

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®
2nd Edition Player's Handbook Rules Supplement

**El Libro
de los Enanos**

CREDITOS

Escrito por Jim Bamba
Editado por Doug Stewart
Tipografía por Gaye O'Keefe
Diseño Gráfico por Laurie Yockey
Traducido por José Miguel García

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, d WORLD OF GREYHAWK are registered trademarks owned by TSR, Inc. The TSR logo is a trademark owned by TSR, Inc. All TSR characters, character names, and the likenesses thereof are trademarks owned by TSR, Inc. 1991 TSR, Inc. All rights reserved. Printed in the U.S.A.

Distributed to the book and hobby trade in the United Kingdom by TSR Ltd. Distributed to the toy and hobby trade by regional distributors.

This product is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or other unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of TSR, Inc.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva,
WI 53147 U.S.A.

TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB13LB



ELMORE

Índice de Contenidos

Introducción.....	5	Pericias en no-armas.....	37
Capítulo 1: La creación de los enanos.....	7	Pericias de detección enanas.....	43
Capítulo 2: Las subrazas de enanos.....	12	Capítulo 6: Kits de enanos.....	45
Enanos de las colinas.....	12	Composición de los kits.....	45
Enanos de las montañas.....	12	Kits de guerrero.....	46
Enanos de las profundidades.....	12	Entrenador de Animales.....	46
Enanos Desdeñados.....	13	Hacha De Alquiler.....	47
Duergar(enanos grises).....	13	Enano De Clan.....	47
Enanos gully.....	14	Guardiana Del Hogar.....	48
Capítulo 3: Tu vida como un enano.....	15	Matador.....	49
Clanes enanos.....	15	Aristócrata.....	51
Lealtades.....	17	Descastado.....	52
Visión del mundo.....	17	Jinete de Respuesta Rápida.....	52
Artes enanas.....	18	Ballestero.....	53
Los enanos y el humor.....	18	Kits de sacerdote.....	54
Riqueza.....	18	Sacerdote Artesano.....	54
Atesanos.....	19	Paria.....	55
Individualismo.....	19	Patricio.....	56
Emociones.....	19	Sacerdote Litúrgico.....	56
Actitudes hacia otras razas.....	20	Kits de guerrero/sacerdote.....	57
Guerra hasta la muerte.....	20	Campeón.....	57
Aislamiento.....	21	Guardián Del Templo.....	57
Los hogares enanos.....	21	Defensor.....	58
La dieta enana.....	22	Kits de ladrón.....	59
Vestimenta.....	23	Embajador.....	59
Música y canto.....	23	Artista.....	59
Capítulo 4: Creación del personaje.....	25	Cerrajero.....	60
Creación de Personajes Enanos.....	25	Controlador De Plagas.....	60
Diferencias Entre Subrazas.....	25	Kits de guerrero/ladrón.....	61
Enanos de las colinas.....	26	Luchador De Ghetto.....	61
Enanos de las montañas.....	27	Mercader.....	61
Enanos de las profundidades.....	27	Exterminador De Alimañas.....	62
Duergar.....	28	Explorador(Descubrecaminos).....	63
Enanos Desdeñados.....	30	Capítulo 7: Interpretación y personalidades.....	65
Enanos gully.....	30	El carácter enano.....	65
Modificadores de habilidad.....	31	Las personalidades enanas.....	66
Otras características.....	33	El Decadente.....	66
Capítulo 5: Pericias.....	35	El Buscador De Gloria.....	66
Adquirir pericias.....	35	El Gruñón.....	67
Pericias en armas y especialización.....	35	El Acaparador.....	67
Grupos de pericias en no-armas.....	35	El Optimista.....	69
		El Enano Modélico.....	69
		El Fóbico.....	69
		El Pragmático.....	70
		El Estadista.....	70
		Capítulo 8: Minería.....	71
		Dirigir una prospección.....	72
		Productos mineros.....	72

Calidad de la mina.....	73
Tipos de minas.....	75
Excavar un túnel de mina.....	76
Supervisar operaciones mineras.....	77

Capítulo 9: Equipo.....78

Hornos de fundición.....	78
Nuevas armas.....	78
Hacha de batalla a dos manos.....	78
Armas de combate cuerpo a cuerpo.....	80
Púa de cabeza.....	80
Púas de codos y rodillas.....	80
Guante claveteado.....	80
Mayal de cadena.....	80
Máquinas de guerra.....	80
Molinillo.....	81
Balista.....	81
Trituraorcos.....	81

Capítulo 10: Fortalezas

enanas.....	83
Diseñar fortalezas enanas.....	84
La fortaleza de Bazzakrak.....	100

Capítulo 11: Diseñar campañas

enanas.....	103
Crear una historia.....	103
Disyuntivas de subrazas.....	103
La importancia del mito.....	103
La importancia de los dioses.....	104
Las razas del mundo.....	106
Guerras y conflictos.....	106
Entornos de campaña.....	107
Crear nuevos kits.....	109

Introducción

Balor el enano de las colinas presenta a los enanos

Los Enanos son la raza más grande nunca creada por los dioses. Somos muy superiores a los mariquitas elfos, apuestos goblins, sucios orcos, y deformes humanos. Los enanos están conformados perfectamente, sólidos y fuertes, como las piedras que forman nuestras moradas. Nuestras pieles son del color de la tierra, nuestro pelo y barbas son de los mejores colores y texturas imaginables.

Los enanos son algo más que una raza atractiva. Imbuidos con actitudes invariables y determinación, no vacilamos, incluso ante la mayor adversidad. Bien adaptados a nuestras vidas bajo tierra, podemos ver en la oscuridad y detectar los peligros subterráneos y las caídas. Nuestros artesanos han creado las mejores ciudades y edificios del mundo. Nuestros puentes y habitaciones de altas bóvedas son maravillas que contemplar, con una fuerza y permanencia que otras razas han sido incapaces de duplicar.

No tememos a la magia. Nos libramos de sus efectos tan fácilmente como machacamos a los goblins que acechan en la oscuridad. Somos insensibles a los venenos y sustancias nocivas que matarían a aquellos de razas menores. Tal es nuestro vigor que hasta las armas malditas fracasan al intentar poseernos, puesto que nuestra vitalidad inherente es invencible.

Los enanos también son grandes guerreros, bien disciplinados, y organizados en ejércitos que infunden miedo en los monstruos malignos de todas partes. Nuestras habilidades de combate contra los asquerosos habitantes de la oscuridad están fuera de toda duda. Es un goblin, orco cara-de-cerdo, o hobgoblin descerebrado particularmente estúpido aquel que no tiembla de miedo ante el sonido de las botas enanas. Nuestras hachas de batalla han bebido profundamente de la sangre de tales criaturas, nuestros martillos de guerra han aplastado miles de sus cráneos. Continuaremos hasta que no quede ni uno solo que matar. Esto no es una jactancia despreocupada, es un juramento.

A pesar de eso somos gente pacífica. No buscamos la guerra, ni robamos a otros. Esas son las acciones de otras razas menos honorables. Cuidamos de lo nuestro y aquellos que intentan robar lo que es nuestro morirán. No es una amenaza, es el método del enano. Si no quieres sentir nuestra ira, déjanos solos.

Los enanos como los conoces

El *Compendio de Monstruos*[®], Volumen Uno y su Apéndice, abordaron a los enanos de las colinas y de las montañas, y los duergar(enanos grises); donde viven, su aspecto, habilidades de combate, amigos, enemigos, y como ven el mundo.

El *Manual del Jugador* de la 2ª Edición de *ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS*[®] y la *Guía del Dungeon Master* presentaron métodos para crear personajes enanos. *El Libro de los Enanos* expande los textos anteriores haciendo asequibles nuevas subrazas de enanos y suministrando nuevas reglas para los jugadores y DMs. Toda la información nueva está dirigida específicamente a personajes enanos.

Los enanos como los conocerás

Los personajes jugadores han sido normalmente enanos de las colinas. Ahora será posible escoger entre seis subrazas de enanos. Además de los enanos de las colinas, de las montañas y los duergar, otros tres tipos de enanos son presentados en este libro: de las profundidades, gully, y enanos Desdeñados. Aunque han aparecido anteriormente en otros productos del juego AD&D, se hacen asequibles aquí con el mismo detalle que se presentaron los enanos de las colinas en el *MdJ*. Cada una de las seis subrazas de enanos tiene sus propias ventajas especiales y limitaciones, que hacen los personajes únicos y divertidos de jugar.

Tu vida como un enano examina las organizaciones sociales de los enanos y los clanes de artesanos. Describe una familia típica y detalla la educación de los enanos.

Los kits de personaje se presentaron anteriormente en esta serie. Amplían las clases básicas de guerrero, ladrón y sacerdote. *El Libro de los Enanos* presenta 24 nuevos kits creados especialmente para personajes enanos, incluyendo siete kits para los personajes multiclase. Los kits como Señor de las Bestias, Hacha de Alquiler, o Guardia del Hogar expanden enormemente los tipos de personajes que se pueden jugar.

En el Capítulo 7, los jugadores encontrarán indicaciones útiles sobre como jugar personajes típicos y no tan típicos. También encontrarás información extensa del trasfondo y la fortaleza de tu personaje, en el Capítulo 11. Los baluartes enanos no son sólo fortalezas, sino también hogares y lugares de trabajo.

Algunas fortalezas pueden no estar fortificadas, pero los enanos siempre se referirán a su hogar como una fortaleza. Es una cuestión de orgullo racial y una advertencia de que el hogar enano está bien defendido.

Los DMs encontrarán la información expandida inestimable en la adaptación de los personajes enanos en sus mundos de campaña. Tanto si los enanos son una raza dominante o sólo gente que vive aislada bajo tierra, hay sugerencias e ideas de sobra para las fortalezas y trasfondos de aventuras.

La serie de *Libros del Jugador*

El *Libro de los Enanos* complementa los otros libros de la serie. Estos manuales contienen información útil para los personajes enanos y existe un amplio rango de clases de personajes entre los que elegir. El *Manual del Buen Sacerdote*, con sus descripciones de las religiones enanas y las reglas opcionales para los sacerdotes, está recomendado particularmente. También recomendamos el *Manual del Buen Guerrero* y el *Manual del Buen Ladrón* por sus nuevas opciones de combate, especialización en armas, habilidades de ladrón, y cofradías de ladrones. Estos tres libros son indispensables para los DMs y los jugadores con personajes enanos.

El *Libro de los Enanos* está específicamente orientado a los enanos que se aventuran en su propia sociedad y proporciona extensa información de trasfondo sobre la cultura enana, su sociedad, la creación de mitos, y el ambiente de campaña.

Como otros libros en esta serie, las reglas presentadas en éste son opcionales. Aunque los otros libros de la serie son útiles no son esenciales. Todo lo que necesitas para usar este libro es el *Manual del Jugador* y la *Guía del Dungeon Master*.

Si utilizas *El Libro de los Enanos* con el juego original de AD&D[®], en lugar de con la 2ª Edición, ten en cuenta que las referencias son a los libros de la 2ª Edición. Los jugadores que utilicen libros más antiguos necesitarán ignorar algunos de estos. En la mayoría de los casos, el material relevante puede ser encontrado en el índice o en la tabla de contenidos.

Finalmente, muchas de las reglas presentadas en este libro dependen del uso de las pericias en armas y no-armas descritas en el *MdJ*. Si no has estado utilizando estas pericias en tu campaña, te recomendamos que te familiarices con ellas y las introduzcas en el juego.

Capítulo 1: La Creación de los Enanos



Registrado por Marak, Martillo-Dorado, hijo de Jardak, Martillo de Orcos:

“En la era antes del comienzo del tiempo no existían los enanos, los elfos o los humanos y el mundo aún no había sido fabricado. Sólo existía la Fragua Eterna, en el Hogar del Hacedor, en las Cavernas de la Llama Perpetua. En la Fragua Eterna el Hacedor situó piedra y fuego. Cuando el fuego calentó la piedra se dilató, y ríos de mineral fundido corrieron del interior de la roca, fluyendo por sus lados. Con tenazas y martillo el Hacedor forjó el mundo. Golpeó y montañas titánicas se alzaron de su superficie; de nuevo, y se formaron las colinas, dejando profundos valles y grandes depresiones.

Cuando estuvo complacido con su silueta y forma, enfrió el mundo en el Pílon de la Vida. Cuando el agua chocó contra la superficie, nubes de vapor se elevaron para formar el cielo. Las aguas del Pílon se asentaron en valles y fluyeron en las depresiones para convertirse en mares.

El Hacedor sostuvo en alto su trabajo y vio que estaba bien. Puso el mundo en lo alto de un gran pináculo del mithril de más calidad, y allí sigue hasta hoy.

El Hacedor rió y decidió probar su mundo. Crearía una raza de mineros y forjadores y ellos se esforzarían en encontrar el pináculo de mithril sobre el que el mundo descansa, en lo profundo de sus entrañas.

Y así el Hacedor retornó a la Fragua Eterna en las Cavernas de la Llama Perpetua. Tomando agua del Pílon de la Vida y roca de la tierra los unió. Cuando estuvo satisfecho, añadió hierro fundido para reforzarlo. Reunió esta aleación y le dio forma en el Yunque del Espíritu. Para que lo ayudaran, el Hacedor creó a los dioses. Los martilló en sus formas. Como él, los dioses eran anchos, bajos y robustos, con largas y finas barbas de oxidado hierro rojo o rielante mithral.

Entonces los enfrió en el Pílon de la Vida para que ellos, al igual que el mundo, pudieran participar de sus aguas dadoras de vida. Uno por uno los levantó y les sopló. Sus ojos se abrieron y vivieron.

El Hacedor había forjado a los dioses de los elementos de la tierra, pero su trabajo aún no había terminado. Tomó a los Dioses de las Artes y les enseñó cómo hacer cosas que le placieran; enseñó al Dios del Fuego a prender y avivar las llamas de la vida. Enseñó a los Dioses de los Elementos a usar sus poderes. Les reveló el lugar de los dioses en el mundo.

Luego el Hacedor tomó hierro y roca y los calentó en la Fragua Eterna. Forjó las formas más agradables. Las tomó y las enfrió en el Pílon de la Vida, y así fueron creados los primeros enanos.

Cada uno de los dioses entonces escogió a un enano y le reveló los secretos impartidos por el Hacedor. Pero a Frar, el Padre de los Enanos, el primer Rey, le habló el propio Hacedor. Le habló a Frar del pináculo de mithril y le otorgó el don de la sabiduría para dirigir a su gente. Y así los Primeros Enanos llegaron al mundo con total conocimiento de sus artes y trabajos.

Una vez los Primeros Enanos habían aprendido estas cosas, el Hacedor los situó en una tierra que él había escogido para ellos en la tierra, dentro de las minas y cavernas que había creado para su entretenimiento y diversión. En estas cavernas sagradas los Primeros Enanos se multiplicaron y prosperaron, pero estaban descontentos y partieron en busca de mayores riquezas. Estos fueron Glordin Yunque Forjador, hijo de Bardin Martillo Golpeador...”

El texto original continúa con un catálogo de genealogías. Cuando retomamos la narración, han pasado un millar de años, y la raza enana se ha expandido por los valles y montañas de la tierra.

“Después de que los Primeros Enanos yacieran en sus tumbas, la Plaga llegó al mundo. El dios del Mal engendró una oscura y antigua envidia hacia los enanos creación del Hacedor. En las cavernas sin alegría, donde sabía que el brillo de los corazones enanos no llegaba, trabajó en imitar al Hacedor. Fabricó goblins, hobgoblins, gigantes malvados y otros monstruos, y soñó que destruirían a los enanos. A imitación del Hacedor trabajó, pero carecía del agua del Pílon de la vida para mezclarla con la roca y crear una arcilla limpia. Y así estaban manchados con sus impurezas.

No contento con llevar a cabo su voluntad, su lengua retorcida sembró el descontento entre los dioses. Unos pocos empezaron, como él a imitar al Hacedor. Así fue como los elfos, los gnomos, los halflings y los humanos llegaron al mundo. Pero estas razas carecían del hierro que había sido forjado en cada alma enana, eran enfermizas y de aspecto pálido. Para compensar sus defectos, el dios del Mal les concedió la magia. Había pasado por alto la resistencia de los enanos a su mal, así que fue utilizada por las otras razas contra ellos mismos.

Entonces envió el dios del Mal a sus criaturas contra los enanos. Los monstruos fueron repelidos muchas veces, aunque se reproducían con rapidez y volvían una y otra vez en números crecientes.

En este tiempo las razas menores se extendieron por el mundo de la superficie, y conocieron la riqueza de los enanos. Y así, hombres y elfos empezaron a codiciar las joyas de los enanos y su riqueza mineral. Algunos buscaban comerciar, otros mentían y utilizaban tretas para conseguir los tesoros enanos. Se formó una alianza de hombres y elfos contra los enanos y llevaron la guerra a los hogares de la montaña. De este modo fue como se cerraron las grandes puertas de los reinos enanos y los salones de piedra sellados contra el mal de los que viven bajo el sol.

Las razas menores, no contentas con dejar a los enanos en paz, empezaron a cavar la tierra, pero no sabían nada de la materia. Estúpidamente despertaron a los dragones.

Los dragones se alzaron con la furia del sueño interrumpido exigiendo tributo, pero las razas menores no podían satisfacer su avaricia. Apaciguaron a los dragones con historias sobre el oro enano y les dijeron que la minería de los enanos había perturbado su sueño. Aquellos que habían comerciado con los enanos dijeron que ellos habían aprendido los secretos de sus reinos. Y así los dragones vinieron a nuestros salones ancestrales y volaron las puertas. Escupiendo fuego, mataron a muchos. Aquellos que sobrevivieron huyeron dejando su herencia al mundo de arriba.

Desde ese día se han creado nuevos hogares y damos gracias al Hacedor por nuestra salud incrementada. Pero la profecía dice que un día las cavernas de los Primeros Enanos serán reclamadas. Entonces estaremos libres de los ataques de monstruos y de los procedimientos de elfos y humanos.

Yo, Marak Martillo-Dorado, hijo de Jardak, Martillo de Orcos, hijo de Makktat Mata-Elfos....”

El texto se da de nuevo a genealogías antes de terminar con el sello de Marak Martillo-Dorado.

La Creación del Mundo

Los enanos son una raza longeva, de una media de 350 años, y por tanto están más cercanos a la creación del mundo que las razas de vida más corta, como los humanos. Los enanos tienen una idea clara de cómo llegaron a existir ellos y el mundo y esto, a su vez, afecta a como se ven a sí mismos, el mundo y las otras razas. Muchos son los mitos de la creación. Los Rollos de Narvil, muy debatidos, describen la creación como un accidente.

Después de que el Creador hubiera forjado el mundo y fabricado a los enanos, estaba cansado y se durmió. Algunos Dioses Menores, celosos de la habilidad del Creador, lo ataron mientras dormía. Calentaron la Gran Fragua para fabricar razas a su semejanza, hombres, y elfos. Y las colocaron en el mundo.

Pero comenzaron a discutir sobre que parte del mundo debería darse a sus gentes. El griterío de la pelea despertó al Creador que vio lo que habían hecho y se enfadó. Pero se rieron de él y lo ataron rápido y juraron que nunca lo dejarían ir.

Alimentaron el fuego de la Fragua Eterna y continuaron trabajando. Sin embargo, no sabían como controlar la Gran Fragua y se calentó demasiado. Grandes gotas de piedra fundida volaron por el aire y cayeron a la tierra. Mientras caían, el Creador les sopló para enfriarlas, para que su gente no fuera dañada. La fuerza de su aliento dio vida a los fragmentos fundidos y estos se convirtieron en dragones.

Y así, de todas las criaturas de la tierra, sólo los enanos y los dragones fueron hechos por el Creador. Los enanos por la habilidad de sus manos, y los dragones por el poder de su aliento.

La idea de una fragua para crear el mundo y sus habitantes es un mito enano típico. Marak y Narvil comparten el mito, aunque le dan nombres distintos. Marak habla de un Hacedor y Narvil de un Creador. Los enanos en distintas partes del mundo tendrán puntos de vista opuestos sobre el mito de la creación, en reinos lejanos incluso contradictorios.

Algunos pueden creer que el mundo fue un accidente, un trozo de roca que se desprendió de otra mayor a causa del golpe de un martillo u otra fuerza, y se separó de ella, y se desarrolló por su cuenta.

