



Embaucadores menudos y astutos de las tierras Salvajes de las hadas, maestros en el arte de pasar desapercibidos.

RASGOS RACIALES

Altura media: de 3'4" a 3'8"

Peso medio: de 50 a 75 lb.

Puntuaciones de característica: +2 a Inteligencia, +2 a Carisma

Tamaño: Pequeño (consulta la nota de la página 13)

Velocidad: 5 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, elfo

Bonificadores de habilidad: +2 a Arcanos, +2 a Sigilo

Origen feérico: tus antepasados eran nativos de las tierras Salvajes de las hadas, por lo que se te considera una criatura feérica a la hora de resolver efectos relacionados con tu origen.

Maestro embaucador: una vez por encuentro puedes hacer uso del truco de mago *Sonido fantasma* (*Manual del jugador*, página 119) como acción menor.

Sigilo instintivo: si disfrutas de cobertura u ocultación al realizar una tirada de iniciativa, podrás realizar una prueba de Sigilo.

Astucia del embaucador: posees un bonificador +5 racial a las tiradas de salvación contra ilusiones.

Desaparecer: ganas el poder *Desaparecer*.

Desaparecer

Poder racial de gnomo

Te vuelves invisible como respuesta al daño sufrido.

Encuentro ♦ Ilusión

Reacción inmediata

Personal

Desencadenante: sufres daño.

Efecto: te vuelves invisible hasta que ataques o hasta el final de tu siguiente turno.

La mejor forma de que una criatura pequeña sobreviva en las tierras Salvajes de las hadas es pasar desapercibida. Mientras sufrían al servicio de los tiranos fomorianos de la Oscuridad feérica, los gnomos aprendieron a ocultarse, engañar y desviar la atención, y así sobrevivir. Estos mismos talentos siguen siéndoles de gran utilidad, ya que les permiten prosperar en un mundo lleno de criaturas mucho mayores y más peligrosas que ellos.

Juega con un gnomo si quieres...

- ♦ Ser curioso, divertido y astuto.
- ♦ Depender más del sigilo y el engaño que de la fuerza bruta y la intimidación.
- ♦ Ser miembro de una raza que prefiere las clases de bardo, brujo, hechicero y mago.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los gnomos son más pequeños incluso que los medianos y rara vez sobrepasan los 4' de altura. Aparte de su tamaño son muy parecidos a elfos o eladrines, con orejas puntiagudas y rasgos faciales angulosos en mejillas o mandíbulas. Aún así su aspecto es algo más salvaje que el de los eladrines, sobre todo en lo referente a su cabello, que brota de sus cabezas de forma desordenada y en todas direcciones. Algunos varones gnomos lucen matas ralas de pelo en sus barbillas, pero por lo demás carecen de vello corporal.

Su tono de piel varía desde un color rojizo tostado hasta un gris piedra, pasando por el marrón leñoso. Su cabello puede ser casi de cualquier color, desde el blanco al rubio, pasando por varias tonalidades de marrón, naranja otoñal o verde. Sus ojos son relucientes orbes negros.

Los gnomos viven tanto como los eladrines, llegando a pasar de los 300 años, pero en ellos son más evidentes los efectos de la edad. Un gnomo con más de 100 años tendrá el pelo blanco o gris, y una piel que mostrará las arrugas y marcas de un siglo de risas, pero incluso los gnomos más ancianos retienen toda la fuerza y agilidad de la juventud.

CÓMO JUGAR CON UN GNOMO

Los gnomos viven sin ser vistos o siquiera detectados por las razas más grandes, en los tranquilos bosques de las tierras Salvajes de las hadas o las zonas rurales remotas del mundo natural. Los gnomos habitan en casas excavadas entre las raíces de los árboles, ocultas con astucia mediante ilusiones y un camuflaje experto. Les gustan los mamíferos excavadores que comparten su hábitat, como tejones, zorros o conejos, y sienten cierta conexión con estos pequeños animales que viven en sus mismos bosques.

La independencia es una virtud entre los gnomos. Crecen con juegos de sigilo y silencio, en los cuales el ganador es aquel que es descubierto en último lugar. Un gnomo adulto que atrae la atención en una multitud es considerado un alborotador peligroso. Los héroes populares de esta raza no son poderosos guerreros, sino engatusadores que escapan de prisión, ejecutan bromas elaboradas sin ser descubiertos o sortean guardianes mágicos. Desvían tanto los ataques como la atención con un gran sentido del humor, a la vez que mantienen sus pensamientos ocultos tras risas amistosas.

