq, Xorax, Yotis, Yter, Zert.

Elfo

Aerlyn, Aiaruen, Alwyn, Amlaith, Amyr, Aneiryn, Anwyn, Aravar, Arcalinte, Arden, Ardis, Arlanna, Artigol, Arundel, Arwaine, Arwyl, Auruewyn, Benrodyr, Berethani, Bethal, Branwyn, Brisaine, Britomar, Caedrus, Caendun, Caeradwyn, Caercarwyn, Calahir, Carados, Carrick, Cathbar, Cea, Celedor, Cerene, Charivar, Corbesont, Damaera, Deruwyn, Dolartu, Dydd, Ehangwyn, Elenwyd, Elferin, Emerwen, Emrys, Enuren, Ethren, Evaryan, Fallon, Felwyn, Florimel, Gennal, Guiomart, Heilyn, Jaheel, Jelenen, Jeleneth, Jelifer, Jocelyn, Karasin, Kessa, Killian, Kyrian, Laith, Lareth, Laryl, Lavayn, Lorrin, Maeve, Maidel, Malmagor, Marlys, Melias, Melimae, Merissa, **Miale**, Moenna, Morgan, Myrdivar, Myrrath, Narwain, Ninafer, Nyatar, Olmas, Olwain, Oreth, Panwyr, Parlee, Parwyn, Pelltar, Peren, Raede, Rahasia, Raniel, Remaelde, Rentar, Reuel, Rhaine, Rianneth, Rinya, Roedyn, Runir, Selcar, Seledra, Selwyn, Seriad, Shanna, Sharlea, Shay, Silenna, Silevran, **Soveliss**, Taleraed, Tarbenay, Taratar, Taulured, Telmar, Terari, Thaniel, Thaedras, Twyll, Uel, **Vadania**, Veasse, Venye, Verraine, Wendelain, Ysberyl, Yslar, Zelmar.

Gnomo

Ahtva, Annikko, Aolor, Apnee, Arn, Balto, Birzoon, Bitha, Bramo, Cirilli, Cline, Crayloon, Cuirboly, Dak, Eckel, Ensu, Erb, Erkenwald, Finla, Furduch, Gormadoc, Goste-

gottl, Gundigoot, Gwaylar, Halanan, Hallap, Hamarka, Hensu, Hewett, Hoch, Hoose, Igsenki, Ikitur, Jaroo, Juutar, Kantelleki, Kasma, Kutar, Kyliki, Lakajan, Larimo, Lelmoose, Lotch, Lynen, Malesacar, Miep, Mirge, Moczama, Myroc, **Nebin**, Nizam, Noj, Norbor, Notar, Nuados, Osomo, Oyun, Pello, Penabwa, Piletti, Pinker, Poot, Quonzar, Ramne, Redef, Sahir, Samoinan, Sahtwyrn, Spah, Spugnor, Suram, Swa, Tahir, Tamatar, Tamora, Tamoinen, Thrang, Uani, Uli, Unferth, Unqin, Verhoo, Veter, Vlodge, Voynan, Wilf, Yarol, Yipwyg, Zupesh, Zygut.

Semielfo

Utiliza tanto la lista de humanos como la de elfos. El resultado refleja la cultura que bautizó y crió a la criatura. Algunos personajes semielfos tienen nombres tanto humanos como élficos, uno de cada uno de sus progenitores.

Semiorc

Utiliza tanto la lista de humanos como la de orcos. El resultado refleja la cultura que bautizó y crió a la criatura. Algunos personajes semiorc tienen nombres tanto humanos como orcos, utilizando el primero cuando está entre humanos y el segundo cuando está entre orcos. Los semiorc marginados o huérfanos suelen elegir sencillos nombres descriptivos.

Mediano

Achim, Albie, Alton, Amabelle, Asham, Ashford, Astin, Barthony, Beasley, Beaswell, Bertik, Bertrad, Blasco, Bredon, Bree, Briley, Burgis, Burke, Canty, Carruthers, Chandry, Chibald, Cibber, Cottington, Crowley, Cubbardy, Dee, Dekker, Dendy, Dobb, Drayton, Dudney, Dugal, Dunleary, Dyer, Eldren, Ellyot, Eucken, Fashi, Fenton, Fenwark, Gascoyn, Gentry, Giles, Googe, Gosson, Hesselwhite, Hobb, Hobbin, Hoby, Hodkin, Holquiss, Jaq, Jenkin, Joop, Joost, Kelsoe, Kemble, Kent, Ketta, Lane, Leese, **Lidda**, Linshey, Linton, Lodge, Lollard, Ludwedge, Lyly, Lynwerd, Maere, Map, Marlow, Marston, Martobee, Mendel, Merrick, Merridee, Misha, Mosely, Moss, Murr, Nashe, Niles, Nivers, Norbe, Nython, Orlane, Otem, Parse, Pence, Penge, Plunkett, Pomme, Pons, Poole, Quettery, Quillan, Quince, Quinn, Reene, Reeve, Reswald, Ruskin, Seldon, Sime, Spence, Syler, Talbot, Tananger, Taqi, Tarby, Tarquin, Tasse, Taum, Tavi, Tella, Tew, Thame, Thorne, Tibbs, Tichbourne, Tilbury, Tillyard, Tish, Tobus, Tolquist, Tuck, Tyldan, Tyman, Tyndal, Valens, Vaughn, Vicars, Wade, Warwyck, Wat, Watters, Wim, Wyatt.

