

PATHFINDER[®]

JUEGO DE ROL[™]

SUPLEMENTO WEB RASGOS DE PERSONAJE

ÍNDICE

Rasgos de personaje.....	2
Rasgos básicos.....	3
Rasgos de campaña.....	12
Rasgos raciales.....	12
Rasgos regionales.....	14
Rasgos religiosos.....	15

Créditos

Autores: James Jacobs y F. Wesley Schneider
Editor jefe: James Jacobs
Edición y desarrollo: Christopher Carey, Sean K Reynolds, y James L. Sutter
Asistencia editorial: Jason Bulmahn
Dirección artística senior: James Davis
Asistencia en el diseño gráfico: Drew Pocza y Sarah E. Robinson
Editor: Erik Mona
CEO de Paizo: Lisa Stevens
Vicepresidencia de operaciones: Jeff Alvarez
Contabilidad corporativa: Dave Erickson
Jefatura de ventas: Pierce Watters
Dirección comercial: Christopher Self
Dirección técnica: Vic Wertz
Dirección de eventos: Joshua J. Frost

Un agradecimiento especial: a los equipos de Atención al cliente y de Almacén

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie: Joaquim Dorca
Traducción: Sergio Rebollo
Coordinación de traducciones: Jordi Zamarreño
Maquetación: Pablo Matturro

Este texto se publicó originalmente en la Guía del jugador avanzada (de próxima publicación), y después fue objeto de un suplemento web, que es el formato actual. Sin embargo, como quiera que se puso al día en Ultimate Campaign (que aún tardará en aparecer en nuestro idioma), y que los rasgos son una parte interesante de la creación y desarrollo de los personajes, después de consultarlo con Paizo hemos creído oportuno actualizarlo a la última versión.

Identidad de producto (Product Identity): los siguientes elementos quedan por la presente identificados como Identidad de producto tal y como se define en la Open Game License versión 1.0a, Sección 1(e), y no pueden considerarse como Contenido abierto (Open Content): todas las marcas, marcas registradas, nombres propios (personajes, dioses, etc.), diálogos, tramas, narrativas, lugares, personajes, ilustraciones, y vestimentas de oficios (los elementos que han sido designados previamente como Contenido de juego abierto (Open Game Content) o son de dominio público no quedan incluidos en esta declaración.

Contenido abierto (Open Content): excepto el material designado como Identidad de producto (ver más arriba), la mecánica de este producto de juego de Paizo Inc. se considera Contenido de juego abierto, tal y como se define en la Open Gaming License versión 1.0a Sección 1 (d). Queda prohibida la reproducción de cualquier parte de esta obra distinta de la designada como Contenido de juego abierto sin autorización escrita. El Suplemento Web para Pathfinder *Rasgos de personaje* es publicado por Paizo Inc. bajo la Open Game License v1.0a. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc., Paizo Inc., el logo del gólem de Paizo, *Pathfinder*, y *GameMastery* son marcas registradas de Paizo Inc.; *Crónicas Pathfinder* es una marca comercial de Paizo Inc. © 2009 Paizo Inc.



Devir Contenidos
S.L. Rosellón, 184,
6º 1ª 08008
Barcelona; España
devir.es



Paizo Inc.
7120 185th Ave. NE Ste
120 Redmond,
WA 98052 paizo.com

RASGOS DE PERSONAJE

RASGOS DE PERSONAJE

Jugar una Senda de aventuras no es lo mismo que jugar una aventura aislada. Una Senda de aventuras es una campaña larga y continuada pero, a diferencia de una campaña creada a medida por un DJ para un grupo específico de jugadores cuyos gustos y manías en la creación de personajes son parámetros conocidos, nosotros no sabemos qué tipo de elecciones prefieren tomar tus jugadores cuando crean sus personajes. Como resultado, una de las filosofías que seguimos en la creación de una Senda de aventuras es incluir secciones para todas y cada una de las 11 clases de personaje básicas, de forma que ninguna se sienta 'excluida' de la partida.

Pero, ¿y qué hay de los elementos menos tangibles del juego? Si creas un nuevo personaje para una campaña casera puedes confiar (bueno, eso esperamos) en que tu DJ personalice la campaña de forma que incluya tu personaje, su historia, y su personalidad. Sin embargo, y para una Senda de aventuras, ¿cómo puede saber el jugador qué elecciones y qué trasfondos encajarán en el hilo de relato predeterminado de la campaña en la que está a punto de embarcarse para varios meses, sin que ello estropee algún componente clave de la trama?

Esa es la cuestión que las Guías del jugador de cada Senda de aventuras tratan de resolver. En cada una se proporcionan, no tan solo un pequeño atlas de la región en la que se inicia la campaña, sino también una discusión libre de destripes (*spoilers*) sobre qué elecciones pueden ser las mejores cuando se crea un enano, un elfo, un hechicero, un explorador, etc. Y también hay otra herramienta que ha ido evolucionando: los rasgos de personaje.

La primera encarnación de este elemento apareció en la **Guía del jugador** del *Auge de los Señores de las Runas* (de inminente aparición), disfrazada como seis nuevas dotes entre las que el personaje podía elegir (allí recomendábamos al DJ que permitiera elegir una como dote adicional). Sin embargo, esas nuevas dotes eran algo más que trucos y poderes adicionales; estaban ideadas para infundir a los personajes recién creados con ligámenes al, por entonces recién creado, reino de Varisia.

En la **Guía del jugador** de *La Maldición del Trono Carmesí* (inédita en nuestro idioma, y que aún tardaremos en ver), abandonamos el modelo de la dote adicional y en vez de eso propusimos diversos rasgos entre los que los nuevos jugadores podían elegir. Cada rasgo otorgaba uno o dos bonificadores relativamente menores, pero la mayor parte de cada rasgo era sabor local e información de trasfondo, con la idea de preparar al nuevo personaje para el inicio de la campaña.

Y eso nos trae hasta aquí, al PDF oficial de rasgos de campaña de *Pathfinder*, actualizado para funcionar de forma integrada con las reglas de *Pathfinder*. Este documento contiene todas las reglas necesarias para utilizar los rasgos de personaje en tu campaña, ya se trate de Sendas de aventuras, o de campañas de diseño propio.

La filosofía que hay tras el diseño de los rasgos de personaje

Los rasgos de un personaje son aptitudes que no están vinculadas a su raza o a su clase. Pueden mejorar las habilidades, las aptitudes raciales, las aptitudes de clase, u otras estadísticas del personaje, permitiéndote personalizarlo más. En esencia, un rasgo de personaje es aproximadamente la mitad de una dote, por lo que dos rasgos de personaje son más o menos equivalentes a una dote adicional. No obstante, un rasgo de personaje no es sólo otro tipo de poder que puedes añadirle: es una forma de cuantificar la construcción de un trasfondo de personaje que se ajuste al mundo de tu campaña, y también de animarla. Piensa en los rasgos de personaje como 'semillas de narración' para tu trasfondo: después de que escojas tus dos rasgos tendrás un punto de inspiración desde el que construir la personalidad y la historia de tu personaje. Por otro lado, si ya tienes pensado o escrito un trasfondo para tu personaje, puedes ver la elección de sus rasgos como una forma de cuantificar dicho trasfondo, igual que eliger raza, clase, y puntuaciones de característica, cuantifica sus otros puntos fuertes y débiles.

Muchos rasgos conceden un nuevo tipo de bonificador: el bonificador 'por rasgo'. Los bonificadores por rasgo no se apilan: pretenden proporcionar a los PJs una pequeña ventaja, no un modo de concentrar todos los rasgos de un personaje en un tipo de bonificador para obtener una ventaja inapropiada. Sin duda es posible que, por ejemplo, en algún momento el rasgo 'valeroso' pueda encontrarse en la lista de rasgos raciales del enano, pero precisamente que este rasgo esté, tanto en la lista de rasgos raciales del enano, como en la lista de rasgos básicos de combate, no significa que seas más valiente si eliges ambas versiones que si sólo eliges una.

Los rasgos de personaje sólo son para los personajes jugadores. Si deseas que un PNJ posea rasgos, dicho PNJ debería 'comprarlos' con la dote Rasgos adicionales. Los PJs son especiales: son las estrellas del juego, después de todo, y tiene sentido que posean de este modo una ventaja sobre los PNJs del mundo.

Cómo obtener rasgos

Cuando crees tu personaje para una campaña, pregunta a tu DJ cuántos rasgos puedes seleccionar. Normalmente, un nuevo PJ debería obtener dos rasgos, obteniendo así el equivalente a una dote adicional en su creación. Algunos DJ pueden querer ajustar este número de alguna manera, en función de su estilo de juego. Puede que sólo seas capaz de eliger un rasgo, o tu DJ podría permitir tres o más. Incluso si normalmente tu DJ no permite los rasgos adicionales, aún podrías eliger algunos mediante la dote Rasgos adicionales.

En las sendas de aventuras, hay dos categorías de rasgos para elegir. Uno de tus rasgos debe ser un rasgo de campaña elegido de la lista que aparece en la **Guía del jugador** de cada campaña (este rasgo te ayuda a poner a tu personaje dentro de la historia y te da una razón para la primera aventura). Tu otro rasgo puede ser elegido de uno de los otros tipos de rasgos: rasgos básicos, rasgos regionales, rasgos raciales o rasgos religiosos.

Tipos de rasgos

Existen cinco tipos de rasgos de personaje de entre los que elegir: básicos (divididos a su vez en cuatro categorías: de combate, de fe, mágicos y sociales), de campaña, raciales, regionales, y religiosos. Aquí sólo se indica una selección de rasgos de personaje: puedes encontrar más rasgos de todas las categorías en los diversos suplementos del jugador de Pathfinder, disponibles en tu tienda local o en **paizo.com**.

Rasgos básicos: los rasgos básicos se subdividen entre las categorías de combate, de fe, mágicos y sociales. Ten en cuenta que cada una de estas cuatro categorías equivale más o menos a los cuatro modos de aventura, pero no están vinculadas a clases específicas. Es perfectamente posible tener un pícaro religioso, por ejemplo, o un guerrero obsesionado con la magia. Los rasgos básicos son 'genéricos', y deberían ser capaces de ajustarse a cualquier escenario de campaña con un mínimo de personalización.

Rasgos de campaña: estos rasgos están pensados específicamente para proporcionar a los nuevos personajes un gancho instantáneo con la nueva campaña. Los rasgos de campaña asociados a una Senda de aventuras concreta siempre se pueden encontrar en la **Guía del jugador** de dicha Senda, disponible en **paizo.com** (y pronto empezarán a estarlo en nuestro Dropbox, a medida que las publiquemos).

