

## Semielfo

**Requisitos.** Fuerza 9 e Inteligencia 9

**Característica principal.** FUE e INT

**Dados de golpe.** 1d6

**Nivel máximo.** 15

Son el fruto de la unión entre humanos y elfos. Lamentablemente, la unión de ambas razas no dura mucho, debido a la larga longevidad de los elfos y la escasa de los humanos. Cuando son criados por elfos, maduran antes que el resto de los suyos, alcanzando la madurez en solo dos décadas, mientras el resto de su hábitat, siguen siendo niños. Por el contrario, al educarse con humanos, crece algo más lentamente que el resto, pudiendo dedicar más tiempo al arte y otras tareas. La mayoría de semielfos poseen una curiosidad y ambición propia de su sangre humana, junto a sus agudos sentidos élficos. Son más altos que los elfos, pero nunca destacan en altura entre humanos, midiendo entre 1'60 y 1'80 metros. Son livianos, aunque más musculosos que los elfos debido a su sangre humana.

Pueden utilizar cualquier arma y armadura. Tienen infravisión, pudiendo ver hasta 12 metros. A demás, pueden encontrar puertas secretas con un resultado de 1 en 1d6. También son inmunes a la parálisis.

Pueden moverse en sigilo como un Ladrón, utilizando la misma tabla de progresión porcentual. A su vez, pueden aprender un conjuro de Mago a nivel 1 y otro a nivel 4 (ambos de su mismo nivel o inferior). Usan la tabla de ataque y salvación de los elfos. Hablan el idioma de su alineamiento, elfo y común.

**A nivel 9.** Puede tanto ser un gran líder, controlando un territorio y construirse un castillo, o establecer un baluarte natural en un bosque.

**Tabla de progresión del semielfo** \*Los modificadores de PG por constitución son ignorados.

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d6)
0	1	1
2.090	2	2
4.226	3	3
8.800	4	4
16.527	5	5
33.001	6	6
66.001	7	7
120.001	8	8
240.001	9	9
400.001	10	+2PG*
520.001	11	+4PG*
630.001	12	+6PG*
750.001	13	+8PG*
860.001	14	+10PG*
1.000.001	15	+12PG*



## Paladín

**Requisitos:** Fuerza 9, Sabiduría 9 y Carisma 9

**Característica principal:** FUE y SAB

**Dados de golpe:** 1d8

**Nivel máximo:** Ninguno.

Los Paladines son caballeros, nobles y fieles servidores de su deidad. Luchan con justicia y cumplen unos votos muy estrictos y gracias a ello, son bendecidos por su dios con el poder de la Fe. Nunca cometerán actos impuros, así como atacar a un ser desarmado, matar a un inocente, robar, mentir y abusar de un débil. A su vez, su ética y moral le impulsa a ayudar al necesitado. Rezan en iglesias dedicadas a su deidad y donan parte de sus ganancias en aventuras a los más necesitados o a la iglesia de su tierra o región en la que se encuentre. Si un Paladín no cumple con sus principios morales, será repudiado por su dios, perdiendo los poderes. En algún caso, pueden redimirse pidiendo perdón a su deidad si la ofensa no ha sido muy grave.

Pueden usar cualquier tipo de arma y armadura. Pueden usar imposición de manos para restaurar PG igual al nivel del Paladín x3 una vez al día. Su Sentido divino le permite detectar no-muertos, demonios y seres celestiales en un radio de 18 metros. A partir de nivel 2 pueden lanzar conjuros de Clérigo como si fuesen clérigos de un nivel inferior (ej. a nivel 5, lanzan conjuros como clérigos de nivel 4). A partir del nivel 5, los paladines pueden curar enfermedades (1 vez al día) y se hacen inmunes a las mismas. A partir del nivel 6, toda criatura amistosa que esté a 6 metros del Paladín y tenga que hacer una tirada de salvación, ésta le sumará el bono de Carisma del Paladín. Usan la tabla de ataque del Guerrero y la de salvación del Clérigo.