Los gnomos también valoran una mente despierta, y la capacidad para encontrar una solución inteligente a cada

problema. Aprecian las conversaciones ocurrentes, sobre todo si incluyen un intercambio de réplicas agudas. Son inventivos e ingeniosos, aunque tienen poco interés o aptitud para el tipo de tecnología que se pueda encontrar en las ciudades humanas. Tienen un talento innato para la magia y adoran las ilusiones, la música, la poesía y las historias. Ansiosos por ver todo lo que el mundo tiene para ofrecerles y con la intención de ser abrumados por sus maravillas, los gnomos saludan al mundo con abierto interés. Aquellos que sienten la llamada de la aventura suelen verse impulsados por la curiosidad y el ansia viajera, más que por el deseo de riqueza o gloria.

Hace mucho tiempo, los gnomos fueron esclavizados por los gobernantes fomorianos de la oscuridad Feérica, las cavernas subterráneas de las tierras Salvajes de las hadas. Albergan más miedo que odio hacia sus antiguos amos, y sienten cierto grado de simpatía por las hadas que siguen sufriendo bajo sus látigos; sobre todo por los spriggan, de quienes algunos dicen que son gnomos corruptos. No les gustan los goblin o kóbold, pero a la típica manera gnomas, evitan a las criaturas que les repelen en lugar de enfrentarse a ellas. Se sienten cómodos junto a eladrines u otras hadas amistosas, y los gnomos que viajan por el mundo tienen buenas relaciones con elfos y medianos.

Características de los gnomos: afables, astutos, cautelosos, curiosos, discretos, divertidos, engañosos, inventivos, listos, mañosos, reservados.

Nombres de varón: Alston, Alvyn, Brocc, Eldon, Frug, Kellen, Ku, Nim, Orryn, Pock, Sindri, Warryn, Wrenn.

Nombres de mujer: Breena, Carlin, Donella, Ella, Lilli, Lorilla, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roswyn, Tana, Zanna.

AVENTUREROS GNOMOS

A continuación se describen dos ejemplos de aventureros gnomos.

Kellen es un bardo gnomo con un ácido sentido del humor y un filo rápido. Se vio envuelto contra su voluntad en su actual carrera aventurera cuando los cíclopes asaltaron su villa y lo hicieron prisionero. Trabajó como esclavo para un rey fomoriano durante una década, antes de poder escapar y huir de las tierras Salvajes de las hadas. Aunque su deseo es regresar algún día para liberar a los demás miembros de su familia a los que tuvo que dejar atrás, el miedo a lo que le aguarda en las tierras Salvajes de las hadas lo mantiene en el mundo mortal.

Orla ha vivido toda su vida en el mundo mortal. Nació en un bosque, entre elfos, pero un encuentro en la foresta cambió su vida para siempre. Se topó cara a cara con un espíritu feérico de tal poder que fue incapaz de moverse o hablar, pudiendo sólo acatar sus órdenes silenciosas. Ahora su vida pertenece a ese espíritu y lo sabe. Emplea su poder como bruja del pacto feérico, pero siente sus deseos y persigue sus metas sin comprender del todo a dónde pueden llevarla.

¿QUÉ SIGNIFICA SER PEQUEÑO?

Los personajes Pequeños siguen las mismas reglas que los Medianos, excepto en lo siguiente:

- ◆ No pueden usar armas a dos manos, como mandobles o alabardas.
- ◆ Cuando usen un arma versátil, como una espada larga, tendrán que hacerlo a dos manos, pero no causarán daño adicional por ello.

GOLIAT



Nómadas tribales de las montañas, fuertes como la roca y orgullosos como las montañas.

RASGOS RACIALES

Altura media: de 7'2" a 7'8"

Peso medio: de 280 a 340 lb.

Puntuaciones de característica: +2 a Fuerza, +2 a Constitución

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: normal

Idiomas: común, a elegir enano o gigante

Bonificadores de habilidad: +2 a Atletismo, +2 a Naturaleza

Tenacidad de montañero: ganas un bonificador +1 racial a tu Voluntad.

Atleta consumado: cuando realices una prueba de Atletismo para saltar o trepar, tira dos veces y escoge el mejor resultado.

Dureza de la piedra: ganas el poder *Dureza de la piedra*.

Dureza de la piedra

Poder racial de goliath

Los ataques de tus rivales rebotan sobre tu pétreo piel.

Encuentro

Acción menor **Personal**

Efecto: obtienes resistencia 5 contra todo daño hasta el final de tu siguiente turno.

Nivel 11: resistencia 10 contra todo daño.

Nivel 21: resistencia 15 contra todo daño.

