

sin que nadie se percate de su presencia. Sin embargo, si un asesino es descubierto, su habilidad con la espada le garantiza poder acabar el trabajo de una manera más violenta.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Acrobacias 4, Atención 4, Atletismo 4, Averiguar intenciones 4, Disfrazarse 3, Engañar 2, Inutilizar mecanismo 3, Juegos de manos 2, Sigilo 6.

Dotes (5): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Examinar enemigo (V), Iniciativa mejorada 1 (R).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

CABALLERO

Raza recomendada: Hombre del norte.

La Orden de los Caballeros de Stumlad es la fuerza militar más poderosa de todo Valsorth, dedicados durante años a la seguridad de los territorios al sur de las montañas Kehalas. Son expertos en el combate, sobre todo a lomos de sus caballos de guerra, usando grandes espadas y protegidos por pesadas armaduras completas, que los hacen casi invulnerables pero que les restan movilidad.

Miembros de una estricta organización militar, los caballeros no pueden desobedecer la orden de un superior o demostrar cobardía en el combate, ya que eso es la mayor deshonra.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +1, Constitución +2.

Habilidades (7): Atención 3, Atletismo 4, Averiguar intenciones 2, Diplomacia 3, Intimidar 3, Montar 6, Saber (Nobleza) 4, Saber (A elegir) 3.

Dotes (6): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A), Posición social 1 (Caballero) (G).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 2, Reflejos 0, Voluntad 2.

CAZADOR

Raza recomendada: Todas.

Los cazadores son personajes acostumbrados a usar armas para capturar a sus presas, ya sea el arquero que abate ciervos con sus flechas o el gigante que derriba mamuts de las nieves con su garrote. En los pueblos que no disponen de un ejército regular, los cazadores aumen la defensa de los suyos, por lo que son los mejores luchadores en razas como los hombres salvajes o los gigantes azules.

Son muy buenos combatientes, expertos con las armas típicas de su raza, aunque no suelen usar armaduras pesadas. Al no recibir instrucción, un cazador lucha por instinto, sin recurrir a formaciones o estrategias elaboradas, lo cual no quiere decir que no sean enemigos muy peligrosos.

Características (5): Destreza +2, Constitución +1, Sabiduría +2.

Habilidades (9): Acrobacias 3, Atención 5, Atletismo 4, Artesanía (Trampas) 4, Buscar 3, Saber (Naturaleza) 5, Sigilo 5, Supervivencia 4, Trato con animales 3.



Dotes (5): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Oponente predilecto (A elegir) (V), Rastrear (G).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 1, Reflejos 2, Voluntad 1.

CHAMÁN

Raza recomendada: Bárbaro, Hombre salvaje, Gigante azul, Elfo gris.

Los chamanes reciben la iluminación de los dioses, que les otorgan ciertos poderes mágicos a cambio de sus rituales. Poco dados al uso de las armas, suelen ostentar un puesto de importancia en sus tri-

bus, pues sus rituales pueden garantizar una buena caza o la curación de un enfermo.

Dentro de cada pueblo, los chamanes tienen sus propias particularidades. Así, los hombres salvajes se encargan de proteger la naturaleza y los animales. Los chamanes bárbaros y gigantes azules, por el contrario, piden mediante danzas los favores de su dios para vencer en la batalla. Los chamanes elfos grises usan sus rituales para proteger a la tribu y alejar a los malos espíritus.

Características (5): Inteligencia +1, Sabiduría +1, Carisma +3.

Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 3, Interpretar (A elegir) 3, Medicina 4, Saber (Naturaleza) 4, Saber (Religión -A elegir) 5, Supervivencia o Trato con animales 2.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Chamán) (G).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.

Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.

Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

CLÉRIGO

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques o Elfo oscuro.

Los clérigos son servidores de su dios, al cual veneran con dedicación absoluta y por lo que reciben una serie de favores y poderes mágicos, encarados hacia la curación y la protección de los suyos contra el mal o los seres de ultratumba.

Hay tipos muy diversos de clérigos en Valsorth. La mayor orden religiosa es la de Korth, dios humano que exige a sus clérigos el celibato y el sacrificio por el bien de los demás, impidiéndoles el uso de armas de filo o punzantes. Los elfos de los bosques veneran a Rael, diosa de la naturaleza, que les confiere un gran poder para sanar a los que la respetan. Por el contrario, los clérigos elfos oscuros adoran a su diosa Izz y realizan todo tipo de rituales y sacrificios con el objetivo de recibir su favor.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.