**A nivel 9.** Puede construir una iglesia o templo, como un Clérigo del mismo nivel.

**Tabla de progresión del Paladín** \*Los modificadores de PG por constitución son ignorados.

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d8)
0	1	1
2.550	2	2
6.024	3	3
11.751	4	4
19.001	5	5
50.001	6	6
95.001	7	7
175.001	8	8
265.001	9	9
360.001	10	+2PG*
600.001	11	+4PG*
800.001	12	+6PG*
1.000.001	13	+8PG*
1.200.001	14	+10PG*
1.400.001	15	+12PG*
1.600.001	16	+14PG*
1.800.001	17	+16PG*
2.000.001	18	+18PG*
2.200.001	19	+20PG*
2.400.001	20	+22PG*



## Gnomo

**Requisitos:** Inteligencia 9 y Carisma 9

**Característica principal:** INT y CON

**Dados de golpe:** 1d6

**Nivel máximo:** 9

Parientes lejanos de los enanos, los gnomos son algo más bajitos (entre 5 y 10 centímetros de diferencia). Son amantes de las joyas, pero con un fin menos ambicioso, pero si más curioso. Son muy mañosos y siempre están aprendiendo y trabajando en sus laboratorios y talleres. No tienen la resistencia de sus parientes, pero estos acostumbran a ser más sabios. Gustan de la vida de una manera diferente, adoran los libros y lo desconocido. Aman la magia y todo lo que conlleva. Algunos, al igual que los enanos, son muy barbudos. Todos ellos tienen grandes rasgos faciales. Las mujeres por su parte suelen ser de pechos grandes y grandes amantes de la cocina, siendo de las mejores cocineras de las tierras conocidas. Su media de vida es algo más corta que la de los enanos, pero la aprovechan al máximo.

Pueden usar armas medianas y pequeñas y cualquier tipo de armadura a excepción de corazas. Debido a su pequeño tamaño, siempre que les ataque una criatura mayor al tamaño de un humano, estos ganarán un modificador (-2) a su CA. Tienen la capacidad de ver en la oscuridad hasta 18 metros. A parte de la lengua común y la de su raza y alineamiento, también conocen la lengua de los enanos. A medida que suben de nivel, los gnomos aprenden algunos conjuros (ver tabla de progresión). Los Gnomos usan la tabla de salvación y ataque del enano.

**A nivel 9.** Puede construir un baluarte subterráneo convirtiéndose en alguacil.

### Tabla de progresión del Gnomo

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d6)	Conjuro aprendido
0	1	1	-
3.027	2	2	-
6.092	3	3	Lectura de idiomas
14.117	4	4	Lectura de magia
30.438	5	5	Ventriloquía
88.001	6	6	Imagen espejo
160.001	7	7	Masamorfismo
280.001	8	8	Proyectar imagen
420.001	9	9	-



## Explorador

**Requisitos:** Destreza 9 y Sabiduría 9

**Característica principal:** DES y SAB

**Dados de golpe:** 1d6

**Nivel máximo:** Ninguno

Hombres y mujeres que viajan por todos lares de las tierras conocidas. Son excelentes rastreadores y gustan de disfrutar de la naturaleza. No tienen un hogar fijo, viajan todo el tiempo descubriendo rincones en los lugares más remotos. Gustan de la compañía de animales y tienen un vínculo especial con sus caballos. Conocidos por muchos como montaraces o guardabosques, éstos son excelentes cazadores que se ocultan en las sombras de los bosques.

Como excelentes rastreadores que son, pueden seguir rastros en exteriores siempre que saquen 1-5 en 1d6 y también en interiores como grutas y cavernas con un resultado de 1-4 en 1d6. Siempre que utilicen un arco como arma, ganan +1 al ataque. Cuando luchen contra ogros,

trols o gigantes, obtienen un +1 a su ataque. A su vez, tienen las habilidades de ladrón: Moverse en silencio y esconderse en las sombras con su % propio (ver tabla de progresión). Al nivel 5, obtienen un familiar animal con el que se entiende y puede comunicar. Usan la tabla de ataque del guerrero y la de salvación del ladrón. Usan armaduras y armas ligeras, sin escudo.

