CREACIÓN DE PERSONAJE

**Los 6 pasos:**

* **1.** Generar habilidades de Característica.
* **2.** Elegir una Raza.
* **3.** Elegir una Clase.
* **4.** Elegir Dotes y Habilidades.
* **5.** Elegir Equipamiento.
* **6.** Completar con Detalles.

Para que sea más fácil de entender donde anotar cada dato, dividí la hoja de personaje en diferentes sectores:

* Hoja 1: Resumen – Características (©) – Vida y Velocidad (VV) – Habilidades – Defensa – Ataque – Armas – Idiomas.
* Hoja 2: Armadura – Conjuros – Dotes – Aptitudes Especiales (AE) – Mochila.

Las imágenes para reconocer cada sector serán adjuntadas.

Estos sectores se van mencionando a lo largo de toda la guía.

**Paso 1, Generar habilidades de Características ©:**

En este paso, generaremos los valores correspondientes a las características FUE (Fuerza), DES (Destreza), CON (Constitución), INT (Inteligencia), SAB (Sabiduría), CAR (Carisma).

Cada una de las características tiene un impacto directo en tu personaje, restringiendo lo que puede o no hacer, las mismas pueden ser modificadas por la raza que elijas (tanto para bien como para mal). Las clases suelen tener una característica ligada directamente a ella, como por ejemplo: un Guerrero se ve beneficiado de la FUE o un Mago de la INT. Por lo que es importante estar atento al momento de asignar los valores ya que esto es PERMANENTE.

Para generar los valores que puedan asignar a cada característica, deben utilizar 4 dados de 6 caras (4d6), siguiendo la siguiente rutina:

* Tirar los 4 dados y, luego de retirar el dado que haya salido con el menor valor, sumar el total. Por ejemplo: en mi primera tirada sale 4 – 6 – 3 – 1, retiro el 1. Luego sumo el total y obtengo 13. Anoto el total a un costado y vuelvo a lanzar. Repitiendo este proceso hasta obtener 6 valores (13 – 10 – 8 – 12 – 18 – 9).
* Cualquier resultado menor a 7 puede ser vuelto a lanzar (siete no está incluido). La suma de todas las características no puede ser mayor a 80 o menor a 60. En caso de ser mayor, remover tantos puntos de los valores obtenidos como sean necesarios (sin poder llegar a valores menores que 7). En caso de ser menor, sumar tantos puntos a los valores obtenidos como sean necesarios (pudiendo llegar hasta un valor máximo de 18).

Una vez obtenidos los 6 valores, asignen cada uno de los mismos sobre la columna “Punt Caract” (Se recomienda que antes de asignar las puntuaciones de característica, se lean los pasos 2 y 3, para saber dónde conviene asignar las puntuaciones altas y donde las bajas.

Paso 2, Elegir una Raza:

En este paso, podrán elegir entre las siguientes 7 razas: Elfo/a – Enano/a – Gnomo/a –Humano/a – Mediano/a – Semielfo/a – Semiorco/a. Cada una de las razas viene con sus rasgos raciales, aunque de momento ignoraremos los idiomas.

Algunos de los rasgos no modifican la hoja de personaje directamente, sino que se activan al cumplir cierto requisito previo, la mayoría de estos rasgos se anotan en Aptitudes Especiales, pero hay que estar atento. Por ejemplo: el rasgo “Inmunidades élficas” de los Elfos y Semielfos, se anota en AE, pero cuando se cumplen los requisitos, su efecto (eff / eff pasivo) se lleva a cabo sobre la Defensa. Todos los rasgos que posean esta particularidad tendrán detallado donde se aplica su eff, los que no lo tengan, son permanentes o pasivos.

Se recomienda tener un cuaderno o una libreta donde anotar detalladamente las habilidades de cada personaje, y reservar la Hoja de personaje para albergar los títulos solamente.

**Rasgos raciales de los Elfos:**

* **+2 a DES, +2 a INT, -2 a CON (Anotar en ©, sumándolo en los valores anteriormente adquiridos):** los elfos son ágiles, tanto de cuerpo como de mente, pero su forma es frágil.
* **Mediano (Resumen - Tamaño):** los elfos son criaturas Medianas y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
* **Velocidad normal (VV – Velocidad base):** los elfos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).
* **Visión en la penumbra (AE):** los elfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue.
* **Inmunidades élficas (AE):** los elfos son inmunes a los efectos del sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar **(eff: Defensa – Tiros de salvación.)**.
* **Magia élfica (AE):** los elfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de nivel de lanzador llevadas a cabo para superar la resistencia a los conjuros **(eff: Ataque – Tirada de ataque)**. Además, obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Conocimiento de conjuros que tienen como objetivo identificar las propiedades de los objetos mágicos **(eff: Habilidades – Conocimiento de conjuros)**.
* **Sentidos agudos (Habilidades – Percepción):** los elfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.
* **Familiaridad con las armas (AE):** los elfos son competentes con los arcos largos (incluyendo los arcos largos compuestos), las espadas largas, las espadas roperas, y los arcos cortos (incluyendo los arcos cortos compuestos), y tratan cualquier arma con la palabra ‘élfico’ en su nombre como un arma marcial.
* **Idiomas:** los elfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: celestial, dracónico, goblin, gnoll, gnomo, orco, y silvano.

**Rasgos raciales de los Enanos:**

* **+2 a Constitución, +2 a Sabiduría, -2 a Carisma (Anotar en ©, sumándolo a los valores anteriormente adquiridos):** los enanos son a la vez duros y sabios, pero también un poco broncos.
* **Mediano (Resumen - Tamaño):** los enanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
* **Lento y calmado (AE):** los enanos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m), que nunca se ve modificada por la armadura ni la impedimenta.
* **Visión en la oscuridad (AE):** los enanos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (1m).
* **Entrenamiento defensivo (AE):** los enanos tienen un bonificador +4 de esquiva a la CA contra monstruos del subtipo gigante **(eff: Defensa – CA)**.
* **Avaricia (AE):** los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Tasación hechas para determinar el precio de los objetos no mágicos, que contengan metales preciosos o piedras preciosas **(eff: Habilidades – Tasación)**.
* **Odio (AE):** los enanos tienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra criaturas humanoides de los subtipos orco y goblin, debido a un entrenamiento especial contra dichos enemigos odiados **(eff: Ataque – Tirada de ataque)**.
* **Resistente (AE):** los enanos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra veneno, conjuros, y aptitudes sortílegas **(eff: Defensa – Tirada de salvación)**.
* **Estabilidad (AE):** los enanos obtienen un bonificador +4 racial a su Defensa contra maniobras de combate, cuando resisten a una embestida o intento de derribo estando de pie **(eff: Defensa)**.
* **Afinidad con la piedra (AE):** los enanos obtienen un bonificador +2 a las pruebas de Percepción para darse cuenta de trabajos en piedra poco usuales, como trampas y puertas ocultas situadas en muros o suelos de piedra. Tienen derecho a una prueba para darse cuenta de tales rasgos siempre que pasan a 10 pies (3 m) o menos de alguno de ellos, tanto si están buscando activamente como si no **(eff pasivo: Habilidades – Percepción)**.
* **Familiaridad con las armas (AE):** los enanos son competentes con hachas de batalla, picos pesados, y martillos de guerra, y tratan cualquier arma con la palabra ‘enano’ en su nombre como un arma marcial.
* **Idiomas:** los enanos empiezan el juego hablando enano y común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger de entre los siguientes: gigante, gnomo, goblin, infracomún, orco, y térraro.