Rasgos raciales: los rasgos raciales están dirigidos a razas o etnias específicas, a las que debe pertenecer tu personaje para poder seleccionarlos. Si tu raza o tu etnia cambia en algún momento posterior (quizá a causa de magia de polimorfismo, o de un conjuro de *reencarnación*), los beneficios obtenidos por tu rasgo racial continúan surtiendo efecto. Los beneficios de un rasgo racial sólo se pierden si tu mente y tus recuerdos cambian.

Rasgos regionales: los rasgos regionales tienen como objetivo regiones específicas, ya sean grandes (como un país o región geográfica) o pequeñas (como una ciudad o una montaña en concreto). Para seleccionar un rasgo regional, tu PJ debe haber pasado al menos un año viviendo allí. A 1^{er} nivel, sólo puedes seleccionar un rasgo regional (normalmente el vinculado al lugar de nacimiento o de origen de tu personaje), independientemente del número de regiones que puedas querer anotar en el trasfondo de tu personaje.

Rasgos religiosos: los rasgos religiosos indican que tu personaje tiene una fe reconocida en un dios concreto. No tienes que ser miembro de una clase que pueda utilizar magia divina para elegir un rasgo religioso, pero para justificar el rasgo debes tener un dios como patrón, y poseer cierta cantidad de religión en tu trasfondo. A diferencia de otras categorías, los rasgos religiosos pueden perderse si abandonas dicha religión, tal y como se indica a continuación.

Restricciones a la selección de rasgos

Existen algunas reglas que rigen la selección de rasgos. Para empezar, tu DJ es quien controla cuántos rasgos adicionales puede tener inicialmente el PJ, y se presupone que por defecto son 2. Cuando seleccionas rasgos, no puedes elegir más de uno de la misma lista (los cuatro tipos de rasgos básicos cuentan como listas separadas a este efecto), y determinados tipos de rasgo pueden tener requisitos adicionales, tal y como se detalla en la sección anterior.

Recuerda además que los rasgos pretenden modelar los acontecimientos que dieron forma al desarrollo de tu personaje, ya sean anteriores a convertirse en aventurero o, en el caso de los obtenidos mediante la dote Rasgos adicionales, que hayan tenido lugar entre aventuras. Incluso si tu personaje se convierte en un ermitaño y abandona la sociedad, conserva su legado de haberse criado como un aristócrata si escogió el rasgo social pertinente. La excepción son los rasgos religiosos: debido a que requieren una fe continua en un dios concreto, tu personaje podría perder sus beneficios si cambia de religión. En este caso, consulta tus opciones con tu DJ. Simplemente podría indicar que tu personaje pierde ese rasgo, o podría permitirle elegir un nuevo rasgo religioso vinculado a su nuevo dios. Otra opción es que, si tu personaje abandona una religión, pierda el rasgo religioso asociado hasta que obtenga un nuevo nivel de experiencia, y sea en ese momento cuando pueda reemplazar el perdido por un rasgo básico de fe.

RASGOS BÁSICOS

Los rasgos básicos se dividen en cuatro categorías. Los rasgos de combate se centran en el aspecto marcial y físico del trasfondo de tu personaje; los rasgos de fe se centran en sus inclinaciones religiosas y filosóficas; los rasgos mágicos lo hacen en cualquier acontecimiento o entrenamiento mágico que hubiera tenido lugar en el pasado; y los rasgos sociales se centran en la clase social o en la educación de tu personaje.

Rasgos de combate

Estos rasgos están asociados al combate, la batalla, y la habilidad física. Proporcionan a los personajes bonificadores menores en batalla, y representan los conflictos y luchas físicas del trasfondo del personaje.

1 Acosado: de niño fuiste acosado a menudo, y ahora estás siempre preparado para defenderte con los puños cuando un enemigo se acerca. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque procedentes de ataques de oportunidad llevados a cabo con impactos sin arma. Ten en cuenta que este rasgo no concede la capacidad de llevar a cabo ataques de oportunidad con tus impactos sin arma: debes tener un nivel de monje, la dote Impacto sin arma mejorado, o algún otro poder similar para acceder al uso de este rasgo de personaje. Sin embargo, esto no te impide seleccionarlo, simplemente no puedes hacer uso de él hasta más adelante.

2 Aguijón evasivo: los enemigos más grandes lo tienen difícil para golpearte. Obtienes un bonificador +1 por esquiva a la CA contra los enemigos que, además de ser tus enemigos predilectos, también tienen al menos 2 categorías de tamaño más que tú.

3 Anatomista: has estudiado el funcionamiento de la anatomía, bien como estudiante en la universidad, o como aprendiz de enterrador o de nigromante. Sabes dónde apuntar tus golpes para afectar órganos vitales, y obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas llevadas a cabo para confirmar impactos críticos.

4 Arma sorpresa: eres experto luchando con objetos que tradicionalmente no se consideran armas. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de ataque con armas improvisadas.

5 Asesino: mataste por primera vez de muy joven y te gustaron la guerra o el asesinato. O bien te sientes especialmente orgulloso de un golpe bien dado, o encuentras un placer vil al clavar y retorcer la espada para maximizar el daño. Causas daño adicional igual al modificador de impacto crítico de tu arma cuando consigues un crítico. Este daño adicional se añade al total final, y no es multiplicado por el propio crítico. Este daño adicional es un bonificador por rasgo.

6 Asunto personal: hay un fuego en tu interior que no se puede extinguir. Obtienes un bonificador +1 por rasgo al daño contra enemigos a los que sólo amenazas tú.

7 Bravucón de la pólvora negra: eres especialmente afortunado cuando usas proezas. Una vez al día, cuando llevas a cabo una proeza que requiere una tirada de ataque y fallas dicha tirada, puedes volver a llevarla a cabo. Debes quedarte con el segundo resultado, incluso si es peor.

8 Cañón immaculado: tu habilidad con las armas de fuego acelera la reparación de dichas armas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Artesanía (alquimia) y Artesanía (armas), y sólo necesitas 30 minutos para eliminar el estado 'roto' de un arma de fuego.

9 Cazador de la fe: los poderes divinos te sonríen cada vez que hieres gravemente a un enemigo predilecto. Cuando confirmas un golpe crítico contra un enemigo predilecto, puedes prolongar en 1 asalto la duración de cualquier conjuro divino que te está afectando. Los beneficios de varios golpes críticos se apilan. Los conjuros divinos de duración instantánea no pueden prolongarse de esta manera.

10 Como nueva: las armas de fuego rotas no son un problema, sino un desafío. Tu primer intento de eliminar el estado 'roto' de tu primera arma de fuego y de mejorarla a un arma de gran calidad cuestan 150 po en lugar de 300 po. Además, cuando empuñas un arma de fuego que posee el estado 'roto' o se considera como tal, sufres tan solo un penalizador -1 a las tiradas de ataque llevadas a cabo con ella en lugar del -2 habitual.

11 Defensor dedicado: cuando un compañero cae, luchas con más ímpetu. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque y a las pruebas llevadas a cabo para superar la resistencia a conjuros mientras estás adyacente a un aliado, un compañero animal, un idolón, un familiar, o una montura, que está moribundo o incapacitado.

12 Descendiente marcado: tu propia gente es tu enemigo predilecto. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas para confirmar un crítico contra enemigos predilectos de tu propio subtipo, y a las pruebas de Supervivencia para rastrear a dichas criaturas.

13 Descomunal: cuando empuñas armas de fuego eres una amenaza realmente terrorífica. Si usas la habilidad Intimidar contra una criatura mientras empuñas un arma de fuego, se te considera de una categoría de tamaño mayor que tu tamaño real.

14 Desprecio temerario: no tienes miedo al peligro de las armas menores. Siempre que provocas un ataque de oportunidad al disparar un arma de fuego, obtienes un bonificador +1 por rasgo a la tirada de ataque que provocó dicho ataque de oportunidad.

15 Detonación sobrecogedora: ya sea por elegir el mejor momento o por la determinación de tu acción, el sonido del disparo de tu arma de fuego pone los nervios de punta a tus enemigos. Cuando disparas un arma de fuego, durante 1 asalto obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Intimidar contra los que oyen el disparo.

16 Discípulo de batalla: eres experto en asistir a tus aliados en el fragor de la batalla. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Curar llevadas a cabo para estabilizar a una criatura moribunda. Además, cuando tienes éxito en una acción de ayudar a otro en combate para conceder a un aliado un bonificador a su siguiente tirada de ataque, el bonificador que concedes se incrementa en 1.

17 Esgrimista: de joven entrenaste con espadas durante horas, o bien recibiendo lecciones en el refinado arte de la esgrima de manos de profesores contratados por tus padres, o bien siendo acogido por un esgrimista sin derechos que se habría decantado hacia una vida criminal. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a los ataques de oportunidad llevados a cabo con dagas, espadas, y armas de filo similares.

18 Evasor diestro: crecer en un vecindario duro o en un ambiente peligroso ha afinado tus sentidos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Reflejos.

19 Experto en armaduras: has llevado armadura desde que recuerdas, bien como parte de tu entrenamiento para convertirte en escudero de un caballero, o simplemente porque buscabas la manera de emular a un héroe. La armadura de tu infancia no concedía protección real, pero sí pesaba igual que una, y has crecido acostumbrado a moverte con relativa soltura enfundado en ella. Cuando vistes cualquier tipo de armadura, reduce en 1 su penalizador por armadura (mínimo 0).

20 Fortuna de la pólvora negra: pocas cosas temes cuando tienes una pistola en la mano. Mientras empuñas un arma de fuego, obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las salvaciones contra efectos emocionales, de maldición, y de miedo.

21 Frío y calculador: eres experto en timar a los enemigos preferidos de tu raza o a los que están relacionados con ella. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Engañar contra los enemigos preferidos que comparten uno de tus subtipos. También obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque llevadas a cabo contra dichos enemigos preferidos durante el asalto de sorpresa.

22 Guardián de la familia: te dedicas a defender a los miembros de tu familia. Cuando usas la acción de ayudar a otro para proporcionar a un miembro de tu familia un bonificador a la CA, incrementas dicho bonificador en 2. Este incremento es un bonificador por rasgo (y por tanto no se apila con otros incrementos concedidos por otros miembros de la familia que usan este rasgo). Este rasgo no tiene efecto cuando usas la acción de ayudar a otro para incrementar la siguiente tirada de ataque a un miembro de tu familia.

23 Imitación de la Naturaleza: tu conocimiento de la Naturaleza se involucra en tu estilo de combate, y dicho estilo te permite comprender los aspectos del mundo natural relacionados con él. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a

todas las pruebas de Saber (Naturaleza), y Saber (Naturaleza) siempre es una habilidad de clase para ti. Podrás llevar a cabo pruebas de Saber (Naturaleza) relacionadas con animales que se correspondan con tus dotes de estilo, aunque no estés entrenado en la habilidad.