**A nivel 9,** Puede construir un campamento en un bosque convirtiéndose en líder de los suyos.

**Tabla de progresión del Explorador** \*Los modificadores de PG por constitución son ignorados

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d6)	Moverse en silencio	Esconderse en las sombras
0	1	1	20%	10%
2.017	2	2	24%	15%
4.026	3	3	29%	20%
8.751	4	4	33%	24%
16.001	5	5	38%	28%
32.001	6	6	46%	38%
65.001	7	7	54%	44%
125.001	8	8	62%	50%
200.001	9	9	70%	55%
300.001	10	+2PG*	80%	60%
400.001	11	+4PG*	82%	63%
500.001	12	+6PG*	84%	67%
600.001	13	+8PG*	86%	71%
725.001	14	+10PG*	88%	77%
850.001	15	+12PG*	90%	79%
1.000.001	16	+14PG*	92%	83%
1.150.001	17	+16PG*	94%	87%
1.300.001	18	+18PG*	96%	91%
1.500.001	19	+20PG*	98%	95%
1.700.001	20	+22PG*	99%	99%



## Bardo

**Requisitos:** Inteligencia 9 y Carisma 9

**Característica principal:** CAR

**Dados de golpe:** 1d4

**Nivel máximo:** Ninguno

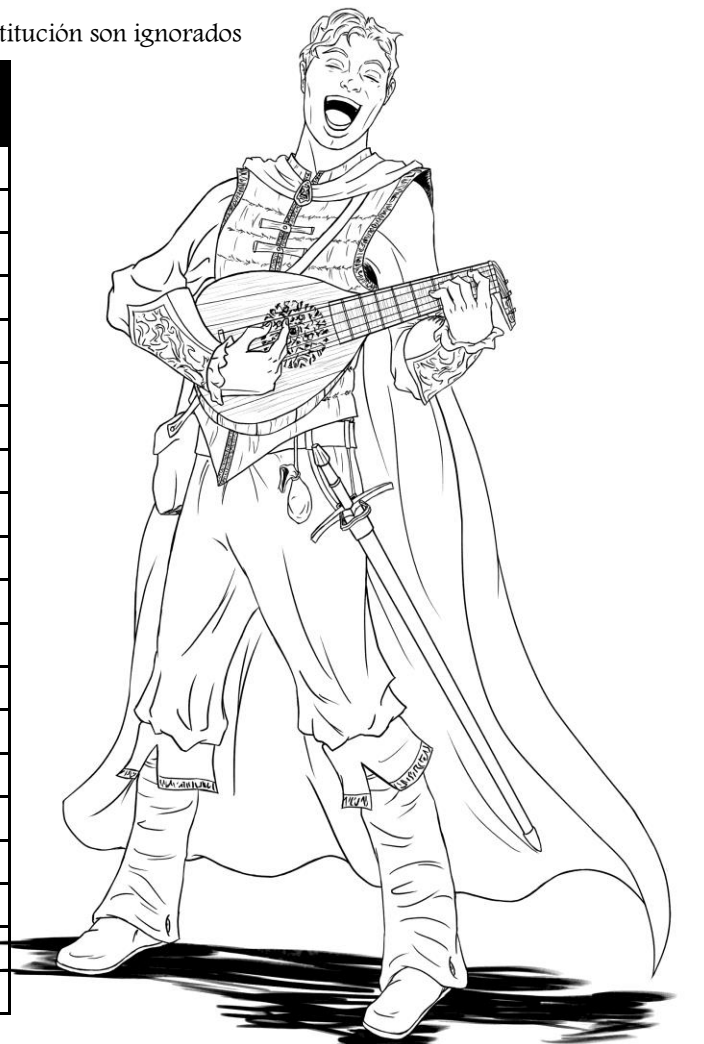
Trovadores y artistas, amantes de la cultura y la buena música. Los Bardos son como los libros abiertos, con mucho conocimiento cultural. No son magos, tampoco guerreros, pero aún y así practican con la espada y tienen conocimientos mágicos. Gustan de contar y cantar leyendas y aventuras de lugares y personajes, ganándose así las monedas que les costarán el vino y la buena compañía. Como aventureros se abren camino con el ingenio, el talento y su encanto y picardía.