**Rasgos raciales de los Gnomos:**

* **+2 a Constitución, +2 a Carisma, -2 a Fuerza (Anotar en ©, sumándolo a los valores anteriormente adquiridos):** los gnomos son físicamente débiles, pero sorprendentemente resistentes, y su actitud les hace naturalmente agradables.
* **Pequeño (Resumen - Tamaño):** los gnomos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA **(Anotar en Defensa – CA – “Modif tamaño”)**, un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque **(eff permanente al atacar)**, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra maniobras de combate **(Anotar en Defensa – BMC – “Modif tamaño”)**, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo **(Anotar en Habilidades – Acechar – “Modif varios”)**.
* **Velocidad lenta (VV – Velocidad base):** los gnomos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m).
* **Visión en la penumbra (AE):** los gnomos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue**.**
* **Entrenamiento defensivo (AE):** los gnomos obtienen un bonificador +4 de esquiva a la CA contra los monstruos del subtipo gigante **(eff: Defensa - CA)**.
* **Magia de los gnomos (AE):** los gnomos suman +1 a la CD de cualquier tirada de salvación contra los conjuros de ilusión que lanzan **(eff: Ataque - Conjuros)**. Los que tienen Carisma 11 o más, también obtienen las siguientes aptitudes sortílegas: 1/día – luces danzantes, sonido fantasma, prestidigitación, y hablar con los animales. El nivel de lanzador para estos efectos es igual al nivel del gnomo. La CD para estos conjuros es igual a 10 + el nivel del conjuro + su modificador de Carisma.
* **Odio (AE):** los gnomos obtienen un bonificador +1 a las tiradas de ataque contra las criaturas humanoides de los subtipos reptiliano y goblin, debido a un entrenamiento especial contra esos enemigos odiados **(eff: Ataque - Tirada de ataque)**.
* **Resistencia a la ilusión (AE):** los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y los efectos de ilusión **(eff: Defensa -Tiradas de salvación)**.
* **Sentidos agudos (Habilidades – Percepción – “Modif varios”):** los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.
* **Obsesivo (Habilidades – Artesanía/Profesión – “Modif varios”):** los gnomos obtienen un bonificador +2 racial a una habilidad de Artesanía o Profesión de su elección.
* **Familiaridad con las armas (AE):** los gnomos tratan cualquier arma con la palabra ‘gnomo’ en su nombre como marcial.
* **Idiomas:** los gnomos empiezan el juego hablando común, gnomo, y silvano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: dracónico, elfo, enano, gigante, goblin, y orco.

**Rasgos raciales de los Humanos:**

* **+2 a una puntuación de característica (Anotar en ©, sumándolo a los valores anteriormente adquiridos):** los personajes humanos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.
* **Mediano (Resumen – Tamaño):** los humanos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
* **Velocidad normal (VV – Velocidad base):** los humanos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).
* **Dote adicional (AE):** los humanos seleccionan una dote adicional a 1er nivel.
* **Hábil (AE):** los humanos obtienen un rango de habilidad adicional a 1er nivel, y otro rango adicional cada vez que suben de nivel **(eff: Habilidades)**.
* **Idiomas:** los humanos empiezan el juego hablando común. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que quieran (excepto idiomas secretos como el druídico).

**Rasgos raciales de los Medianos:**

* **+2 a Destreza, +2 a Carisma, -2 a Fuerza (Anotar en ©, sumándolo a los valores anteriormente obtenidos):** los medianos son ágiles y de voluntad fuerte, pero su reducida talla hace que sean más débiles que otras razas.
* **Pequeño (Resumen – Tamaño):** los medianos son criaturas Pequeñas, que obtienen por ello un bonificador +1 por tamaño a su CA **(Anotar en Defensa – CA – “Modif tamaño”),** un bonificador +1 por tamaño a sus tiradas de ataque **(eff pasivo Tiradas de ataque)**, un penalizador -1 a su Bonificador de maniobras de combate y a su Defensa contra las maniobras de combate **(Anotar en Defensa – BMC – “Modif tamaño”)**, y un bonificador +4 por tamaño a las pruebas de Sigilo **(Anotar en Habilidades – Acechar – “Modif varios”)**.
* **Velocidad lenta (VV – Velocidad base):** los medianos tienen una velocidad base de 20 pies (6 m).
* **Sin miedo (AE):** los medianos obtienen un bonificador +2 racial a todas las tiradas de salvación contra miedo **(eff Defensa – Tiradas de salvación)**, que se apila con el concedido por la suerte del mediano.
* **Suerte del mediano (Defensa – Tiradas de Salvación – “Modif varios”):** los medianos obtienen un bonificador +1 racial a todas las tiradas de salvación.
* **Sentidos agudos (Habilidades – Percepción – “Modif varios”):** los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.
* **Pies firmes (Habilidades – Acrobacias y Trepar – “Modif varios”):** los medianos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Acrobacias y de Trepar.
* **Familiaridad con las armas (AE):** los medianos son competentes con las hondas, y tratan cualquier arma con la palabra ‘mediano’ en el nombre como un arma marcial.
* **Idiomas:** los medianos empiezan el juego hablando común y mediano. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: elfo, enano, gnomo, y goblin.