24 Interrupción de la pólvora negra: tu confianza aumenta cuando frustras el lanzamiento de conjuros. Una vez al día, cuando interrumpes el lanzamiento de un conjuro mediante un ataque con un arma de fuego, puedes recuperar 1 punto de agallas.

25 Ira imborrable: cuando estás gravemente herido, te concentras más en el combate. Cada vez que se confirma un golpe crítico contra ti, obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque durante 1 asalto.

26 Luchador atento: eres difícil de engañar y aún más con una finta. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Averiguar intenciones, que se incrementa a +2 cuando se usa contra una finta en combate.

27 Luchador disipado: cuando te privan de magia, luchas con más ímpetu. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque y de daño con armas mientras estás en un área de antimagia como la creada por un *campo antimagia*. También obtienes este bonificador durante 1 asalto después de ser el objetivo o encontrarte en el área de un conjuro de *disipar magia*, independientemente de si tiene éxito o no en disipar tus conjuros y efectos mágicos.

28 Luchador sucio: no habrías sobrevivido a tu niñez sin la ayuda de un hermano, amigo o compañero con quien siempre podías contar para distraer a tus enemigos lo suficiente para causar un poco más de daño de lo normal. Dicho compañero puede ser otro PJ o un PNJ (quien incluso podría haber fallecido recientemente). Cuando golpeas a un enemigo al que estás flanqueando, causas 1 punto de daño adicional (que se añade a tu daño base, y se multiplica en un crítico). Este daño adicional es un bonificador por rasgo.

29 Mano oculta: tus armas ocultas golpean de forma rápida y certera. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Juegos de manos llevadas a cabo para ocultar armas ligeras, y un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque con un arma ligera durante el asalto de sorpresa.

30 Nunca dejar de disparar: incluso cuando la suerte está echada, sigues disparando. Si tus puntos de golpe caen a 0 o menos pero no estás muerto, puedes actuar como si estuvieras incapacitado en lugar de moribundo (como si tuvieras la dote Duro de pelar). Sin embargo, sólo puedes usar tus acciones para desenfundar, recargar, o disparar un arma de fuego. Si tienes la dote Duro de pelar, este rasgo también te permite sustituir tu puntuación de Constitución por tu puntuación de Sabiduría a efectos de determinar el total de pg negativos a los que mueres.

31 Por las buenas o por las malas: eres experto en subyugar a tus enemigos. Siempre que atacas a uno de tus enemigos predilectos con un arma que causa daño letal y eliges causar daño no letal, sólo sufres un penalizador -2 a la tirada de ataque en lugar del -4 habitual.

32 Practicante de las artes marciales: tu entrenamiento te ha formado en las artes marciales. Cuando obtienes una dote adicional de monje, en su lugar puedes elegir una dote de artes marciales para la que cumplas los prerequisites.

33 Reaccionador: fuiste acosado a menudo de niño, pero nunca reaccionaste de forma ofensiva. En cambio, te convertiste en un experto en anticiparte a los ataques

repentinos, y en reaccionar rápidamente al peligro. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de iniciativa.

34 Resistente: crecer en un barrio pobre o en el duro mundo salvaje te obligó a menudo a subsistir a base de comida y agua de origen dudoso. Como resultado te has fortalecido, y obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza.

35 Resolución del rechazado: algunos no están de acuerdo con tu elección de empuñar un arma de fuego, y su desdén sólo ha fortalecido tu resolución en batalla. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra efectos de compulsión y encantamiento. Además, una vez al día cuando tienes éxito en una salvación contra uno de estos efectos, recuperas 1 punto de agallas.

36 Sanguinario: tienes una vena depravada, y nada te satisface más que la sangre caliente corriendo por tus manos y tu espada. Siempre que llevas a cabo un ataque que reduce los puntos de golpe de un enemigo a 0 o menos, o siempre que confirmas un golpe crítico, tu ataque causa 1 pg de daño adicional, que se considera un bonificador por rasgo, y que también es multiplicado en un impacto crítico.

40 Táctico: sabes cómo obtener ventaja sobre los enemigos que no están preparados para tu ataque. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de iniciativa. Además, una vez al día cuando llevas a cabo un ataque de oportunidad, obtienes un bonificador +2 por rasgo a la tirada de ataque.

41 Temerario: tienes tendencia al comportamiento impulsivo, descuidando a menudo tu propia seguridad al moverte por el campo de batalla. Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Acrobacias, y Acrobacias siempre es una habilidad de clase para ti.

42 Truco de cazador: cuando observas y esperas antes de atacar, tu golpe es más certero. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque contra tus enemigos predilectos cuando las llevas a cabo como parte de una acción preparada.

43 Valeroso: tu niñez fue brutal, pero perseveraste principalmente a base de fuerza de voluntad, y creyendo que no importa lo duras que puedan ser las cosas, siempre que conserves el juicio como lo has hecho. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo.

Rasgos de fe

Estos rasgos se basan en la creencia del espíritu, la percepción y la religión, pero no están directamente vinculados a la devoción hacia un dios específico. No necesitas un dios al que adorar para obtener un rasgo de fe, ya que estos rasgos pueden representar la confianza en ti mismo o en tu filosofía, igual que pueden representar la dedicación a tu dios.

1 Atacante fervoroso: tu fervor es un peligro para los de fes 'menores'. Mientras tienes activo el veredicto de destrucción, obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de daño cuando atacas a un enemigo que puede lanzar conjuros divinos y que adora a un dios diferente al tuyo.

2 Atado a un juramento: has hecho un juramento solemne, y te dedicas a él con tozuda determinación. Una vez al día, puedes repetir una tirada de salvación contra un efecto de compulsión o encantamiento. Debes quedarte con el segundo resultado, incluso si es peor.

3 Bendito: algún agente divino te protege y atiende tu llamada. Una vez al día como acción rápida, obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación durante 1 asalto.

4 Conducto sagrado: tu nacimiento fue particularmente doloroso y difícil para tu madre, quien necesitó magia divina poderosa para asegurar que sobrevivías (tu madre pudo haberlo hecho o no). En cualquier caso, dicha magia te impregnó desde muy temprana edad, y ahora canalizas energía divina con mayor facilidad que la mayoría. Siempre que canalizas energía, obtienes un bonificador +1 por rasgo a la CD de la salvación.

5 Cuidador: como hijo de un herbolario o como asistente en la enfermería de un templo, a menudo tuviste que ayudar a atender a enfermos y heridos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Curar, y Curar siempre es una habilidad de clase para ti.

6 Defensor despectivo: eres resistente a la magia de otras fes. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las salvaciones de Voluntad que intentas contra conjuros divinos. Este bonificador no se aplica a los conjuros divinos lanzados por alguien que adora al mismo dios que tú.

7 Desafío intrépido: tras superar tu miedo, te conviertes en una maldición para tus enemigos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra efectos de miedo. Además, si tienes éxito en una salvación contra dicho efecto, obtienes durante 1 asalto un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de ataque llevadas a cabo contra tus enemigos predilectos.

8 Devoto del verde: tu fe en el mundo natural o en uno de los dioses de la Naturaleza te facilita adquirir conceptos relacionados con ello. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (geografía) y Saber (Naturaleza), y una de estas habilidades (a tu elección) es siempre una habilidad de clase para ti.

9 Discípulo centrado: cuando la voluntad del más débil flaquea, tú mantienes la mente en calma. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos de compulsión y encantamiento.

10 Erudito de los Planos: siempre has tenido un sentido innato del funcionamiento de los Planos y sus habitantes. Puedes usar tu modificador por Carisma en lugar de tu modificador por Inteligencia cuando llevas a cabo pruebas de Saber (los Planos).

11 Estudiante del Gran Más Allá: tu gran curiosidad siendo niño no se centraba en las noticias de actualidad o en lo mundano: siempre te has sentido fuera de lugar, como si hubieses nacido en la época equivocada. Eres seducido con facilidad por las discusiones filosóficas sobre el Gran Más Allá, y sobre los acontecimientos históricos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (historia) y Saber (los Planos), y una de estas habilidades (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

12 Faro de la fe: esgrimes el poder de tu fe con energía y claridad. Una vez al día como acción gratuita, puedes tratar tu nivel de lanzador como si fuese 2 niveles superior al usar uno de los poderes concedidos de tu dominio o tu inquisición, o cuando lanzas uno de tus conjuros de dominio.

13 Favorecido por el destino: el destino te protege. Siempre que estás bajo los efectos de un bonificador por suerte de cualquier tipo, dicho bonificador se incrementa en 1.

14 Fe inquebrantable: creciste en una región donde tu fe no era popular, pero nunca la abandonaste. Tu constante lucha por mantener tu propia fe fortaleció tu determinación, y en consecuencia obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Voluntad.

15 Hijo del templo: has trabajado durante mucho tiempo en un templo de una ciudad, y no sólo adquiriste muchas de las costumbres de la nobleza, sino que pasaste mucho tiempo en sus bibliotecas estudiando tu fe. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (nobleza) y Saber (religión), y una de estas habilidades (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

16 Historial de herejía: te educaste bajo unos criterios heréticos que te han dificultado aceptar la mayoría de las creencias religiosas, y que a menudo han hecho que tú o los que tú quieres hayáis sido tratados como parias. Como consecuencia, has dado la espalda a las doctrinas religiosas, y mientras no poseas ningún nivel en una clase que conceda la capacidad de lanzar conjuros divinos, obtendrás un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación que llesves a cabo contra conjuros divinos.

17 Hombre de principios: te atienes a un estricto código de comportamiento que guía todas tus decisiones y acciones. Sufres un penalizador -2 a las pruebas de Engañar y obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos emocionales, de compulsión y de encantamiento.

18 Inquisidor con estudios: tu entrenamiento adicional te ayuda a identificar las artimañas de los enemigos de tu fe. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las pruebas de Saber (los Planos) y Saber (religión) llevadas a cabo para identificar las aptitudes y debilidades de las criaturas.

19 Inspirado: una fuerza positiva, una filosofía, o una presencia divina te llena de esperanza, y es una fuente de inspiración. Una vez al día como acción gratuita, tira dos veces el dado y quédate con el mejor de los resultados en una prueba de habilidad o de característica.

20 Manuscrito marcial: llevas o has memorizado un texto sagrado de tu escuela, templo, o monasterio, y su sabiduría te concede tal comprensión que hace que tus ataques sean devastadores. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas para confirmar los críticos cuando usas un impacto sin arma o un arma de monje.

21 Marca de nacimiento: naciste con una extraña marca de nacimiento, que se parece mucho al símbolo sagrado del dios al que elegiste adorar en tu vida posterior. Esta marca puede servirte como foco divino para el lanzamiento de conjuros y, como manifestación física de tu fe, incrementa tu devoción a tu dios. Como consecuencia, obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra efectos de compulsión y encantamiento.