La historia de la creación normalmente es parte de un ciclo de creación mayor, en el cual el mundo es creado sólo para ser arrasado, pero finalmente salvado, como Narvil predijo:

El Creador intentó romper sus ataduras, pero eran muy fuertes. Discutió con los dioses menores, pero ellos no escucharon. “No podéis controlar el mundo si no podéis trabajar en la fragua”, advirtió.

A veces, cuando la fragua se calentaba demasiado o se enfría en demasía, daba consejo a los Dioses Menores, “añadid más aire”, “usad menos combustible”. Se reían de él por su debilidad al decirle los secretos de la fragua. De nuevo advirtió: “Un día, la fragua arderá más allá de vuestro control y el mundo será abrasado por el calor de sus llamas. Entonces tendréis que liberarme o todos moriremos, incluso nosotros. Entonces traeré justicia al mundo del que habéis abusado. Y mi gente estará a salvo de vuestras guerras.”

Existen otros mitos. Los sacerdotes enanos Gully creen que el mundo fue tragado por un monstruo gigante, digerido, y más tarde reformado.

Muchos predicen la destrucción de todo lo que hay en el mundo. Algunos hablan de un mundo arrasado por dragones que quemarán toda vida con sus alientos de fuego. Sólo las razas que habitan en las profundidades del mundo sobreviven. Enanos, orcos y goblins, protegidos en sus hogares subterráneos, escaparon a la ira de los dragones.

Las distintas creencias míticas pueden causar roces entre los enanos y otras razas, incluso entre los mismos enanos. La mayoría de enanos de las montañas evitan a los humanos y creen en la búsqueda del mithral, el metal de las armas inconquistables. Irvak, un profesor enano de las montañas, cuenta a sus niños porqué.

Cuídate de los caminos del hombre. Es codicioso y avaricioso más allá de toda comprensión. Busca poseer riquezas, pero más que nada poder sobre los otros. Es nuestro deber resistir el ansia de la raza humana de dominar a otras razas. No todos los hombres son malvados, pero los peores son sus líderes que los conducen a guerras contra nosotros. Está escrito que sólo por medio del poder del mithral podemos proteger nuestros hogares.

Este credo de los enanos de las montañas es rechazado por Yakir, un sacerdote enano gully.

Aprende a aceptar el camino de los humanos, no tenemos otras elección. Si un hombre te patea, mantente fuera del alcance de su bota. Si te escupe, no te romperá los huesos. Creemos despacio y debemos proteger nuestro número. Si luchamos contra la humanidad, nos matarán a todos. Evita las riquezas, pero si debes tener un tesoro, escóndelo bien, en un lugar asqueroso donde nadie acertaría a mirar. Siempre evita el mithril y aquellos que lo llevan. Es tanpreciado que los hombres se vuelven locos de deseo.

¿Qué es el Mundo?

Para la mayoría de los enanos el mundo está hecho de los oscuros lugares subterráneos. Las tierras de la superficie son extrañas y lejanas. Casi con certeza podrían haber sido creadas o formadas por dioses de otras tierras. La mayoría de los enanos creen que el mundo está formado de un número de partes creadas por diferentes gentes. A los enanos se les otorgó la profundidad de la tierra como propia, a los elfos los bosques, a los halflings los campos; cada uno en su propio sitio.

Muchos creen que originalmente se otorgó el mundo entero a los enanos. Sus leyendas contienen historias de cómo partes del mundo fueron arrebatadas por otros dioses cuando crearon las otras razas.

Pocos enanos podrían tener un conocimiento real de la forma de la superficie del mundo y sus vidas subterráneas les han llevado a desarrollar creencias muy extrañas: mundos conformados como un globo, un huevo, un disco plano, una roca dentada con un pináculo central e incluso una gran depresión en la tierra, entre ellas.

Muchas leyendas tratan de la profundidad de la tierra. Muchos enanos profundos creen que es posible excavar tan abajo que los cavadores emergerían por la parte de abajo del mundo. Sus sacerdotes y sabios discuten incesantemente sobre que yace en el otro lado del mundo. Algunos dicen que sólo el espacio vacío existe bajo el mundo. La mayoría de los mineros enanos profundos creen que el mundo descansa en una púa de oro que un día los hará ricos más allá incluso de la avaricia enana. Algunas religiones duergar proclaman que el mundo descansa en su equivalente enano del infierno y, si cavan a través de él, conseguirán la ayuda de las malvadas criaturas que habitan allí. Con la ayuda de estos aliados, los duergar destruirían a todos los que se opusieran a ellos.

Algunos piensan que el mundo es un organismo vivo o una máquina complicada que necesita un mantenimiento cuidadoso para seguir funcionando. Creen que cada raza fue creada para cuidar de su parte del mundo, cuidando los enanos de los reinos inferiores.

¿Qué son las Lámparas Celestes?

Los enanos pueden haber sido creados bajo tierra, pero más tarde o más temprano emergieron a la superficie. En ese momento se preguntaron por las luces que se mueven en el cielo, y qué era el sol. Los enanos compararon estos cuerpos celestes a escarabajos de fuego o gemas brillantes antes que con fenómenos naturales. Los rollos de Narvil igualan el sol con las abrasadoras llamas despedidas de la chimenea de la Gran Fragua.

Después de sus disputas, los Dioses Menores estaban cansados y se durmieron. El Creador, atado, permaneció vigilante. A lo largo de la noche vio enfriarse a la Gran Fragua lentamente. Cuando las llamas estaban casi extinguidas, y todo estaba oscuro, sopló a las ascuas para encender el fuego. Ascuas rojas y llamas nuevas subieron por la chimenea de la fragua y crearon el Primer Amanecer.

Los cielos son interpretados de forma distinta por Or-Kazil, el maestro de las gemas y místico que capturó la luz del sol y la colocó en las gemas de Abrir. En la piedra de su salón hay una inscripción. El difícil texto es una obra maestra de la poesía enana.

*Temor es el sol. La luz. Llevada por el vigilante el la ronda diaria.
Grande es la luz de su antorcha. Oculta su presencia.
Temor es la luna. Su luz fantasmal. Superficie gris llena de cicatrices, una joya estropeada.
Tráeme una joya del cielo nocturno. Una que parpadee en la luz del vigilante cuando camina por
detrás del mundo.
Ponla sobre mi tumba.*

Los Dioses Enanos

En un mito de la creación los dioses fueron fabricados por el Hacedor en formas que encontraba agradables. En otras historias de la creación todos los dioses descienden de un ancestro común, y se han multiplicado desde entonces. Cada dios, como su nacimiento, escoge su propia forma para ser superior, y luego crea una raza a su imagen. Los dioses emparentados con sus creaciones para hacer otros dioses, que luego tomarían su lugar en el panteón.

Abundan las historias de héroes raciales elevados a divinidades por grandes hazañas o por llevar vidas ejemplares. La adoración de los ancestros medra entre los descendientes de estos héroes.

La Otra Vida Enana

Como los humanos y otras razas, los enanos tienen su propio punto de vista sobre la vida después de la muerte. La mayoría de enanos guerreros y sacerdotes esperan viajar a algún gran salón de héroes para esperar el día en el que sean llamados para luchar contra sus enemigos una vez más. Los enanos orientados a las artes desean la otra vida de trabajo duro y otros placeres. Las religiones más pesimistas incluso dicen que no existe vida después de la muerte. Sin embargo, dicen que un enano puede conseguir la inmortalidad dejando historias de sus hazañas, o creando artefactos superiores.

Capítulo 2: Las Subrazas Enanas

La información básica sobre los enanos puede hallarse en el *Manual del Jugador*. Este capítulo proporciona material adicional sobre los enanos de las colinas, las montañas, los enanos desdeñados, los profundos, los duergar, y los gully. Las diferencias entre ellos pueden haber sido parte de su creación o pueden haber evolucionado a lo largo de miles de años de dura vida.

Las siguientes descripciones se proporcionan sólo como trasfondo, no como estrictas líneas directivas. Aunque se da a cada raza un alineamiento, los individuos pueden tener su propio alineamiento. De modo similar, la raza no depende de la localización. Se puede encontrar enanos de las montañas viviendo a profundidades normalmente asociadas a enanos profundos. Aunque vivan a tales profundidades, son enanos de las montañas, no enanos profundos.

El Capítulo 4 describe los ajustes a las características y los niveles de experiencia para cada tipo de enano. Aquí nos dedicamos a los orígenes, la apariencia, y las diferencias sociales y psicológicas entre las razas.



Enanos de las Colinas

Los enanos de las colinas viven en áreas de onduladas colinas. Sus fortalezas se localizan primariamente bajo tierra, aunque frecuentemente mantienen puestos avanzados en la superficie.

Un enano de las colinas típico se alza 1'2 metros y pesa unos 68 kilogramos. Es achaparrado y fornido. Su piel es de un tono bronceado profundo o marrón clara y tiene mejillas rubicundas y ojo brillantes. Su pelo puede ser negro, gris, o marrón. Favorece las ropas oscuras, grises o de tonos terrosos, y lleva poca joyería.

Los enanos de las colinas son los enanos más comunes. Se han adaptado bien a la vida sobre y bajo tierra. Afirman que siempre han vivido en las colinas, pero pueden haber emigrado allí bien viajando por la superficie, o por medio de túneles subterráneos. Si ha sido viajando por la superficie, probablemente desciendan de los enanos de las montañas.

El alineamiento de los enanos de las colinas es normalmente legal bueno, pero no hay ninguna razón por la que un enano de las colinas no pueda tener otro alineamiento. Siempre que la mayoría sea legal buena, las fortalezas de enanos caóticos, neutrales, o malvados no desequilibrarán un campaña y le darán más sabor y variedad.

Enanos de las Montañas

Estos enanos viven dentro de las montañas. Sus fortalezas normalmente están aisladas y tiene poco contacto con otras razas. Los enanos de las montañas tiene a disfrutar de su privacidad y desalientan activamente a los visitantes de sus fortalezas.

Un enano de las montañas típico es, como media, 1'25 metros de alto y pesa unos 75 kilos. Su pelo es una pizca más claro que el de sus primos de las colinas, y su piel es ligeramente más roja.

Los enanos de las colinas afirman que ellos fueron los primeros enanos y que todos los demás enanos descenden de ellos. Recelan de los enanos de las colinas debido a sus estrecho comercio con humanos, elfos y otras razas. Son exclusivistas y cuidan de sí mismos. La mayoría son de alineamiento legal bueno.



Enanos Profundos

Los enanos profundos viven lejos bajo la superficie de la tierra. Siempre han vivido allí, o puede que hallan ido a las profundidades de la tierra para escapar de un temido cataclismo, monstruos merodeadores, o quizás fueron empujados hacia abajo por los enanos de las montañas o de las colinas.

Los enanos profundos miden entre 1'2 y 1'3 metros y pesan alrededor de 55 kilos. Tienen los huesos largos, pero son más delgados que otros enanos. Su piel varía del marrón pálido al bronceado claro, y a menudo tiene un matiz rojizo. Sus ojos son grandes, pero sin el brillo de sus primos de la superficie; tienen un color azul acuoso. El color de pelo varía entre el rojo fuego y el amarillo pajizo. Las mujeres

llevan sus barbas largas, al contrario que otras mujeres enanas (que típicamente están pulcramente afeitadas).

Los enanos profundos tienen poco o ningún contacto con la superficie. Está demasiado lejos para que viajen al mundo de arriba. Pueden estar en términos amistosos con los enanos de las colinas y los enanos de las montañas, o pueden albergar resentimiento contra ellos. Pueden evitarlos porque los consideren mancillados por la influencia de otras razas.

A menudo de alineamiento neutral, los enanos profundos también pueden ser legales buenos o legales neutrales. Son tan conservadores como los enanos de las colinas o las montañas, y se consideran a sí mismos como los únicos depositarios de la cultura enana.



Enanos Desdeñados

Al contrario que otros enanos, los enanos desdeñados viven en la superficie. Una vez enanos de las colinas o de las montañas, fueron apartados de sus congéneres y de su forma de vida. Donde los enanos profundos fueron hacia abajo, los enanos desdeñados fueron empujados a la superficie.

Pueden haber sido arrojados allí por volcanes o terremotos que destruyeron sus hogares subterráneos, o quizás por orcos o dragones. No habiendo hallado ningún refugio seguro bajo tierra, fueron forzados a la superficie. Algunos incluso pueden haber elegido abandonar sus hogares y dejar la vida subterránea.



A lo largo de los siglos los enanos desdeñados se han adaptado lo mejor que han podido, pero abandonar su hábitat natural se ha cobrado su precio. Han perdido mucho de su orgullo racial, y tienden a ser gente miserable y sucia. Han desarrollado una fobia irracional a los lugares oscuros, a pesar de estar incómodos a cielo abierto, bajo la lluvia y en la mayoría de las situaciones de la superficie.

Los enanos desdeñados pueden ser hallados viviendo entre otras razas. Pueden formar la mayor parte de los habitantes de un ghetto, o se pueden encontrar pequeños grupos viviendo o aventurándose con otras razas.

Aunque sus hogares tradicionales se han ido, los enanos desdeñados continúan con la artesanía, especialmente la minería y la herrería. Trabajarán para humanos o elfos.

Con una altura de 1'3 a 1'5 metros, un enano desdeñado típico es ligeramente más alto que un enano de las montañas, pero de

constitución más delgada, pesando unos 70 kilos. Su piel es normalmente más clara que la de un enano de las colinas, más rosa que marrón. Su pelo es oscuro, con matices azules. Más fuertes que otros enanos, ganan un +1 a la fuerza en la creación del personaje.

Los enanos desdeñados normalmente son de alineamiento legal neutral. Su sociedad retiene su tradicional organización legal, pero está más dedicada a mantener sus leyes que a asegurarse de que todos los ciudadanos comparten sus beneficios.

Duergar (Enanos Grises)

Los Duergar, o enanos grises, viven en las profundidades del subsuelo, a veces más abajo que los enanos profundos. Rara vez se aventuran a la superficie, hallándolo doloroso, excepto en días densamente nublados o de noche. La luz no les causa daño, pero afecta su habilidad de ver con claridad.

Un duergar típico mide 120 centímetros y pesa 55 kilogramos. Demacrados, poseen pieles pálidas y barbas blancas o de un color gris deslucido. Los hombres y las mujeres pueden estar calvos, y los que no lo están suelen afeitarse la cabeza.

La mayoría de los duergar son legales malvados con tendencias neutrales. Otros enanos encuentran sus sistemas repulsivos. Los duergar luchan contra otras razas de enanos, y a veces unen fuerzas con orcos y otras razas malvadas para arrasar una fortaleza enana.

A menudo compiten con los enanos profundos por el espacio vital y los minerales. Normalmente los duergar son vencidos en tales lides. Consecuentemente, numerosas fortalezas duergar son extremadamente



pobres, habiendo sido arrojadas a zonas rechazadas por otros. En algunos casos, sin embargo, esto puede haber sido en su beneficio y haberlos conducido al descubrimiento de una riqueza subterránea oculta que pueden adquirir secretamente.

Los duergar pueden haber vivido alguna vez con otros enanos antes de que fueran empujados a las profundidades por su adoración a los dioses malignos. Pueden haber sido creados por los dioses malvados para equilibrar las razas de enanos legales buenos. Si ese es el caso, tendrán la misión divina de erradicar o esclavizar a todos los enanos de alineamiento bueno.

Incluso aunque su sociedad es malvada, aún retienen muchas de las estructuras sociales de los enanos de las colinas y de las montañas. Están organizados en clanes, pero sus artes son inferiores a las de otros enanos.

Enanos Gully



Los enanos gully son los más degenerados de todas las razas de enanos. Carentes de orgullo racial, hacen virtudes de la cobardía, la inmundicia, la estupidez, y los trucos sucios. Viven en fortalezas abandonadas, ciudades humanas, o en viejas minas y cuevas, en cloacas, vertederos de basura, o los bajos fondos de ciudades y pueblos más grandes. Los elfos no tolerarán su depravación.

Un enano gully medio mide 1'2 metros y pesa sólo 45 kilos. Es más esbelto que los enanos de las colinas o de las montañas y tiene dedos delgados. Tener una gran panza es un símbolo de status para un enano gully, puesto que demuestra sus habilidades como carroñero.

El color de la piel varía del marrón oliva al amarillo claro, recordando al pergamino viejo. Con frecuencia es difícil determinar el color de la piel de un gully, sin embargo, dadas las gruesas capas de suciedad, tejido cicatrizado, forúnculos y costras que cubren su piel.

Sus barbas y cabello oscilan entre un rubio sucio a un indeterminado color deslucido. Las mujeres gullys tienen mejillas peludas, pero no barbas. Los ojos de ambos sexos carecen de brillo y de vida, variando en color de un azul acuoso pasando por el verde hasta el avellana.

Los gullys son conocidos por ser estúpidos e irritantes. Por el contra, ellos tienen altas opiniones de sí mismos y se toman muy en serio. Consideran que otros enanos son “arrogantes” y “envarados”. Los enanos gully mentirán, robarán, se pelearán y engañarán unos a otros y a toda raza que encuentren. Si son atacados, se arrastran, lloriquean, huyen, o hacen lo que sea necesario para evitar ser heridos. Si el combate no puede ser evitado lucharán con poco entusiasmo, normalmente con los ojos cerrados.

Puesto que los enanos gullys viven en sitios que hasta los orcos consideran poco atractivos, tienen pocos enemigos raciales. Rapiñando la mayoría de su equipo de los montones de basura de otras razas, su “riqueza” no tienta a otros. Se sabe que los reptadores carroñeros han retraído sus tentáculos antes que comerse a un enano gully.

¿De dónde vienen? Otros enanos afirman que son una cruel broma de los dioses a una fortaleza de enanos malvados. Narvil cree que son descastados de una fortaleza que luego proliferaron e infestaron el mundo. Quizás son el resultado del cruce entre enanos y gnomos, o enanos y goblins. Pueden incluso haber sido el resultado de un vil experimento de un hechicero maligno. Nadie lo sabe con seguridad, y los que menos, los mismos gullys.

Siempre se los trata con desprecio, aunque pueden ser empleados para las tareas serviles. Los enclaves de enanos gullys pueden existir en la mayoría de las fortalezas donde podrían ser poco más que esclavos.

Los enanos gullys a menudo son de alineamiento caótico neutral, pero esta gente diversa puede tener cualquier alineamiento

Capítulo 3: Tu Vida Como Un Enano

Este capítulo examina el estilo de vida de los enanos, la organización de los clanes, y la familia, la unidad más pequeña de la organización social enana.

Los clanes son la base de la sociedad enana. Unos pocos enanos siguen profesiones que los sitúan aparte, pero están influenciados por la corriente principal de la sociedad enana, sus valores y estructuras, aunque ya no los sigan más.

Clanes Enanos

Gareth, un mercader humano, sobre los clanes enanos:

Los enanos están muy unidos, de acuerdo. No hay error, familias enteras llevando el mismo negocio. Casi no se sabe de uno que haya escogido otro oficio que no sea el de su clan. Les gusta mantener las cosas en familia. La mayoría de ellos no diferencian entre su clan y su gremio.

A los enanos les gusta tener las cosas estrictamente reguladas. Cada producto tiene un precio fijado y un tiempo de fabricación asignado.

Intentar regatear con ellos es como intentar derribar uno de sus fortalezas con tu cabeza. No hay toma y daca. No importa con cuantos intentos tratar, el precio es siempre el mismo. Tómalo o déjalo. Es la peor clase de comercio restrictivo. Peor que el que tuvimos por aquí antes de que el gobierno la pare.

Aún, diré una cosa a su favor, sabes que estás consiguiendo mercancías de calidad cada vez. Nunca intentan venderte nada chapucero o de calidad inferior. Es una cuestión de orgullo para ellos.

Los clanes enanos son grupos familiares que están relacionados unos con otros. Todos los miembros de un clan trazan su linaje hasta un ancestro común. Este podría ser el fundador de una fortaleza, pero podría ir sólo hasta la generación anterior.

Cada clan se especializa en un arte o habilidad particular: herrería, minería, forja de armas por ejemplo.

Normalmente distintos clanes viven cerca de forma que pueden comerciar con sus habilidades entre ellos. Las relaciones entre los clanes son complicadas e interdependientes. El clan de los herreros necesita comer, así que comercian con los panaderos y carniceros.