**Rasgos raciales de los Semielfos (Si Semielfos se vuelve tu raza, habla con tu DM respecto al rasgo racial “Multitalento”):**

* **+2 a una puntuación de característica (Anotar en ©, sumándolo con los valores anteriormente obtenidos):** los personajes semielfos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje para representar su variada naturaleza.
* **Mediano (Resumen – Tamaño):** los semielfos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
* **Velocidad normal (VV – Velocidad base):** los semielfos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).
* **Visión en la penumbra (AE):** los semielfos pueden ver el doble que los humanos en condiciones de luz tenue.
* **Adaptabilidad (AE):** los semielfos obtienen *Soltura con una habilidad* como dote adicional a 1er nivel.
* **Sangre élfica (AE):** los semielfos cuentan a la vez como humanos y como elfos para cualquier efecto relacionado con la raza.
* **Inmunidades élficas (AE):** los semielfos son inmunes a los efectos del sueño mágico, y obtienen un bonificador +2 racial a las tiradas de salvación contra los conjuros y efectos de hechizar **(eff: Defensa – Tiradas de salvación)**.
* **Sentidos agudos (Habilidades – Percepción – “Modif varios”):** los semielfos obtienen un bonificador +2 racial a las pruebas de Percepción.
* **Multitalento (AE):** los semielfos escogen dos clases favoritas a 1er nivel y obtienen +1 punto de golpe o +1 punto de habilidad cada vez que suben un nivel en cualquiera de dichas clases **(eff permanente: VV – PG / Habilidades – A elección – “Rangos”)**.
* **Idiomas:** los semielfos empiezan el juego hablando común y elfo. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger cualquier idioma que deseen (excepto idiomas secretos como el druídico).

**Rasgos raciales de los Semiorcos:**

* **+2 a una puntuación de característica (Anotar en ©, sumarlo con los valores anteriormente obtenidos):** los personajes semiorcos obtienen un bonificador +2 a una puntuación de característica de su elección a la creación del personaje, para representar su variada naturaleza.
* **Mediano (Resumen – Tamaño):** los semiorcos son criaturas Medianas, y no tienen bonificador ni penalizador debido al tamaño.
* **Velocidad normal (VV – Velocidad base):** los semiorcos tienen una velocidad base de 30 pies (9 m).
* **Visión en la oscuridad (AE):** los semiorcos pueden ver en la oscuridad hasta 60 pies (18 m).
* **Intimidante (Habilidades – Intimidar):** los semiorcos obtienen un bonificador +2 racial a sus pruebas de Intimidar debido a su terrible naturaleza.
* **Sangre orca (AE):** los semiorcos cuentan a la vez como humanos y como orcos para cualquier efecto relacionado con la raza.
* **Ferocidad orca (AE):** 1 vez al día, si un semiorco queda reducido a menos de 0 puntos de golpe pero no resulta muerto, puede luchar durante 1 asalto más como si estuviera incapacitado. Al final de su siguiente turno, a menos que se le lleve por encima de los 0 puntos de golpe, queda inconsciente de inmediato y empieza a morir.
* **Familiaridad con las armas (AE):** los semiorcos son competentes con las grandes hachas y los alfanjes, y tratan cualquier arma con la palabra ‘orco’ en su nombre como un arma marcial.
* **Idiomas:** los semiorcos empiezan el juego hablando común y orco. Los que tienen puntuaciones de Inteligencia elevadas pueden escoger entre los siguientes: abisal, dracónico, gigante, gnoll, y goblin.

Luego de elegir la Raza (Anotar la raza en Resumen – Raza) y anotar sus rasgos, procederemos a elegir una clase para nuestro personaje.

**Pasó 3, Elegir una Clase:**

En este paso, podrán elegir entre las 11 clases principales de Pathfinder, las cuales serían: Bárbaro – Bardo – Clérigo – Druida – Explorador – Guerrero – Hechicero – Mago – Monje – Paladín - Pícaro. A lo largo de este paso, tendrán un resumen de cada clase, detallando:

* **Rol:** El rol que cumple la clase en cuestión.
* **El Alineamiento:** Personalidad que define al personaje o sus restricciones.
* **Dados de golpe:** Lo que decidirá luego sus puntos de golpe o PG.
* **Habilidades de clase (Debes marcar el cuadrado ubicado a la izquierda de la habilidad, de cada habilidad que tu clase mencione que destaca):** Las habilidades en las que esa clase destaca.
* **Los rangos de habilidades:** cuantos se obtienen por nivel (Se detallara como utilizarlos más adelante).
* **Competencia con armas y armaduras:** Las armas y armaduras que cada clase puede usar.
* **Conjuros:** Si los tiene o no.
* **Rasgos de clase:** Indicando, “Ataque base (Anotar en Ataque – Ataque base) - Bonificaciones a tiradas de salvación (Anotar en Defensa – Tiradas de salvación – “Salvación base”) – Habilidades únicas de clase (AE)”, en ese orden. Las habilidades únicas de clase solo tendrán los títulos, para más información sobre lo que realiza cada una deben leer “Reglas Básicas”.

Durante este paso es obligatorio tener el libro de “Reglas Básicas” a mano, pero este resumen está hecho para poder elegir con anterioridad la clase que más te agrade y acceder al libro con una idea más concreta.

Algunas clases tienen permitido tener compañeros. Crear compañeros es muy similar a crear un personaje, para esto es necesario una segunda hoja de personaje para tu compañero. De momento recomiendo no utilizar compañeros, en caso de que quieras hacerlo de cualquier manera, habla con tu DM para que te dé instrucciones de cómo proceder, generar los puntos de características de tu compañero, sus dotes, habilidades, etc.

Algunos de los rasgos de clases se ven acompañados por las siglas (Ex), (St), (Sb), a continuación una breve descripción de lo que significan:

* **Extraordinarias (Ex):** Las Aptitudes Extraordinarias no son mágicas. Sin embargo, no son algo que cualquiera pueda hacer sin un entrenamiento o adiestramiento extensivo. Los efectos o áreas que supriman o nieguen la magia no tienen efecto sobre las Aptitudes Extraordinarias.
* **Sortílegas (St):** Las Aptitudes Sortílegas, como su nombre implica, son aptitudes mágicas que son muy similares a los conjuros. Las Aptitudes Sortílegas están sujetas a la Resistencia a Conjuros y a *Disipar Magia.* No funcionan en los lugares y áreas donde la magia es suprimida o negada (como dentro de un *Campo antimagia*). Las Aptitudes Sortílegas pueden ser disipadas y contrarrestadas de la forma habitual.
* **Sobrenaturales (Sb):** Las Aptitudes Sobrenaturales son mágicas pero no son Sortílegas. Las Aptitudes Sobrenaturales no están sometidas a la resistencia a conjuros y no funcionan en lugares donde la magia es suprimida o negada (como dentro de un *Campo Antimágico*).

Cada una de las clases viene acompañada de una tabla que informa la evolución de los estatus, las habilidades de la clase, los conjuros diarios, los conjuros conocidos, entre otros, a lo largo de la subida de nivel, el mismo se encuentra en el libro de “Reglas básicas” en la descripción de la clase.