22 Presagio: eres el presagio de algún acontecimiento futuro. Sea éste un augurio bueno o malo, de ti emana una presencia ominosa. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, e Intimidar siempre es una habilidad de clase para ti. Una vez al día, puedes intentar desmoralizar a un oponente como acción rápida.

23 Profetizado: tu llegada fue pronosticada en una profecía, y los familiarizados con tu leyenda te muestran respeto y miedo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia e Intimidar cuando interactúas con cualquiera familiarizado contigo o con tu reputación.

24 Reencarnado: viviste una vida anterior como otra persona (o cosa). Para ti, la vida y la muerte son un ciclo, y no tienes miedo a morir. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos de miedo y de muerte.

25 Sentido espiritual: estás en sintonía con el mundo espiritual y es difícil sorprenderte. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Percepción para evitar ser sorprendido, y para detectar criaturas invisibles o incorpóreas.

26 Soltura con la fe: tu mentor, la persona que te introdujo en la fe a edad temprana, tomó medidas para asegurarse de que comprendías que lo que alimenta tu magia divina no es diferente a lo que alimenta la de otras religiones. Esta filosofía te facilita la interacción con otros que puede que no compartan tus puntos de vista. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia, y Diplomacia siempre es una habilidad de clase para ti.

27 Sudario del peregrino: tus andanzas a menudo pasan desapercibidas. Los intentos de usar la habilidad de Diplomacia para reunir información sobre ti sufren un penalizador -1, y obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra efectos enajenadores y de escudriñamiento que permiten una salvación.

28 Toda una vida de lealtad: tu eidolón y tú compartís un vínculo que parece abarcar varias vidas. Tu eidolón trata su puntuación de Constitución como si fuera 2 puntos superior a efectos de determinar cuándo sus puntos de golpe negativos le devuelven a su plano de origen. Además, tu eidolón obtiene un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Voluntad contra conjuros y efectos de encantamiento.

29 Toque sagrado: de niño estuviste expuesto a una poderosa fuente de energía positiva, quizá habiendo nacido bajo el signo cósmico adecuado, o puede que debido a que uno de tus padres fuera un sanador de talento. Como acción estándar, puedes estabilizar automáticamente a una criatura moribunda sólo con tocarla.

30 Vengador infatigable: persigues sin descanso a tus enemigos. Cuando vas en persecución de uno de tus enemigos predilectos, la CD de la prueba de Constitución para evitar sufrir daño letal durante una marcha forzada es 10 +1 por cada hora adicional, en lugar de 10 +2 por cada hora adicional.

Rasgos mágicos

Estos rasgos están asociados a la magia, y se centran en el lanzamiento de conjuros y en la manipulación de la magia. No necesitas ser un lanzador de conjuros para elegir un rasgo mágico (aunque algunos no son tan útiles para los que no lo hacen). Los rasgos mágicos pueden representar la exposición temprana de un personaje a efectos mágicos, o a estudios sobre magia en la infancia.

1 Activador pragmático: mientras algunos intentan comprender testarudamente cómo usar los objetos mágicos, tu enfoque es más pragmático. Puedes usar tu modificador por Inteligencia en lugar del de Carisma al llevar a cabo pruebas de Usar objeto mágico.

2 Alquímico experto: eres experto en la creación de objetos alquímicos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las pruebas de Artesanía (alquimia) llevadas a cabo para crear objetos alquímicos. Además, cuando fallas una prueba de Artesanía (alquimia) por 5 o más pero no has

obtenido un 1 natural, no desperdicias ninguna materia prima, ni tienes que volver a pagar su coste.

3 Aprendiz reticente: tu entrenamiento a temprana edad te ha proporcionado nociones de lo arcano. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (arcano), y se te considera entrenado en dicha habilidad incluso si no posees rangos en la misma.

4 Brebaje meticuloso: tu meticuloso cuidado hacen que tus bombas y tus extractos sean más poderosos. Una vez al día, puedes o bien añadir un bonificador +2 por rasgo a la CD de la salvación de una bomba que lanzas, o bien prolongar en 2 asaltos la duración de un extracto que te bebes. Los extractos de duración instantánea no se ven afectados por este rasgo.

5 Buscador de lo sobrenatural: posees una insaciable sed de conocimiento sobre el mundo y deseas obtenerlo de primera mano. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Saber (dungeons) y Saber (historia), y puedes considerar que tu nivel de lanzador es 1 nivel superior en todos los conjuros de conjuración de la subescuela de teletransporte.

6 Cambio persistente: has descubierto el secreto de las transmutaciones estables. Cualquier conjuro de transmutación que lanzas sobre ti mismo ve incrementada su duración en 2 asaltos. Los conjuros de transmutación de duración instantánea no resultan afectados por este rasgo.

7 Conocimiento cruzado: una vez al día, puedes tratar un extracto que te bebas como si tu nivel de lanzador fuera 1 nivel superior, siempre y cuando el extracto aparezca en la lista de conjuros de mago, y en la lista de fórmulas de alquimista.

8 Constructor mágico: tu entrenamiento mágico a temprana edad implicó el estudio de las propiedades y la creación de objetos mágicos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Tasación, y un bonificador +1 a cualquier prueba de Artesanía que intentas al crear objetos mágicos.

9 Educación clásica: tu aprendizaje o tu educación temprana estuvieron centrados sobre todo en la aplicación directa de la magia. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Conocimiento de conjuros, y Conocimiento de conjuros siempre es una habilidad de clase para ti.

10 Educación cruzada: tu conocimiento superficial en varias materias te ha concedido una mayor comprensión sobre la forma apropiada de lanzar determinados conjuros. Una vez al día, puedes lanzar un conjuro que tengas preparado y que aparezca tanto en la lista de conjuros de mago como en la de magus, como si tu nivel de lanzador fuera 1 nivel superior.

11 Erudito autodidacta: has tenido que ser autodidacta a la hora de documentarte. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Lingüística llevadas a cabo para descifrar idiomas desconocidos, y Lingüística siempre se considera una habilidad de clase para ti. Además, obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Conocimiento de conjuros llevadas a cabo para descifrar la escritura de un pergamino.

12 Escéptico: al madurar, siempre estuviste cerca de efectos mágicos hasta el punto de darte cuenta de que gran parte no eran más que humo y espejos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra ilusiones.

13 Estirpe mágica: uno de tus progenitores fue un lanzador de conjuros de talento, que no sólo usó a menudo la metamagia sino que desarrolló muchos objetos mágicos, y quizá incluso uno o dos conjuros nuevos, y tú has heredado parte de su grandeza. Escoge un conjuro al elegir este rasgo. Cuando aplicas dotes metamágicas a dicho conjuro (o conjuros), tratas su nivel real como 1 menos a la hora de determinar el nivel ajustado final del conjuro.

14 Experto con talento: tu interés por la magia surgió a raíz de presenciar el lanzamiento de un conjuro de una forma bastante dramática, quizá uno que te afectó física o espiritualmente. Esta temprana exposición a la magia te facilitó trabajar con magia similar por tu cuenta. Elige un conjuro cuando elijas este rasgo: a partir de este momento, siempre que lances el conjuro sus efectos se manifestarán con un nivel de lanzador +1.

15 Fin superior: estás convencido de que vives para alcanzar un fin superior. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación para resistir los efectos de muerte, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Constitución llevadas a cabo para estabilizarte estando moribundo.

16 Ileso: eres increíblemente resistente a los ataques de energía debido a tu educación, o a la experimentación mágica. Cada tipo de resistencia a la energía que posees (si posees alguno) se incrementa en 2 puntos.

17 Inadvertido pero no anulado: sin siquiera un simple gesto, puedes desencadenar un conjuro de linaje. Una vez al día, puedes lanzar un conjuro de linaje como si tuvieras la dote Conjurar sin moverse. Usar este rasgo no modifica el nivel del conjuro.

18 Intuición alquímica: a menudo te sobrevienen epifanías sobre procesos y sustancias alquímicas. Una vez al día como acción gratuita, puedes obtener un bonificador por rasgo igual a tu modificador por Carisma (mínimo 0) a una prueba de Artesanía (alquimia) que llevas a cabo. Puedes aplicar este bonificador después de llevar a cabo la tirada, convirtiendo probablemente un fallo en un éxito.

19 Intuición de paria: eres capaz de detectar las motivaciones de los demás y usar este sentido para reforzar tu magia contra la disipación. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, y Averiguar intenciones siempre es una habilidad de clase para ti. Además, tu nivel de lanzador se considera 1 nivel superior a efectos de cualquier intento de disipar tu magia.

20 Lanzador resistente: tu gran fuerza de voluntad hace que tu magia sea más difícil de disipar. Se considera que tu nivel de lanzador es 1 nivel superior siempre que alguien intenta disipar uno de tus conjuros.

21 Lanzador sabio: una vez al día cuando lanzas un conjuro de adivinación, puedes lanzarlo como si tu nivel de lanzador en la clase apropiada fuera 1 nivel superior. También obtienes un bonificador +1 por rasgo a cualquier prueba de Saber asociada con tu linaje de hechicero, si lo tienes.

22 Lanzamiento encubierto: has aprendido el secreto de lanzar algunos conjuros sin componentes materiales menores. Escoge una escuela de magia; puedes lanzar conjuros de dicha escuela como si tuvieras la dote Abstención de materiales.

23 Magia con filo: tienes un talento innato para usar armas mágicas y armas capaces de convertirse en mágicas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Artesanía llevadas a cabo para crear armas mágicas o de gran calidad. Además, cuando usas tu aptitud de clase reserva arcana para conceder a un arma un bonificador por mejora, dicho bonificador dura 2 minutos en lugar de 1.

24 Magia maleable: una vez al día como acción rápida, puedes perder un único conjuro de magus de nivel 1, nivel 2, o nivel 3 para recuperar 1 punto de reserva arcana. No puedes superar el máximo de puntos de tu reserva arcana usando este rasgo.

25 Mago ambulante: durante un tiempo fuiste aprendiz de un artesano que construía a menudo objetos mágicos, que te enseñó muchos métodos útiles, y técnicas para reducir costes. Siempre que construyes un objeto mágico, reduces el coste de po requerido en un 5%.

26 Memoria de los antepasados: tu primer poder de linaje es particularmente poderoso. Se considera que tu nivel de hechicero es 1 nivel superior cuando determinas los efectos de tu poder de linaje de 1^{er} nivel.

27 Mente centrada: tu niñez estuvo, o bien dominada por lecciones de algún tipo (ya sea musical, académico, u otro), o bien por una vida familiar horrible, que fomentaba tu capacidad para bloquear las distracciones y centrarte en la tarea inmediata que tenías delante. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Concentración.

28 Mutágeno duradero: debido a tu entrenamiento especial, tu química corporal única, o el descubrimiento de un secreto alquímico, tus mutágenos duran más. Los bonificadores y penalizadores concedidos por tus mutágenos duran 1 minuto adicional por nivel de alquimista.