La mayoría de los clanes se ocupan de la fabricación de bienes y servicios. Aman crear cosas a partir de la materia prima, y se deleitan trabajando la piedra y el metal. Existen clanes que se especializan en actividades militares y políticas. Los clanes militares incluyen especialistas como las Guardianas del Hogar, Entrenador de Animales y Ballesteros. Un clan político es normalmente responsable del gobierno de la fortaleza y comprende la familia del rey o dirigente, además de otros enanos de casta. Estos enanos han seguido largos aprendizajes en el negocio escogido y son expertos. Al igual que otros enanos, están convencidos de que siempre llevan razón. Tienden a ser discutidores con los extraños, incluso con las familias dirigentes de otras fortalezas.

En las fortalezas de primer orden, cada clan practica su propio arte. En las más pequeñas, un clan puede practicar varias artes. Por preferencia, los enanos practican sólo un arte y esa habilidad puede ser afilada a un nivel superior de lo que podría ser posible si dos, tres o cuatro artes se practicaran a la vez.

Los sacerdotes enanos se escogen de todos los clanes de una fortaleza y pueden ser los únicos enanos que no están fuertemente atados a sus clanes. Muchos sacerdocios, como los relacionados con las artes y artesanías, son parte de sus clanes y cercanos a todos los demás. Los sacerdotes que sirven al dios de la herrería, por ejemplo, son los líderes espirituales de ese clan.

Clanes Y Gremios

Los clanes están regulados por gremios que legislan todos los aspectos del comercio. Los gremios especifican los pesos, medidas, calidad y precio de los objetos.

Por ejemplo, el Gremio de los Panaderos establece el peso, precio y los ingredientes de las barras de pan. Todos los clanes se ajustan a estos límites. Los de otras fortalezas tendrán límites diferentes impuestos por sus gremios. Esto conduce a situaciones en las que los enanos de un clan de panaderos entrarán en acaloradas disputas con el clan de panaderos de otra fortaleza sobre que barra de pan tiene el peso correcto. Esto, combinado con su naturaleza terca y su incapacidad para llegar a un acuerdo, es por lo que los enanos recelan tanto unos de otros. El punto de vista de uno es siempre el correcto, y el todos los demás siempre erróneos.

(Ten en cuenta, sin embargo, que esto no significa que los enanos se adhieren servilmente a unos estrechos límites de producción. Dentro de los límites establecidos por los gremios existe un amplio



margen para la expresión individual. De hecho, dos barras de pan que se ajustan a las mismas directrices pueden parecer completamente distintas para el inexperto. Y cada gremio típicamente tiene un surtido desconcertante de estándares aceptados para escoger de cualquier tipo específico de objeto).

Incluso aunque los gremios controlen el negocio de los clanes, no pueden controlar la política del clan. Esto se deja a los ancianos que manejan los arreglos matrimoniales, viviendas y cuestiones de política con otros clanes. Los ancianos son los enanos más viejos del clan. Frecuentemente son los más ricos, habiendo amasado grandes fortunas a lo largo de los siglos. Muchos pueden ser maestros de gremio, pero no es un requisito. Cuando esto ocurre, las diferencias entre el clan y el gremio están más difuminadas.

Nuevos Clanes

Se forman nuevos clanes cuando un enano decide tomar una profesión distinta de la de su propio clan. Puede aprender una profesión nueva por propia voluntad de otro clan comprendiendo que o bien se convierte en un miembro del clan a través del matrimonio, o bien practica su nuevo negocio en un lugar distinto. En ambos casos, renuncia a ser miembro de su clan original y jura no revelar nunca los secretos de su gremio a otros.

Si ha seguido su aprendizaje y no se casa en el nuevo clan, está obligado a desplazarse a otra fortaleza, o fundar una nueva. Sus descendientes continúan la profesión paterna. Aunque aún mantiene vínculos de sangre con su clan original, no se le considera ya parte de aquel clan. Los lazos con su familia inmediata se mantienen fuertes, y puede llamarlos en busca de ayuda si la necesita. Si es atacado o insultado, sus hermanos y hermanas correrán en su ayuda, como lo harán otros de su clan (el de los hermanos), pero no puede esperar su ayuda en materia de negocios y en la vida diaria.

Clanes Y Sociedad

Un enano enfermo o herido será alimentado o cuidado por su clan. Se espera de aquellos con buena salud que trabajen para mantener el bienestar y la reputación del clan. Ningún enano lo haría de otro modo.

Alguien que engañe o no arrime el hombro gana la desaprobación de sus compañeros de clan. Será advertido y se le presionará para asegurarse de que no traerá el desprestigio al nombre del clan. Si no atiende a las advertencias, será condenado al ostracismo. Un enano condenado pierde todos los beneficios proporcionados por el clan. El gremio del clan le impedirá trabajar y confiscará sus herramientas si puede. Si muestra voluntad de enmendar su camino, será readmitido en el clan, y el gremio levantará la prohibición. Si no, se le abandonará a su aire e incluso su familia lo evitará.

Lealtades

Para un extraño, los clanes enanos parecen muy complicados, y las relaciones entre ellos enrevesadas, porque lo son. Los enanos no organizarían su vida de otro modo. Saben donde recaen sus lealtades: primero a la familia, luego al clan, el gremio, la fortaleza, y entonces a cualesquiera otras fortalezas aliadas del clan. Los enanos son una raza orgullosa y mantienen sus lealtades. Están deseando defenderse unos a otros, a menudo hasta la muerte. Un insulto a un enano se considera como un insulto a todos los enanos.

Visión del Mundo

La mayoría de los enanos escogen vivir bajo tierra. No es normal para ellos vivir en asentamientos de la superficie a no ser que se vean forzados por las circunstancias.

Vivir bajo tierra durante miles de años ha afectado la visión del mundo que tienen los enanos de forma radical. Se creen la raza dominante del mundo, son la fuerza principal de la civilización y cultura. Esta actitud se aplica incluso en campañas donde otras razas son claramente predominantes. A los enanos que viven bajo tierra no les preocupa quién controla la tierra de la superficie mientras que se los deje en paz. Igual daría que las razas de la superficie estuvieran en otro plano de existencia. Los enanos encuentran pocas razones para comunicarse con otras razas a menos que exista una causa de fuerza mayor.

Este punto de vista enanocéntrico está profundamente enraizado en todos los enanos, sin importar donde vivan, incluso entre otras razas. Los enanos de tales lugares pueden admitir a regañadientes que los humanos o elfos han alcanzado algún nivel de civilización y poder político, pero que estos son inferiores a sus propios logros.

Amor a la Estabilidad

La vida bajo tierra ha tenido un efecto duradero en la personalidad de los enanos. Han desarrollado un amor instintivo hacia la tierra y la roca que representa estabilidad y permanencia. La tierra y la roca pueden ser excavadas y esculpida, arqueada y entibada, y aún así permanecen sólidas y fiables.

El mar, sin embargo, es siempre cambiante, sin estabilidad, y propenso a grandes tormentas. Representa la fuerza del caos que prevalece en el mundo de la superficie, y la antítesis de las cavernas seguras y matriciales que son el hogar de los enanos.

Los temas de solidez y fiabilidad se repiten continuamente en la visión del mundo enano. El mundo es sólido y constante, así que la vida debería conducirse de la misma forma. Esto está ligado de cerca con su predominancia del alineamiento legal bueno.

Los enanos valoran la ley y el orden, y los ven como parte del orden natural del mundo. La sociedad debería ser tan sólida y fiable como la piedra de la tierra. Los enanos viven un promedio de 350 años, durante los cuales los árboles crecen y mueren, los mangos de las hachas se fabrican y se reemplazan muchas veces, y las estructuras de madera se pudren y desintegran. Comparados con la fuerza y la durabilidad del metal y la roca, otras cosas parecen muy poco duraderas. Construir para que perdure significa construir bien.

Artes Enanas

Los enanos son expertos artesanos no a causa de habilidades divinas, sino porque siguen un largo, y exacto aprendizaje. Los enanos tradicionalmente siguen un aprendizaje de 25 años, que empieza a la edad de 25. Para los enanos esto es parte de la vida. “Un trabajo digno de hacer, es digno de hacerlo bien”. Esta actitud está profundamente enraizada y explica porque los enanos aman crear bellos objetos y le prodigan tanto tiempo. Buscan crear aquello que dure hasta el fin de los tiempos, y tienen dificultad para comprender porqué otras razas consideran el trabajo una lata más que un acto de expresión artística para saborear y disfrutar. Los artesanos enanos, debido a sus habilidades, fabrican armas, armaduras, y otros objetos más rápidamente que otras razas, a pesar de la calidad superior.

Los Enanos y el Humor

Otras razas ven a los enanos como gentes sin humor, si no absolutamente malhumorados. Es una valoración justa. No cuentan chistes a menudo chistes, y no captan las bromas pesadas. La sociedad está basada en la ley, el orden y el respeto por los compañeros de uno. Un enano no abusa de ese respeto ridiculizando la dignidad de otro.

Los enanos aman trabajar y hallan placer en él. Este placer es tan espiritualmente estimulante, que cualquier intento de bromear parece obvio. Aquellos que no están contentos con su trabajo o su posición en la vida pueden necesitar ese tipo de diversión, pero el humor es visto como un insulto.

Eso no es como decir que los enanos carezcan de humor, tienen un humor muy negro respecto a sus enemigos raciales, pero su sentido del humor es diferente del de los humanos, por ejemplo. No encuentran graciosos los chistes sobre el fracaso o el sufrimiento personal. Encuentran entretenidos aquellos basados en historias inteligentes. El problema es que los chistes enanos tienden a seguir un patrón narrativo estándar. A causa de su gran extensión, genealogías sin fin y catálogos de asuntos enanos, es difícil para otras razas mantener algún interés en ellos. Los comediantes enanos, que cuentan chistes a otras razas, se enfadan a menudo cuando la atención de la audiencia se distrae después de 15 minutos más o menos, o cuando la audiencia no tiene idea de la importancia del linaje en el “golpe de gracia” del chiste. Las razas que han sido sometidas al humor enano no se dan cuenta de que no recae en el lanzamiento de unas líneas, si no en la lenta presentación de un capítulo entero, cuando no de un libro completo.

Riqueza

El concepto enano de la riqueza es distinto, también. Los enanos se ven atraídos por la belleza intrínseca de los objetos, no por cualquier valor comercial. Aprecian la manufactura de calidad, pero saben que los artesanos sólo incrementan lo que la tierra ha proporcionado.

El oro es el más importante para ellos, no por su valor, sino por su belleza natural y su maleabilidad. En manos de un maestro artesano, el oro puede calentarse y vertido en moldes, golpeado con un martillo, estirado en alambres, o cuidadosamente hecho filigranas con un cincel. Los objetos de oro bien hechos son atesorados por su artesanía y belleza. Los objetos pobremente fabricados son fundidos para ser reciclados como monedas u otros objetos.

Los enanos están al tanto de la escasez del oro, y de su valor. Ningún enano ha vendido nunca oro a menos de su valor normal, un hecho que ha conducido a otras razas a verlos como avariciosos y tacaños.

La pasión de los enanos por el oro es bien conocida, así como su amor a las gemas. Adoran poseer estos tesoros de la tierra, puliéndolos y tallándolos en formas brillantes que capturan la luz perfectamente. Cada piedra es vista como un deslumbrante ejemplo de la belleza de la tierra. Para aquellos que han abandonado sus hogares subterráneos, son recordatorios de que la verdadera belleza proviene de las entrañas de la tierra.

Los enanos conocen bien el valor de las gemas. Donde otros valoran las piedras por su peso y escasez, los enanos las valoran por su belleza.

Sin embargo, no quieren poseer ni coleccionar perlas. Como productos del mar y del marisco, no tienen consideración de gemas. Los enanos las encuentran poco atractivas. Las perlas carecen del lustre de las piedras naturales. Aún así, tonto es el enano que no se da cuenta de que sobre gustos no hay nada escrito. Aunque las perlas no merecen la pena, los enanos son conscientes de su valor de mercado.

El oro y las gemas son sus grandes amores, pero otros metales también son importantes para ellos. El platino tiene muchas de las características del oro y es incluso más raro. La plata es fácil de trabajar y mantiene su forma mejor que el oro. Su color no es tan deseable, pero tiene su propio atractivo. El cobre y otros metales también se consideran bellos. Aunque otros metales son más comunes que el oro, su rareza comparativa les proporciona su valor.

El mineral de hierro es crucial para los enanos. Con él fabrican armas, armaduras, fraguas, y herramientas. Las vetas de mineral de hierro son vistas como los huesos de la tierra; huesos legados a los enanos para que sean utilizados con sus propios fines. Cuando se forja con el carbono, los enanos transforman el hierro en acero que es más duradero y duro sin llegar a quebrarse.

Artesanos

Aunque amarían trabajar exclusivamente con oro y gemas, los enanos son gente práctica. Saben que el hierro y el acero son más duros e infinitamente más prácticos como herramientas. Por lo tanto trabajan ampliamente con el hierro y el acero. Los artesanos enanos fabrican algunas de las armas, armaduras y herramientas de mayor calidad en cualquier mundo. Estos objetos, dada su calidad, tienen precios más altos que son pagados alegremente por la artesanía enana. También se trabajan todas las artes necesarias para asegurarse de que las fortalezas son sitios bellos.

Individualismo

Los enanos deseablemente viven bajo instituciones legales, respetando la privacidad y el espacio personal. La ley induce al orden, la organización y una sociedad estable. La sociedad refleja el orden natural del mundo, con cada cosa en su sitio. Las leyes existen para obedecerlas, no para romperlas. La sociedad existe de forma que los enanos puedan estar libres de intrusiones innecesarias.

Aún cuando la ley es importante, los enanos son justamente individualistas. Tienen puntos de vista personales de los que rara vez hacen partícipes a otros, una razón por la que se les ve como una raza taciturna. Sin embargo, cuando un enano piensa que sus puntos de vista no se escuchan, se volverá gruñón, silencioso y soporta su angustia estoicamente.

Este estoicismo, y el deseo de no afligir a otros, es evidente en la forma en la que ven la riqueza como un asunto privado. Se espera que sólo los enanos poderosos y respetados muestren abiertamente su riqueza, e incluso entonces a las muestras ostentosas se desaprueban. Se espera que todos los enanos, y se prefiere que, guarden su riqueza oculta.

Se considera de mala educación hacer ostentación de la riqueza acumulada. Tal comportamiento es ofensivo y ha hecho que enanos que viajan por el mundo de la superficie hayan sido fuertemente insultados. La riqueza, particularmente gemas y metales preciosos, son para el deleite personal. Deberían ser cuidadosamente atesoradas y mostradas a la familia más cercana a uno y a los amigos más queridos. Es un gesto de aceptación y amistad entre los enanos el hecho de mostrar la riqueza de uno. Haciéndolo, no sólo comparte el disfrute de sus posesiones, si no que también se está diciendo, “Eres mi amigo, de quien confío que no me robes”.(La excepción a esto, por supuesto, es la riqueza mostrada en excelentes objetos artesanales útiles. Un hacha bellamente fabricada y dorada con una o dos gemas engarzadas no es ostentosa si es opcional. Los enanos dicen que no es una distinción subjetiva, pero la mayoría de las otras razas hallan difícil seguir el razonamiento.)

Otras razas, los elfos en particular, hallan esta actitud muy extraña. Los humanos y los elfos disfrutan mostrando su riqueza, permitiendo a otros admirar su belleza. Ningún enano haría tal cosa. No es sorprendente que los enanos sean considerados tacaños y avariciosos por otras razas que no pueden entender sus motivos.

Emociones

Como gente introvertida, los enanos a menudo tienen dificultad expresando sus emociones. Su sociedad está estructurada para no realizar innecesarias muestras de enfado, envidia, celos u odio. Son capaces de abrigar rencor y odio, pero estos se dirigen normalmente fuera de la fortaleza.

Los enanos rara vez se insultan o se angustian entre ellos, pero otras razas les causan gran angustia. No tratándolos con el respeto que piden, preguntando casualmente sobre la riqueza, o haciéndolos objetivo de los chistes, son formas garantizadas de enfadar a un enano. Pero este enfado sólo se mostrará, normalmente, como un fruncimiento del ceño o una contracción de las cejas. Otras razas han llegado a la conclusión, por lo tanto, que los enanos carecen de sentido del humor, no dándose cuenta que los enanos no muestran su enfado. Dejan que se acumule y se incremente hasta que explotan, transformándose en sus



propios estereotipos: gruñones, taciturnos, cabezotas, e inflexibles. Los enanos con frecuencia se desesperan ante las malas maneras de otras razas.

Actitudes Hacia Otras Razas

Los enanos son básicamente buena gente. No buscan dañar a nadie, solamente coexistir con ellos, o incluso mejor, para que sean dejados en paz. Dada su naturaleza buena, se sabe que los enanos han soportado insultos a la cara y comportamientos inexplicables. Se han unido a hombres y elfos en tiempos de crisis, y han entrado en acuerdos comerciales con beneficio mutuo.

Tienen poca paciencia con los modos de los humanos, que simplemente hacen las cosas mal. Los humanos también pierden el tiempo en búsquedas insignificantes o tienen tantas ganas de lograr sus objetivos, que están encantados, casi ávidos, de ser poderosos y maleducados. No tienen ni idea del ritmo apropiado del mundo, lo que es más sorprendente dado que permiten que sus vidas sean dominadas por los cambios del día y la noche, y las estaciones. Tan pronto como han conseguido algo, sus hijos quieren cambiarlo, reemplazarlo, o peor aún, perder todo su interés en ello.

Los elfos deberían conocerlo mejor, pero carecen de las más simples virtudes de la paciencia, diligencia y coherencia. Son renombrados por malgastar sus vidas divirtiéndose en lugar de crear objetos duraderos.

Las diferencias entre los elfos y los enanos han conducido a grandes desavenencias. Esto normalmente ocurría porque los enanos consideraban que los acuerdos eran vinculantes hasta el fin de los tiempos, mientras que los elfos pensaban que duraban tanto tiempo como fueran útiles. Fortalezas enteras pueden haber estado amenazadas o sido destruidas porque los elfos no cumplieron una promesa. Quizás algún desaire menor que los elfos han olvidado, ha sido albergado y alimentado y pasado de generación en generación.

Como compañeros habitantes de las profundidades, los enanos ven a los gnomos más favorablemente, aunque el gusto de los gnomos por el humor negro y las bromas pesadas han causado roces.

Guerra Hasta la Muerte

Los enanos no transigen cuando tratan con razas malignas, particularmente cuando compiten con ellos por el espacio vital o cuando se ve amenazado su bienestar.

Los enanos detestan a los drow, orcos, goblins, hobgoblins, y gigantes malvados, erradicándolos cuando los encuentran. Algunas fortalezas no dudan en esclavizar a tales criaturas y las fuerzan a trabajar en los campos de labranza.

Su odio a las razas malvadas es tan antiguo como los mismos enanos. Originalmente, se sostuvieron las guerras para decidir quién tenía el derecho de vivir bajo tierra, pero el conflicto se expandió a la superficie. En la mayoría de los mundos de juego debería haber lugares de donde los enanos han sido expulsados de sus antiguas fortalezas por orcos, goblins u otras criaturas de la oscuridad. Ahora albergan un ardiente y eterno odio hacia ellos.

Los enanos no tienen dudas de que están envueltos en una guerra de proporciones gigantescas. Se conoce como la “Guerra hasta la Muerte”, porque los enanos han jurado luchar hasta que sus enemigos sean destruidos.

Aislamiento

El deseo de los enanos por el aislamiento no debería ser una sorpresa. Exclusivistas por naturaleza, muchos sospechan incluso de enanos de otros clanes, por no hablar de los de otras fortalezas.

Entre los enanos de las montañas el aislamiento es mayor. Los enanos de las montañas prefieren no tratar con otras razas. Incluso tienen problemas para entender a los enanos de las colinas. Algunos creen que los enanos de las colinas han sido contaminados por vivir tan cerca de otras razas; “los enanos de las colinas han perdido la piedra de su cualidad de enanos”.

Todos los enanos tienen tendencia al aislamiento; en lo que se refiere a los personajes jugadores individuales depende del trasfondo del personaje.