Cada clase que tiene una manera diferente de manejar sus conjuros, pero algo que se mantiene igual para todas es la división entre:

* Conjuros conocidos.
* Conjuros al día.

Los conjuros conocidos, son aquellos que nuestra clase conoce a su nivel 1, mientras que los conjuros al día, son la cantidad de conjuros que podemos lanzar por día. Cada personaje lanzador de conjuros, posee una tabla que indica la cantidad de conjuros que puede conocer por nivel y la cantidad de conjuros que puede lanzar por día (Se puede encontrar en el libro de “Reglas Básicas” de Pathfinder, en la descripción de la clase).

Los conjuros también poseen niveles, los cuales comienzan en 0 (Los conjuros de nivel 0 suelen ser llamados “Trucos” u “Oraciones” y son aquellos conjuros que, normalmente, se pueden lanzar sin límite, aunque la cantidad de conjuros de nivel 0 que conozcas si puede llegar a ser limitada). Luego siguen de nivel 1, nivel 2, nivel 3, etc. La cantidad de conjuros que puede lanzar es diferente según el nivel del conjuro. Para recargarlos, normalmente se pide realizar una acción determinada, pero eso depende de cada clase.

Es importante prestar atención a como cada clase maneja sus conjuros, las preguntas que siempre deberías tener respondidas serían: “¿Cuántos conjuros conozco de x nivel?”, “¿Cuántos conjuros de x nivel puedo lanzar por día?”, “¿Es necesario que los recargue?, de ser así ¿Cómo lo hago?”, estas preguntas las responde el libro de “Reglas Básicas” de Pathfinder, asique presta atención.

En la segunda hoja en el sector de conjuros, hay una pequeña tabla en la que puedes detallar:

* Conjuros conocidos de nivel x.
* CD de salvación de los conjuros de nivel x (Explicado más abajo).
* Conjuros diarios de nivel x.
* Conjuros adicionales de nivel x.

El CD de salvación de los conjuros se refiere a que tan difícil es para los enemigos resistir tu conjuro, o sea: si mi conjuro tiene un CD de salvación igual a 15, el enemigo deberá hacer una tirada de salvación que supere o iguale 15 para salvarse del mismo.

Finalmente, cada clase lanzadora de conjuros tiene una lista con los conjuros que puede aprender. Ósea, los conjuros que un Mago puede aprender no son los mismos que los del Bardo, cada uno posee una lista de conjuros específicos que puede aprender. De esta manera, si quieres aprender un nuevo conjuro, debes verificar que la lista que tiene tu clase lo posea. Puedes encontrar esta lista en:

* <https://www.rolroyce.com/rol/DDP/Conjuros/ConjurosPF.php>.

O en el libro “Reglas básicas”, en el capítulo de “Conjuros”.

Simplemente busca tu clase, selecciona el nivel del conjuro que quieres aprender y busca entre los tantos disponibles. Es recomendable tener un pequeño “libro de conjuros” (cuaderno) en el que puedas anotar en detalle cada una de las habilidades de los conjuros que conozcas.

**Bárbaro:**

* **Rol:** los bárbaros alcanzan la excelencia en el combate, poseyendo la capacidad marcial y la fortaleza necesarias para enfrentarse a enemigos aparentemente superiores a ellos. Con la furia proporcionándoles audacia y coraje más allá de los que posee la mayor parte de los combatientes, los bárbaros cargan con furia a la batalla, y destruyen todo lo que se interpone en su camino.
* **Alineamiento:** cualquiera que no sea legal.
* **Dado de golpe:** d12.
* **Habilidades de clase:** Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 4 + modificador de INT.
* **Competencia con armas y armadura:** un bárbaro es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias, y con los escudos (exceptuando los escudos paveses).
* **Conjuros:** No.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +1 (Ataque – Ataque base) – Fortaleza +2, Reflejos +0 Voluntad +0 - Movimiento rápido (Ex), Furia (Ex).

**Bardo:**

* **Rol:** los bardos son capaces de confundir y desconcertar a sus enemigos, a la vez que inspiran a sus aliados a empresas cada vez más osadas. Si bien son prácticos tanto con las armas como con la magia, su auténtica fuerza reside lejos del combate cuerpo a cuerpo, desde donde pueden apoyar a sus compañeros y minar a sus adversarios sin temor a que interrumpan sus interpretaciones.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** d8.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del bardo son Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (todos) (Int), Sigilo (Des), Tasación (Int), Trepar (Fue), y Usar objeto mágico (Car).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 6 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los bardos son competentes con todas las armas sencillas, además de la espada larga, la espada ropera, la cachiporra, la espada corta, el arco corto, y el látigo. Los bardos son también competentes con las armaduras ligeras y los escudos (excepto los escudos paveses). Un bardo puede lanzar conjuros de bardo llevando armadura ligera, y utilizar un escudo sin incurrir en la probabilidad normal de fallo de conjuro arcano. Como cualquier otro lanzador de conjuros arcanos, un bardo que lleva armadura intermedia o pesada incurre en una probabilidad de fallo de conjuro arcano si éste posee algún componente somático. Un bardo multiclase sigue teniendo la probabilidad normal de fallo de conjuros arcanos para sus conjuros arcanos obtenidos de otras clases.
* **Conjuros:** Sí. Leer detalle en Libro.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +0, Reflejos +2, Voluntad +2 - Conocimiento de bardo (Ex), Interpretación del bardo, Trucos, Contraoda (Sb), Distracción (Sb), Fascinar (Sb), Infundir Valor (Sb).

**Clérigo:**

* **Rol:** más que capaces de defender el honor de sus dioses en combate, los clérigos demuestran a menudo ser combatientes recios y capaces. Su auténtica fuerza es su capacidad de empuñar el poder de sus dioses, ya sea para aumentar su propia potencia y la de sus aliados en combate, agraviar a sus enemigos con magia divina, o proveer curación a aquellos compañeros que lo necesitan. Como quiera que sus poderes están influenciados por su fe, todos los clérigos deben enfocar su adoración en una fuente divina. Si bien la inmensa mayoría adora a un dios específico, hay una pequeña cantidad que se dedica a un concepto divino digno de devoción, como por ejemplo la batalla, la muerte, la justicia, o el saber, libres de una abstracción deífica.
* **Alineamiento:** el alineamiento de un clérigo debe estar como máximo a un paso del de su dios, o bien a lo largo del eje ley/caos, o del eje bien/mal.
* **Dado de golpe:** d8.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del clérigo son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Lingüística (Int), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Saber (historia) (Int), Saber (nobleza) (Int), Saber (los Planos) (Int), Saber (religión) (Int), y Tasación (Int).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 2 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los clérigos son competentes con todas las armas sencillas, las armaduras ligeras, las armaduras intermedias, y los escudos (excepto los escudos paveses). Los clérigos son también competentes con el arma favorita de su dios.
* **Conjuros:** Sí. Leer el libro para más información.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +0 - Aura (Ex), Canalizar Energía (Sb), Dominios, Oraciones, Lanzamiento espontáneo.