29 Mutágeno inestable: descubriste o te contaron un secreto para crear mutágenos más inestables, pero también más potentes. Una vez al día, puedes crear un mutágeno inestable, que es igual a uno normal en casi todo, excepto en que además obtiene un único beneficio o inconveniente debido a su inestabilidad. Tira 1d6 para determinar el resultado de dicha inestabilidad.

d6	Resultado
1	El mutágeno inestable dura 5 minutos por nivel de alquimista.
2	El mutágeno inestable dura 20 minutos por nivel de alquimista.
3	El mutágeno inestable no concede bonificador por armadura natural.
4	El bonificador por armadura natural concedido por el mutágeno se incrementa en 2.
5	El penalizador que el mutágeno aplica a la puntuación de la característica mental correspondiente se incrementa en 2.
6	El mutágeno inestable no aplica ningún penalizador a la puntuación de la característica mental correspondiente.

30 Oleada vinculada: una vez al día, puedes llevar a cabo una prueba de característica o de habilidad basada en la Fuerza o en la Constitución usando la puntuación de característica de tu eidolón en lugar de la tuya. Tu eidolón debe ser convocado y estar a 30 pies (9 m) o menos de ti para usar este rasgo.

31 Peligrosamente curioso: siempre te ha intrigado la magia, posiblemente debido a que fuiste hijo de un mago o sacerdote. A menudo te colabas en el laboratorio o en la capilla de tu padre para jugar con sus componentes de conjuros y artilugios mágicos, y como consecuencia solías causarle pequeños daños y quebraderos de cabeza. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Usar objeto mágico, y Usar objeto mágico siempre es una habilidad de clase para ti.

32 Poción de perfeccionista: sabes que las fórmulas de las pociones deben seguirse al pie de la letra. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las pruebas de Artesanía (alquimia), y a las pruebas de Conocimiento de conjuros llevadas a cabo para elaborar pociones.

34 Poderío vaticinado: puedes canalizar poder adicional en uno de tus conjuros de linaje. Una vez al día como acción gratuita, obtienes un bonificador +1 por rasgo a la CD de la tirada de salvación de uno de tus conjuros adicionales de linaje.

35 Poseído: de alguna manera fuiste poseído, o lo estás ahora, por otro ser que te concede acceso ocasional a su conocimiento. Una vez al día, puedes intentar una prueba de Saber a tu elección, incluso si no estás entrenado en dicha habilidad y normalmente no es posible usarla sin entrenamiento. Si normalmente puedes usar dicha habilidad sin entrenamiento, obtienes un bonificador +2 por rasgo a la prueba.

35 Presencia hermanada: tu eidolón, y tu conexión con él, inquieta a los demás con facilidad. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, e Intimidar siempre se considera de clase para ti. Además, si tu eidolón es convocado a 30 pies (9 m) o menos de ti, y su tamaño es superior al tuyo, utilizas su modificador por tamaño a cualquier prueba de Intimidar que realices.

36 Prodigio matemático: las matemáticas siempre te han resultado fáciles, y siempre has sido capaz de 'ver las matemáticas' en el mundo físico y mágico. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (arcano) y Saber (ingeniería), y una de estas habilidades (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

37 Protegido a medias: eres experto en disfrazar tus verdaderos talentos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar y a las pruebas de Usar objeto mágico llevadas a cabo para emular un rasgo de clase.

38 Quemadura concentrada: conoces el secreto de crear dañinas bombas de fuego. Cualquier bomba que causa daño por fuego causa 1 pg adicional de daño por fuego en un impacto directo, por cada 2d6 pg de daño por fuego que causa de forma normal (mínimo 1 pg). Este daño adicional no se aplica al daño por salpicadura de la bomba.

39 Resolución desesperada: eres experto en lanzar conjuros incluso en las situaciones más precarias. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de concentración. Este bonificador por rasgo se incrementa hasta +4 cuando estás apresado, sujeto, expuesto a un clima violento, o enmarañado.

40 Revitalización arcana: tu habilidad marcial puede alimentar tu poder arcano. Una vez al día, cuando confirmas un golpe crítico con un ataque con armas, recuperas 1 punto de reserva arcana. No puedes superar el máximo de puntos de tu reserva arcana.

41 Talento mágico: bien por talento innato, por el capricho de los dioses, o por el estudio obsesivo de tomos extraños, has dominado el uso de un truco. Escoge un conjuro de nivel 0. Puedes lanzar dicho conjuro una vez al día como aptitud sortílega, y lo haces al nivel de lanzador más alto obtenido; si no tienes nivel de lanzador, funciona a NL 1. La CD de la salvación de la aptitud sortílega se basa en el Carisma.

42 Temple arcano: reaccionas rápido y posees una gran concentración. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de concentración y de iniciativa.

43 Tocado por el agua: compartes afinidad con el agua elemental. Obtienes RD 1/- contra las criaturas y los ataques del tipo acuático.

44 Tocado por el aire: compartes afinidad con el aire elemental. Obtienes RD 1/- contra las criaturas y los ataques del tipo aire.

45 Tocado por la tierra: compartes afinidad con la tierra elemental. Obtienes RD 1/- contra las criaturas y los ataques del tipo tierra.

46 Tocado por la tormenta: compartes afinidad con el relámpago elemental. Obtienes RD 1/- contra las criaturas y los ataques del tipo electricidad.

47 Tocado por las llamas: compartes afinidad con el fuego elemental. Obtienes RD 1/- contra las criaturas y los ataques del tipo fuego.

48 Trato meticuloso: tratas a los demás con inteligencia serena y calculadora. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Curar, y puedes usar tu modificador por Inteligencia en lugar de por Sabiduría al llevar a cabo pruebas de Curar.

49 Truco mágico: fuiste criado total o parcialmente por una criatura mágica, bien tras encontrarte abandonado en el bosque, o bien debido a que tus padres te dejaban a menudo al cuidado de un subordinado mágico. Esta constante exposición a la magia ha hecho que sus misterios te resulten sencillos de entender, incluso cuando te dedicas a otras tareas. Escoge una clase de personaje al obtener este rasgo: tu nivel de lanzador en dicha clase obtiene un bonificador +2 por rasgo, siempre y cuando el mismo no eleve tu nivel de lanzador por encima de tus DG actuales.

50 Unión de parentesco: tu vínculo con un hermano que esté cerca de tí es casi místico. Escoge a un solo hermano con el que compartir este vínculo. Una vez al día, si fallas una tirada de salvación estando a 30 pies (9 m) o menos de tu hermano, puedes repetir la tirada utilizando el modificador de la tirada de salvación de tu hermano. Si sois gemelos o habéis nacido en el mismo parto, obtienes un bonificador +2 por rasgo a la nueva tirada. Tu hermano debe concederte voluntariamente esta nueva tirada. Si fallas la salvación, ambos quedáis atontados durante 1 asalto.

51 Velocidad desesperada: tu eidolón destaca en un tipo de movimiento que tú no posees, y obtiene un bonificador por mejora igual a 5 pies (1,5 m) a un tipo de movimiento que posee y tú no, como trepar o nadar. Si tu eidolón no posee aún dicho tipo de movimiento, puedes aplicar más tarde este bonificador por rasgo si obtiene una evolución que le conceda dicho movimiento. Una vez se aplica este bonificador a un modo de movimiento, no se puede cambiar a otro diferente.

52 Vínculo superior: el vínculo con tu eidolón es más fuerte que el de la mayoría. El total de pg máximos y actuales de tu eidolón no se reduce en un 50% hasta que no estéis separados por 110 pies (33 m) o más, ni en 75% hasta que no os separan 1.100 pies (330 m) o más. Los demás aspectos de tu rasgo de clase vínculo vital no resultan afectados.

Rasgos sociales

Los rasgos sociales son una categoría un poco general: reflejan la educación social de tu personaje, su trasfondo en la alta sociedad o la carencia de él, y su historia con padres, hermanos, amigos, competidores, y enemigos.

1 Abusón: creciste en un ambiente donde los sumisos eran ignorados, y a menudo tuviste que recurrir a amenazas o violencia para ser escuchado. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, e Intimidar siempre es una habilidad de clase para ti.

2 Acróbata: habiendo entrenado desde muy joven, eres capaz de llevar a cabo proezas asombrosas y audaces. Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Acrobacias, y sólo sufres un penalizador -2 en lugar del -5 habitual al usar la habilidad de Trepar con movimiento acelerado.

3 Adoptado: fuiste adoptado y creciste con alguien que no es de tu raza, y en una sociedad que no es la tuya. Como consecuencia, adquiriste rasgos raciales de tus padres y sociedad adoptivos, y puedes seleccionar inmediatamente un rasgo racial de la raza de tus padres adoptivos.

4 Afligido por la pobreza: tu niñez fue dura, y tus padres tuvieron que contar cada pieza de cobre. El hambre fue tu constante compañera, y a menudo has tenido que vivir de la tierra, o dormir en el bosque. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Supervivencia, y Supervivencia siempre es una habilidad de clase para ti.

5 Agente de la verdad: eres experto en extraer información. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Diplomacia llevadas a cabo para reunir información y a todas las pruebas de Saber (local). Saber (local) siempre es una habilidad de clase para ti.

6 Ambicioso: irradian confianza (a veces demasiada) en presencia de los que son más poderosos que tú. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a las pruebas de Diplomacia llevadas a cabo para influir en las criaturas con al menos 5 DG más que tú.

7 Amigos en todas las ciudades: no tienes problemas en hacer amigos en cualquier lugar al que vas, y que estos te den información. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Diplomacia y Saber (local). Una de estas habilidades (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

8 Artesano: pasaste tiempo trabajando para un artesano, o tus padres fueron artesanos especialmente habilidosos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a una única habilidad de Artesanía (a tu elección).

9 Bastardo: naciste fuera del matrimonio. Siempre has estado fuera de lugar en la sociedad, incluso en tu propia familia, y esta situación ha agudizado tus sentidos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, y Averiguar intenciones siempre es una habilidad de clase para ti.

10 Buscador: siempre estás buscando recompensas y peligros. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Percepción, y Percepción siempre es una habilidad de clase para ti.

11 Civilizado: eres experto en las leyes, las costumbres, y la política local. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (local) y Saber (nobleza), y Saber (local) siempre es una habilidad de clase para ti.

12 Comerciante: has llevado una vida de comerciante, comprando y vendiendo mercancías. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a cualquier prueba de Averiguar intenciones y de Tasación que intentas mientras regateas por el precio de la mercancía. Tasación siempre es una habilidad de clase para ti.

13 Conocer al enemigo: conoces bien a tus enemigos más acérrimos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de la habilidad de Saber correspondiente a tu

primera elección de enemigo predilecto, y dicho Saber siempre es una habilidad de clase para ti.

