

CATEGORÍAS DE PERSONAJE DE ANSALÓN (D&D 3)

					Profesiones											
Grupo racial	Tamaño	Velocidad	Modificadores raciales	Características raciales	Guerrero	Guardabosques	Paladín	Marino	Bárbaro	Caballero	Ladrón	Bardo	Sacerdote	Druida	Hch. Túnica	Mago renegado
Centauro Abanasiniano Cristalmir y punta final	G	20	+2 CON -2 DES	CA +5 +1 At con arcos y lanzas	10	12	-	-	14	-	-	-	8	10	6	8
Centauro recio Wendle	G	20	+1 INT / CON -2 CAR		8	12	-	-	10	-	12	-	10	-	-	-
Draconiano Kapak	M	12	+1 FUE / CON -1 INT / SAB	CA +4 +2 tiradas de salvación +2 a todo ante dragones Infravisión +10 Oír ruidos Armas naturales Hab. especiales Muerte especial	12	-	-	12	-	-	12	-	-	-	-	-
Draconiano Baaz	M	12	Sin modificadores		10	-	-	12	-	-	16	-	6	-	12	10
Draconiano Bozak	M	12	+1 INT		14	-	-	12	-	-	6	-	-	-	14	12
Draconiano Sivak	G	12	+4 FUE / CON -2 DES / SAB/ CAR		16	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-
Draconiano Aurak	M	12	+2 INT / +1 DES -2 CON / -1 FUE		-	-	-	-	-	-	6	-	14	-	16	16
Enanos de las colinas Neidar y Klar	M	9	+2 CON -2 CAR	Infravisión +2 a todo con piedra y metal +1 At contra los Goblinoideos +4 CA contra grandes	1	8	-	-	I	-	13	-	10	-	-	-
Enanos de las montañas Hylar y demás clanes	M	9	+2 CON -2 CAR		1	-	12	-	-	15	9	-	10	-	-	-
Enanos de los barrancos Aghar	M	9	Especial	Infravisión +2 mendigar y engañar	6	-	-	-	7	-	8	-	5	-	-	-
Elfos marinos Dargonesti, Dimernesti	M	12	+2 DES -2 CON	Visión nocturna +2 Salvación mental +1 con arcos y espadas +2 en percepción Immune al sueño	16*	-	-	10*		10*	-	-	I	-	10*	-
Elfos salvajes Kagonesti	M	12	+2 DES / +1 FUE / CON / -4 INT		12	15	-	-	12	-	16	7	12	12	-	-
Elfos del bosque Qualinesti	M	12	+2 DES -2 CON		14	I	-	-	-	-	14	I	I	10	I	11
Elfos alto Silvanesti	M	12	+2 DES -2 CON		12	I	12	-	-	-	12	I	I	10	I	15
Gnoll Hombre-Hiena	G	12	+1 FUE / +2 CON -1 INT / -2 CAR	Visión nocturna +2 oír ruidos y supervivencia	14	8	-	-	9	-	8	-	6	6	-	-
Gnomos Gnomoi	P	9	+2 INT -2 SAB	Visión nocturna +2 oír ruidos y profesiones	11	-	-	-	-	-	13	-	9	-	-	15
Goblin Hobgoblin y Espantajo	P	9	+2 DES -1 FUE / CON	Visión nocturna +2 oír ruidos	10	6	-	-	12	-	16	-	8	-	-	-
Humano Cualquier tipo	M	12	Sin modificadores	+1 habilidad especial +1 pericia por nivel	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Hombre Lagarto Jarak-Sinn y Bakali	*	9	+2 FUE / CON -2 INT / CAR	CA +3 Especial	10	8	-	-	11	-	6	-	12	8	-	-
Kenders Hijos del mundo	P	9	+2 DES -2 INT	+1 salvaciones y arrojar +2 mov. silencio y oír ruidos	9	9	-	-	10	-	I	6	8	8	-	-
Medio elfo Los sin gente	M	12	+1 DES	Visión nocturna +2 salv. Ment.+1 percepción	14	16	-	10	-	10	12	I	14	9	10	12
Medio ogro Del ogro maligno	M	12	+2 FUE / CON -2 INT / CAR	Infravisión	I	10	12	12	I	8	8	-	14	6	-	-
Minotauro Del mar de sangre	G	12	+4 FUE / +2 CON -2 SAB / -4 CAR	CA +2 50 % oler +4 alerta7superv.	I	8	-	I	I	-	-	-	10	-	14	-
Ogro alto Irda	M	12	+2 TODO -2 CON	Son la puta polla No puedes ser PJ	I	I	I	I	-	I	I	-	I	-	I	-
Ogro maligno Raza brutal	G	12	+2 FUE / +4 CON -2 DES / INT / CAR	Visión nocturna AC+2 +4 Or y +1 At/+3 Dñ (melee)	16	6	-	-	15	-	-	-	6	-	-	-
Ogro-mago Degeneración del Irda	G	12	+1 FUE / CON / INT -1 SAB / -2 CAR	Visión nocturna +4 Or y Armas orientales	14	-	-	8	-	-	-	-	6	-	14	16

Autor: Solkanar (solkanar@hydrablasters.zzn.com)