Hogares Enanos

Las familias enanas se denominan hogares, un término que significa “el lugar donde los niños nacen y se crían”. El hogar es la unidad básica de la sociedad enana. Un clan puede estar formado por entre dos a cien o más familias, dependiendo de su fuerza.

Un hogar incluye al abuelo y la abuela, sus hijos, y cualquier descendencia de sus hijos. Los miembros de la familia comparten el mismo morada y están muy unidos. Al contrario que las familias humanas o élficas, el hogar enano no es una unidad aislada, sino parte de un clan mayor. Los hogares de un clan están unidos por la sangre, y esto vincula a todo el clan, convirtiéndolo en algo más que sólo una colección de familias individuales.

Un hogar tiene una única línea de descendencia. Primos, tíos y tías no son parte del hogar, pero como miembros del clan están unidos a la familia.

En algunos aspectos el hogar es una organización social conveniente más que una entidad importante con derecho propio. Su propósito principal es crear un entorno social y legal en el que los niños nazcan y proporcionar un ambiente estable en el que los niños puedan ser alimentados y educados en los fundamentos de las creencias y el comportamiento de los enanos. En la base del hogar está la institución del matrimonio.

Matrimonio

Los enanos no son románticos. La vasta mayoría de los matrimonios son arreglados por los ancianos del clan. Su objetivo principal es asegurar la continuación del clan garantizando que los hijos crezcan adecuadamente. Escogen hombres aceptables de los candidatos elegibles y se aseguran que la familia tiene un lugar caliente y seguro para vivir.

La sociedad enana se compone en un tercio de mujeres. Los enanos son monógamos, y los matrimonios son para toda la vida. Eso, junto con el hecho de que los varones superan en número a las mujeres en dos a uno, significa que muchos enanos no se casan. Una mujer que pierde a su esposo volverá, después de un año de luto, a casarse. Los abuelos juegan un papel tan importante como los padres en la cría de los hijos; los ancianos encuentran compañeros para las abuelas viudas.

El divorcio no existe en la sociedad enana. Las parejas que se han distanciado seguirán compartiendo el hogar y las responsabilidades de criar a los hijos. Sólo la muerte puede acabar un matrimonio.

El Ciclo Vital de los Enanos

Los enanos se reproducen muy lentamente comparado con los humanos o los orcos. El nacimiento de gemelos es raro y el de trillizos o cuatrillizos no ocurre. La mayoría de las familias tienen sólo uno o dos hijos de los que cuidar. Esto se ve como una virtud, ya que permite dedicar su tiempo y cuidar de un niño y darle una educación mejor de la que podrían si fueran varios.

Hasta la edad de 10, los enanos jóvenes se cuidan dentro del hogar. Durante estos años formativos aprenden a hablar y se les enseñan las tradiciones y la historia de su clan y su fortaleza. Los niños se relacionan con otros diariamente, a menudo en una guardería especial del clan, mientras que sus padres y abuelos están trabajando. En la guardería a los niños se les enseña los fundamentos del arte de su clan. Los niños de un clan de armeros jugarán con trajes de armadura en miniatura, aquellos de un clan de panaderos lo harán con balanzas y masa del pan. Se les deja seguir sus instintos naturales y se les suministran herramientas de juguetes y se les permite excavar túneles y “hoyos-escondite” en la guardería.

A la edad de 10 años, comienza la educación más formal. Durante ocho horas cada día los niños aprenden runas y la historia local. El entrenamiento en la artesanía comienza con técnicas básicas y habilidades que constantemente les meten en la cabeza. La educación continúa hasta los 25 años.

Aprendizaje

En su 25 cumpleaños, se realizan grandes celebraciones para celebrar la llegada de la edad. Todo el clan se reúne para presenciar el evento y unirse a la diversión. El clímax de la celebración llega cuando los padres entregan su hijo al maestro del gremio del clan y comienza el aprendizaje. Los varones y las hembras siguen el mismo aprendizaje, sin ninguna diferenciación basada en el sexo.

Una vez el aprendizaje comienza, el joven deja el hogar de su familia y se va a vivir a los dormitorios de los aprendices; si son aprendices de artesanos individuales, al hogar del artesano. Pueden volver a casa un día a la semana, estando en otro caso ocupados en aprender su negocio.

El aprendizaje de los enanos dura 25 años. Al final del aprendizaje, se celebran fiestas para señalar la entrada del enano en la edad adulta y la aceptación de sus responsabilidades de adulto.

Edad Casadera

Una vez los enanos han alcanzado la edad adulta, son elegibles para el matrimonio. Se espera de la mayoría de las enanas que se casen en este momento. Las mujeres de clanes militares, como las Guardianas del Hogar, suelen retrasar el matrimonio hasta más tarde en su vida. Pocos enanos jóvenes tienen muchas esperanzas de casarse pronto, puesto que los ancianos del clan invariablemente escogen individuos que han ejercido su artesanía durante al menos 10 años después de su aprendizaje. Los varones, habiendo conseguido el status de adulto, pasarán la mayor parte del tiempo afilando sus habilidades y amasando riqueza. Aquellos que pertenecen a los clanes militares pueden dejar sus fortalezas para irse en busca de aventuras, con la esperanza de adquirir riqueza y reputación suficiente para mejorar sus posibilidades de casarse.

Vida Adulta

Los enanos adultos normalmente trabajan de 8 a 12 horas diarias. Los que tienen niños se limitan a 8 horas diarias y se espera de ellos que pasen el resto del tiempo con sus niños. Las mujeres enanas trabajan el mismo número de horas hasta un mes antes de dar a luz. Los embarazos duran 12 meses, u la tradición dicta que el mes precedente al nacimiento se pase preparando el hogar para su nuevo miembro.

Después de las horas de trabajo, el tiempo de los enanos solteros es suyo. Durante las primeras horas, los enanos solteros normalmente buscan su soledad, y una oportunidad de contar su riqueza. Luego visitarán los hogares de sus parientes casados. Alrededor de los hogares se cuentan historias, se cantan canciones, y los niños juegan. Los enanos solteros frecuentemente se reúnen en uno de los grandes salones del clan para festejar e intercambiar historias, y para ser entretenidos por los animadores con malabarismos, acrobacias, y otras muestras de habilidad. Después de un entretenimiento nocturno, duermen 8 horas antes de levantarse para trabajar.

La Dieta de los Enanos

Los enanos disfrutan de una variedad de comidas, con preferencia por la carne. Los enanos de las colinas, de las montañas, y los desdeñados crían vacas, cabras, ovejas, cerdos y aves de corral. Estos animales se apacentan en la superficie en prados elevados o mesetas. Los enanos desdeñados guardan su ganado cerca de casa, y los enanos de las colinas y las montañas les dejan deambular.

En altas montañas, los enanos de las montañas mantienen animales más adecuados para la vida subterránea: lagartos y escarabajos gigantes. Los enanos profundos y los duergar también crían lagartos y escarabajos, y son criados selectivamente para la cocina. Los enanos gully comen cualquier cosa que puedan rapiñar y rara vez crían o mantienen animales para comer. Los pocos gullys que han intentado hacerlo eran tan miserables que sus animales enfermaron y murieron.

Aunque la carne es un alimento básico en su dieta, también se consumen grandes cantidades de grano. Cuando es posible se cultiva trigo, centeno y cebada cerca de la fortaleza. Se cosechan y se guardan en graneros subterráneos. Muchos enanos que viven cerca de los humanos o los halflings compran grandes cantidades de grano para complementar su propia producción.

Los enanos que viven en las profundidades de la tierra sustituyen el grano por varios tipos de hongos. Como los lagartos gigantes y los escarabajos, muchos de estos hongos han sido criados cuidadosamente para producir una amplia variedad de sabores para excitar el paladar. La mayoría son muy cuidadosos con los tipos de hongos que comen, pero los enanos gully comerán cualquier cosa. Como resultado, muchos enanos gully sufren de indigestión y desórdenes intestinales.

La cocina enana también hace uso de verduras por el sabor y la variedad. No comen comidas picantes o fuertemente especiadas, y consecuentemente la cocina enana sabe sosa a los humanos y elfos, pero la comida es saludable, consistiendo en espesos estofados servidos sobre anchas rebanadas de pan. Aunque no son devoradores tan voraces como los halflings, pocos humanos o elfos pueden comer tanto como un enano en una comida.

Vestimenta

La vestimenta enana tiende a ser pesada, de color oscuro, y prácticas. Hechas de gruesa lana o tiras de hongos hiladas, está diseñada para mantener a los enanos abrigado en los lugares fríos de sus fortalezas. Para el ojo no entrenado, los colores grises pardos y marrones. Los idiomas enanos tienen unas 500 palabras para piedra, y casi tantas para describir los distintos tonos de la piedra. Tonalidades particulares de gris y marrón revelan mucho sobre el clan y el status de los enanos, si uno es capaz verlo.

Las botas, los cinturones, y sombreros normalmente están hechos por el gremio de los trabajadores de cuero con cuero curtido de la piel del ganado vacuno o los lagartos gigantes.

Música y Canto

A los enanos les encanta cantar. Muchos tienen voces de barítonos que resuenan espléndidamente en sus salones abovedados. Numerosos grandes salones están construidos especialmente aprovechando propiedades acústicas naturales. Excepto por actuaciones en solitario por los animadores, cantar es una actividad de grupo. En ocasiones ceremoniosas se cantan canciones escritas para mostrar su gama de voces interpretadas por coros agrupados. En ocasiones menos formales, cualquier enano puede cantar dentro del salón o alrededor del hogar.

Sus canciones hablan de la belleza de la tierra, conmemoran famosas hazañas de valor, o cantan la construcción de un magnífico puente u otro edificio. Algunas son lamentos que cuentan la muerte de un amado o gran héroe, o la pérdida de una fortaleza a manos de los monstruos.

Las canciones tienden a ser largas y estar bien escritas. La mayoría de las razas podrían perder la paciencia con una historia contada, pero incluso los elfos se han sentado cautivados durante horas por las historias cantadas de los enanos.

Los enanos también disfrutaban tocando instrumentos; flautas, cuernos, gaitas, tambores e instrumentos de percusión especialmente. Rara vez tocan instrumentos de cuerda porque sus cortos dedos no son apropiados para puntear las cuerdas y elegir acordes. Su música es marcial o lúgubre. En raras ocasiones los músicos acompañarán a los cantantes: la música apaga la verdadera resonancia de la voz. Sin embargo, se han escrito canciones especiales, y se interpretan, para voz e instrumento.

Capítulo 4: Creación de Personajes

Balur el Enano de las colinas nos da su imparcial opinión sobre sus primos:

¡Bah! Los únicos enanos decentes son los enanos de las colinas. Eso es porque no hay nada divertido o extraño sobre nosotros. No como otros. Puedes confiar en los enanos de las colinas. Cuidamos de nosotros. No causamos ningún problema y no le robamos a la gente decente.

No como esos gullys y Desdeñados. Te robarían tu ropa en tu cara si no las vigilaras todo el tiempo. También están sucios. Nunca se ha sabido que uno de ellos se haya bañado, o siquiera cambiarse de ropa. Deben vender las ropas que roban. Probablemente a los enanos profundos y a los duergar.

Los enanos de las profundidades son todos unos solitarios. Tan codiciosos como son, sólo viven a esas profundidades porque han extraído todo el oro de más arriba. ¡Ese también era nuestro oro!. Lo robaron, pero no podemos probarlo. Digamos que estaban allí primero. Embusteros.

Ahora, los enanos de las montañas. No son un grupo malo. Un poco arrogante, pero eso es porque viven en las montañas. Los dejamos tranquilos. No tiene sentido recorrer todo ese camino para encontrarte con que no te quieren. La mayoría de ellos viven tras puertas cerradas.

¡Ahí lo tienes! Si quieres tratar con enanos, trata con nosotros. No sólo vivimos cerca de ti, no abrigamos resentimientos contra otras gentes, excepto por los amanerados elfos, goblins, orcos caradecerdo, y los asquerosos hobgoblins. ¡No es justo teniendo en cuenta lo que tenemos que soportar!

Creación de Personajes Enanos

Selección de Categoría o Categoría Múltiple

Los enanos pueden ser guerreros, sacerdotes, ladrones, o guerreros / sacerdotes o guerreros / ladrones. Si escoges un personaje multiclase, familiarízate con sus beneficios y limitaciones en el *Manual del Jugador*.

Puedes decidir la categoría de tu personaje de varias maneras. Puedes escoger que clase o combinación multiclase quieres jugar o puedes generar las características del personaje y decidir que personaje jugar de acuerdo con las tiradas de dados; o tu DM puede asignarte una categoría de personaje.

Las ventajas y limitaciones de cada categoría de personaje serán muy variadas dependiendo de la subraza de tu personaje.

Puntuaciones de Habilidad

Cualquiera de los métodos de tiradas de dados de 6 caras que aparecen en el *Manual del Jugador (MdJ)* es aceptable. Sin embargo, si quieres generar una categoría específica de personaje, los métodos V y VI funcionan mejor. Te permiten diseñarlo a medida y es más probable que den como resultado buenas puntuaciones de habilidad. No hagas ningún ajuste a tus puntuaciones de habilidad hasta que no hayas leído el capítulo sobre las subrazas, los procedimientos son diferentes de los del *MdJ*.

Subrazas

Los máximos niveles de experiencia que pueden alcanzar cada subraza están listados en *Máximo de Niveles por Categoría de personaje* en este capítulo. Echa un vistazo a estos antes de decidir tu subraza. Si quieres jugar un ladrón, consulta la *Tabla de Ajuste de las Habilidades de Ladrón*.

Las subrazas tienen ventajas y desventajas. Un personaje de una subraza que tiene un gran número de ventajas necesitará más puntos experiencia de lo normal para avanzar de nivel.

Diferencias Entre Subrazas

Cada subraza tiene los siguientes elementos:

Los **Ajustes de Habilidad** se realizan a las habilidades del personaje cuando la subraza es seleccionada por primera vez. Añádelos o réstalos de las habilidades que tiraste y anótalos en tu hoja de personaje.

Puntuaciones de Habilidad lista las puntuaciones máximas y mínimas que un personaje de esa subraza puede tener cuando es creado. Un personaje cuyas características exceden el máximo se ve reducido en consonancia. Si no alcanza los requisitos mínimos, debe escoger otra subraza.

Las puntuaciones de habilidad de un personaje pueden cambiar durante el juego, en cuyo caso pueden exceder o caer por debajo de las dadas aquí. Inicialmente, las puntuaciones de habilidad deben adaptarse a las de la subraza.

Los **Lenguajes** son los idiomas normalmente conocidos por los miembros de la subraza. Dependiendo del trasfondo de campaña, todos los enanos pueden hablar el mismo idioma o lenguajes distintos tales como colinas, profundo, o duergar. Si todos los enanos hablan el mismo lenguaje, las entradas como “enano de las colinas” son tratadas como enano. Tu personaje siempre habla su propio lenguaje natal.

Si estás usando el sistema de pericias en no-armas, los lenguajes cuestan casillas de pericias como se describe en el capítulo de las pericias. El lenguaje propio de un personaje no cuesta ninguna casilla. Sin el sistema de pericias, tu personaje conocerá un número adicional de lenguajes dependiendo de su puntuación de inteligencia(consulta el *MdJ*).

Infravisión establece el rango de la infravisión de la subraza en metros.

Las **Ventajas especiales** de las que disfruta la subraza están listadas aquí. Las ventajas comunes a todas las subrazas no están listadas, pero serán cubiertas luego.

Las **Desventajas especiales**, como penalización al combate con luz brillante, se describen aquí.

Enemigos raciales permite a veces modificadores de combate especiales que tienen efecto cuando se lucha contra enemigos específicos.

Los **Costes adicionales de experiencia** se aplican a ciertas subrazas porque se benefician de un número de ventajas, que los hacen más poderosos que otras. Para equilibrar esto, se les exige que ganen puntos de experiencia adicionales antes de que puedan ganar un nuevo nivel. Este coste en puntos de experiencia adicional se expresa en términos del porcentaje que debe ser conseguido. Un coste de experiencia de +10% indica que un miembro de esta subraza debe ganar un 10% adicional para subir de nivel.

Por ejemplo, los enanos de las profundidades necesitan adicionalmente el 10% de puntos de experiencia. Al primer nivel un guerrero enano de las profundidades necesita 2200 puntos de experiencia para llegar al 2º nivel de guerrero en lugar de los 2000 normales. Un ladrón enano de las profundidades de nivel 3º necesitaría 5500 puntos de experiencia para convertirse en ladrón de 4º nivel.

En el caso de personajes multiclase, el personaje necesita ganar la experiencia adicional en ambas clases. Un enano profundo guerrero / clérigo necesita 1650 puntos de experiencia para alcanzar el segundo nivel de clérigo, y 2200 para llegar al nivel 2 de guerrero.

La **Esperanza de vida** es una media, utilizada para determinar las edades inicial y máxima de los personajes.

Enanos de las Colinas

Los enanos más comunes, los de las colinas se encuentran en muchos mundos de campaña de AD&D®. Los métodos para crearlos se encuentran en el *MdJ*, y se incluyen aquí para completar las subrazas.

Ajustes de Puntuaciones de Habilidad: Las puntuaciones iniciales de habilidad se modifican con una penalización de -1 al Carisma y una bonificación de +1 a la Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas se muestran abajo.

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS ENANOS DE LAS COLINAS		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	17
Constitución	11	18
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	17

Lenguajes: Enano de las Colinas, Común, Gnomo, Goblin, Kobold, Orco.

Infravisión: 18 metros.

Ventajas especiales: Ninguna

Desventajas especiales: Ninguna

Enemigos raciales: Ogros, trolls, ogros magos, gigantes, y titanes sufren una penalización de -4 al ataque contra los enanos de las colinas.

Coste adicional de experiencia: Ninguno.

Esperanza de vida: 350 años.

Enanos de las Montañas

Los enanos de las montañas son también bastante comunes. Los jugadores que tienen personajes enanos de las montañas generados utilizando el *MdJ* sólo necesitan realizar pequeños ajustes a sus personajes. Estos incluyen la estatura, el peso y la edad. Aparte de eso mantén el personaje como está.

Ajustes de habilidad: Las puntuaciones iniciales de habilidad se modifican con una penalización de -1 al Carisma y un bonus de +1 a la Constitución. Las puntuaciones de habilidad mínimas y máximas son como siguen.

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS ENANOS DE LAS COLINAS		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	17
Constitución	11	19
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	16

Lenguajes: Enano de las Montañas, Común, Gnomo, Goblin, Kobold, Orco, Ogro, Troll.

Infravisión: 18 metros.

Ventajas especiales: Ninguna.

Desventajas especiales: Ninguna

Enemigos raciales: Ogros, trolls, ogros magos, gigantes y titanes sufren una penalización de -4 al ataque contra enanos de las montañas.

Coste adicional de experiencia: Ninguno

Esperanza de vida: 400 años.

Enanos Profundos

Los enanos profundos viven muy lejos bajo tierra y tienen una infravisión superior.

Ajustes a las puntuaciones de habilidad: Las puntuaciones iniciales de habilidad se modifican en una penalización de -2 al Carisma y una bonificación de +2 a la Constitución. Los mínimos y máximos son como se muestra.

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS ENANOS PROFUNDOS		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	16
Constitución	13	19
Inteligencia	3	18
Sabiduría	3	18
Carisma	3	15

Lenguajes: Enano Profundo, duergar, drow, illithid(desuellamientos), kuo-toa, troll, troglodita, svirfneblin, subcomún, lenguaje de signos.

Infravisión: 30 metros.

Ventajas especiales: Excelentes tiradas de salvación contra los ataques mágicos y los venenos. Un enano profundo establece sus bonificaciones a las tiradas de salvación por Constitución como un enano normal y le añade un +1.

Desventajas especiales: Los enanos profundos sufren una penalización de -1 a todas sus tiradas bajo la luz brillante del sol o dentro del radio de efecto de un conjuro de *Luz continua*. Los conjuros de *Luz* no tienen efectos adicionales.

Enemigos raciales: Ogros, trolls, ogros magos, gigantes, y titanes sufren una penalización de -4 para atacar a los enanos profundos.

Coste adicional de experiencia: +10% puntos de experiencia para ganar un nuevo nivel.

Esperanza de vida: 380 años.