**Druida:**

* **Rol:** mientras que algunos druidas podrían mantenerse en el borde de la batalla, permitiendo luchar a sus compañeros y criaturas convocadas, mientras ellos confunden a los enemigos con los poderes de la Naturaleza, otros se transforman en bestias mortíferas y se internan salvajemente en el combate. Los druidas adoran a personificaciones de las fuerzas elementales, de los poderes naturales, o a la propia Naturaleza. Típicamente esto significa la devoción a un dios de la Naturaleza, aunque los druidas podrían también adorar a espíritus vagos, semidioses animalistas, o incluso maravillas naturales específicas e impresionantes.
* **Alineamiento:** cualquiera neutral.
* **Dado de golpe:** d8.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del druida son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), Trepar (Fue), y Volar (Des).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 4 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los druidas son competentes con las siguientes armas: clava, daga, dardo, bastón, cimitarra, guadaña, hoz, lanza corta, honda, y lanza. También lo son con todos los ataques naturales (zarpa, mordisco, etc.) de cualquier forma que adoptan mediante su forma animal (consulta más adelante). Los druidas son competentes con las armaduras ligeras e intermedias, pero se les prohíbe llevar armadura de metal, y por tanto sólo pueden llevar armadura acolchada, de cuero, o de pieles. Un druida también puede llevar una armadura de madera que haya sido alterada por el conjuro madera férrea, de forma que funciona como si fuera de acero. Los druidas son competentes con los escudos (excepto los escudos paveses) pero sólo pueden utilizar los que están hechos de madera. Un druida que lleva una armadura prohibida o utilice un escudo prohibido es incapaz de lanzar conjuros de druida y de utilizar cualquiera de sus aptitudes sobrenaturales o sortílegas mientras lo hace, y durante las 24 horas siguientes.
* **Conjuros:** Sí. Leer el Libro para más información.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +2 -Lanzamiento espontáneo, Conjuros caóticos, malignos, buenos y legales, Oraciones, Idiomas adicionales, Vínculo con la Naturaleza (Ex), Sentido de la Naturaleza (Ex), Empatía salvaje (Ex).

**Explorador:**

* **Rol:** los exploradores son hostigadores hábiles, ya sea en combate cuerpo a cuerpo o a distancia, capaces de entrar y salir grácilmente de la batalla. Sus aptitudes les permiten causar un daño significativo a tipos específicos de enemigos, pero sus habilidades son válidas contra todo tipo de objetivos.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** d10.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del explorador son: Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (mazmorras) (Int), Saber (geografía) (Int), Saber (Naturaleza) (Int), Sigilo (Des), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 6 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** un explorador es competente con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias, y con los escudos (excepto los escudos paveses).
* **Conjuros:** Sí. A partir del nivel 5.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +1 – Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +0 - Enemigo predilecto (Ex), Rastrear (Ex), Empatía salvaje.

**Guerrero:**

* **Rol:** los guerreros alcanzan la excelencia en el combate; derrotando a sus enemigos, controlando el f lujo de la batalla, y sobreviviendo a todas las circunstancias. Si bien sus armas y métodos específicos les confieren una amplia variedad de tácticas, pocos pueden equipararse a los guerreros en capacidad de combate puro.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** d10.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del guerreros son Artesanía (Int), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Profesión (Sab), Saber (mazmorras) (Int), Saber (ingeniería) (Int), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car), y Trepar (Fue).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 2 + Modificador de INT.
* **Competencia de armas y armaduras:** un guerrero es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras (ligeras, intermedias, y pesadas), y con los escudos (incluyendo los escudos paveses).
* **Conjuros:** No.
* **Habilidades de clase (Nivel 1):** Ataque base +1 – Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +0 – Dotes adicionales.

**Hechicero:**

* **Rol:** los hechiceros alcanzan la excelencia lanzando una selección de conjuros favoritos con frecuencia, lo que les convierte en poderosos magos de batalla. Conforme se familiarizan con un conjunto específico y cada vez mayor de conjuros, a menudo descubren formas nuevas y versátiles de utilizar efectos mágicos que otros lanzadores de conjuros podrían pasar por alto. Su linaje también les concede aptitudes adicionales, asegurándose de que no haya dos hechiceros iguales.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** d6.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del hechicero son Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Intimidar (Car), Profesión (Sab), Saber (arcano) (Int), Tasación (Int), Usar objeto mágico (Car), y Volar (Des).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 2 + Modificador de INT.
* **Competencia de armas y armaduras:** los hechiceros son competentes con todas las armas sencillas. No son competentes con ningún tipo de armadura ni de escudo. La armadura interfiere con los gestos de un hechicero, lo que puede hacer que sus conjuros que tengan componentes somáticos fallen.
* **Conjuros:** Sí. Leer el libro para más información.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +0, Reflejos +0, Voluntad +2 - Linaje.

**Mago:**

* **Rol:** si bien los magos universalistas estudian a f in de prepararse contra todo tipo de peligro, los magos especialistas investigan escuelas de magia que les hacen excepcionalmente aptos para una finalidad específica. Sin embargo, y cualquiera que sea su especialidad, todos los magos son maestros de lo imposible, y pueden ayudar a sus aliados a vencer a cualquier peligro.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** d6.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del mago son Artesanía (Int), Conocimiento de conjuros (Int), Lingüística (Int), Profesión (Sab), Saber (todos) (Int), Tasación (Int), y Volar (Des).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 2 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los magos son competentes con clava, daga, ballesta pesada, ballesta ligera, y bastón, pero con ningún tipo de armadura ni de escudo. La armadura interfiere con los movimientos de un mago, lo que puede hacer que fallen sus conjuros con componente somático.
* **Conjuros:** Sí. Leer el libro para más información.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 - Fortaleza +0, Reflejos +0, Voluntad +2 – Idiomas adicionales, Vinculo arcano (Ex) o (St), Escuela arcana, Trucos, Inscribir pergamino, Libro de conjuros.