14 Cosechador: fuiste entrenado en extraer todas las partes de un animal con cuidado y precisión. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Profesión (cazador de pieles) y Profesión (curtidor), y puedes llevar a cabo estas pruebas como si estuvieses entrenado en ellas, incluso aunque no poseas rangos. Además, no corres el riesgo de envenenarte a ti mismo cuando manipulas o aplicas veneno extraído de una criatura venenosa.

15 Delincuente: de pequeño te pasaste la vida robando y desvalijando para sobrevivir. Selecciona una de las siguientes habilidades: Intimidar, Inutilizar mecanismo, o Juego de manos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a dicha habilidad, y ésta siempre es una habilidad de clase para ti.

16 Digno de confianza: a la gente le resulta fácil depositar su fe en ti. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar llevadas a cabo para embaucar a alguien. Además obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia, y Diplomacia siempre es una habilidad de clase para ti.

17 Diplomático destinado: tu relación con tu eidolón te concede cierta autoridad sobre los ajenos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Diplomacia con los ajenos, y Diplomacia siempre es una habilidad de clase para ti.

18 Discípulo enmascarado: entrenado en el espionaje, eres experto en transmitir mensajes y en centrarte en tus asuntos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar llevadas a cabo para transmitir mensajes secretos, y un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación contra efectos de compulsión y encantamiento.

19 Discípulo sencillo: elegiste una habilidad en una artesanía o una profesión durante el tiempo que estuviste en un monasterio. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de una habilidad de Artesanía o Profesión a tu elección.

20 Dotado: eres un músico, un actor, o un narrador virtuoso. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de una única habilidad de Interpretar (a tu elección), y todas las habilidades de Interpretar siempre son habilidades de clase para ti.

21 Embargado por la pena: no eres ajeno a la pérdida y las emociones intensas. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra los conjuros y los efectos emocionales.

22 Embaucador: de niño tuviste el don de meterte en líos, y a consecuencia de ello desarrollaste muy pronto un pico de oro. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar, y Engañar siempre es una habilidad de clase para ti.

23 Emisario aclimatado: tus viajes por las tierras salvajes te permitieron comprender mejor la forma de sobrevivir a sus peligros y de comunicarte con sus habitantes. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Lingüística y Supervivencia, y Lingüística siempre es una habilidad de clase para ti.

24 Encantador: bendecido con una buena apariencia, has acabado confiando en el hecho de que los demás te encuentran atractivo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo cuando utilizas Diplomacia o Engañar contra un personaje al que atraes (o podrías atraer) sexualmente, y un bonificador +1 por rasgo a la CD de la salvación de cualquier conjuro dependiente del idioma que lanzas a dichos personajes o criaturas.

25 Filólogo involuntario: puedes hablar con los ajenos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Lingüística, y comienzas sabiendo uno de los siguientes idiomas (además de los concedidos por tu raza y tu modificador por Inteligencia): abisal, acuano, celestial, ígnaro, infernal, proteano, o térraro.

26 Mundano: has adquirido mucha experiencia en la vida, mucho más que otros de tu edad, raza, o cultura. Una vez al día cuando intentas una prueba con una habilidad en la que no estás entrenado, puedes tirar dos veces y quedarte con el mejor resultado.

27 Huérfano: creciste separado de tus padres naturales, y has aprendido a cuidar de ti mismo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Supervivencia, y Supervivencia siempre es una habilidad de clase para ti.

28 Impredecible: a los demás tus acciones suelen parecerles aleatorias y caóticas, pero hay una lógica detrás de tu locura. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Engañar, y Engañar siempre es una habilidad de clase para ti.

29 Influencia: tu posición en la sociedad te otorga una visión especial de los demás, y una consideración especial, o un respeto profundo y absoluto por parte de los demás. Selecciona una de las siguientes habilidades: Averiguar intenciones, Diplomacia, o Intimidar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a dicha habilidad, y siempre es una habilidad de clase para ti.

30 Intelecto hiriente: tu mente astuta y tu ingenio afilado hieren el ego de los demás. Intimidar siempre es una habilidad de clase para ti, y puedes usar tu modificador por Inteligencia en lugar del de por Carisma al llevar a cabo pruebas de Intimidar.

31 Líder nato: siempre te has visto en situaciones en las que los demás te ven como líder, y puedes recordar claramente un acontecimiento de tu niñez en que lideraste a otros niños hasta lograr un objetivo que individualmente no hubierais conseguido. Todos los allegados, seguidores, o criaturas convocadas bajo tu liderazgo obtienen un bonificador +1 por moral a las salvaciones de Voluntad para evitar los efectos enajenadores. Si alguna vez eliges la dote Liderazgo, obtienes un bonificador +1 por rasgo a tu puntuación de Liderazgo.

32 Lógica inagotable: tu mente curiosa resuelve incluso el más complejo de los problemas. Una vez al día cuando llevas a cabo una prueba de característica o de una habilidad basada en la Inteligencia, puedes tirar dos veces y quedarte con el mejor resultado.

33 Mentado: un tutor o un mentor privado te guiaron en tu aprendizaje en tu arte, profesión, o negocio y, gracias a tu educación, te has convertido en alguien capaz de enseñar y guiar a otros. Escoge una única habilidad de Artesanía, Interpretar, o Profesión; obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas con dicha habilidad. Además, obtienes un bonificador +1 por rasgo cuando ayudas a la prueba de otra persona en cualquier habilidad.

34 Mercenario: todo tiene un precio, y tú eres un negociador hasta la médula. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, e Intimidar llevadas a cabo mientras negocias un pago por una tarea o por un servicio que has proporcionado.

35 Niño de la calle: creciste en las calles de una gran ciudad, y en consecuencia has desarrollado gran habilidad para vaciar bolsillos y esconder pequeños objetos entre tus ropas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas

de Juego de manos, y Juego de manos siempre es una habilidad de clase para ti.

36 Padres ricos: naciste en una familia rica, quizá incluso de la nobleza, y aunque de todas formas has optado por una vida de aventuras, disfrutas de un beneficio en tus fondos iniciales: tu dinero inicial se incrementa hasta las 900 po.

37 Parlador: creciste entre ladrones y sinvergüenzas, y como consecuencia hoy en día su inusual jerga y sus giros en las frases no te desconciertan en lo más mínimo. Cualquiera que intenta utilizar Engañar para enviarte un mensaje secreto obtiene un bonificador +5 por rasgo a la tirada. Cuando intentas interceptar un mensaje secreto mediante Averiguar intenciones, obtienes un bonificador +5 por rasgo al intento.

38 Sabio en estilos: te apasionan la historia y las noticias referentes a las disciplinas monásticas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (historia) o Saber (local), la que tú elijas, y ésta siempre es una habilidad de clase para ti.

39 Salvaje: naciste y creciste en las tierras salvajes lejos de la civilización, y aprendiste a sobrevivir a la intemperie entre humanoides y bestias brutales. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (Naturaleza) y a las pruebas de Supervivencia para desenvolverte en la vida salvaje. Saber (Naturaleza) siempre es una habilidad de clase para ti.

40 Suspicao: descubriste de muy pequeño que alguien en quien confiabas, quizá un hermano mayor o uno de tus padres, te mintió (y a menudo), sobre algo que habías dado por sentado, haciendo ahora que siempre te cuestiones las afirmaciones de los demás. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, y Averiguar intenciones siempre es una habilidad de clase para ti.

41 Vástago imponente: la reputación de tu linaje te otorga cierto respeto temeroso. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar. Si tu linaje está unido a un tipo de criatura concreto, tu bonificador por rasgo se incrementa a +2 cuando interactúas con criaturas de dicho tipo.

42 Venganza antinatural: obtienes un bonificador +2 por rasgo a todas las pruebas de Intimidar contra criaturas de tipo animal, hada, o planta, e Intimidar siempre es una habilidad de clase para ti.

43 Vida de trabajo duro: has tenido una vida físicamente agotadora, trabajando durante largas horas para un señor, o manteniendo un negocio. El duro trabajo físico ha endurecido tu cuerpo y tu mente. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza.

44 Vínculo con la bestia: compartes un estrecho vínculo con los animales. Obtienes un bonificador +1 a las pruebas de Montar y Trato con animales. Una de estas habilidades (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

45 Vulgar: lo único extraordinario de tu aspecto es tu vulgaridad. Vas por la vida sin pretensiones, y mucha gente que ve tu cara la olvida pronto. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a las pruebas de Sigilo siempre que intentas esconderte entre la multitud.

RASGOS DE CAMPAÑA

Los rasgos de campaña están diseñados específicamente para ajustar tu personaje a la trama de una campaña, y a menudo te proporcionan una razón intrínseca para comenzar la primera aventura. Por este motivo, los DJ suelen crear sus propios rasgos de campaña para sus PJs. Si tu DJ utiliza los rasgos de campaña, uno de tus rasgos iniciales debe ser uno de ellos, y el otro puedes elegirlo de entre los demás tipos de rasgo.

A continuación se presenta una lista de ejemplo de rasgos de campaña, creada para la campaña 'Sombras bajo Punta Arena' que James Jacobs dirigió en las oficinas de Paizo, desarrollada en el pueblo varisiano de Punta Arena (serán útiles en la campaña *El Auge de los Señores de las Runas*, de próxima publicación). Aunque fueron personalizados para dicha campaña, podrían usarse fácilmente con algunas modificaciones en cualquier campaña situada en un pequeño pueblo costero asediado por extraños horrores de las profundidades.

Hijo o hija predilecto

Naciste y creciste en Punta Arena o en sus granjas circundantes. Conoces muchos de los secretos de la región, y los lugareños te conocen. Estás bien considerado en el pueblo, y tienes muchos amigos en la región, pero la facción más dura del pueblo te ve como un soplón o un mariquita. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (local), y Saber (local) siempre es una habilidad de clase para ti. Además, puedes elegir como aliado a cualquiera de los siguientes ciudadanos respetuosos con la ley de Punta Arena (en función de la persona que elijas, obtendrás diferentes beneficios).

Ameiko Kaijitsu (noble local y propietaria de la posada El Dragón Oxidado): Ameiko es una de las nobles más influyentes y queridas de Punta Arena. Su posada y taberna es la más popular del pueblo y, como uno de sus amigos, tienes garantizado un lugar donde comer y dormir gratis. Ella también posee muchos y buenos contactos entre los mercaderes, y venderá cualquiera de tus botines por ti, por lo que obtienes un 10% adicional de la cantidad de po que normalmente obtendrías al vender el tesoro.

Belor Cicuta (alguacil del pueblo): Belor, el brazo de la ley que no se anda con rodeos de Punta Arena, es como el tío que nunca tuviste. Los beneficios de ser amigo del alguacil del pueblo son amplios, y puedes pedirle un favor por sesión de juego. El favor puede ser que te saque de un apuro legal, que te ponga en contacto con un guardia del pueblo para que te ayude, o concederte un bonificador +10 a una prueba de Diplomacia, Engañar o Intimidar llevada a cabo contra cualquier lugareño.