Los goliath son nómadas montañeros que ven la vida como una gran competición. Sus grupos dispersos nunca han jugado un papel importante en la política de las tierras bajas, pero han vagado por las cadenas montañosas del mundo desde que los primordiales dieron forma por vez primera a sus picos y cañadas. Altos y enormes, los goliath adoran al poder primigenio de la Naturaleza y lo usan para potenciar su fuerza innata.

Juega con un goliath si quieres...

- ◆ Ser más fuerte y resistente que casi cualquier otro personaje.
- ◆ Sentirte como en casa en las abruptas laderas montañosas.
- ◆ Ser miembro de una raza que prefiere las clases de bárbaro, guerrero y protector.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los goliat se alzan por encima incluso de los dracónidos, al alcanzar entre 7' y 8' de altura. Su piel es marrón o gris, moteada con zonas más oscuras que ellos creen que están relacionadas con el destino concreto de cada goliat. Su piel también está marcada por dermolitos, protuberancias de hueso del tamaño de una moneda que aparecen en sus brazos, hombros, torso y cabeza. Sobre sus brillantes ojos verdes o azules también se suele desarrollar una dureza ósea. Los varones goliat son calvos, mientras que las hembras tienen el cabello oscuro, que suelen dejarse largo para poder trenzarlo.

Los goliat tienen una esperanza de vida similar a la de los humanos.

CÓMO JUGAR CON UN GOLIAT

A los goliat les mueve un intenso sentido de la competición. Cualquier cosa que pueda ser percibida como un desafío les invita a llevar un registro, intentando superar las cifras tanto de sus colegas como de sí mismos. Un guerrero goliat podría llevar la cuenta de cuántas veces ha sido el primero en derramar sangre en los combates en un dungeon frente al pícaro del grupo, y sin duda comparará mentalmente este registro con el de su última aventura. Esta competitividad adopta la forma de una sana rivalidad entre goliat. En su conjunto los goliat no toleran a los tramposos, presumidos o malos perdedores, pero pueden ser muy duros consigo mismos si no logran mantener los buenos resultados que hayan obtenido en el pasado.

Una osadía que raya con la insensatez también es un rasgo común entre los goliat. No tienen miedo de las alturas, y trepan por escarpadas laderas o saltan grandes simas con facilidad. Su estilo de vida nómada de caza y recolección les imbuje con un interés genuino por lo que hay al otro lado del siguiente otero o al final de un cañón. Para la mente errante de un cazador, esa curiosidad puede llevarlo a zonas de caza mejores, o a una buena fuente de agua que de otra forma permanecerían sin ser descubiertas.

Los goliat respetan y reverencian al mundo natural, y los aventureros goliat suelen acudir a la fuente de poder primigenia. Los druidas y chamanes son mucho más comunes entre ellos que los clérigos, y los sacerdotes goliat, llamados observadores del cielo, invocan a los espíritus de la Naturaleza y sus antepasados, mucho más a menudo que a los dioses distantes del mar Astral. Algunas tribus goliat también honran a Kord, Melora o Avandra, sobre todo aquellas que tienen contacto frecuente con otras razas. Las tribus que comercian con regularidad con los enanos, a veces ofrecen sacrificios a Moradin.

Características de los goliat: competitivos, creíbles, fiables, incansables, inquisitivos, osados, tenaces, poderosos.

Nombres de varón: Aukan, Eglath, Gauthak, Ilikan, Kavaki, Keothi, Lo-Kag, Maveith, Meavoi, Thotham, Vimak.

Nombres de mujer: Gae-Al, Kuori, Manneo, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Uthal, Vaunea.

AVENTUREROS GOLIAT

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros goliat.

Kavaki resultó herido de joven en una avalancha y fue exiliado de su tribu porque ya no podía seguir su ritmo cuando se desplazaban de una zona de caza a otra. Su tribu lamentó su marcha, honró sus logros de juventud y luego lo olvidaron dándolo por muerto. No obstante, el espíritu del carnero lo protegió a través de ventiscas y tormentas hasta que su herida sanó por fin, por lo que ahora invoca ese mismo espíritu para potenciar su furia bárbara. Aislado de su tribu, Kavaki ha encontrado una nueva familia (un grupo de aventureros) y está decidido a no volver a verse nunca más en una posición en la que no pueda valerse por sí mismo.

Nalla fue una niñera de su tribu, dedicada a cuidar a los niños y recién nacidos mientras sus padres llevaban a cabo sus tareas diarias. Cuando sus propios hijos murieron en un asalto orco, no obstante, Nalla sintió que ya no podía ocuparse más de los retoños ajenos y no tardó en abandonar su tribu. Se ha unido a un grupo de aventureros como guerrera y los protege con su propia vida, como si fuesen los niños perdidos de su tribu.