**Monje:**

* **Rol:** los monjes son capaces de vencer incluso a los peligros más desalentadores, atacando donde menos se espera, y aprovechándose de las vulnerabilidades del enemigo. De pies ligeros, y hábiles en combate, los monjes pueden navegar con facilidad por cualquier campo de batalla, ayudando a sus aliados donde más se les necesita.
* **Alineamiento:** cualquiera legal.
* **Dado de golpe:** d8.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del monje son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Trepar (Fue), Montar (Des), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (historia) (Int), Saber (religión) (Int), y Sigilo (Des).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 4 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los monjes son competentes con clava, ballesta (ligera o pesada), daga, hacha de mano, jabalina, kama, nunchaku, bastón, sai, lanza corta, espada corta, shuriken, siangham, honda, y lanza. Los monjes no son competentes con ningún tipo de armadura ni de escudo. Si lleva armadura, usa escudo, o lleva una carga media o pesada, un monje pierde sus bonificadores a la CA, así como sus aptitudes de movimiento rápido, y ráfaga de golpes.
* **Conjuros:** No.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +2 - Bonificador a la CA (Ex), Ráfaga de golpes (Ex), Impacto sin arma, Dote adicional, Puñetazo aturdidor (Ex).

**Paladín:**

* **Rol:** los paladines sirven como faro para sus aliados en el caos de la batalla. Como oponentes mortíferos del mal, pueden también potenciar a individuos buenos para que les ayuden en sus cruzadas. Su magia y sus habilidades marciales también les adecúan para defender a los demás, y bendecir a los caídos con la fuerza necesaria para seguir luchando.
* **Alineamiento:** legal bueno.
* **Dado de golpe:** d10.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del paladín son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Curar (Sab), Diplomacia (Car), Montar (Des), Profesión (Sab), Saber (nobleza) (Int), Saber (religión) (Int), y Trato con animales (Car).
* **Rangos de Habilidad por Nivel:** 2 + Modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los paladines son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todos los tipos de armadura (ligera, intermedia, y pesada), y con los escudos (excepto los escudos paveses).
* **Conjuros:** Sí. A partir del nivel 5.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +1 – Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +2 - Aura buena (Ex), Detectar el mal (St), Castigar el mal (Sb).

**Pícaro:**

* **Rol:** los pícaros se hallan a sus anchas moviéndose sin ser vistos, y tomando por sorpresa a sus enemigos, tendiendo a evitar el combate directo. Sus diversas habilidades y aptitudes les permiten ser altamente versátiles, con grandes variaciones en experiencia entre pícaros diferentes. Sin embargo, la mayoría alcanza la excelencia en superar obstáculos de todo tipo, desde abrir puertas cerradas con llave e inutilizar trampas, hasta superar peligros mágicos usando la sesera, pasando por engañar a oponentes cortos de luces.
* **Alineamiento:** cualquiera.
* **Dado de golpe:** D8.
* **Habilidades de clase:** Las habilidades de clase del pícaro son: Acrobacias (Des), Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Inutilizar mecanismo (Des), Juego de manos (Des), Lingüística (Int), Nadar (Fue), Percepción (Sab), Profesión (Sab), Saber (mazmorras) (Int), Saber (local) (Int), Sigilo (Des), Tasación (Int), Trepar (Fue), y Usar objeto mágico (Car).
* **Rangos de habilidad por nivel:** 8 + modificador de INT.
* **Competencia con armas y armaduras:** los pícaros son competentes con todas las armas sencillas además de ballesta de mano, espada ropera, cachiporra, arco corto, y espada corta. Son competentes con las armaduras ligeras, pero no con los escudos.
* **Conjuros:** No.
* **Rasgos de clase (Nivel 1):** Ataque base +0 – Fortaleza +0, Reflejos +2, Voluntad +0 - Ataque Furtivo, Encontrar Trampas.

Una vez tengas elegida tu clase, podemos profundizar un poco más en los bonificadores y penalizadores que tu personaje pueda tener. Empezamos por las características, en el cuadro de las mismas hay una columna referida a “Modif Caract”, esta columna tendrá los bonificadores y/o penalizadores correspondientes al valor base que posea cada característica, siguiendo la siguiente tabla:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Puntuación de Característica | Modificador | 0 | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 7 | -2 | No puede lanzar conjuros ligados a esta característica | | | | |
| 8-9 | -1 | No puede lanzar conjuros ligados a esta característica | | | | |
| 10-11 | 0 | - | - | - | - | - |
| 12-13 | +1 | - | 1 | - | - | - |
| 14-15 | +2 | - | 1 | 1 | - | - |
| 16-17 | +3 | - | 1 | 1 | 1 | - |
| 18 | +4 | - | 1 | 1 | 1 | 1 |

Si tu puntuación de característica es alta, podrás tener conjuros extras al día de diferentes niveles. Pero si son muy bajos, NO podrás lanzar ningún conjuro (Ambos casos hablan de conjuros ligados a esa característica).

Una vez hayas anotado estos modificadores, puedes poner tus PG iniciales. Para ello, agarras el máximo de tu dado de golpe y le sumas tu modificador de CON. El resultado lo anotas en (VV – Puntos de golpe). Por ejemplo, si mi dado de golpe es d6, y mi modificador de CON es +2, entonces tengo 8 PG.

En el sector de Defensa, podemos agregar nuestro modificador de destreza en (Iniciativa – “Modif DES”) y en (CA - “Modif destreza”).

Luego, también en el sector de Defensa, anotamos en “Salvación base” el valor base que nos da nuestra clase para cada tirada y en su columna de “Modif caract”, va el modificador de la característica ligada a cada tirada de salvación:

* En Fortaleza, el modificador de CON.
* En Reflejos, el modificador de DES.
* En Voluntad, el modificador de SAB.

Luego poner el total en la columna “Total”.

Completamos también el en Ataque, el Ataque base, y el BMC (El cual pide: Ataque base, Modif Fuerza y Modif Tamaño).

Por último, podemos agregar en Habilidades – “Modif Caract”, los modificadores correspondientes a cada habilidad (Acechar DES, Artesanía INT, Diplomacia SAB, etc).

**Paso 4, Dotes y Habilidades:**

En el siguiente paso se explicará cómo usar los “Rangos de habilidades”. Cada clase tiene una cantidad de rangos específicos que gana por cada nivel, la cantidad que tienes por nivel se especifica en cada clase, por ejemplo: Un Monje tiene una cantidad total de 4 + su modificador de INT cada vez que suba de nivel, si el bonificador de inteligencia de este personaje fuera +3. La cantidad de rangos obtenidos al nivel 1, serian 7 (Presta atención también si tu raza aumenta la cantidad de rangos obtenidos por nivel).

Cada punto de rango se ubica en (Habilidades – “Rangos”) y el objetivo de los mismos es decir simplemente que rango de “maestría” tengo en la habilidad correspondiente, y funcionara como un bonificador a cada tirada para esa habilidad. Además, si la habilidad a la cual le subimos un rango, es una habilidad en la cual tu clase se destaca, podrás agregar un bonificador +3, en la columna de “Modif varios”, en la habilidad correspondiente (Este bonificador no es apilable, o sea que solo funciona 1 vez).