Los Bardo utilizan armaduras y armas ligeras, sin escudo. Tocan un instrumento (a elección del jugador) y cantan utilizando su habilidad musical siempre que obtengan 1-5 en 1d6. Gracias a su conocimiento general, siempre que obtenga 1-4 en 1d6 podrá conocer las tradiciones y las gentes del lugar, así como las tabernas, bibliotecas y otros lugares de interés, incluido objetos curiosos y lugares encantados. A nivel 1 pueden lanzar una vez al día el conjuro “encantamiento de personas”, a nivel 4 pueden lanzar una vez al día encantamiento de monstruos y a nivel 7 pueden lanzar una vez al día “imbecilidad”. Conocen lenguas arcanas, secretas y/o antiguas, así como runas y jeroglíficos (ver tabla de progresión). A nivel 9, los bardos pueden motivar a su grupo (todo aquel aliado que esté en un radio de 12 metros) si obtienen 1-4 en 1d6 tocando su instrumento durante un asalto, proporcionando a todo aliado que lo escuche (dentro del radio) un +1d4 a su siguiente acción. Usan la tabla de ataque y salvación del ladrón.

**A nivel 9.** Puede construir un teatro en una ciudad convirtiéndose en un artista respetado entre los suyos.

**Tabla de progresión del Bardo** \*Los modificadores de PG por constitución son ignorados

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d4)	Leer idiomas
0	1	1	20%
2.027	2	2	24%
4.044	3	3	29%
8.758	4	4	33%
16.001	5	5	38%
32.001	6	6	46%
65.001	7	7	54%
125.001	8	8	62%
200.001	9	9	70%
300.001	10	+2PG*	80%
400.001	11	+4PG*	82%
500.001	12	+6PG*	84%
600.001	13	+8PG*	86%
800.001	14	+10PG*	88%
1.000.001	15	+12PG*	90%
1.200.001	16	+14PG*	92%
1.400.001	17	+16PG*	94%
1.600.001	18	+18PG*	96%
1.800.001	19	+20PG*	98%
2.000.001	20	+22PG*	99%





## Kobold

**Requisitos:** Destreza 9 y Constitución 9

**Característica principal:** DES

**Dados de golpe:** 1d6

**Nivel máximo:** 8

Los Kobolds son seres similares a los homínidos. La tonalidad de su piel va desde el gris hasta el verde. Proporcionalmente hablando, tienen la cabeza bastante grande y los rasgos de la cara bastante marcados. Así mismo, suelen tener 1 o 2 pequeños cuernos en la cabeza y una pequeña cola, pero no todos ellos tienen. La mayoría de ellos no tiene cabellera. Su altura media es de un metro, aunque hay algún Kobold que ha llegado al metro y medio. Suelen ser bastante flacos y es muy raro ver a un Kobold obeso. Tienen cuatro dedos en las manos, con el pulgar opuesto a los otros tres. Por el contrario, en los pies, solo tienen tres dedos. Su media de vida ronda entre los 50-60 años. Las mujeres Kobold son mucho menos numerosas, siendo a veces difíciles de ver. Según los sabios, entre los Kobolds, de cada diez varones, nace una mujer. Suelen vivir en bosques, en los huecos de los árboles o en cuevas y grutas. Son buenos mineros y excelentes guerreros, por el contrario, son bastante negados en el mundo de la magia, aunque también hay algún chamán entre los kobolds. Su principal virtud es la que les otorga su Dios, “el don de la transformación” y es que los Kobold, con la bendición del dios “Vela” pueden transformarse en animal. Se transformará durante tantos asaltos como su puntuación en INT. Entre transformación debe pasar 1 hora para volver a transformarse en animal. Nunca podrán transformarse en un animal mayor a su tamaño. Gracias a ser tan escurridizos, los Kobolds ganan -1 a su CA. Acostumbrados a las grutas y minas, los Kobolds tienen la capacidad de ver en la oscuridad hasta 26 metros. Siempre que utilizan hondas, ganan +1 al ataque y al daño. Pueden usar cualquier armadura y arma a excepción de las de 2 manos. Hablan la lengua común, la de su alineamiento y la lengua de los enanos y los rátidos. Usan la tabla de ataque y salvación de los Halflings.