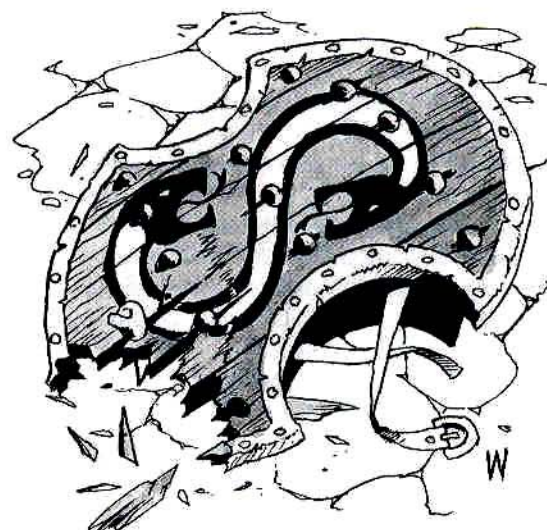
Orc

Agar, Akaros, Arrakk, Augh, Bree, Bruegar, Dahk, Derkk, Devdas, Dgul, Drood, Druuk, Eagol, Edals, Ekk, Franch, Fukel, Gaaki, Gar, Garlak, Ghorn, Gnash(t), Gobar, Gogar, Grai, Gremog, Grigri, Grimslade, Grinkel, Gronz, Grumbar, Gugal, Guzud, Gynk, Hargul, Harll, Hogar,

Honzu, Hoog, Hool, Hordar, Horrach, Hoygh, Huagh, Huru, Jhazur, Jutor, Jzets, Kalip, Karash, Kol, Korgul, Krell, **Krusk**, Lagazi, Lorzak, Lubash, Lugh, Mimerk, Mord, Murook, Nizam, Nogu, Nyarl, Omotar, Ohr, Ohtar, Ootah, Orngart, Ordich, Oth, Parih, Puyet, Puyetto, Raorr, Rendar, Rheen, Sark, Scrag, Sorgh, Taing, Tanglar, Tarak, Targ, Tawar, Thar, Thoin, Toemor, Tomph, Toop, Trood, Tulmak, Tupacu, Tzens, Ubada, Udhgar, Ugarth, Ungar, Ungvar, Urzad, Vaath, Vanchu, Vtam, Whudu, Wogg, Wogar, Wrnach, Wung, Wykks, Xar, Xtec, Yark, Yazar, Yetto, Yurk, Zarx, Zorl, Zuboko.

UNAS PALABRAS FINALES

Ten en cuenta que los personajes no están limitados a las listas adjudicadas a cada raza. Por ejemplo, algún humano puede llevar un nombre élfico o enano que uno de sus padres oyó y sencillamente le gustó. Muchos personajes, al margen de su raza, son bautizados con los nombres de amigos de sus padres (a veces antiguos compañeros de aventuras) o de gente que sus padres admiraban. Además, humanos y medianos son aptos para imitar nombres élficos y enanos, generando nuevos nombres que suenan vagamente a enano o a élfico pero que no tienen significado alguno en las lenguas enana o élfica.



GUÍA DEL CREADOR de héroes

Tu personaje se merece todas las ventajas

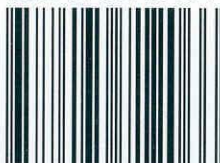
Cuando te sientes para crear tu personaje, deja que tu mente haga el trabajo, no lo dejes sólo a los dados. La *Guía del Creador de Héroes* pone al alcance de tus dedos todo lo que necesitas saber antes de la primera aventura de tu personaje. Con este libro vas a:

- Llevar al máximo el potencial de tu personaje con guías paso a paso para su avance.
- Crear una atractiva historia pasada para tu personaje, que incluirá familia, amigos y enemigos.
- Elegir entre más de 70 variantes de las descripciones de las clases del *Manual del Jugador*.
- Escoger rasgos de personalidad que van a hacer que tu personaje cobre vida en la mesa de juego.

Tanto los jugadores como el DM pueden sacar provecho de los detallados antecedentes y trasfondos de personaje que aparecen en este libro. Para utilizarlo, necesitas el *Manual del Jugador*, la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de Monstruos*.



ISBN 84-95712-06-7



9 788495 712066