Una vez hayas distribuidos todos tus puntos de rango y sumado los totales de todas tus habilidades, procedemos a elegir los Dotes de tu personaje.

Los Dotes representan aptitudes más allá del alcance normal de la raza y la clase de tu personaje. Muchos de ellos alteran o potencian aptitudes de clase, o ablandan restricciones de clase, mientras que otras podrían aplicar bonificadores a tus estadísticas, o concederte la capacidad de llevar a cabo acciones, por lo general, te estarían prohibidas. De esta manera, los dotes le permiten a tu personaje desempeñarse mejor en diferentes situaciones o estilos de juego.

Normalmente, a nivel 1, solo se puede escoger 1 dote, pero habilidades de clase (Como las de un Guerrero), puede llegar a permitirte más de una, por lo que debes de fijarte si tu clase / raza lo permite.

Antes de elegir un dote, debes verificar que cumplas con los prerrequisitos que te pida. Los dotes disponibles se resumen en la tabla 5-1 (Pág. 114 a 117) del libro de “Reglas básicas”, para tener información más detallada, Pág. 117 en adelante (Los dotes marcados con un \* son dotes de combate, y son los dotes adicionales que puede elegir un Guerrero).

Una vez hayas puesto rango a tus habilidades y elegido tus dotes, pasamos al equipamiento.

**Paso 5, Elegir el equipamiento:**

Cada clase tiene una cantidad inicial de piezas de platino (1 ppt = 100 po), piezas de oro (1 po = 100 pp), piezas de plata (1 pp = 100 pc), piezas de cobre (pc) según la siguiente lista:

* **Bárbaro:** 1 ppt, 5 po = 105 po.
* **Bardo:** 1 ppt, 5 po = 105 po.
* **Clérigo:** 1 ppt, 40 po = 140 po.
* **Druida:** 70 po.
* **Explorador:** 1ppt, 75 po = 175 po.
* **Guerrero:** 1ppt, 75 po = 175 po.
* **Hechicero:** 70 po.
* **Mago:** 70 po.
* **Monje:** 35 po.
* **Paladín:** 1ppt, 75 po = 175 po.
* **Pícaro:** 1ppt, 40 po = 140 po.

Para facilitar el proceso de elección de equipamiento, podrán elegir entre los diferentes packs predeterminados para las diferentes clases, los cuales estarán divididos en:

* **Paquete de Mercenario:** Centrado en la ferocidad del armamento.
* **Paquete de Escudero:** Centrado en la protección absoluta.
* **Paquete de Aventurero:** Centrado en la supervivencia durante largos periodos.
* **Paquete de Perfeccionista:** Paquete estándar con todo lo esencial para tu clase.

Los mismos vendrán con el detalle de lo que contienen, el peso y el precio total de cada uno (Es importante mirar los efectos especiales de cada equipo en **La Tienda**).

En caso de que ningún paquete te convenza, eres libre de acceder a **La Tienda** y generar tu propio equipo manualmente, simplemente pon la cantidad que quieras llevar de cada ítem y se te informara el precio final de compra. Resta las piezas que hayas gastado y anota lo que te has comprado en el sector Mochila (Para poder cargar cosas, es obligatorio comprar el ítem “Mochila”, en la tienda). A la hora de comprar, recuerda que ciertas clases poseen restricciones con armas y armaduras.

No puedes comprar un paquete y luego comprar por separado en la tienda. Debes, o comprar un paquete, o generar tu propio equipo, no puedes hacer ambas.

Debes tener en cuenta la cantidad de peso que tu personaje puede cargar, esa cantidad se divide en:

* Carga ligera: La cantidad estándar hasta la cual tu personaje puede cargar peso sin verse afectado.
* Carga media: La cantidad media donde tu personaje sufre ciertos penalizadores debido al peso.
* Carga pesada: La cantidad más alta, donde tu personaje sufre altos penalizadores debido al peso.

Los penalizadores se pueden ver en la siguiente tabla:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Carga | DES Máx. | Pen Prueba | Velocidad | |
| 6 casillas | 4 casillas |
| Media | +3 | -3 | 4 | 3 |
| Pesada | +1 | -6 | 4 | 3 |

Debes estar atento a la hora de elegir tu equipamiento para saber si tu personaje es capaz de cargar con el sin sufrir ningún penalizador:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FUE | Carga ligera | Carga media | Carga pesada |
| 7 | 23 lb | 24 – 46 lb | 47 – 70 lb |
| 8 | 26 lb | 27 – 53 lb | 54 – 80 lb |
| 9 | 30 lb | 31 – 60 lb | 61 – 90 lb |
| 10 | 33 lb | 34 – 66 lb | 67 – 100 lb |
| 11 | 38 lb | 39 – 76 lb | 77 – 115 lb |
| 12 | 43 lb | 44 – 86 lb | 87 – 130 lb |
| 13 | 50 lb | 51 – 100 lb | 101 – 150 lb |
| 14 | 58 lb | 59 – 116 lb | 117 – 175 lb |
| 15 | 66 lb | 67 – 133 lb | 134 – 200 lb |
| 16 | 76 lb | 77 – 153 lb | 154 – 230 lb |
| 17 | 86 lb | 87 – 173 lb | 174 – 260 lb |
| 18 | 100 lb | 101 – 200 lb | 201 – 300 lb |

A continuación los paquetes:

**Bárbaro:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Mandoble. 10 Jabalinas, Armadura de cuero, Muda de viajero, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **75 po** **(74 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Espada larga, 1 Escudo ligero de acero, Armadura de pieles, Muda de viajero, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **45 po (70 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 2 Hacha de mano, Armadura de cuero, Muda de viajero, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **35 po (96 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Maza de armas, Escudo rodela. Armadura de pieles, Muda de viajero, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **30 po (68 lb)**.