Oveja negra

Naciste y creciste en el pueblo de Punta Arena. Conoces muchos de los secretos de la región, y los lugareños te conocen. No es que seas odiado en el pueblo, pero la gente parece pensar que eres problemático, y alguien en quien no se puede confiar. La gente más dura del pueblo te respeta, pero los ciudadanos que respetan las leyes, no. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (local), y Saber (local) siempre es una habilidad de clase para ti.

Además, puedes elegir como aliado a cualquiera de los siguientes ciudadanos notables de Punta Arena (en función de la persona que elijas, obtendrás diferentes beneficios).

Aliver Podiker (a) 'Cochinilla' (boticario): todos sospechan que el individuo sudoroso y de mirada furtiva conocido como 'Cochinilla' vende venenos en su abarrotada tienda semirruinosa y de olor acre, pero eres uno de los pocos del pueblo que sabe que es cierto. Comienzas el juego con venenos por un valor de 400 po, y 'Cochinilla' continuará vendiéndotelos mientras no te vayas de la lengua.

Titus Scarnetti (noble amargado): hace poco que la casa Scarnetti ha sufrido un duro golpe, y la revelación de que los Scarnetti están vinculados con los criminales sczarni también ha dañado su reputación. Está empeñado en volver a tener presencia en el pueblo, y tú eres uno de los seleccionados como agentes para ello. Escoge una de las siguientes habilidades: Engañar, Juego de manos, o Sigilo. Tu labor para los Scarnetti te proporciona un bonificador +1 por rasgo en esa habilidad, y además siempre es una habilidad de clase para ti.

Forastero

No eres de Punta Arena, has llegado desde algún otro lugar, y tienes la esperanza de hacer fortuna aquí. Elige una de las siguientes razones para ser un recién llegado a Punta Arena.

Buscador de conocimiento: los secretos de la antigua civilización caída de Thassilon te intrigan, particularmente las tradiciones mágicas de su mística cultura. Has estudiado su magia con tesón, y esperas incrementar ese conocimiento añadiendo el de Thassilon. Has llegado a Varisia persiguiendo estos estudios, y has elegido Punta Arena como base de operaciones debido a que se encuentra alejada de las grandes ciudades (lo que significa menos competidores para estudiar los antiguos monumentos de la región, ¡o eso esperas!). Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (arcano), y Saber (arcano) siempre es una habilidad de clase para ti. Si lanzas conjuros arcanos, elige tres de ellos de tu lista. Eres particularmente experto en lanzarlos, por lo que cuando los lanzas funcionan a un nivel de lanzador +1, y las CD de sus salvaciones (si las hay) obtienen un bonificador +1 por rasgo.

Exiliado: por la razón que sea, te viste obligado a huir de tu lugar de origen. El azar o el destino te han traído a Punta Arena, y aquí es donde tu dinero se acabó, quedándote tirado en este pequeño pueblo. También te persiguen enemigos de tu lugar de origen, y eso te ha vuelto paranoico y rápido al reaccionar ante el peligro. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de iniciativa.

Misionero: has llegado a Punta Arena para sopesar si vale la pena expandir la presencia de tu fe, tras recibir visiones que te indicaron que en Varisia se necesita dicha fe (de lo que eso significa, sin embargo, no estás seguro). Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (religión), y Saber (religión) siempre es una habilidad de clase para ti. Si lanzas conjuros divinos, elige tres de ellos de tu lista. Eres particularmente experto en lanzarlos, por lo que cuando los lanzas funcionan a un nivel de lanzador +1, y las CD de sus salvaciones (si las hay) obtienen un bonificador +1 por rasgo.

RASGOS RACIALES

Los rasgos raciales están vinculados a razas o etnias específicas. Para seleccionar un rasgo racial, tu personaje debe ser de una raza o etnia concreta. Aquí se indica una lista con rasgos de ejemplo para cada una de las diferentes razas de personajes jugadores.

Rasgos raciales de los elfos

Sólo los elfos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Desolado: habiendo vivido al margen de la sociedad elfa tradicional durante gran parte de tu vida, sabes que el mundo puede ser cruel, peligroso, e implacable con los débiles. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación de Fortaleza.

2 Guerrero de antaño: de niño dedicaste muchas horas a entrenar el combate y, aunque el tiempo ha hecho que este entrenamiento se quede en vagos recuerdos, retienes la habilidad de responder rápidamente a los problemas. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de iniciativa.

Rasgos raciales de los enanos

Sólo los enanos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Detector de oro: tus agudos sentidos te guían hacia tesoros escondidos. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Percepción relacionadas con los metales, las joyas, y las piedras preciosas.

2 Luchador de túnel: las cuevas y los túneles son como una segunda casa para ti. Si te encuentras bajo tierra, obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de iniciativa, y un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de daño con armas en los impactos críticos (este daño se multiplica en un crítico).

3 Maestro cervecero: tu familia llevó los secretos enanos de la elaboración de la cerveza a las tierras de otras razas. Aunque esto te ha otorgado tu habilidad en la elaboración de la cerveza, también te ha granjeado desconfianza entre los más puristas de los enanos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Artesanía (alquimia) y Profesión (cervecero), pero sufres un penalizador -1 a las pruebas de Diplomacia llevadas a cabo para modificar la actitud de los enanos que saben que tu familia ha compartido con otras razas los secretos de la elaboración de la cerveza.

Rasgos raciales de los gnomos

Sólo los gnomos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Amigo de los animales: eres amigo de los animales desde hace mucho tiempo, y te sientes más a salvo cuando los tienes cerca. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación de Voluntad siempre que tienes a un animal (de tamaño Menudo o mayor, que debe ser al menos indiferente hacia ti) a 30 pies (9 m) o menos, y Trato con animales siempre es una habilidad de clase para ti.

2 Bribón: te has pasado toda la vida burlándote de la autoridad, y te sientes orgulloso de tus altercados con las fuerzas del orden. De alguna manera, y a pesar de todas las travesuras de tu vida, nunca te han atrapado. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Escapismo, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de iniciativa.

Rasgos raciales de los humanos

Sólo los humanos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Erudito de las ruinas: desde que tienes uso de razón, te han fascinado las ruinas de las civilizaciones antiguas. Debido a ello, posees un entendimiento especial de la geografía, y eres un experto en explorar lugares perdidos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (dungeons) y Saber (geografía), y una de ellas (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

2 Viajero del mundo: tu familia ha llevado al extremo su amor por viajar, vagando por todo el mundo. Has visto docenas de culturas y has aprendido a apreciar la diversidad que el mundo tiene que ofrecer. Selecciona una de las siguientes habilidades: Averiguar intenciones, Diplomacia, o Saber (local). Obtienes un bonificador +1 por rasgo a esa habilidad, que siempre es una habilidad de clase para ti.

Rasgos raciales de linaje

Los miembros de cualquier raza pueden seleccionar uno de estos rasgos, ya que representan linajes remotos que se mezclaron con tu raza o la corrompieron.

1 Sangre de dragón: hace mucho tiempo, la sangre de tus antepasados se mezcló con la de los dragones. Escoge una de las siguientes opciones: obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Percepción, obtienes visión en la penumbra, u obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra efectos de sueño y parálisis.

2 Sangre infernal: la sangre de los infernales mancilla tu linaje, manifestándose físicamente aunque puede ser casi inapreciable. Escoge una de las siguientes habilidades: Engañar, Intimidar, o Saber (los Planos). Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas con dicha habilidad, y ésta siempre es una habilidad de clase para ti.

3 Tocado por la muerte: en algún momento fuiste mancillado por la corrupción de los muertos vivientes, y has obtenido alguna de sus defensas. Obtienes o bien un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación de Fortaleza, o bien un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra efectos enajenadores (a tu elección).

Rasgos raciales de los medianos

Sólo los medianos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Bien informado: te aseguras de conocer a todos, y de estar conectado con todo lo que se cuece a tu alrededor. Frecuentas las mejores tabernas, asistes a todos los acontecimientos importantes, y ayudas gentilmente a cualquiera que lo necesite. Por ello, obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Diplomacia para reunir información, y a las pruebas de Saber (local). Una de ellas (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

2 Libertador: tus padres permitían esconderse en vuestra casa a los esclavos que escapaban, y las historias que oíste de ellos te inculcaron un profundo odio por el esclavismo. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a cualquier prueba de habilidad o tirada de ataque llevada a cabo mientras escapas de ser capturado, o ayudando a un esclavo a escapar de su cautiverio, y Escapismo siempre es una habilidad de clase para ti.

Rasgos raciales de los semielfos

Sólo los semielfos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Aprendiz fracasado: de niño tus padres te enviaron como aprendiz a la distante torre de un mago para que pudieras aprender las artes arcanas. Desafortunadamente, no tenías ningún talento arcano, aunque aprendiste mucho sobre el funcionamiento de los conjuros y sobre cómo resistirlos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones contra los conjuros arcanos.

2 Reflejos élficos: uno de tus padres fue un miembro de una tribu de elfos salvajes, y has heredado parte de los rápidos reflejos de tu progenitor elfo. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de iniciativa.

Rasgos raciales de los semiorcos

Sólo los semiorcos pueden seleccionar uno de estos rasgos.

1 Bruto: has trabajado para un señor del crimen, ya sea como sicario de nivel bajo o como guardia, y se te da bien asustar a la gente. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Intimidar, e Intimidar siempre es una habilidad de clase para ti.

2 Camorrista: una infancia dedicada a luchar por cada pertenencia y por cada trozo de pan ha hecho que seas fiero y cauteloso. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Intimidar llevadas a cabo para desmoralizar a los oponentes, y un bonificador +1 por rasgo a todas las pruebas de Percepción para evitar ser sorprendido.

3 Casi humano: tienes rasgos lo suficientemente humanos como para que te sea sencillo pasar por un humano de pura raza. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a las pruebas de Disfrazarse para pasar por humano, y Disfrazarse siempre es una habilidad de clase para ti.

3 Paria: tras viajar de pueblo en pueblo debido a tu herencia, te has vuelto un experto en vivir apartado de los demás. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Supervivencia, y Supervivencia siempre es una habilidad de clase para ti.

RASGOS REGIONALES

Los rasgos regionales están vinculados a zonas concretas, a menudo países, territorios, o ciudades específicos de una campaña. Los siguientes rasgos regionales presentan varias zonas 'genéricas' que pueden usarse en la mayoría de los escenarios de campaña.

1 Alma marinera (costa o isla): te sientes como en casa en el mar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Nadar, y siempre puedes elegir 10 cuando nadas.