**A nivel 8.** Puede construir un baluarte subterráneo convirtiéndose en alguacil.

Tabla de progresión del Kobold

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d6)
0	1	1
2.327	2	2
4.892	3	3
9.236	4	4
18.438	5	5
35.001	6	6
70.001	7	7
140.001	8	8



## Kenku

**Requisitos:** Destreza 9 e Inteligencia 9

**Característica principal:** DES

**Dados de golpe:** 1d6

**Nivel máximo:** 10

Son cuervos humanoides bípedos. Miden algo más de un metro y son ligeros de peso. El Kenku típico gusta de vestir con ropas humanas. Poseen tanto brazos como alas. Éstas suelen estar plegadas a su espalda y pueden ser confundidas a distancia por una mochila grande. Son reservados y viven entre humanos y semihumanos sin importarles, ya que siempre intentan que no se note su presencia. Los Kenku no son muy amantes de las conversaciones. Hablan solo cuando es realmente necesario, sin embargo, gustan de comunicarse mediante la telepatía. Se reproducen como las aves. Son una etnia muy hábil e inteligente, abundando entre ellos los cazatesoros y los chamanes. Pueden volar (como si del conjuro Vuelo se tratase), pueden comunicarse telepáticamente concentrándose durante un asalto. Son expertos vaciando bolsillos, escondiéndose en las sombras y lanzando algunos conjuros, los cuales aprende a partir del nivel 3. Pueden usar cualquier arma y solo armaduras ligeras y sin escudo. Hablan la lengua común y la de su raza y alineamiento. Usan la tabla de ataque de los ladrones y la de salvación de los Halflings.

**A nivel 9.** Puede construir un baluarte que atraiga a otros Kenkus colonos y convertirse en alguacil.

**Tabla de progresión del Kenku** \*Los modificadores de PG por constitución son ignorados

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d6)	Vaciar bolsillos	Escondarse en las sombras	Conjuros aprendidos
0	1	1	21%	25%	-
3.092	2	2	26%	30%	Apertura
6.287	3	3	31%	35%	-
12.800	4	4	36%	40%	Cerradura mágica
26.527	5	5	41%	45%	-
66.001	6	6	46%	50%	Crecimiento vegetal
130.001	7	7	54%	55%	-
240.001	8	8	68%	60%	Acechador invisible
350.001	9	9	75%	65%	-
500.001	10	+1PG*	80%	70%	Concha antimagia



## Amathy

**Requisitos:** Destreza 9 y Carisma 9

**Característica principal:** Car

**Dados de golpe:** 1d4

**Nivel máximo:** 9

Los Amathys son vulgarmente conocidos como “patos”. Años atrás los Amathys eran una especie primitiva de patos humanoides y pocos de ellos se han unido a la civilización. El plumaje de los Amathys es blanco, con algún tono marrón. Su pico y sus patas son como las de un pato común pero de mayor tamaño. En vez de alas tiene brazos cubiertos de plumas con manos de cuatro dedos. Son de tamaño similar a los Kobolds y los Halflings. Les encanta el combate y pese a su apariencia un poco ridícula, son excelentes guerreros. Suelen ganarse el respeto de todos demostrando su valía. Los reyes Amathys gustan de hacer combates de gladiadores; su mayor pasatiempo. Pese a que pueden aprender cualquier idioma y hablarlo, su acento siempre se hace notar. Hablan común, su propia lengua y el idioma de su alineamiento. Pueden usar cualquier arma y armadura, excepto las de gran tamaño. Son ambidextros, utilizan igual de bien ambas manos, pero no solo eso, muchos acostumbran a usar 2 armas a la vez (el segundo ataque, se efectúa con un -2 al ataque). Tienen tanto pulmones como branquias, lo que les permite respirar tanto dentro como fuera del agua. Son inmunes al miedo y a la intimidación. Usa la tabla de ataque y salvación del Halfling.



**A nivel 8.** Puede construir un baluarte que atraiga a otros Amathys colonos y convertirse en alguacil.

### Tabla de progresión del Amathy

Experiencia	Nivel	Dado de golpe(d4)
0	1	1
2.092	2	2
4.010	3	3
8.217	4	4
15.426	5	5
30.001	6	6
60.001	7	7
120.001	8	8
210.001	9	9