Duergar

Los Duergar, o enanos grises, son típicamente malvados, pero los personajes jugadores pueden ser de cualquier alineamiento. La mayoría de las razas de alineamiento bueno o neutral desconfían de los duergar.

Ajustes a las puntuaciones de habilidad: Las puntuaciones de habilidad iniciales se modifican con una penalización de -2 al Carisma y un +1 a la Constitución. Las puntuaciones mínimas y máximas son como siguen:

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS DUERGAR		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	17
Constitución	11	18
Inteligencia	3	16
Sabiduría	3	18
Carisma	3	15

Lenguajes: Duergar, Enano profundo, Drow, Illithid, Kuo-toa, Troll, Troglodita, Ghoul, Subcomún, Lenguaje de Signos.

Infravisión: 36 metros.

Ventajas especiales: Los Duergar son escurridizos. Los grupos de enanos o enanos individuales deben estar al menos a 18 metros del resto del grupo para ganar una bonificación a la sorpresa. Esto causa una penalización de -2 a las tiradas de sorpresa del oponente. Si se abre una puerta o panel, se pierde el bonus. Los Duergar reciben un bonus de +2 a su propia tirada de sorpresa.

Además de los bonificadores estándar a la tirada de salvación contra ataques mágicos (ver *Tiradas de Salvación*), los Duergar no se ven afectados por la parálisis, o los conjuros de *Ilusión / fantasma*. Son inmunes a todos los venenos, mágicos y químicos. Contra venenos naturales ganan la tirada de salvación estándar a todos los enanos.

Además poseen las habilidades mágicas innatas de *agrandar e invisibilidad*. Pueden utilizar cualquiera de estos poderes una vez al día. Un Duergar utiliza su habilidad de *agrandar* como si fuera un hechicero de dos veces su nivel. Un Duergar de 2º nivel usa *agrandar* como si fuera un mago de nivel 4. Puede utilizarlo sólo para sobre sí mismo y lo que quiera que esté llevando.

Desventajas especiales: Los Duergar se ven adversamente afectados por la luz brillante como la del sol o la de un conjuro de *Luz continua*. No se ven afectados por la luz de antorchas, linternas, armas mágicas, *Luz* o *Fuego imaginario*.

Afectados por la luz brillante, su habilidad mejorada para ganar la sorpresa les es negada. La Destreza se reduce en un -2 y sus tiradas de ataque se hacen a -2 para golpear.

En situaciones en las que un Duergar está a oscuras pero sus oponentes están dentro de una luz brillante, su Destreza y ventajas para la sorpresa no se ven afectados, pero sufre una penalización de -1 a sus tiradas de ataque.

Otros enanos desconfían de los Duergar y reaccionan hacia ellos con una penalización de -3. Si se están usando los kits de personaje, esta penalización es acumulativa con cualquier otra que resulte de escoger un kit concreto.

Enemigos raciales: Ogros, trolls, ogros magos, gigantes, y titanes sufren una penalización de -4 para atacar a los Duergar. Estos enanos no ganan ninguna ventaja cuando luchan contra orcos, semiorcos, goblins o hobgoblins.

Coste adicional de experiencia: Los Duergar requieren un 20% de puntos de experiencia adicionales.

Esperanza de vida: 400 años.



Enanos Desdeñados

Los Enanos Desdeñados no son como otros enanos, con tendencia a estar sucios y desaseados, aunque no tan mugrientos como los enanos gullys. Viven en la superficie y sufren de claustrofobia.

Ajustes a las puntuaciones de habilidad: Las puntuaciones iniciales de habilidad se modifican en un -1 al Carisma y un bonus de +1 a la Constitución y la Fuerza. Las puntuaciones mínimas y máximas son como siguen:

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS ENANOS DESDEÑADOS		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	8	18
Destreza	3	17
Constitución	11	18
Inteligencia	3	16
Sabiduría	3	18
Carisma	3	16

Lenguajes: Común, cualquier dialecto Enano, Elfo, Goblin, Orco, Gnomo, Kobold, Halfling, Hobgoblin.

Infravisión: 9 metros.

Ventajas especiales: Ninguna.

Desventajas especiales: Los enanos Desdeñados son claustrofóbicos. Un enano Desdeñado debe conseguir con éxito una TS contra muerte para superar su miedo a los subterráneos antes de poder entrar a un dungeon, cuevas, y tumbas. Si el control falla, no puede entrar. Una vez en el subterráneo debe realizar una Tirada de Salvación cada día. Si falla, querrá abandonar el subterráneo por el camino más corto.

Bajo tierra, un enano Desdeñado ataca con una penalización de -2 a sus tiradas. Si fallara su tirada de salvación para la claustrofobia, la penalización se incrementa en -1 cada día adicional que permanezca bajo tierra. Si no consigue llegar a una zona al aire libre, puede intentar realizar nuevas tiradas de salvación cada día para superar su claustrofobia. Estas tiradas de salvación se hacen con la misma penalización que la de las tiradas de ataque del enano en ese momento.

Enemigos raciales: Los enanos Desdeñados son más difíciles de atacar para los ogros, trolls, ogros magos, gigantes y titanes. Estas razas restan 4 a sus tiradas de ataques cuando luchan contra los enanos Desdeñados.

Coste de experiencia adicional: Ninguno.

Esperanza de vida: 250 años.

Enanos Gully

Los enanos Gullys son estúpidos. Son maestros carroñeros y han elevado la humillación a la categoría de arte. No luchan muy eficientemente. Los jugadores deberían tener en cuenta cuando consideren jugar un personaje gully.

Ajustes a las puntuaciones de habilidad: Las puntuaciones iniciales de habilidad se ven modificadas en un -2 al Carisma y un bonus de +1 a la Fuerza y la Destreza. Las puntuaciones mínimas y máximas son las que se muestran:

PUNTUACIONES DE HABILIDAD DE LOS ENANOS DESDEÑADOS		
Habilidad	Mínimo	Máximo
Fuerza	6	18
Destreza	6	18
Constitución	8	16
Inteligencia	3	12
Sabiduría	3	14
Carisma	3	12

Lenguajes: Enano gully, Común, Gnomo, Orco, Goblin.

Infravisión: 18 metros.

Ventajas especiales: Un enano gully puede intentar humillarse. En cualquier momento en que esté en una situación peligrosa y no esté directamente involucrado en el combate, puede pedir la clemencia de su atacante, o desmayarse con la esperanza de que lo ignoren en la melée resultante. Esto hace que sus oponentes hagan una Tirada de Salvación contra magia. Si tienen éxito pueden atacar al enano gully. Si

fallan, no lo atacarán durante 1d6 rounds, pero pueden retenerlo o atarlo. La Tirada de Salvación se modifica según el nivel del gully, como se muestra en la Tabla de Humillación.

TABLA DE HUMILLACIÓN	
Nivel	Modificador
1-4	0
5-8	-2
9-12	-3
13+	-5

Desventajas especiales: Los enanos Gully son normalmente estúpidos. Un enano gully personaje jugador es una excepción a la regla, siendo superior a otros de su especie por gracia de su habilidad para pensar. Sin embargo, los jugadores no deberían abusar de esta habilidad y dejar que sus personajes discurren planes y argucias inteligentes. Se pueden pedir controles de inteligencia para ver si pueden llegar a tales ideas.

La probabilidad de que un objeto mágico falle en las manos de un gully se incrementa de un 20% a un 40%.

Enemigos raciales: Ogros, trolls, ogros magos, gigantes, y titanes sufren una penalización de -4 para atacar a los enanos gully.

Coste adicional de experiencia: Ninguno.

Esperanza de vida: 250 años.

Modificadores de Habilidad

Modificadores de Constitución

Los enanos son no-mágicos y ganan las siguientes bonificaciones a las Tiradas de Salvación contra venenos y ataques mágicos.

TABLA DE BONUS A LAS TIRADAS DE SALVACIÓN	
Constitución	Bonus a la Salvación
3	-
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Los enanos profundos añaden un +1 a todos los bonus de arriba.

Mal funciones Mágicas

Aunque ganan algunos beneficios de ser anti-mágicos, los enanos también sufren por ello. Si un objeto mágico no está específicamente creado para la categoría del enano, existe un 20% de probabilidades(40% para los gullys) de que el objeto no funcione correctamente cuando lo use. Cada vez que el enano utiliza el objeto se realiza un control, sólo para esa vez; puede funcionar correctamente la próxima vez. Esto se aplica a varitas, varas, cetros, anillos, amuletos, pociones, cuernos, joyas, y la mayoría de los otros objetos mágicos. También, los DMs deberían tener en cuenta que una mal función no es solamente un fallo en el funcionamiento. El objeto hace algo impresionante y vistoso, a discreción del DM.

Los enanos han aprendido ha manejar algunos objetos mágicos. Las armas, escudos, armaduras, guanteletes, y cinturones siempre funcionan.

Los enanos sacerdotes y guerreros / sacerdotes pueden utilizar objetos clericales sin riesgo de malfuncionamiento.

Los enanos también reconocen los objetos mágicos malditos que mal funcionan en sus manos. Pueden deshacerse de los objetos mágicos que no funcionan correctamente.

Habilidades de Detección Subterránea

Puesto que los enanos son esencialmente criaturas subterráneas, ganan ciertas habilidades de detección automáticamente:

Detectar o Determinar...	Lanzar en un 1d6
Grado o inclinación de un pasadizo	1-5
Túnel o pasillo de construcción reciente	1-5
Paredes o habitaciones deslizantes / cambiantes	1-4
Trampas, caídas y pozos trabajados en piedra	1-3
Profundidad aproximada bajo el suelo	1-3

Bonificaciones de Combate

Todos los enanos, a menos que se especifique otra cosa en la sección de la subclase, ganan un +1 para atacar a orcos, semiorcos, goblins, y hobgoblins. Si el trasfondo de la campaña lo permite, este bonus puede cambiar. En su lugar, el objeto de su odio puede ser cualquier otro monstruo. El personaje puede venir de una fortaleza que nunca ha luchado con orcos, pero tiene un largo historial de batallas contra drow y duergar. En ese caso, otorga el bonus de +1 al ataque contra drow y duergar.

Si se utiliza esta opción, los bonus adquiridos por los kits de personajes también se añaden.

Niveles Máximos de Categoría de Personaje

Los niveles máximos que los enanos pueden alcanzar se restringen y están listados por subrazas. Los personajes de categoría múltiple pueden avanzar hasta el nivel máximo en cada una de ellas.

TABLA DE LÍMITES DE CATEGORÍA ESTÁNDAR			
Subraza	Categoría de Personaje		
	Luchador	Clérigo	Bribón
De las Colinas	15	10	12
De las Montañas	16	10	12
Profundos	14	12	10
Duergar	12	12	14
Desdeñados	14	10	15
Gully	8	8	16

Exceder los Límites de Nivel

Los personajes pueden exceder los límites de nivel y avanzar a cualquier nivel, pero deben ganar dos, tres, o incluso cuatro veces la cantidad normal de puntos de experiencia requerida para cada nivel. Esto es una regla opcional.

Alternativamente, un personaje puede exceder los límites de nivel si tiene puntuaciones excepcionalmente altas en sus requisitos primarios. Por ejemplo, un enano de las colinas guerrero está limitado al nivel 15. Con una Fuerza de 18, se le pueden permitir tres niveles más y avanzar hasta el nivel 18. Los requisitos de los niveles de bonificación son:

TABLA DE NIVELES DE BONIFICACIÓN	
Requisito Primario	Niveles de Bonificación
14-15	+1
16-17	+2
18	+3
19	+4

Índice de Movimiento y Carga

Toda subraza de enanos tiene un índice de movimiento base de 6. Si se utilizan las reglas opcionales de carga, estas pueden ajustarse para los personajes enanos. Puesto que son gentes recias y fornidas, están más adaptados que otras razas a llevar cargas pesadas. Para simular esto con la regla de la categoría de carga, permite a los enanos reducir las penalizaciones al movimiento de la siguiente forma: carga Ligera no tiene ningún efecto en el movimiento, Moderada reduce el movimiento en un tercio(movimiento 4), Pesada en la mitad(movimiento 3), y Severa en dos tercios(movimiento 2).

Si se utiliza el sistema opcional, el índice de movimiento del personaje se determina utilizando la *Tabla 48* en la página 78 del *Manual del Jugador*, excepto tienes que leer el índice de movimiento modificado en la siguiente columna a la izquierda. Cruza la Fuerza del personaje con su carga. En lo alto de la columna está el índice de movimiento, desplázate una columna a la izquierda y utiliza ese índice de

movimiento modificado. Por ejemplo, un enano con una Fuerza de 16, cargando 45 kilos, tiene un índice de movimiento de 5.

Ajustes a las Habilidades de Ladrón

La Tabla de Ajuste Subracial a las Habilidades de Ladrón da los ajustes que hay que hacer a las habilidades de ladrón de los personajes por subraza. Los ajustes para los enanos de las colinas y de las montañas son los mismos que los dados en el *Manual del Jugador*.

Tabla de Ajuste Subracial a las Habilidades de Ladrón						
Habilidad	Colinas	Montañas	Profundo	Duergar	Desdeñado	Gully
Vaciar Bolsillos	-	-	+5%	+5%	-	+10%
Abrir Cerraduras	+10%	+10%	-	-	+5%	-5%
Hallar / retirar Trampas	+15%	+15%	+10%	+10%	+10%	+5%
Moverse en Silencio	-	-	-	+10%	+5%	-
Ocultarse en las Sombras	-	-	+5%	+5%	+5%	-5%
Detectar Ruidos	-	-	-	+10%	-	-
Escalar Paredes	-10%	-10%	-10%	-10%	-	-5%
Leer Lenguajes	-5%	-5%	-15%	-15%	-10%	-25%

Otras Características

Cada nombre enano consta de un prefijo y un sufijo. Para crear un nombre escoge o tira el dado para un prefijo y un sufijo. El sufijo indica el género, de forma que los nombres de personajes masculinos se generan utilizando la Tabla de Sufijo Masculino y los nombres femeninos con la Tabla de Sufijo Femenino. Por ejemplo, una tirada de un 2 en la Tabla de Prefijos de cómo resultado “Bal-“, y una tirada de 1 en la Tabla de Sufijo Masculino nos da “-aim”, obteniendo el nombre Balaim.

TABLAS GENERADORAS DE NOMBRES ENANOS

Prefijos(1d20)			
1	B-	11	Gil-
2	Bal-	12	Gim-
3	Bel-	13	Kil-
4	Bof-	14	Mor-
5	Bol-	15	Nal-
6	D-	16	Nor-
7	Dal-	17	Ov-
8	Dor-	18	Th-
9	Dw-	19	Thor-
10	Far-	20	Thr-

Sufijos Masculinos		Sufijos Femeninos	
1	-aim	1	-a
2	-ain	2	-ala
3	-ak	3	-ana
4	-ar	4	-ip
5	-i	5	-ia
6	-im	6	-ila
7	-in	7	-ina
8	-o	8	-on
9	-or	9	-ola
10	-ur	10	-ona

Si no puedes crear un nombre que te guste, prueba añadiendo una “b”, “d”, “f”, “g”, “k”, “m”, “t”, “v”, o “z” entre el prefijo y el sufijo.

Altura y Peso

Puedes escoger la altura y el peso de tu personaje o generarlo aleatoriamente. Están listados en la tabla de abajo para cada subraza. Toma la puntuación base apropiada a tu raza y añade el modificador de dado. Las combinaciones estrafalarias deberían ser ignoradas y tiradas de nuevo.

Las mujeres tienden a ser más ligeras y pequeñas que los hombres, así que los números base para la altura y el peso están divididos en valores hombre mujer. Hay un rango amplio en cada categoría.

Tabla de Altura y Peso Medio		
Raza	Altura(cm)	Peso(kg)
Profundo	110/106 + 2d6	45/36 + 4d10
Duergar	104/100 + 2d6	43/34 + 5d10
Gully	100/96 + 2d6	37/30 + 4d10
De las Colinas	109/104 + 1d10	59/48 + 4d10
De las Montañas	125/120 + 1d10	65/52 + 5d10
Desdeñado	127/122 + 1d10	61/50 + 3d12

Edad de Inicio Y Expectativa Máxima de Vida

Escoge o genera la edad inicial de un personaje y la posible expectativa máxima de vida usando la tabla de más abajo. Para determinar la edad de inicio, añade la tirada de dado a la edad inicial base. Sólo tendrás una idea de cuánto puede vivir, ¡asumiendo que muera de viejo!

Como alternativa puedes jugar un personaje más viejo, uno que ha sido arrojado o forzado a la vida aventurera a una edad tardía. Tú personaje comienza con nivel 1, pero sus puntuaciones de habilidad se ajustan para reflejar esta gran edad como se muestra en la Tabla de Efectos de la Edad.

Estos ajustes pueden dar como resultado que excedan o caigan bajo el mínimo o el máximo de los requisitos de habilidad de tu subraza, pero esto no es un problema con tal de que el personaje los reuniera antes de envejecer.

TABLA DE EFECTOS DE LA EDAD					
Raza	Edad Inicial	Mediana Edad*	Anciano**	Venerable***	Edad Máxima
Profundo	45 + 3d12	140	187	280	+ 2d100
Duergar	40 + 4d6	150	200	300	+ 2d100
Gully	30 + 2d12	100	134	200	+ 5d20
De las Colinas	40 + 5d6	125	167	250	+ 2d100
De las Montañas	50 + 6d6	150	200	300	+ 2d100
Desdeñado	25 + 4d4	100	134	200	+ 5d20

* -1 Fue/Con; +1 Int/Sap

** -2 Fue/Des; -1 Con; +1 Sap

*** -1 Fue/Des/Con; +1 Int/Sap

Apariencia

Ahora decide la apariencia del pelo y barba del personaje, su color, sus ojos, su piel y así. Mira las apariencias típicas dadas para cada subraza de enanos para hacerte una idea de que aspecto puede tener el personaje. Cada uno de los kit opcionales de personaje sugiere una apariencia distintiva para dar más personalidad a cualquier personaje enano.

Capítulo 5: Pericias

Las pericias son el mejor medio de medir las variadas habilidades que distinguen a los enanos de otros.

Adquiriendo pericias

En la página 51 del *Manual del Jugador* se describe como se adquieren las pericias en armas y no armas. Las casillas de pericias de detección se describen abajo.

Remítete a la siguiente tabla cuando sea necesario determinar el número de casillas de pericias con las que un personaje comienza, el número disponible, y a que niveles consigue nuevas casillas.

CASILLAS DE PERICIAS							
Categoría	Pericias en Armas			Pericias en No-armas		Pericias de Detección	
	Inicial	Nº niveles	Penalización	Inicial	Nº niveles	Inicial	Nº niveles
Luchador	4	3	-2	3	3	5	4
Sacerdote	2	4	-3	4	3	5	4
Bribón	2	4	-3	3	4	5	3
Luchador/Sacerd	4	3	-2	4	3	5	4
Luchador/Bribón	4	3	-2	3	3	5	3

Pericias en Armas y Especialización

Solamente los guerreros de clase única pueden especializarse en armas. Los guerreros/clérigos y guerreros ladrones de categoría múltiple tienen otros beneficios para compensar la carencia de la especialización. El *Manual del Buen Guerrero* contiene muchas formas nuevas y útiles de especialización en armas que mejorarán las habilidades de los guerreros enanos. No necesitas utilizarlos en tu campaña, el juego AD&D® funciona perfectamente sin las reglas opcionales, pero te lo recomendamos.

Grupos de Pericias en No-Armas

Las pericias en no-armas se utilizan para añadirle más profundidad a un personaje y para calcular sus oportunidades de éxito en ciertas tareas. Los enanos provienen de un trasfondo cultural distinto de los humanos y de otras razas así que ellos no aprenden automáticamente sus pericias en no-armas de los mismos grupos. Los enanos pueden obtener las pericias de los grupos listados abajo, en lugar de aquellas que aparecen en las páginas 54-55 del *Manual del Jugador*.

El número de casillas necesarias para las pericias y el modificador de habilidad pueden diferir de los del *Manual del Jugador*. Estos costes y modificadores de habilidad alterados sólo se utilizan en personajes enanos.

Las pericias en no-armas iniciales han sido seleccionadas para los variados kits del próximo capítulo. Si utilizas los kits, las tablas de más abajo sólo son útiles cuando el personaje gana experiencia y obtiene nuevas casillas de pericia. Si diseñas tus propios kits, o no utilizas kits, están tablas aún te serán útiles.