**Bardo:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Espada larga, 1 Daga, Armadura acolchada, Muda de artista, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Instrumento musical corriente, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **35 po (53 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Hacha de mano, 1 Escudo ligero de acero, Armadura de cuero, 1 Muda de artista, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Instrumento musical corriente, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **35 po (61 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 1 Puñal, Armadura acolchada, Muda de artista, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Instrumento musical corriente, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **25 po (88 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Espada larga, 1 Escudo rodela, Armadura de cuero, 1 Muda de artista, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Instrumento musical corriente, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **40 po (58 lb).**

**Clérigo:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Espada de tu dios, 1 Ballesta ligera (con 50 virotes), Armadura de cuero, 1 Vestidura de clérigo, 1 Símbolo sagrado de plata, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **75 po (56 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Espada de tu dios, 1 Escudo ligero de acero, Armadura de cota de escamas, 1 Vestidura de clérigo, 1 Símbolo sagrado de madera, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **75 po (73 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 1 Espada de tu dios, 1 Escudo rodela, Armadura de cuero, 1 Vestidura de clérigo, 1 Símbolo sagrado de madera, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **30 po (96 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Espada de tu dios, 1 Escudo rodela, Armadura de pieles, 1 Vestidura de clérigo, 1 Símbolo sagrado de plata, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **50 po (64 lb).**

**Druida:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Lanza larga, Armadura de cuero, 1 Muda de montaraz, Acebo y muérdago, Material de curandero, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **60 po (64 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Lanza corta, 1 Escudo rodela, Armadura de pieles, 1 Muda de montaraz, Acebo y muérdago, Material de curandero, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días). **60 po (73 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 2 Dagas, Armadura de cuero, 1 Muda de montaraz, Acebo y muérdago, Material de curandero, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada. 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **60 po (96 lb).**
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Lanza corta, 1 Escudo rodela, Armadura de cuero, 1 Muda de montaraz, Acebo y muérdago, Material de curandero, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **60 po (59 lb)**.

**Explorador:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Puñal, 1 Espada larga, 1 Ballesta ligera (con 100 virotes), Armadura de cuero, Ropa de abrigo, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **85 po (72 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Hacha de mano, 1 Escudo ligero de acero, 1 Ballesta ligera (con 25 virotes), Armadura de pieles, Ropa de abrigo, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **80 po (77 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 2 Hacha de mano, 1 Ballesta ligera (con 50 virotes), Armadura de cuero, Ropa de abrigo, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 10 días), Raciones de viaje para 7 días. **75 po (92 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Espada larga, 1 Escudo rodela, 1 Ballesta ligera (con 50 virotes), Armadura de cuero, Ropa de abrigo, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **80 po (67 lb)**.

**Guerrero:**

* **Paquete de Mercenario:** 2 Espada larga, Armadura de cota de escamas, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **85 po (71 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Lanza corta, Escudo pavés, Armadura laminada, Muda de plebeyo, 1 Mochila vacía. **1 ppt, 50 po (97 lb).**
* **Paquete de Aventurero:** 1 Espada larga, 1 Escudo ligero de acero, Armadura de pieles, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Frasco de aceite, 1 cuerda de cáñamo, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Odre (con agua para 4 días), Raciones de viaje para 7 días. **45 po (94 lb).**
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Espada larga, Escudo pavés, Armadura de cota de escamas, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 5 antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **95 po (100 lb).**

**Hechicero:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Ballesta Ligera (con 25 virotes), 3 Jabalinas, 1 Lanza corta, 2 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **60 po (56 lb).**
* **Paquete de Escudero:** 2 Guantelete, 2 Hacha de mano, 1 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **30 po (47 lb).**
* **Paquete de Aventurero:** 1 Hacha de mano, 1 Puñal, 2 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Frasco de aceite, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **35 po (84 lb).**
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Bastón, 1 Daga, 2 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días). Raciones de viaje para 3 días. **20 po (42 lb).**

**Mago:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Ballesta ligera (con 50 virotes), 1 Daga, 2 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Libro de conjuros de Mago (en blanco), 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 2 días. **65 po (54 lb).**
* **Paquete de Escudero:** 2 Guanteletes, 1 Bastón, 1 Bolsa para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Libro de conjuros de Mago (en blanco), 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **35 po (39 lb).**
* **Paquete de Aventurero:** 1 Bastón, 2 Bolsas para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Libro de conjuros de Mago (en blanco), 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Frasco de aceite, 1 Garfio de escalada, 1 Pedernal y acero, 1 Manta de invierno, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días, **40 po (87 lb).**
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Bastón, 1 Daga, 2 Bolsas para componentes de conjuros (c/u dura 5 días), 1 Muda de erudito, 1 Libro de conjuros de Mago (en blanco), 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **35 po (45 lb).**

**Monje:**

* **Paquete de Mercenario:** 2 Hachas de Mano, 2 Jabalinas, 1 Muda de monje, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **25 po (44 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Ballesta con (30 virotes), 5 Jabalinas, 1 Lanza corta, 1 Muda de monje, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **30 po (54 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 1 Bastón, 1 Daga, 1 Muda de monje, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Frasco de aceite, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 10 días), Raciones de viaje para 7 días. **20 po (77 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Bastón, 1 Muda de monje, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **10 po (33 lb)**.

**Paladín:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Mandoble, Armadura de cota de escamas, Muda de cortesano, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **1 ppt, 35 po (76 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 1 Maza de armas, 1 Escudo ligero de acero, Armadura ffgggglaminada, Muda de cortesano, 1 Mochila con: 2 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **1 ppt, 60 po (94 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 1 Lanza larga, Armadura de cota de escamas, Muda de cortesano, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Frasco de aceite, 1 Garfio de escalada, 1 Manta de invierno, 1 Pedernal y acero, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **90 po (90 lb).**
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Espada larga, 1 Escudo ligero de acero, Armadura laminada, Muda de cortesano, 1 Mochila con: 5 Antorchas, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días). **1 ppt, 65 po (87 lb)**.

**Pícaro:**

* **Paquete de Mercenario:** 1 Ballesta ligera (con 50 virotes), 1 Hacha de mano, 1 Puñal, Armadura de cuero, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 2 Antorchas, Herramientas de Ladrón, Material de disfraz, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **1 ppt, 35 po** **(71 lb)**.
* **Paquete de Escudero:** 2 Guantelete, 1 Lanza corta, 1 Puñal, Armadura de cuero, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 2 Antorchas, Herramientas de ladrón, Material de disfraz, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 5 días), Raciones de viaje para 3 días. **1 ppt (64 lb)**.
* **Paquete de Aventurero:** 2 Hacha de mano, 1 Puñal, Armadura acolchada, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 10 Antorchas, 1 Cuerda de cáñamo, 1 Frasco de aceite, 1 Garfio de escalada, Herramientas de ladrón, 1 Manta de invierno, Material de disfraz, 1 Pedernal y acero, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 7 días), Raciones de viaje para 7 días. **1 ppt, 10 po (98 lb)**.
* **Paquete de Perfeccionista:** 1 Cerbatana (con 20 proyectiles), 1 Guantelete, 1 Puñal, Armadura de cuero, Muda de plebeyo, 1 Mochila con: 5 Antorchas, Herramientas de ladrón, Material de disfraz, 1 Saco de dormir, 1 Odre (con agua para 3 días), Raciones de viaje para 3 días. **1 ppt (56 lb)**.