2 Forastero en la superficie (subterráneo): naciste y te criaste en un hogar subterráneo con poca o ninguna luz. Tu probabilidad de fallo por ocultación parcial o total debido a la oscuridad tanto mágica como mundana disminuye en un 10%. Quedas deslumbrado durante 1 asalto ante una exposición repentina a la luz brillante.

3 Fronterizo (cualquier zona fronteriza): una dura vida al borde de la civilización te ha hecho ingenioso, pero también te ha otorgado una vena de superviviente que raya en la paranoia. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Percepción, y un bonificador +1 a las

pruebas de Supervivencia llevadas a cabo para perderte en las zonas salvajes.

4 Hijo del desierto (desierto): naciste y creciste en desiertos rocosos. Estás acostumbrado a las temperaturas altas, y obtienes un bonificador +4 por rasgo a cualquier tirada de salvación llevada a cabo para resistir los efectos de las condiciones calurosas, y un bonificador +1 por rasgo a todas las tiradas de salvación contra los efectos de fuego.

5 Hijo de la sabana (llanuras): naciste y creciste en llanuras onduladas o sabanas. Pasaste gran parte de tu juventud explorando tan vastas extensiones, y conoces muchos de los secretos de la sabana. Selecciona una de las siguientes habilidades: Montar, Saber (Naturaleza) o Trato con animales. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a ella, y siempre es una habilidad de clase para ti.

6 Hijo de la tundra (tundra o regiones frías): naciste y creciste en los yermos fríos del lejano norte o del lejano sur, y estás acostumbrado a las bajas temperaturas. Obtienes un bonificador +4 por rasgo a las tiradas de salvación llevadas a cabo para resistir los efectos de las condiciones frías, y un bonificador +1 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos de frío.

7 Montañés (colinas o montañas): naciste y creciste en tierras yermas o colinas abruptas, y te has vuelto un experto en evitar a los depredadores, monstruos, y cosas peores que cazan en zonas montañosas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Sigilo, y Sigilo siempre es una habilidad de clase para ti. Tu bonificador por rasgo se incrementa a +2 en áreas montañosas o rocosas.

8 Niño vagabundo (urbano): creciste entre los parias y proscritos de tu sociedad, aprendiendo a buscar comida, y a sobrevivir en un entorno urbano. Selecciona una de las siguientes habilidades: Escapismo, Inutilizar mecanismo, o Juego de manos. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a ella, y siempre es una habilidad de clase para ti.

9 Rata de río (pantano o río): aprendiste a nadar casi a la vez que a andar. De joven, una banda de piratas de río te puso a trabajar nadando de noche en ríos y canales con una daga entre los dientes para que pudieras cortar los cabos de amarre de los navíos mercantes. Obtienes un bonificador +1 por rasgo al daño causado con una daga, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Nadar, que siempre es una habilidad de clase para ti.

10 Ganchero (bosque): el tiempo que dedicaste a brincar entre troncos resbaladizos cuando rodaban al llevarlos río abajo hacia el mercado te enseñó a mantenerse en pie. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Acrobacias, y un bonificador +1 por rasgo al BMC cuando intentas resistir los ataques de derribo.

11 Veterano de la milicia (cualquier villa o pueblo): tu primer trabajo fue en una milicia civil de tu pueblo de origen. Las habilidades aprendidas del entrenamiento diario y protegiendo a tus conciudadanos, te proporcionaron una visión especial de la vida militar. Selecciona una de las siguientes habilidades: Montar, Profesión (soldado) o Supervivencia. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a ella, y siempre es una habilidad de clase para ti.

RASGOS RELIGIOSOS

Los rasgos religiosos están vinculados a dioses específicos. Los siguientes hacen referencia a los dioses presentados en la página 43 de las *Reglas básicas*.

1 Asesino de muertos vivientes (Farasma): instruido desde muy joven en la doctrina de la fe de Farasma, ves a los muertos vivientes como abominaciones que deben ser destruidas, para que sus almas puedan trascender y sean juzgadas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo al daño de las armas contra los muertos vivientes.

2 Bebedor reforzado (Cayden Cailean): los brebajes sagrados de Cayden Cailean tonifican tu mente, haciéndote menos susceptible a los ataques mentales. Siempre que ingieres una bebida alcohólica, obtienes un bonificador +2 por rasgo durante 1 hora a las salvaciones contra efectos enajenadores.

3 Cazador de demonios asmodéico (Asmodeo): criado en la iglesia de Asmodeo (seas o no actualmente seguidor suyo), centraste principalmente tu adoctrinado fervor en la eliminación de demonios. Obtienes un bonificador +3 por rasgo a las pruebas de Saber (los Planos) acerca de los demonios, y un bonificador +2 por rasgo a las salvaciones de Voluntad contra los conjuros y los efectos enajenadores procedentes de demonios.

4 Cortesana de Calistria (Calistria): trabajaste en uno de los templos de Calistria como cortesana (NdC: *léase prostituta*) sagrada, y sabes cómo halagar, complacer y (sobre todo) escuchar. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Averiguar intenciones, y a las pruebas de Diplomacia para reunir información, y una de ellas (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

5 El dolor es placer (Zon-Kuthon): has descubierto un atisbo de las oscuras verdades que se ocultan en la sangre y en la carne. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad cuando te quedan menos de la mitad de tus pg máximos.

6 Guardián de la forja (Torag): los deberes sagrados de Torag son proteger a los fieles, aprender de los grandes artesanos y estrategias del pasado, y prepararse para los tiempos difíciles. Recibes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (ingeniería) y Saber (historia), y una de ellas (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

7 Guerrero divino (Iomedae): desde edad muy temprana has sido entrenado por una orden militar de clérigos. Eres devoto, tanto de las enseñanzas de Iomedae, como de extender dichas enseñanzas por la fuerza. Obtienes un bonificador +1 por rasgo al daño de las armas cuerpo a cuerpo cuando lanzas un conjuro divino que afecta a las armas.

8 Hijo de la Naturaleza (Gozreh): has sido bendecido por Gozreh para sentirte como en casa en la Naturaleza. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Supervivencia para buscar comida y agua, y un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (Naturaleza). Una de ellas (a tu elección) siempre es una habilidad de clase para ti.

9 Hijo de las estrellas (Desna): Desna percibió tu amor por viajar y te prometió que siempre serías capaz de encontrar el camino a casa. Puedes determinar automáticamente dónde está el norte, y obtienes un bonificador +4 por rasgo a las pruebas de Supervivencia para evitar perderte.

15 Ira destructora (Rovagug): tu ferocidad es devastadora, a veces incluso para tus propias armas. Una vez al día, después de tener éxito al golpear a un enemigo con un arma cuerpo a cuerpo, puedes añadir por segunda vez tu modificador por Fuerza a la tirada de daño (tu modificador por Fuerza no se dobla si usas un arma a dos manos). Esto conlleva un 25% de posibilidades de que tu arma sufra el estado 'roto'.

16 La magia es vida (Nethys): tu fe en la magia te permite utilizar sobre ti mismo la energía de cualquier efecto de conjuro para salvarte de la muerte. Mientras te encuentras bajo los efectos de cualquier conjuro, obtienes un bonificador +2 por rasgo a las tiradas de salvación contra los efectos de muerte. Si tus pg caen por debajo de 0 mientras te encuentras bajo los efectos de cualquier conjuro, confirmas automáticamente las pruebas de estabilización para detener el desangramiento.

17 La voz de los monstruos (Lamashtu): tu fe te guía para ver el poder y el portento incluso en las más horribles abominaciones. Una vez al día, puedes lanzar *hablar con los animales*, pudiendo afectar a los animales (de la forma habitual) así como a las aberraciones y las bestias mágicas con Inteligencia 2 o menor.

18 Llama de la Flor del Alba (Sarenrae): te educaron para verte a ti mismo como una espada al servicio de Sarenrae, o has elegido dicha función por ti mismo. Siempre que consigues un impacto crítico con una cimitarra, causas a tu objetivo 2 pg por fuego adicionales.

19 Necrófago (Urgathoa): tu fe te alienta a entregarte a una gran variedad de apetitos perversos, lo que incluso te lleva a encogerte de hombros ante algunos de los tabúes más oscuros. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las salvaciones de Fortaleza contra las enfermedades, y puedes alimentarte de carne en putrefacción sin efectos perjudiciales.

20 Oído para la música (Shelyn): en tu juventud dedicaste incontables horas a escuchar a músicos y cantantes maravillosos en uno de los templos de Shelyn. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de una categoría de Interpretar, y un bonificador +2 por rasgo a cualquier prueba de Saber (local) que tenga que ver con el arte o la escena musical local.

21 Ojos y oídos de la ciudad (Abadar): tu formación religiosa incluyó militar en la guardia de una gran ciudad, y una de tus principales funciones fue la de centinela de una de las murallas. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Percepción, y Percepción siempre es una habilidad de clase para ti.

22 Optimista paciente (Erastil): sabes que el tiempo todo lo cura, y estás acostumbrado a tener que repetir tus argumentos en múltiples ocasiones para convencer incluso al creyente más obstinado. Obtienes un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Diplomacia para influenciar a criaturas hostiles o malintencionadas y, si fallas, puedes repetir la tirada pero una sola vez.

23 Sabiduría del cuerpo (Irori): tus horas de meditación sobre la perfección interior y la naturaleza de la fuerza y la velocidad te permiten centrar tus pensamientos en lograr cosas que normalmente tu cuerpo por sí mismo no sería capaz. Selecciona cualquier habilidad basada en la Fuerza, la Destreza o la Constitución: llevas a cabo las pruebas con dicha habilidad con tu modificador por Sabiduría en lugar de la puntuación de característica habitual. Esta habilidad siempre se considera de clase para ti.

24 Susurros en la sombra (Norgorber): tienes predilección por conocer los secretos de los demás. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de Saber (local) y un bonificador +2 por rasgo a las pruebas de Intimidar llevadas a cabo para desmoralizar a los oponentes.

25 Veterano de batalla (Gorum): has luchado en diversas batallas, y cada vez notabas la presencia de Gorum guiando tu brazo, preparándote para actuar sin previo aviso. Obtienes un bonificador +1 por rasgo a las pruebas de iniciativa y, si eres capaz de actuar durante el asalto de sorpresa, puedes desenvainar un arma (pero no sacar una poción o un objeto mágico) como acción gratuita durante dicho asalto.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Character Traits Web Enhancement, Copyright 2014, Paizo Inc. Author: James Jacobs and F. Wesley Schneider.

Nueva dote: rasgos adicionales

Tienes más rasgos de lo normal.

Beneficio: obtienes dos rasgos de personaje a tu elección, que debes elegir de listas diferentes, y de listas de las que aún no has elegido un rasgo de personaje. Debes cumplir todo lo necesario para cada rasgo de personaje que elijas (es decir, que la dote no te permite seleccionar un rasgo para enanos si eres un elfo, por ejemplo).