Lo-Kag era un comerciante entre los suyos, que trataba con regularidad con un clan enano cercano. Como protector, siempre sintió interés por las tradiciones de los defensores enanos (guerreros y paladines firmes como la roca que habían jurado defender las tierras de su clan) y aprendió mucho de un mentor entrenado en sus secretos. En su último viaje a la fortaleza enana, no obstante, la encontró desierta. Había cadáveres dispersos en las cercanías, pero no pudo hallar evidencias de violencia o saqueos. En lugar de regresar con su tribu, Lo-Kag se embarcó en una misión para determinar la causa del fallecimiento de los enanos.



Fieros guerreros que combinan la resolución humana con el salvajismo orco.

RASGOS RACIALES

Altura media: de 5'9" a 6'4"

Peso medio: de 155 a 225 lb.

Puntuaciones de característica: +2 a Fuerza, +2 a Destreza

Tamaño: Mediano

Velocidad: 6 casillas

Visión: en la penumbra

Idiomas: común, gigante

Bonificadores de habilidad: +2 a Aguante, +2 a Intimidar

Resistencia de semiorco: la primera vez que quedes maltrecho durante un encuentro, obtendrás 5 pg temporales. Estos pg temporales aumentan a 10 a nivel 11 y a 15 a nivel 21.

Carga veloz: obtienes un bonificador +2 a tu velocidad en carga.

Asalto furioso: ganas el poder *Asalto furioso*.

Asalto furioso

Poder racial de semiorco

Tu monstruosa ira arde en tu interior, dándole fuerza a tus ataques.

Encuentro

Acción gratuita Personal

Desencadenante: impactas a un enemigo.

Efecto: el ataque causa 1[A] de daño adicional si usas un arma, o 1d8 de daño adicional si no empleas un arma.

Una oscura leyenda afirma que cuando Corellon le sacó el ojo a Gruumsh en su épico combate, parte de la esencia del dios salvaje cayó a tierra y transformó a una raza de humanos en fieros semiorcos. Otra historia sugiere que un antiguo imperio hobgoblin creó a los semiorcos para liderar a las tribus orcas en nombre del imperio. Existe otra leyenda que cuenta que una tribu de brutales bárbaros humanos decidió aparearse con los orcos para fortalecer su linaje. Algunos dicen que Kord creó a los semiorcos, escogiendo los mejores elementos de cada una de ambas razas para crear un pueblo fuerte y feroz a su propia imagen. Si preguntas a un semiorco acerca de sus orígenes, quizá escuches una de estas historias; o puede que te ganes un puñetazo en la boca por hacer preguntas tan impertinentes.

Juega con un semiorco si quieres...

- ◆ Ser grande, fuerte y rápido.
- ◆ Convertir tu ira en resistencia y potencia de combate.
- ◆ Ser miembro de una raza que prefiere las clases bárbaro, explorador, guerrero y pícaro.



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Los semiorcos tienen un aspecto más similar a su herencia humana, pero se distinguen por una piel que tiende a adoptar distintas tonalidades de gris, anchas mandíbulas, y unos colmillos inferiores prominentes (aunque no son en absoluto comparables con las pavorosas dentaduras de los orcos). En términos generales son más altos y fuertes que los humanos. Su cabello suele ser negro, aunque se vuelve gris con rapidez a causa de la edad. La mayoría de semiorcos que vive entre humanos adopta sus estilos de vestir y peinarse, pero unos pocos se aferran a las tradiciones orcas y adornan sus trenzas o matas de pelo con pequeños huesos o cuentas.

Los semiorcos no viven tanto como los humanos. Maduran con rapidez y alcanzan la mayoría de edad alrededor de los 16 años; rara vez superan los 60 años de vida.

CÓMO JUGAR CON UN SEMIORCO

Los semiorcos combinan las mejores cualidades de humanos y orcos, aunque algunos argumentan que las cualidades buenas de los orcos son escasas y difíciles de encontrar. De su mitad orca los semiorcos heredan una gran fuerza y resistencia físicas. Son guerreros fieros, ágiles al cargar al combate.

Su sangre humana los hace osados, decididos, ingeniosos y autosuficientes. Se adaptan bien a las circunstancias y pueden salir airosos de casi cualquier situación. Aunque los semiorcos tienden a vivir en los límites de la sociedad en las villas y ciudades humanas, son capaces de encontrar la forma de prosperar en un mundo al que siguen sin pertenecer por completo.