Habilidades (7): Artesanía (A elegir) 2, Averiguar intenciones 3, Concentración 4, Diplomacia o Intimidar 5, Idiomas (A elegir) 1, Medicina 4, Saber (Religión -A elegir) 5, Saber (A elegir) 4.

Dotes (3): Competencia con armas (Sencillas) (G), Fe (V), Posición social 1 (Clérigo) (G).

Bonificaciones (4): Ataque 0, Fortaleza 1, Reflejos 0, Voluntad 3.

Favor Divino (4): (Dios de su raza) 2.

Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

EXPLORADOR

Raza recomendada: Todas.

Los exploradores son combatientes que usan su habilidad para sobrevivir en lugares salvajes y peligrosos. Son expertos en moverse por el territorio, seguir rastros y encontrar un paso por donde avanzar. También son diestros luchando con todo tipo de armas, espadas y arcos, si bien no suelen utilizar armaduras pesadas ni escudos, ya que entlentecen sus movimientos.

Valsorth es un gran territorio y todos los pueblos tienen sus regiones desconocidas, allí donde sólo los exploradores pueden adentrarse y volver con vida, gracias a su capacidad para la lucha, la supervivencia y su resistencia a los rigores del clima.

Características (5): Destreza +1, Constitución +2, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Acrobacias 2, Atención 4, Atletismo 5, Buscar 3, Idiomas (A elegir) 1, Saber (Geografía) 5, Saber (A elegir) 3, Sigilo 3, Supervivencia 6.

Dotes (5): Aguante (F), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Rastrear (G).

Bonificaciones (7): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 2, Voluntad 1.

GUERRERO

Raza recomendada: Todas.

El guerrero es el luchador por excelencia, ya que ha sido entrenado para combatir durante toda su vida. Son personajes resistentes, que pueden aguantar gran cantidad de heridas antes de caer, además de poder utilizar armaduras y escudos para protegerse de los golpes. Eso, unido a su capacidad de ataque, les convierte en líderes en el campo de batalla, ocupando siempre las primeras filas del grupo. Sin embargo, los guerreros no destacan por tener otras habilidades más allá de las físicas y de combate.

Características (6): Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2.

Habilidades (6): Atención 3, Atletismo 5, Buscar 2, Intimidar 4, Montar 2, Oficio (A elegir) 3, Saber (A elegir) 3, Sigilo 2.

Dotes (5): Competencia con armaduras (A elegir) (G), Competencia con armas (Marciales) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Competencia con escudos (G), Especialidad en ataque (A elegir) (A).

Bonificaciones (8): Ataque 3, Fortaleza 3, Reflejos 1, Voluntad 1.

LADRÓN

Raza recomendada: Humano o Elfo.

Los ladrones han aprendido a sobrevivir en los ambientes urbanos, robando, engañando y timando para obtener dinero, y escapando por piernas cuando son descubiertos. Hábiles en la manipulación de mecanismos y cerraduras, ningún cofre es lo suficientemente seguro si hay un pícaro cerca, pues siempre encontrará la manera de abrirlo. Además, si se ven forzados a luchar, usan todo tipo de tretas para vencer a su enemigo, desde hacerle caer con golpes bajos a usar cualquier ventaja del entorno. El ladrón utiliza armas y armaduras ligeras, pues su mayor ventaja es la rapidez y el silencio.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +1, Carisma +1.

Habilidades (11): Acrobacias 4, Atención 5, Atletismo 4, Averiguar intenciones 3, Buscar 4, Disfrazarse 3, Engañar 6, Inutilizar mecanismo 5, Juegos de manos 4, Sigilo 6.

Dotes (4): Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (A elegir) (G), Distraer (Engañar) (V), Esquiva asombrosa 1 (R).

Bonificaciones (5): Ataque 1, Fortaleza 0, Reflejos 3, Voluntad 1.

MAGO

Raza recomendada: Hombre del norte, Elfo de los bosques, Elfo oscuro.

La magia es un arte que requiere estudio y dedicación. Esto hace que sólo unos pocos pueblos de Valsorth tengan magos entre sus habitantes. Algunos hombres del norte, después de dedicarse al estudio durante años, logran desarrollar poderes mágicos, lo que les hace ser famosos y temidos en toda la región debido a lo poco común de sus artes. Los elfos de los bosques y elfos oscuros tenían gran facilidad para