Existen seis grupos de pericias en no-armas para enanos: General, Artesano, Luchador, Bribón, Sacerdote, y Tráfico Especial. Cuando un jugador escoge una pericia de las categorías listadas en los kits bajo "Grupos de Pericias", necesita el número de casillas listado. Si una pericia es escogida de cualquier otra categoría, requerirá una casilla adicional además del número listado. Una pericia no listada entre los grupos para enanos aún puede adquirirse (del *Manual del Jugador* o cualquier otro suplemento), pero al coste de dos casillas extras.

Grupo General: Este grupo está disponible a todos los enanos. Es parte de su trasfondo y su entrenamiento.

Grupo Artesano: El grupo Artesano representa la naturaleza basada en los clanes de los enanos y el largo aprendizaje que los jóvenes enanos soportan antes de llegar a adultos. Un enano puede escoger una pericia sin ningún coste de casillas.

Grupos de Luchador, Sacerdote y Bribón: Los personajes de categoría múltiple pueden seleccionar pericias de cada una de sus categorías. Un guerrero/sacerdote podría seleccionar tanto del grupo Luchador como del Sacerdote.

Tráfico Especial: Este grupo sólo se utiliza si el enano proviene de un trasfondo poco frecuente, como enanos que viven en baluartes sujetos a fuertes inundaciones durante el deshielo de primavera. Estos enanos habrán aprendido a nadar para evitar hundirse cuando sus túneles se llenan de agua. También han podido llegar a ser expertos armadores y barqueros.

Grupos de Pericias en No-Armas para Enanos

GENERAL

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Analizar Sonido	1	Sabiduría	0
Bailar	1	Destreza	0
Cabalgar por el Suelo	1	Sabiduría	-2
Cantar	1	Carisma	+2
Conocimiento de Hongos	1	Inteligencia	+3
Encender Fuego	1	Sabiduría	-1
Enviar Señales	1	Inteligencia	+2
Etiqueta	1	Carisma	0
Habilidad Artística	1	Sabiduría	0
Heráldica	1	Inteligencia	0
Historia Local Enana	1	Carisma	+2
Lenguaje de Signos	1	Inteligencia	+2
Lenguajes Modernos	1	Inteligencia	0
Manejo Animal	1	Sabiduría	-1
Navegación Subterránea	1	Inteligencia	0
Resistencia	1	Constitución	0
Respiración Lenta	1	NN	NN
Runas Enanas	1	Inteligencia	+2
Sentido de la Dirección	1	Sabiduría	+2*
Supervivencia, Subterránea	1	Inteligencia	0
Tasación/Evaluación	1	Inteligencia	+3
Uso de la Cuerda	1	Destreza	0

*Sólo bajo tierra

Artesano

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Agricultura	1	Inteligencia	0
Albañilería	1	Fuerza	0
Alfarería	1	Destreza	-3
Armero	1	Inteligencia	0
Arquero/Flechero	1	Destreza	0
Carpintería	1	Fuerza	0
Cerrajero	1	Destreza	+1
Cocinar	1	Inteligencia	0
Destilación	1	Inteligencia	+1
Entrenamiento Animal	1	Sabiduría	0
Forja de Armas	2	Inteligencia	-1
Fundición	1	Inteligencia	0
Herbalismo	2	Inteligencia	0
Herrería	1	Fuerza	+1
Ingeniería	2	Inteligencia	0
Minería	1	Sabiduría	0
Modisto/Sastre	1	Destreza	-2
Talla de Gemas	1	Destreza	0
Tejer	1	Inteligencia	-2
Trabajo del Cuero	1	Inteligencia	0
Zapatero Remendón	1	Destreza	0

Luchador

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Alerta	1	Sabiduría	+1
Caza	1	Sabiduría	-2
Conocimiento Animal	1	Inteligencia	0*+1
Intimidación	1	Fuerza/Carisma	0
Juego	1	Carisma	0

Luchar a ciegas	1	NN	NN
Montañismo	1	NN	NN
Supervivencia(Colinas, Montañas)	1	NN	NN

BRIBÓN

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Acrobacia	1	Destreza	0
Alerta	1	Sabiduría	+1
Andar por la Cuerda Floja	1	Destreza	0
Control de Pestes	1	Sabiduría	0
Disfraz	1	Carisma	-2
Falsificación	2	Destreza	-1
Historia Local	1	Carisma	0
Instrumentos musicales	1	Destreza	-2
Juego	1	Carisma	0
Leer los Labios	1	Inteligencia	-2
Luchar a ciegas	1	NN	NN
Malabarismo	1	Destreza	-2
Montar Trampas	1	Destreza	-1
Ventriloquía	1	Inteligencia	-2

SACERDOTE

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Astrología	2	Inteligencia	0
Curación	2	Sabiduría	-2
Herbalismo	2	Inteligencia	-2
Historia Antigua	1	Inteligencia	0
Historia Local	1	Carisma	0
Identificar Conjuros	1	Inteligencia	-2
Instrumentos Musicales	1	Destreza	-2
Leer/Escribir	1	Inteligencia	+1
Lenguajes Antiguo	1	Inteligencia	0
Religión	1	Sabiduría	0

TRASFONDO ESPECIAL

Pericia	Casillas	Habilidad Relevante	Modificador
Armador	1	Inteligencia	-2
Botero	1	Sabiduría	0
Cabalgar por el aire	2	Sabiduría	-2
Montañismo	1	NN	NN
Nadar	1	Fuerza	-1
Navegación	1	Inteligencia	-3
Pescar	1	Sabiduría	-1
Sentido del Clima	1	Sabiduría	-1
Supervivencia	2	Inteligencia	0

Pericias en No-Armas

Las nuevas pericias se describen aquí, con información adicional sobre las pericias enanas. Las pericias que no se describen permanecen invariables de las descripciones del *Manual del Jugador*.

Alerta

Un personaje con esta pericia es capaz de reconocer signos de alteraciones a su alrededor. Esto otorga una bonificación de +1 a sus tiradas de sorpresa cuando realiza un control de pericia con éxito.



Analizar sonido

Esta pericia permite a un personaje medir el tamaño de áreas subterráneas generando ruido y analizando los ecos que vuelven. Utilizando esta pericia puede calcular distancias de hasta un kilómetro y medio, y determinar la dirección del sonido.

Para usar el análisis del sonido, el personaje debe trabajar en absoluto silencio. El sonido creado debe tener calidad de staccato, agudo. Un aullido o un gemido es inefectivo, pero un sonido cliqueante o un “hey” alto funcionan bien.

El PJ debe hacer un control de pericia. Si el control tiene éxito, ha analizado correctamente el tamaño del área en cuestión dentro de un margen de un 25% de su altura, ancho, y largo. Si el control falla, el eco se ha distorsionado con sus reverberaciones. Ningún otro intento del PJ de analizar el área tendrá éxito, aunque otros con la pericia pueden intentarlo.

Un control de pericia de 5 o menos significa que el personaje aprende no sólo el tamaño del área analizada, sino también otros detalles como: el número de pasadizos en los que se ramifica, si existe un pasillo recto o errabundo, y si hay o no agua.

La desventaja de esta habilidad es que, mientras que es útil para conocer un área totalmente desconocida, anuncia los personajes a toda criatura en el campo de audición. Por supuesto estarán preparados y pueden ir en busca de los intrusos.

Armador

La pericia de armador permite a un personaje construir todo tipo de embarcaciones de hasta un máximo de 18 metros. No se pueden construir naves mayores.

El tiempo que se necesita para construir un barco depende de su tamaño. Como guía, un bote requiere una semana de construcción por cada 30 cm de largo. Dos personajes con la pericia de armador reducen este tiempo a la mitad; tres en un tercio. Un máximo de un armador por cada metro y medio de longitud puede trabajar en la nave.

El barco básico incluye casco, mástil (si es aplicable), cubierta y bancos si son necesarios. Aspectos tales como una cabina o un asidero impermeable añaden sobre una semana por pieza para completarlo. Los personajes sin la pericia de armador pueden ayudar, pero dos de tales personajes igualan el ahorro de tiempo que puede proporcionar un armador competente.

Armero

Los enanos están más versados en la fabricación de armaduras que otras razas. Sus armeros son los mejores en cualquier mundo y sus habilidades especiales son cuidadosamente ocultadas de los extranjeros. Son capaces de producir armaduras de alta calidad muy rápidamente. En lugar de 2 semanas por nivel de CA por debajo de 10, un armero enano necesita sólo 12 días por punto de CA por debajo de

10. Mientras que un armero humano tarda 10 semanas en fabricar una cota de mallas, un armero enano trabaja sólo 60 días(5 x 12).

El *Manual del Buen Guerrero* contiene extensas reglas sobre el uso de la pericia de armero y se recomienda a cualquier personaje interesado en usar esta pericia al máximo.

Astrología

La astrología sólo está disponible a los enanos que viven en o cerca de la superficie del mundo. Los enanos profundos y otros que no tienen acceso fácil a la superficie no poseen la pericia de astrología. Para poder usar la astrología, tienes que poder ver las estrellas.

Botero

Un personaje con la pericia de botero es necesario para guiar un bote por una corriente rápida y para reducir el peligro de volcar de una canoa o un kayak. También asegura la máxima velocidad de un bote.

Esta pericia es distinta de Navegación y Mareaje, que se aplican a barcos en los océanos, mares y grandes lagos.

Cabalgar por el aire

Esta pericia es poco frecuente entre los enanos, y más común entre aquellos que viven en áreas de montañas remotas, entre los enanos que han hecho amistad con las águilas gigantes, o han domesticado y entrenado monturas aladas: grifos, hipogrifos, u otros. Esta pericia no puede ser utilizada para saltar sobre el lomo de las monturas, a menos que también tengas la pericia de salto. En otros aspectos, esta pericia permanece invariable de cómo aparece en el *Manual del Jugador*.

Cabalgar por el suelo

Dada su constitución corpulenta y achaparrada, los enanos están incómodos montando caballos y animales de talla parecida. Son capaces de montar burros, ponies, y criaturas pequeñas. Los enanos pueden saltar sobre sus sillas de montar. Algunas monturas adecuadas para los enanos son lobos terribles, jabalís gigantes y lagartos gigantes.

Cerrajero

Con la pericia de cerrajero un personaje puede fabricar y reparar todo tipo de cerraduras mecánicas. Los ladrones con esta pericia ganan un 10% de bonificación a su habilidad de abrir cerraduras, puesto que están íntimamente familiarizados con la estructura interna y el funcionamiento de las cerraduras.

Conocimiento animal

La efectividad de esta pericia varía de acuerdo con el trasfondo del enano. Un enano que ha vivido toda su vida bajo tierra sabe poco de los animales de la superficie, pero será un experto en los animales subterráneos. En este caso, un enano gana un modificador de +1 a su inteligencia cuando trata con animales subterráneos, pero no tiene conocimiento de las criaturas de la superficie. Un enano Desdeñado, que teme los subterráneos, puede tener sólo conocimientos sobre los animales de la superficie.

Los enanos con trasfondos de comercio con otras razas o que viven tanto sobre como bajo el suelo, pueden poseer la pericia normal, sin modificadores, conociendo ambos, los animales de la superficie y los subterráneos.

Un personaje puede imitar las llamadas y los gemidos de los animales como se describe en el *Manual del Jugador*.

Conocimiento de los hongos

Aunque prefieren que no sea así, los enanos a veces tienen que sobrevivir con una dieta basada en hongos. Prefieren utilizarlos como un suplemento de su dieta diaria, pero cuando los tiempos son duros, o cuando se ven envueltos en largas expediciones bajo tierra, es útil ser capaz de diferenciar los hongos comestibles de los venenosos o los dañinos. Aproximadamente el 50% de los hongos subterráneos son

venenosos. Pueden provocar descomposición de estómago(diarrea) o ser tan venenosos que causen la muerte. Es imposible recoger hongos comestibles sin la pericia de conocimiento de hongos.

Si el personaje tiene suficiente luz y la ocasión de estudiar los hongos en cuestión durante 10 minutos, no se necesita ningún control de pericia. Si no es capaz de ver los hongos adecuadamente, como es a menudo el caso cuando utiliza la infravisión, o tiene que tomar una decisión rápida sobre la comestibilidad, debe hacerse un control de pericia.

Control de plagas

Esta pericia se utiliza para mantener las fortalezas enanas libres de plagas como las ratas, reptadores carroñeros, jermlaines, kobolds, y otras pequeñas criaturas. Parecida a la pericia de montar trampas, se centra en capturar plagas subterráneas y no utiliza trampas. Las trampas se ponen para soltar jaulas metálicas, caídas de redes, o puertas de hierro que cierran secciones individuales de túneles. Las trampas de resorte o pequeñas caídas de roca(1d6 de daño máximo) pueden aparejarse con esta pericia. No hay un modificador de -4 cuando se utiliza el control de plagas para atrapar criaturas mayores.

Solo los personajes ladrones pueden utilizar esta pericia para preparar trampas para criaturas del tamaño de orcos o humanos. Estas trampas pueden incluir ballestas, caídas de rocas grandes, y resortes con púas.

Un personaje con esta pericia no tiene la habilidad de fabricar los objetos que se necesitan para estos dispositivos, sólo puede montar las trampas y sus resortes.

Debe hacerse un control de pericia cuando se prepara la trampa. Un control fallido significa que la trampa funcionará mal. Puede no haber sido montada bien, estar poco oculta, o ser demasiado grande o demasiado pequeña para que la criatura la desencadene.

Preparar una trampa lleva una hora y el personaje debe tener el equipo y el material apropiado.

Los personajes con la pericia de conocimiento animal ganan un bonus de +2 cuando intentan montar trampas para cazar plagas animales.

Enviar señales

La pericia de enviar señales permite a un personaje enviar mensajes bajo tierra usando el sonido. Para enviar una señal, golpea una sección de pared con una roca, un martillo, o una pieza de metal. El sonido reverberará a través de la piedra hasta una distancia de 1d6 kilómetros. El sonido transmitido por esta pericia asemeja el código Morse y puede ser utilizado para enviar mensajes largos o cortas órdenes e instrucciones. Para enviar un mensaje, haz un control de pericia. Si tiene éxito, el mensaje se transmite como se quería. Si no, el mensaje sólo se comprenderá en parte o puede ser una tontería absoluta. Incluso puede comunicar el mensaje contrario a lo que se pretendía. La transmisión exitosa de un mensaje no garantiza que sea comprendido por el destinatario y se necesitan controles de pericia para interpretar correctamente el mensaje. Es posible fallar al interpretar una señal enviada incorrectamente, aún extraer un mensaje de ella, y que sea muy diferente del que se pretendía.

Forja de armas

Un forjador enano no es sólo más hábil que uno humano(Inteligencia -1, en lugar de -3), sino que además es capaz de producir armas a mayor velocidad. El coste es el mismo.

TABLA DE FORJA DE ARMAS

Arma	Tiempo de Construcción	Coste del Material
Ballesta ligera	12 días	5 mp
Ballesta pesada	15 días	10 mp
Cabeza de flecha	7/día	1 mc
Daga	3 días	2 mp
Espada a dos manos	34 días	2 mo
Espada corta	15 días	5 mp
Espada larga	23 días	10 mp
Hacha de batalla	7 días	10 mp
Hacha de mano	3 días	5 mp
Horca, Tridente	15 días	10 mp
Lanza, Lanza de jinete	3 días	4 mp

El *Manual del Buen Guerrero* contiene extensas reglas sobre el uso de la pericia de la forja de armas y se recomienda encarecidamente a todos aquellos interesados en usar esta pericia al máximo.

Fundición

La pericia de fundición está estrechamente unida a la pericia de Minería. Entre ambas proveen todo el metal a las fortalezas. Con esta pericia un fundidor puede estar activo. Consulta el Capítulo 9.

Historia local enana

Esta pericia es distinta de la pericia de Historia Local, un personaje con esta pericia sólo sabe sobre la historia enana. Está principalmente centrada en linajes y sucesos que afectan a los enanos. Trata de los fundadores de los clanes y las fortalezas, y traza su linaje hasta el presente. Las batallas y los sucesos del clan y la fortaleza son conocidos, así como el destino de aquellos que se fueron para establecer nuevos hogares o de aquellos que perecieron durante una aventura.

La extensión al conocimiento geográfico depende del trasfondo de la campaña. Aquellos que no han tenido contacto con el mundo superior pueden ser unos completos ignorantes sobre que hay en la superficie, pero tendrán extensos conocimientos de su fortaleza. Aquellos cuyos parientes hayan establecido nuevas fortalezas o son miembros de ellas podrían tener conocimiento de la zona entre ambas y algún conocimiento de la geografía que las rodea. Aún así, muchos enanos, a menos que vivan muy próximos a otras razas, tienen una idea muy borrosa de lo que es el mar, por ejemplo.

Mientras que un personaje con esta pericia conoce la historia enana, su conocimiento de la historia de otras razas es mínimo. Si los humanos sostuvieron una gran batalla entre ellos, es muy probable que un enano que no viviera entre los humanos no haya oído hablar de ella. Si la batalla ocurrió entre enanos probablemente la conozca. Si involucraba a enanos de su propia fortaleza o clan, tendrá amplios conocimientos de los sucesos que condujeron a ella y el curso de la batalla. Como con otras pericias enanas, el conocimiento exacto de un individuo viene determinado por el trasfondo de la campaña.

La pericia de historia local enana puede ser utilizada para entretener a otros personajes. Cuando se emplee así, el enano gana una bonificación de +2 a su Carisma mientras trate con enanos. Con otras razas no gana el bonus, puesto que las historias enanas tienden a ser tediosas, lentas y demasiado interesadas en quién está emparentado con quién, sus lugares de origen, y todos los lugares que los ancestros de los héroes encontraron en su camino. Intentar contarles una historia enana a seres hostiles es como incitarles a la violencia. Los orcos no se impresionaran, ni siquiera con el mejor contador de historias enano.

Intimidación

Esta pericia permite a un personaje intimidar a otros como desee. Encierra una amenaza violenta implícita. Los PNJs amenazados harán lo que se les diga, pero albergaran rencor contra el PJ. Si se presenta una oportunidad de levantamiento para los PNJs amenazados, lo harán.

La intimidación puede realizarse con una de dos habilidades, Fuerza o Carisma. Si intimida por la Fuerza, la amenaza hacia el personaje es inmediata, personal y entraña daño físico. Si es por el Carisma, la intimidación consiste en amenazas veladas, que no necesitan ser físicas. Sin importar la habilidad que se utilice, el intento de intimidación siempre se ve modificado por la diferencia entre el nivel de experiencia del amenazador y el nivel de experiencia o los Dados de Golpe de la víctima(s). Las criaturas con menos de un Dado de Golpe cuentan como de nivel 0.

Un guerrero de 6º nivel intentando intimidar a un goblin con 1-1 Dados de Golpe ganaría un bonus de +6 a su habilidad de intimidación. Contra un guerrero humano de nivel 10, la pericia de intimidación de nuestro enano sería reducida en un -4. Los personajes de mayor nivel son más difíciles de intimidar.

Cuando un personaje está intentando intimidar a más de un personaje, y todos están a 1-4 niveles de experiencia de cada uno de los otros, el nivel es la media de ellos. Si uno o más personajes tiene 5 o más niveles de experiencia que los otros, se utiliza el nivel de experiencia más alto, puesto que los otros personajes ganan confianza de la presencia de uno más poderoso.

Cuando se intenta intimidar a más de uno, el número de personajes es utilizado como un modificador negativo. Si un enano intenta intimidar a 5 goblins, su pericia de intimidación se modifica en -5.

La intimidación sólo puede ser utilizada contra criaturas inteligentes; los limos y montículos arrastrantes son demasiado estúpidos para darse cuenta de que alguien está intentando intimidarlos.

Los personajes jugadores nunca están forzados a sucumbir a la intimidación, y pueden escoger cómo van a reaccionar ante un intento.

