

repugnante olor infestada de insectos, al tiempo que compiten por el prestigio y la posición. Son inmunes a las molestias del pantano, y sólo piensan en el poder que pueden obtener derrotando a sus rivales.

**Idiomas automáticos:** dracónico.

**Idiomas adicionales:** dambrazhano, elfo, halruyano, infracomún.

**Dotes regionales:** Curtido, Resistir veneno, Tolerancia al calor.

**Equipo adicional:** (A) escudo pesado de acero o de madera, o (B) 3 jabalinas\*.

## Región de suagdar

En el límite de las tierras de Dambrazh, algunas gentes han elegido soportar la naturaleza más dura antes que someterse a los crinti. Este pueblo está dispuesto a luchar por lo que necesita, a esconderse de aquellos que los subyugarían y a morir antes que a perder su libertad. Quizás no sean honorables, pero al menos no responden a nadie que no sea ellos mismos.

**Idiomas automáticos:** arkaian.

**Idiomas adicionales:** drow, gnoll, halruyano, sheirano.

**Dotes regionales:** Curtido, Matón, Poder legítimo.

**Equipo adicional:** (A) armadura de pieles\*, o (B) arco corto\* y 20 flechas.

## Región de los thri-kreen

Los thri-kreen recorren las amplias praderas del Sheir cazando incesantemente a través de toda la llanura, y se preocupan poco por las demás razas que comparten su territorio, al menos mientras que esas especies no abusen de sus recursos. Cuando esto sucede, los thri-kreen atacan sin piedad ni remordimientos.

**Idiomas automáticos:** thri-kreen.

**Idiomas adicionales:** sheirano.

**Dotes regionales:** Disciplina, Incansable, Sin miedo.

**Equipo adicional:** (A) chatkca\* y gytka\*, o (B) 2 pociones de curar heridas leves.

## Región del valle brumoso

Ocultos a distancia en la parte más profunda del valle Brumoso, los elfos salvajes hacen todo lo que está en sus manos para mantener a otras razas fuera de sus tierras. Su crueldad es legendaria, y su determinación inquebrantable. No hacen ninguna excepción.

**Idiomas automáticos:** elfo.

**Idiomas adicionales:** halruyano, gnoll, sheirano, silvano, tashalano.

**Dotes regionales:** Guardabosque, Moverse por el bosque, Veloz y silencioso.

**Equipo adicional:** (A) armadura de pieles\* y elixir de esconderse, o (B) lanza corta\*.

## Nuevas dotes

Las nuevas dotes descritas en esta sección son comunes en el Sur radiante, y se encuentran resumidas en las tablas de las siguientes páginas.

Las dotes regionales especifican una combinación de una o más razas o regiones como prerequisites. Para elegir una de ellas, tu personaje debe cumplir al menos uno de esos prerequisites. Para más información sobre dotes regionales, consulta *Faerûn: guía del jugador*.

### Adepto halruyano [regional]

Has estudiado la antigua tradición de lanzamiento de conjuros cooperativos de Halruéi, y estás versado en los ritos y secretos de la magia halruyana.

**Prerequisites:** humano (Halruéi).

**Beneficio:** puedes participar en magia de círculo halruyana bajo la guía de un anciano de Halruéi. Además, ganas un bonificador +3 a las pruebas de Conocimiento de conjuros.

**Normal:** no puedes participar en magia de círculo a no ser que tengas la dote o aptitud de clase apropiada.

### carga de la tribu del rinoceronte [regional]

Utilizas el poder de la carga del rinoceronte en batalla.

**Prerequisites:** humano (el Sheír), miembro de la Tribu del rinoceronte (ver 'Tribus humanas del Sheír', pág. 164).

**Beneficio:** cuando cargas, si tu ataque cuerpo a cuerpo impacta, inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Esta dote sólo funciona cuando realizas una carga, incluso aunque no estés sobre una montura. Si tienes la capacidad de realizar varios ataques en tu carga, sólo puedes aplicar este daño adicional a uno de los ataques de ese asalto.

### cazador de bocones largos [regional]

A causa de tu odio cultural por los bocones largos, has recibido entrenamiento específico en los mejores modos de combatirlos.

**Prerequisites:** mediano (Luiren).

**Beneficio:** recibes un bonificador +2 de competencia en las tiradas de daño contra aberraciones. Además, ganas el beneficio de la dote Crítico mejorado para el arma que estés empleando en cualquiera de esos ataques. Este beneficio no se apila con ningún otro efecto que expanda el rango de amenaza de crítico de tu arma. Los beneficios



Un sheirano de la Tribu del ankbeg