A pesar de todos sus rasgos positivos, muchos semiorcos muestran rasgos que la sociedad civilizada considera toscos o indeseables. Los semiorcos tienen poca paciencia para las complejas reglas de la etiqueta y el decoro, y ven poca utilidad en ocultar sus verdaderos sentimientos sólo por no herir los sentimientos de alguien. Disfrutan de los placeres sencillos como comer, beber, alardear, cantar, luchar, tocar el tambor o bailar, y no comprenden las expresiones artísticas más refinadas. Son propensos a actuar sin grandes deliberaciones, y prefieren superar los obstáculos a medida que se van presentando en lugar de prever todas las consecuencias posibles y preparar planes alternativos. Estas características hacen que algunos miembros de otras razas los consideren rudos o toscos, pero otros encuentran esta actitud bastante estimulante.

Los semiorcos suelen vivir entre culturas humanas u orcas, algunos en bulliciosas villas o ciudades humanas, otros entre tribus remotas de cualquiera de ambas razas. Los padres de la mayoría de semiorcos son a su vez también semiorcos, pero algunos integrantes de esta raza se casan con orcos o humanos y tienen hijos semiorcos. Los orcos muestran respeto a regañadientes a los semiorcos a causa de su considerable fuerza y su inteligencia superior, lo cual permite que a veces un semiorco con recursos se haga con el liderazgo de una tribu orca.

Aunque poseen muchos puntos fuertes, los semiorcos suelen encontrarse con grandes prejuicios en las comunidades humanas. Así pues, la mayoría tiende a dedicarse a labores físicas o violentas. Para algunos, la vida de aventurero es la extensión natural de esa línea de pensamiento, o una forma de eliminar los prejuicios de la gente. La vida aventurera también es una forma de hallar su sitio en un grupo de aliados e iguales; un placer sencillo que es difícil de encontrar en el mundo para muchos semiorcos.

Características de los semiorcos: cortantes, desinhibidos, feroces, hedonistas, impulsivos, rudos, temperamentales.

Nombres de varón: Brug, Dorn, Druuk, Gnarsh, Grumbar, Hogar, Karash, Korgul, Krusk, Lubash, Mord, Ohr, Rendar, Sark, Scrag, Tanglar, Tarak, Thar, Ugarth, Yurk.

Nombres de mujer: Augh, Bree, Ekk, Gaaki, Grai, Grigri, Gynk, Huru, Lagazi, Murook, Nogu, Ootah, Puyet, Tawar, Tomph, Ubada, Vanchu.

AVENTUREROS SEMIORCOS

A continuación se describen tres ejemplos de aventureros semiorcos.

Tarak, un pícaro semiorco, se siente cómodo en la ciudad. Creció en el destartalado barrio de los muelles y acompañó a bandas callejeras y a marinos sin escrúpulos. Todo cambió cuando uno de estos marinos cayó muerto a sus pies, dejando en manos de Tarak una misteriosa caja. Esta caja complicó su vida hasta que huyó de la ciudad y se unió a un grupo de aventureros de paso. Tarak no sabe lo que hay en la caja: su extraña cerradura ha resistido todos sus intentos por abrirla, y su duro metal le ha resultado imposible de romper. Pero los goblin y los *doppelgänger* parecen estar dispuestos a matar a cualquiera para obtener la caja, lo cual despierta el interés del semiorco.

Murook es una protectora, nacida y criada en una tribu orca. Fue una férrea defensora de su tribu durante años, pero sus lazos con los espíritus primigenios de la madera y la piedra la han ido alejando del culto a Gruumsh, y la han hecho cuestionar las brutalidades que los orcos llevan a cabo en su nombre. Se marchó a tierras humanas y desde entonces ha luchado por encajar, intentando dejar atrás las costumbres bárbaras de su tribu y adoptar al menos una pátina de civilización, pero sigue estando más cómoda entre árboles y montañas que encerrada en una ciudad.

Dorn es un explorador semiorco que prefiere no hablar mucho sobre su nacimiento y su familia. Pasó la mayor parte de su vida en una choza en las afueras de una villa agrícola, cazando y poniendo trampas en el bosque cercano, yendo a lo suyo y pidiendo únicamente que lo dejaran en paz. Su vida dio un vuelco en su decimotercer cumpleaños, cuando un grupo de aventureros se detuvo en la villa preguntando por unas ruinas antiguas. Los lugareños les hablaron de Dorn, quien accedió a guiarlos por el bosque. Nunca regresó a su hogar, ya que esta primera aventura le condujo a muchas más.