Lenguaje de signos

El lenguaje de signos es más usado por los enanos que están implicados en largas campañas con otras razas enanas. Permite la comunicación silenciosa con cualquiera que vea las señales y las entienda. El alcance máximo suele ser la línea de visión de un área iluminada, o la extensión de la infravisión del receptor. Los signos pueden ser un lenguaje extenso capaz de mantener largas conversaciones, o simplemente de comunicar lo suficiente como para entender frases como “atacad”, “orcros tras la roca”, o “vosotros tres moveos a la izquierda”. Se necesita hacer un control de pericia cuando se habla o se interpretan signos. El bonus de +2 sólo debería ser utilizado cuando se dan órdenes cortas de fácil reconocimiento. Indicaciones más detalladas tienen un modificador de -1.

Lenguajes Modernos

Los lenguajes modernos que los enanos pueden aprender están determinados por el trasfondo de la campaña. Si un personaje vive en una fortaleza que no ha tenido contacto con los goblins, no es probable que haya aprendido el goblin. Los lenguajes dados en el *Manual del Jugador* deberían considerarse sólo como sugerencias. Los enanos pueden aprender cualquier lenguaje que encaje con su trasfondo. Los lenguajes sugeridos son: lengua profunda, drow, elfo, gnomo, goblin, la lengua humana local, kobold, orco, ogro y troll.

Luchar a ciegas

Luchar a ciegas es más barata para los enanos, ellos solamente ganan el beneficio cuando luchan contra oponentes invisibles. Su infravisión inherente les permite luchar efectivamente incluso en la oscuridad total.

Minería

El *Manual del Jugador* proporciona información básica sobre la minería y esta pericia está descrita con más detalle en el Capítulo 8. Las operaciones mineras suelen hacerse normalmente en el corazón de las fortalezas enanas.

Navegación subterránea

Un personaje con esta pericia puede determinar la dirección bajo tierra y la ruta más corta hasta la superficie. Mediante un cuidadoso análisis de las corrientes de aire y su contenido, un personaje puede incluso determinar si hay bolsas de gas venenoso en el aire. Es necesario un control exitoso de pericia para poder usar la pericia navegación subterránea.

Resistencia

Una raza dura y resistente, los enanos ganan automáticamente la pericia de resistencia (consulta la página 64 del *Manual del Jugador*) sin coste alguno.

Respiración Lenta

Un personaje con esta pericia tiene la habilidad de entrar en un profundo trance y reducir la cantidad de aire que necesita para permanecer vivo. Para inducir el trance, debe estar en una posición descansada, ya sea sentado o tumbado. Después de concentrarse durante un turno, el pulso y la respiración caen por debajo del ritmo normal, de forma que la respiración baja hasta un 10% cuando está descansando. El personaje sale de su trance a voluntad, totalmente consciente de lo que ha ocurrido a su alrededor.

Runas enanas

Las runas enanas son el alfabeto básico enano y se enseñan a todos los jóvenes enanos como parte de su educación básica. Dependiendo del trasfondo de la campaña, las runas pueden haber sido un regalo de los dioses, una creación de los propios enanos, o una forma alterada de algún otro lenguaje escrito. Los enanos aún sostendrán que las runas son una parte intrínseca de su herencia cultural, ¡y se sentirán ofendidos si alguien les acusa de haber copiado las runas!

Las runas enanas son talladas en piedra y rara vez se encuentran escritas en materiales temporales como pergamino, tela o papel. Se utilizan para denotar propiedad, dar avisos de peligros próximos y registrar la historia. Las tumbas de los enanos que han sido enterrados apropiadamente, como oposición a los rápidos entierros durante las batallas, son grabadas con runas que cuentan el clan del ocupante, su parentela, hijos, y las hazañas de su vida. En ausencia de enterramientos apropiados, los enanos erigen monolitos de piedra o graban las paredes de cavernas enteras con los hechos de su muerte. Se detalla increíblemente la relación de enemigos muertos.

Las runas enanas no son una forma fonética de escritura, si no un conceptual, con cada runa delineando una idea o implicando un conjunto de ideas dependiendo de la situación. Una única runa puede comprender páginas de escritura humana o élfica, o ser tan simple como un símbolo que diga “escaleras”. Es cuestión de saber qué significa la runa y como debe interpretarse en el contexto. Las runas enanas no contienen conjunciones o pronombres, pero los nombres propios se representan alternado una runa existente. Esto hace que a otras razas les cueste entender las runas, y los enanos se consideran superiores a las razas que no pueden leer ni tan siquiera la más simple de todas. Todos los enanos las conocen sin coste alguno.

Sentido de la dirección

Los enanos reciben un bonificador de +2 cuando usan su sentido de la dirección bajo tierra. Pueden utilizarlo en la superficie, pero con una penalización de -2 a la Sabiduría. Los enanos Desdeñados deberían invertir estos modificadores para reflejar su miedo a los subterráneos.

Supervivencia, subterránea

La supervivencia subterránea proporciona el conocimiento del subsuelo. Ayuda a los personajes a distinguir entre insectos comestibles y venenosos y a ser capaz de determinar la seguridad y estabilidad de los túneles, techos de cavernas, y cosas parecidas.

Talla de gemas

Un enano con esta pericia puede tallar 2d8 gemas al día en lugar de 1d10. También tiene una gran oportunidad de incrementar el valor de una gema. Si un enano tira un 1 o un 2 durante el tallado, incrementa el valor de la gema a la siguiente clase de más valor (consulta la página 134 de la *Guía del Dungeon Master*). Por ejemplo, Duram esta tallando una piedra selecta con un valor final de 100 mo. Realiza un trabajo exquisito e incrementa su valor al de una piedra preciosa con un valor de 500 mo.

Cualquier personaje que falle un control de pericia talla la gema, pero lo hace pobremente y reduce su valor a la siguiente categoría más baja. Duram, excitado con el éxito, prueba su habilidad con una piedra preciosa con un valor final de 500 mo pero se le resbala el cincel y reduce el valor de la gema al de una piedra selecta (valor 100 mo).

Un personaje que tire un 20 cuando talle una gema la parte por la mitad y acaba con dos gemas sin tallar de un valor combinado una categoría más baja que la de la gema original. Duram comienza una nueva gema. Tiene un valor de 50 mo. La sitúa en la abrazadera, aprieta demasiado las pinzas, y parte la gema en dos (¡tira un 20!). Ahora tiene dos gemas sin tallar con un valor de 5 mo cada una.

Pericias de Detección Enanas (opcional)

No todos los enanos tienen la misma habilidad para detectar los fenómenos subterráneos, algunos son mejores que otros. Las pericias de detección pueden ser utilizadas como una alternativa al sistema descrito en la página 21 del *Manual del Jugador* para detectar desniveles, nuevos túneles, muros deslizantes, trampas de piedra, fosos, caídas de rocas, y la profundidad bajo tierra. Como las pericias en no-armas, es un sistema opcional. Si no utilizas pericias en no-armas en tu juego, entonces las pericias de detección pueden ignorarse. Si las usas, las pericias de detección adaptarán las habilidades con más suavidad a tu juego.

Número de pericias de detección

Un personaje enano recibe su número estándar de casillas de pericias de acuerdo a su categoría de personaje. Además, recibe otras cinco casillas solamente para comprar pericias de detección. El número inicial de pericias de detección se incrementa si tiene inteligencia alta. Las casillas de pericias de detección deben gastarse en adquirir pericias de detección, pero pueden gastarse en las que el jugador guste.

Usar pericias de detección

Las pericias de detección pueden utilizarse en cualquier momento que el enano esté bajo tierra, dentro de los 3 metros de un fenómeno en particular. Determinar la profundidad bajo tierra es la excepción a esta regla y puede intentarse en cualquier momento.

Para utilizar una pericia de detección, un enano debe concentrarse durante un round de combate. Cualquier modificador a la pericia listado en la *Tabla de Pericias de Detección* se añade a la habilidad apropiada. Se añade un modificador de +1 si el enano está tocando el trabajo en piedra. Los controles de pericias de detección se realizan tirando 1d20. Si el personaje tira su puntuación de habilidad ajustada o menos, ha tenido éxito, de otro modo falla. Una tirada de 20 siempre fracasa.

Mejorar las pericias de detección

La Tabla de Casillas de pericias muestra el número de niveles que los personajes necesitan reunir para adquirir nuevas casillas de pericia. Estas casillas pueden gastarse en cualquier pericia de detección, pero no en pericias en armas o no-armas. Sin embargo, las pericias en no-armas pueden gastarse para mejorar las pericias de detección.

TABLA DE PERICIAS DE DETECCIÓN ENANAS			
Detectar o determinar...	Nº de casillas requeridas	Habilidad relevante	Modificador control
Grado o inclinación de un pasadizo	1	Sabiduría	+4
Construcción reciente de un túnel / pasadizo	1	Sabiduría	+4
Paredes o habitaciones deslizantes / cambiantes	1	Sabiduría	+2
Trampas, fosos y caídas de roca trabajadas en piedra	1	Sabiduría	0
Profundidad aproximada bajo tierra	1	Sabiduría	0

Capítulo 6: Kits De Enanos

Los kits de este capítulo permiten una mayor individualización de los personajes enanos. Cada kit es una colección de habilidades, pericias, ventajas y desventajas que definen mejor al personaje.

Los kits son enteramente opcionales. Un personaje enano puede ser fácilmente creado sin ellos, pero los kits añadirán detalle. Sólo se permite un kit por personaje.

Es posible incorporar estos kits a una campaña existente. Un kit debe ser compatible con las acciones pasadas del personaje, el trasfondo, y los rasgos de personalidad establecidos. Si un guerrero ha jugado con precaución y cuidadosamente, saltando al combate sólo cuando la negociación ha fallado, no es probable que sea un Matador.

Una vez un kit en concreto ha sido asignado, no puede cambiarse por uno nuevo. El personaje puede abandonarlo, pero deja todos los beneficios e impedimentos.

Cuando diseñes un nuevo personaje, primero determina sus puntuaciones de habilidad, la categoría o categorías, la especialización y el alineamiento. Una vez estos elementos han sido decididos, escoge un kit, las pericias, el dinero, el equipo y otros detalles.

Los kits de este libro son únicamente para enanos. Aunque otras razas pueden tener kits similares, estos kits sólo están permitidos a los enanos. Sin embargo, los kits de la serie de *Manuales del Buen* pueden utilizarse con los enanos, a menos que se establezca otra cosa. Cuando utilices el *Manual del Buen Guerrero, del Buen Sacerdote, del Buen Ladrón*, sus directrices deberían ser seguidas.

Se discuten cinco categorías distintas de personaje en este capítulo. Hay kits para guerreros, sacerdotes, ladrones, guerreros/sacerdotes, y guerreros/ladrones. Un personaje sólo puede utilizar un kit que pertenezca a su categoría. No es posible, por ejemplo, para un ladrón usar un kit de guerrero. Los personajes de categoría múltiple son la excepción. Un jugador con un personaje de categoría múltiple no está restringido a estas opciones. Puede escoger cualquier kit de aquellos relevantes para su personaje. Un guerrero/sacerdote podría escoger un kit de guerrero, de sacerdote, o uno de guerrero/sacerdote. Un personaje sólo puede tener un kit.

No se permite a un personaje de categoría múltiple que se especialice en ningún arma cuando selecciona un kit de guerrero. Algunos de los kits de categoría múltiple permiten que los personajes sean especialistas en armas, pero estos son los únicos permitidos. El Matador no puede utilizarse como un kit de personaje de categoría múltiple, sólo los guerreros de categoría única pueden usar este kit.

La Composición de los Kits

Cada kit consta de varios elementos:

Primero existe una descripción del trasfondo, la apariencia, y la conducta de los personajes del kit, incluyendo cualquier requisito necesario para escoger el kit.

Rol: El papel del personaje en la sociedad enana y en la campaña.

Habilidades Secundarias: Si utilizas las reglas de habilidades secundarias de la 2ª edición del juego AD&D®, el kit puede necesitar que tu personaje tenga una habilidad específica en lugar de escogerla o seleccionarla con una tirada de dado. Se recomienda que, con el fin de sacar el mayor provecho a los kits, se utilice las reglas de pericias en armas y no-armas en su lugar.

Pericias en armas: El kit puede exigir que el enano escoja una pericia en armas concreta, o que la elija de un surtido limitado.

Las pericias en armas requeridas por un kit no son gratuitas a menos que se especifique. Deben escogerse para llenar las casillas de pericias en armas disponibles para un enano de nivel 1.

Pericias en no-armas bonificadas: Los kits de personaje proporcionan pericias en no-armas gratuitas, sin tener que gastar ninguna de las casillas que normalmente ocuparían. Incluso si las pericias pertenecen a otro grupo que no sean el del Enano o el General, no existe cargo por ello.

Pericias en no-armas recomendadas: Algunas pericias en no-armas no se exigen, se recomiendan. Si el personaje decide escoger una pericia recomendada, esta rellenará las casillas de pericia que cueste.

Equipo: Algunos personajes enanos emplean equipo específico, mientras que otros tienen limitaciones o restricciones en su forma de adquirir o utilizar el equipo.

Apariencia distintiva: Muchos kits tienen una apariencia distintiva, haciendo al personaje especial y más reconocible por lo que es. Son sólo sugerencias, y no requisitos.

Beneficios especiales: La mayoría de los kits garantizan beneficios especiales.

Impedimentos especiales: Cualquier desventaja que obstaculice a un personaje.

Opciones de riqueza: Algunos kits tienen reglas especiales referentes a la riqueza. Especifican la cantidad de dinero recibido cuando un personaje empieza y limita cuánto puede gastar.

Kits de Guerrero

Los guerreros forman el grueso de los enanos de una fortaleza, siendo a la vez artesanos y soldados. Otros, guerreros enanos más especializados se describen abajo.

Entrenador de Animales

El Entrenador de Animales tiene gran afinidad con los animales empleados para guardar las fortalezas. Los cuida y los controla, asegurándose de que estén bien alimentados y de que hacen ejercicio. Los entrena para actuar como guardianes y para atacar a una orden. Los Entrenadores de Animales contraen un profundo lazo con sus animales y se muestran reacios a poner su vida en peligro.

Un Entrenador de Animales debe tener una Sabiduría de 12 o más.

Rol: Miembros respetados de la sociedad enana, los Entrenadores de Animales normalmente son bienvenidos a las fortalezas, aunque se les trata con cauteloso respeto. Si desean entrenar a otros en su arte, son incluso mejor bienvenidos.

Los Entrenadores de Animales son responsables de cuidar de los animales de guardia de una fortaleza. Normalmente éstos son 2d4 osos pardos o 5d4 lobos, pero otros animales como lagartos gigantes, osos de las cavernas, jabalís o ratas gigantes pueden ser utilizados. Pueden entrenar a las monturas de la caballería de una fortaleza, si están presentes.

Habilidades secundarias: Un Entrenador de Animales debería tener las habilidades secundarias de Mozo de cuadra(Manejo de Animales) y Trampero/peletero.

Pericias en armas: Pueden tener pericia con cualquier arma.

Pericias en no-armas bonificadas: Conocimiento animal, Entrenamiento animal(del animal elegido), Resistencia.

Pericias en no-armas recomendadas: Manejo animal, Entrenamiento animal(otro animal), Tasación/Evaluación, Sentido de la dirección, Runas enanas, Etiqueta, Herbalismo, Caza, Lenguajes modernos, Uso de la cuerda, Enviar señales, Supervivencia subterránea.

Equipo: Cuando es creado el Entrenador de Animales puede poseer cualquier tipo de armas y equipo. Comienza con una criatura completamente entrenada de su elección, a la que puede equipar con armadura de cuero o metal.

Apariencia distintiva: Los Entrenadores de Animales suelen vestir con las pieles o pellejos de los animales a su cargo. Esto les ata a sus animales y les hace a éstos su presencia más tolerable.

Beneficios especiales: Un Entrenador de Animales gana una pericia de Entrenamiento animal. Esta pericia bonificada lo es automáticamente a +1. Debe elegir que animal es capaz de entrenar cuando coge la pericia. Puede comprar otra pericia de Entrenamiento de animales pero la segunda no ganan el bonificador de +1.

La pericia de Entrenamiento animal le permite entrenar a cuatro animales a la vez, en lugar de tres. Por cada casilla adicional gastada en la pericia, puede entrenar un animal más al mismo tiempo.

Dada su afinidad con ellos, un Entrenador de Animales reduce el tiempo que le lleva entrenar a los animales en una semana por casilla gastada en la pericia, pero nunca tardará menos de dos semanas. Esta casilla extra incluye el bonus de +1 de la pericia inicial de Entrenamiento de animales. Puede incrementar el número de tareas que puede enseñar a un animal en una por cada casilla gastada en Entrenamiento. Un enano que escoja a los osos pardos como los animales para su pericia de Entrenamiento de animales bonificada puede enseñar a cuatro osos al mismo tiempo. Puede enseñarles 2d4+1 trucos o tareas en 2d6-1 semanas.

Cuando trabaja con animales salvajes, gana un bonus de +4 para los intentos de domarlos, si los animales son de una camada a cuya madre ha entrenado. Cuando trabaje con esos animales, las órdenes de un Entrenador de Animales son obedecidas con una tirada de 1-19 en 1d20. Sólo cuando saque un 20 los animales se negarán a obedecer.

Si un Entrenador de Animales posee la pericia de Lenguaje de signos, puede dirigir a sus animales entrenados con él. Deben poder verle las manos para que esto funcione.

Un Entrenador Animal con la pericia de Enviar señales puede dirigir a los animales que él halla entrenado con señales de sonido sencillas. Cuando trabaja con otros animales distintos de los suyos, puede dirigirlos si supera un control de Entrenamiento de animales.

Impedimentos especiales: Los Entrenadores de Animales suelen ser solitarios, pasando más tiempo con sus animales que con otros enanos. Consecuentemente, siempre existe algo de desconfianza. La mayoría de los enanos, obsesionados con sus habilidades artesanas, tienen poco en común con los Entrenadores Animales, quienes dedican su vida a crear un buen entendimiento con sus animales. Otros enanos reaccionan ante el Entrenador de Animales con un -2. Esto no significa que sean antagonistas, pero sí que serán cautelosos en los que al Entrenador y sus animales respecta. Mostrarán respeto, pero sin amistad.

Opciones de riqueza: Un Entrenador Animal comienza con sólo 4d4x10 mo.

Hacha de Alquiler

Un Hacha de Alquiler es un mercenario que desea vender sus servicios al mejor postor. Normalmente un guerrero todo terreno, capaz de mantener una lucha cuerpo a cuerpo, sabe manejar la ballesta y otras armas de proyectiles.

Rol: Frecuentemente es un enano con un caso grave de inquietud viajera y un fuerte deseo de viajar más allá de su fortaleza. El mejor modo de encarar esto es alquilándose como guardia o mercenario. Puede encontrar trabajo con un mercader que está preparando una expedición en las profundidades subterráneas, o planeando viajar a la superficie. Puede estar trabajando para un enano noble que está visitando familiares en otras tierras, o intentando recuperar una mina de orcos o dragones. Quizá ha viajado para ayudar a una fortaleza atacada por los monstruos.

Puede aceptar trabajar con otra raza, siempre que la paga sea suficientemente buena. Quiere que se le pague por luchar.

Habilidades secundarias: Un Hacha de Alquiler debería poseer la habilidad secundaria de Forja de Armas, Armero o Arquero/Flechero.

Pericias en armas: Pueden escoger cualquier arma que les guste.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Historia local enana, Historia local.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Armero, Arquero/Flechero, Sentido de la Dirección, Encender fuego, Runas enanas, Supervivencia, Navegación subterránea, Forja de armas.

Equipo: Un Hacha de Alquiler puede gastar su dinero inicial en cualesquiera armas, armadura, y equipo que se pueda permitir. Cuando es creado, Si se ha acordado que es parte de una milicia con requisitos específicos de equipo, se le pide que se compre ese equipo, pero a mitad de precio.

Apariencia distintiva: Estos son los enanos más individualistas y no tienen un único estándar.

Beneficios especiales: Los guerreros reciben una especialización en armas gratis(un arma de cuerpo a cuerpo o de proyectiles). Debe estar comúnmente asociada a los enanos.

Cuando está contratado, nunca paga su mantenimiento. Las habitaciones en las posadas, la comida y la bebida los paga su empleador.

Desventajas especiales: Los enanos son gente gregaria que desconfían de cualquiera con una actitud independiente. Cuando se relacione con otros enanos en situaciones no militares, un Hacha de Alquiler sufre una penalización de -3 a la reacción.

