

**Beneficio:** elige una dote de creación de objeto que ya poseas. Cuando crees un objeto con ella, pagas sólo el 75% del coste normal para crearlo.

**Especial:** puedes adquirir Artesano mágico varias veces, y en cada ocasión se aplica a una nueva dote de creación de objeto.

**Especial:** sólo puedes elegir esta dote como personaje de 1.º nivel. No puedes tener más de una dote regional.

## callejear [regional]

Sabes cómo mantenerte informado, hacer preguntas e interactuar con los bajos fondos sin levantar sospechas.

**Prerrequisitos:** humano (Amn, Calimshán, el estrecho de los Magos, Khessenta, el mar de la Luna o Únzher), mediano (Amn o Calimshán) o planodeudo (Khessenta o las Tierras centrales occidentales).

**Beneficio:** recibes un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Intimidar y Reunir información.

**Especial:** sólo puedes elegir esta dote como personaje de 1.º nivel.

No puedes tener más de una dote regional.

## carga feroz [regional]

Tu pueblo es conocido por su amor a la batalla, y raras veces gasta tiempo en enfrentarse a un enemigo en un intercambio de estocadas.

Sabes cómo sacarle el mayor beneficio a una carga.

**Prerrequisitos:** aarakocra (los picos de las Tormentas), humano (Cormyr, Tezhyr, tribus úzhgardt o la Vereda), lenauro (el Sheír) u orco (Khessenta).

**Beneficio:** obtienes un bonificador +4 en la tirada de ataque que realiza al final de una carga.

**Normal:** un personaje obtiene un bonificador +2 a la tirada de ataque que realiza al final de una carga.

**Especial:** sólo puedes elegir esta dote como personaje de 1.º nivel. No puedes tener más de una dote regional.

## cazador de enemigos [regional]

En una tierra amenazada por feroces incursiones, has aprendido a combatir con gran efectividad a ciertos enemigos, por lo que conoces sus costumbres y cómo derrotarlos.

### Región natal

Cormyr  
Costa del Dragón  
Espinazo del mundo  
Ímpiltur  
Khult  
Mar de la Luna  
Montañas Galena  
Norte, el  
Samarakh  
Tashalar  
Zhindol

### Enemigo predilecto

Humanoides (trasgoides)  
Dragones  
Humanoides (orcos)  
Demonios  
Humanoides (trasgoides)  
Humanoides (orcos)  
Humanoides (trasgoides)  
Humanoides (orcos)  
Yuan-ti  
Yuan-ti  
Yuan-ti

Ilustración de Jeremy Jarvis



Carga feroz

## Artista [regional]

Tu pueblo es conocido por su habilidad con los relatos y canciones.

**Prerrequisitos:** elfo (Aguilera de las águilas nevadas o Sildëyuir), gnomo (Tierras centrales occidentales o Zhesk) o humano (Aguas profundas, Khessenta, Tierras centrales occidentales).

**Beneficio:** recibes un bonificador +2 en todas las pruebas de Interpretar y en las pruebas con una habilidad de Artesanía que impliquen una realización artística, como la caligrafía, la pintura, la escultura o el tejido. Además, si tienes la aptitud de música de bardo, puedes emplearla tres veces más por día. Por ejemplo, un bardo de 3.º nivel con esta dote podría emplear su música de bardo seis veces al día.

**Normal:** un bardo puede emplear su aptitud de música de bardo una vez al día por nivel en esta clase.

**Especial:** sólo puedes elegir esta dote como personaje de 1.º nivel. No puedes tener más de una dote regional.

## Alma resistente [regional]

Posees una resistencia innata a la magia y los ataques sobrenaturales mortales. Entre tu pueblo, el alma se resiste a separarse del cuerpo.

**Prerrequisitos:** elfo (Corte élfica y Argluna), enano (Oldonnar), gnomo (Infraoscuridad [Noroscuridad] o las Tierras centrales occidentales), humano (las Lunshaes), mediano (Luiren o el valle del Khannat) o semielfo (Argluna, Dambrazh o la tierra de los Valles).

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 en todos los TS de Fortaleza y Voluntad. Contra efectos de muerte y ataques de consunción de energía y consunción de característica, este bonificador aumenta hasta +3.