Además, un Hacha de Alquiler que es parte de una milicia está sujeto a la disciplina y a los dictados de su comandante. Ya no es libre de ir y venir a dónde le plazca. Está restringido por el contrato firmado con su empleador. Muchos de estos contratos son por un periodo fijo de tiempo, y requieren que esté disponible a lo largo del periodo. Desparecer antes de que finalice el contrato le dará mala reputación como mercenario.

Siempre hay un miedo a que se le contrate para una misión suicida o para actuar como cebo o carne de cañón, mientras que otros tienen trabajos más importantes y seguros.

Opciones de riqueza: Recibe las 5d4x10 mo iniciales estándar.

Enano de Clan

El Enano de Clan es lo que la mayoría de la gente piensa cuando se le menciona un enano. Son la mayoría de la sociedad enana, sus artesanos y su milicia. Son hábiles en un arte y reciben entrenamiento militar desde la adolescencia.

Rol: Los Enanos de Clan normalmente están vinculados a sus fortalezas y sólo las abandonarán para llevar su arte a alguna otra parte(a una localización que luego se convertirá en otra fortaleza). Ellos proporcionan a la sociedad enana sus particulares características de familiaridad y optimismo esmerado.

No están restringidos a las fortalezas y puede encontrarseles viviendo en ghettos o en las afueras de pueblos y ciudades de otra raza, llevando una vida vendiendo sus servicios.

Aunque los Enanos de Clan son artesanos, todos los asentamientos enanos se sienten orgullosos de su milicia. Son armados y equipados con objetos de su propia fabricación, y entrenados regularmente en pequeñas unidades y tácticas a gran escala. Muchos Enanos de Clan están justificadamente orgullosos de ser expertos guerreros así como excelentes artesanos.

Habilidades secundarias: Cualquier habilidad artesana que encaje.

Pericias en armas: Los Enanos de Clan pueden tener pericia en: el hacha, el martillo, la ballesta ligera o pesada, la maza, el pico, armas de asta, la espada corta y la lanza.

Pericias en no-armas bonificadas: Los Enanos de Clan ganan dos casillas de pericias artesanales de su elección. Ambas deben gastarse en el mismo arte. También reciben las pericias de Runas enanas y de Resistencia.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Habilidad artística, y cualquiera relacionada con su primera habilidad artesanal.

Equipo: Los Enanos de Clan pueden comprar el equipo que les plazca.

Apariencia distintiva: El arte de un Enano de Clan es fácilmente deducible de sus ropas. Cada clan tiene un único emblema o corte de ropa que lo distingue de otros clanes. Esto puede ser tan obvio como un mandil de cuero-trabajo o tan discreto como una pequeña insignia con forma de yunque.

Beneficios especiales: Los Enanos de Clan ganan un +3 a la reacción de otros cuando trata con los de su clan. Ganan un bonus de reacción de +2 cuando trata con enanos de otros clanes dedicados al mismo arte.

Los Enanos de Clan siempre están amparados y ayudados dentro de su propio clan. A menos que se sepa que uno ha dañado a miembros de su propio clan, será alimentado y acogido de buena gana.

Impedimentos especiales: Un Enano de Clan es parte de una sociedad fuertemente atada que nunca olvida un delito o un trabajo mal hecho. Se espera de él que sea escrupulosamente honesto y profesional en sus tratos con otros. Cualquier enano que viole esa confianza se convierte en un proscrito, y no es bienvenido a los hogares de su clan. Las noticias del mal comportamiento se difunden rápidamente, y otros enanos, habiéndolo oído, reaccionarán hacia él con una penalización de -3.

Un Enano de Clan que se convierta en un proscrito puede ser aceptado de nuevo por su familia, pero el proceso lleva años. Es mejor no meterse en líos y hacer el trabajo que dar problemas.

Opciones de riqueza: Un Enano de Clan empieza con las 5d4x10 mo estándar.

Guardiana del Hogar

Una Guardiana del Hogar es una mujer enana que ha recibido un intenso entrenamiento militar. Frecuentemente especialista en armas, lucha tan bien, si no mejor, que la mayoría de los varones.

No todas las fortalezas tienen Guardianas del Hogar. Algunos ven la lucha como un papel del hombre y alientan a las mujeres a empuñar las armas. En la mayoría de las fortalezas, las Guardianas del Hogar forman una fuerza de combate de elite respetada, dedicada a defender la fortaleza a sus niños de las amenazas del exterior.

No todas las guerreras son Guardianas del Hogar. Cualquiera de los kits puede ser usado por personajes femeninos, así que un jugador no está restringido a jugar una Guardiana del Hogar sólo porque sea femenino. Ningún enano masculino, sin embargo, puede ser Guardiana del Hogar.

Rol: Las Guardianas del Hogar fueron originalmente formadas como una fuerza puramente defensiva para defender la fortaleza en caso de ataque. En unas pocas fortalezas, los hombres han llegado a ver a las mujeres como superiores y les dejan a ellas las decisiones importantes.

Se tiene en gran estima a las Guardianas del Hogar. Forman una fuerza de lucha efectiva, bien entrenada en el combate y en la estrategia. Fuera de la sociedad enana, son una curiosidad, si otros están siquiera al tanto de su existencia. Como resultado, otras culturas sospechan de las Guardianas del Hogar, si no critican mordazmente sus habilidades. Cualquiera que las vea desde este punto de vista puede llevarse una desagradable sorpresa.

Aunque originalmente formadas para proteger la fortaleza, los miembros son tan libres como cualquier otro enano para irse de aventuras o viajar; no están limitadas a una fortaleza.

Habilidades secundarias: Debería tener las habilidades secundarias de Forja de armas, Armero, o Arquero/Flechero.

Pericias en armas: Las Guardianas del Hogar deben tener pericia en las armas tradicionales de combate; hacha(de una o dos manos), la lanza, y la ballesta ligera. Sólo puede especializarse en estas armas.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Encender fuego, e Historia local enana.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Luchar a ciegas, Sentido de la dirección, Runas enanas, Arquero/Flechero, Intimidación, Historia local enana, Uso de la cuerda, Lenguaje de signos, Enviar señales, Respiración lenta, Forja de armas.

Equipo: Cuando una Guardiana del Hogar es creada debe ser equipada con al menos una cota de mallas, un hacha de batalla, una lanza y una ballesta ligera.

Apariencia distintiva: Las Guardianas del Hogar se distinguen por sus sobretodos rojos con bandas naranja fuego bordadas en la parte delantera.

Beneficios especiales: Una Guardiana del Hogar guerrera de categoría única recibe una especialización en el hacha de batalla, la lanza, o la ballesta ligera. Debe gastar la casilla de pericia inicial, pero la especialización no le supone coste alguno.

También gana un bonus adicional de +1 al ataque y al daño cuando defiende su fortaleza. Cuando lucha para proteger a los enanos jóvenes, gana un +2 a ataque y daño. Para ganar esta bonificación el



atacante debe estar en una posición en la que pueda dañar físicamente al joven, o a punto de entrar en una guardería o en una casa.

Impedimentos especiales: Dentro de la sociedad enana sólo las fortalezas más misóginas reaccionan negativamente ante las Guardianas del Hogar. En las sociedades dominadas por hombres de otras razas, a veces una mujer enana que lleve armadura y armas no es tomada en serio; los PNJs reaccionan ante la Guardiana del Hogar con un -3 la tirada.

Opciones de riqueza: Recibe las 5d4x10 mo estándar. Si no es suficiente para comprar el equipo obligatorio, éste se proporciona gratuitamente, pero el personaje comienza sin dinero.

Enano Matador

El Enano Matador llena un nicho particular en la sociedad y la cultura enana. Es un guerrero sin miedo, capaz de incitarse una furia demente en sí mismo que incrementa sus habilidades de combate y distorsiona sus rasgos físicos.

Mientras está enfurecido, la cara de un Matador se retuerce y hace rechinar los dientes. Espumarajos de saliva salen de su boca y gotean por su barba. Sus ojos se agrandan, se hinchan y se inyectan en sangre. Su tamaño crece (su altura, en tres centímetros o más), sus músculos se dilatan y su cuerpo se expande.

Su habilidad de combate es aterradora, permitiéndole luchar más y más duramente que cualquier otro enano. Mientras está en este estado, es casi imparable. Un contrincante peligroso, es una amenaza para los amigos y enemigos por igual.

Un Enano Matador debe tener un mínimo de Fuerza 15 e Inteligencia y Sabiduría no más altas de 10.

Rol: Se cree que ha sido tocado por un dios enano, y es reverenciado y temido por sus compañeros. La locura y el comportamiento irracional son asociados normalmente con los Matadores. Muchos creen que, si es muerto en combate, los Matadores regresan a la tierra, para renacer con más poder. De ahí que no tengan miedo a la muerte.

Puesto que no hay un Gremio de Matadores, tienen a agruparse y ocupar secciones alejadas de las fortalezas. Se dan a la bebida, a la camorra y a las canciones pendencieras, y a los bailes de borrachos. Otros prefieren no socializar con los Matadores si es posible. Tienen poca paciencia y vengarán cualquier insulto imaginado con un hacha de batalla.

En la guerra los Matadores están en su salsa. En grupos, o incluso individualmente, se adelantarán al ejército para atacar a los enemigos sin ninguna consideración hacia sí mismos.

En una campaña, los Matadores son peligrosos, no sólo para otros, también para ellos mismos. Los jugadores de Matadores deberían ser imprudentes, sin sopesar las opciones. Son discutidores, toscos y definitivamente ¡poco diplomáticos!. “Si se mueve, ¡mátalo!”, es la respuesta más probable de un Enano Matador. La mayoría viven cortas, y a menudo gloriosas, vidas.

Habilidades secundarias: Los Enanos Matadores no tienen ninguna habilidad secundaria que valga la pena.

Pericias en armas: Los Matadores deben especializarse en el hacha de batalla (de una o dos manos) y el martillo de guerra. Mientras cargan lanzan los martillos contra los enemigos, normalmente acompañados de un grito de guerra como “¡Cómete eso, Goblin!” No pueden comenzar con ningún otro arma de proyectiles o arrojada, y está prohibido aprender o usar una (¡Inconcebible! ¡Las armas de proyectiles son los juguetes de los cobardes!).

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Intimidación, Cantar.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Armero, Luchar a ciegas, Bailar, Sentido de la dirección, Analizar sonido, Navegación subterránea, Supervivencia subterránea.

Equipo: Los Matadores deben comenzar el juego con un hacha de batalla y un martillo de guerra. Pueden llevar cualquier tipo de armadura, pero debe ser ligeramente más grande de lo necesario para acomodarse al incremento de tamaño cuando esté en furia de combate. Normalmente llevan botas de vino que contienen un vil brebaje de leche de cabra fermentada e hierbas matarratas. Son las únicas criaturas que se sepan que beben matarratas sin caer gravemente enfermos.

Apariencia distintiva: Los Enanos Matadores son los más vistosos de los guerreros. Con aros en sus narices, orejas y a veces labios, se tiñen de vivos colores cabellos y barbas. A menudo se afeitan la cara y la cabeza, llevando a veces largos mechones de pelo que ponen tiesos con limo o con densas capas de grasa. Los tatuajes en la cara y el cuerpo en forma de espirales y diseños abstractos son objeto de gran orgullo de todos los Matadores.

Beneficios especiales: Sobresalen en el combate. No sólo son especialistas con el hacha de batalla y el martillo de guerra, son capaces de entrar en una furia asesina que pone en peligro a amigos y enemigos por igual. Tienen poco control sobre ella. En cualquier momento en que se sientan insultados, amenazados, o en combate, rugirán una canción de batalla a pleno pulmón. Después de cinco rounds, durante los que puede luchar o hacer otras actividades, entra en la furia. Esto dura hasta que no hay más enemigos que matar. Tanto si los enemigos están en pie para luchar o en el suelo heridos, el Matador los cortará en rodajas. Entonces se volverá a cualquiera que esté vivo, incluso sus amigos. Durante la furia, los Matadores siguen cantando, parando sólo para gritar insultos a sus enemigos.

Un Enano Matador puede intentar salir de la furia al principio de cada round haciendo un control de Sabiduría. Si tiene éxito, su furia acaba y él sufre los efectos listados abajo. Si no, continúa enfurecido. Puede intentar retractarse cada round, hasta que tenga éxito.

Puede intentar prevenir una furia asesina realizando un control exitoso de Sabiduría. Si tiene éxito, puede controlarse durante el resto del encuentro. Durante los cinco rounds próximos, morderá el borde de su escudo con ferocidad o hará rechinar sus dientes en un esfuerzo para controlarse. Si falla el control, entra en la furia asesina.

Un conjuro de *silencio* le evitará entrar en la furia asesina, pero atacará al lanzador del conjuro, si puede decir quién fue. Si no, atacará a todo el que se ponga en su camino.

La furia asesina: Mientras esté en su estado de furia asesina, el Enano Matador recibe los siguientes beneficios especiales: +1 al ataque, +3 al daño, +10 puntos de vida, y -1 a su CA (p.ej. la CA 4 baja a CA 3).

- Inmunidad a los siguientes conjuros de hechicero (no necesita Tirada de Salvación) *Hechizar persona, Emoción, Miedo, Amigos, Hipnotismo, Dormir, Irritación, Rayo de debilidad, Asustar, Geas*; y estos conjuros clericales *Ordenar, Hechizar persona o mamífero, Subyugar, Manto de valor, Extirpar miedo, Símbolo*.

- Gana un bonus de +4 a la Tirada de Salvación, además de sus bonificaciones por enano, contra estos conjuros de hechicero: *Ceguera, Incontrolable risa horrible de Tasha, Retener persona, Hechizar monstruo, Confusión*; y contra los siguientes conjuros clericales *retener persona, retener animal*.

- El conjuro *Dedo de muerte* mata a un Enano Matador al instante, si falla su Tirada de Salvación. Si la pasa, no sufre los 2d8+1 puntos de daño hasta que su furia asesina termina.

- Durante la furia, es inmune al KO resultante de las reglas de Golpear y forcejear y sólo recibe la mitad de daño de los ataques a mano desnuda.

Desventajas de la furia asesina: Un Enano Matador sufre las siguientes desventajas cuando se enfurece:

- Se olvida del dolor. El DM toma nota de los puntos del Matador cuando éste entra en la furia, reduciéndolos a medida que recibe daño. Al jugador no se le dice cuántos puntos de daño recibe de los ataques enemigos, o cuántos le quedan. Sólo se entera de que se está divirtiendo un montón. Se le dice cuántos puntos de daño ha recibido su personaje cuando caiga muerto o acabe la furia.

- Debe continuar luchando cada asalto de combate hasta que todos los oponentes estén muertos. Puede atacar a cualquier enemigo dentro del alcance de su arma. Si no hay ninguno al alcance, o una vez ha matado a un enemigo, debe atacar al próximo más cercano.
- No puede cubrirse de los ataques de proyectiles.
- Si otro personaje hace algo que él interprete como un ataque, como empujarlo para apartarlo de su camino, debe hacer un control de Inteligencia. Si tiene éxito, el Matador puede ignorar a su amigo. Si falla, su amigo se convierte en su enemigo, y es tratado como un enemigo hasta el final de la batalla y la furia se haya pasado.
- No se ve afectado temporalmente por los conjuros clericales de *Bendición*, *Curar heridas ligeras*, *Ayuda*, *Curar heridas serias*, *Curar heridas críticas*, *Curar*, *Regenerar* y *Restaurar*. Sólo ganará los beneficios de estos conjuros cuando no esté enfurecido.
- El conjuro *Provocar* tiene éxito automáticamente y hace que abandone a su enemigo actual y corra a atacar al provocador.
- Una vez ha acabado la furia asesina, pierde todas sus ventajas, incluidos los 10 puntos de vida. Esto puede hacer que muera instantáneamente, o que caiga inconsciente, si tiene 0 o menos puntos aún.
- Cuando la furia se apacigüe, sufre un -1 a sus tiradas de ataque, un -3 a sus tiradas de daño, y una penalización de $+1$ a su CA. Este efecto dura tantos asaltos como los que estuvo enfurecido.

Impedimentos especiales: Ser un asesino psicópata con un hacha es una desventaja en sí mismo, particularmente porque él es una obligación para sí mismo y cualquiera que viaje con él. Otros enanos reaccionan a los Matadores con un ajuste de -3 a la tirada de reacción. Pero en vez de atacar, se retirarán. Otras razas sienten automáticamente la violencia latente en un Matador y reaccionan hacia él con una penalización de -2 , aunque puede que no tengan el sentido común de no atacarlo

Opciones de riqueza: El Matador recibe las 5d4x10 mo normales.

Aristócrata

Los Aristócratas son miembros de familias que tienen el poder político en un clan. Un enano Aristócrata puede pertenecer a la familia dirigente de una fortaleza. Son capaces de trazar su linaje hasta el principio de los tiempos. Los ancestros de los Aristócratas incluyen los guerreros y artesanos de leyenda. Tienden a comportarse de forma arrogante hacia otros enanos, creyendo que su linaje los hace superiores al resto de sus compañeros. Se consideran el epítome de la cultura enana, el mejor miembro de su raza.

Rol: Los enanos Aristócratas son los jueces de las fortalezas. Mantienen las leyes, asegurándose de que ellos continúan beneficiándose del orden de la sociedad enana. Esperan ser admirados y tratados con respeto, si no con servilismo.

Los Aristócratas creen que la continuidad de la sociedad enana recae sobre sus hombros. Es responsabilidad suya el asegurarse de que la vida continúa de una forma ordenada y regular, para que los clanes puedan emplear sus artes en paz y con seguridad.

Los aventureros enanos Aristócratas son los hijos o hijas menores de una familia adinerada. Como parte de su educación se espera que viajen con el fin de que aprendan como se manejan otras fortalezas enanas, y para experimentar de primera mano el modo en el que otras razas se organizan. Normalmente esto simplemente incrementa la sensación del Aristócrata de su importancia y la de su raza, dado que constantemente compara los errores de otros con sus propias e infladas opiniones.

Habilidades secundarias: La habilidad secundaria de Escribano es apropiada para los enanos Aristócratas.

Pericias en armas: Los enanos Aristócratas deben escoger las pericias de la espada, el martillo y la ballesta ligera. La última pericia puede gastarse en un arma de su elección, o para especializarse en una de las elecciones exigidas.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Etiqueta, Heráldica, Historia Local Enana.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Habilidad artística, Luchar a ciegas, Caza, Lenguajes modernos, Montañismo, Supervivencia(cualquiera)

Equipo: Los enanos Aristócratas siempre tienen que hacer lo posible para ser un ejemplo a seguir por los demás. Deben empezar con al menos una armadura de bandas. Dado que ésta se lleva para reflejar su estatus, cuesta al menos de un 10 a un 25% más de lo normal, así como las finas armas que el Aristócrata debe utilizar.

Apariencia distintiva: Su estatus se deduce de sus armas, armadura y ropas de fina artesanía.

Beneficios especiales: Los enanos de alineamiento legal respetan a los Aristócratas y reaccionan ante ellos con un $+3$ a la tirada. Un Aristócrata también puede solicitar comida y asilo a otros enanos, y estos

se proveerán de buena gana para él y su séquito. Los Aristócratas administran justicia entre los miembros de su clan. En asuntos que involucren a dos clanes, sólo la familia dirigente de la fortaleza puede tomar decisiones vinculantes.

Impedimentos especiales: Un enano Aristócrata puede administrar justicia, pero sus decisiones pueden ser más tarde desechadas por un miembro de un clan de mayor estatus.

Los Aristócratas necesitan mantener su estatus encontrando y adquiriendo las mejores mercancías disponibles. Esto significa que siempre pagan 10-25% más por las mercancías y los servicios. Si un Aristócrata no lo hace, su bonus de reacción cae en -1 con cada caso, hasta que quede reducido a 0. Sólo puede incrementar su reacción a su nivel normal entregándose a un consumo flagrante. Esto significa un nuevo conjunto de ropas y nuevo equipo para sí mismo y su séquito, todo adquirido un 25% más caro del precio normal. Debe dar un banquete para todo su clan (que cuesta entre 1000 y 5000 mo), con regalos para mostrar que él es merecedor del respeto que le ofrecen los de estatus menor. Estos regalos están normalmente relacionados con la artesanía, como un juego de herramientas mejores, un yunque o un telar.

Los enanos que no sean de alineamiento legal tienden a irritarse por la superioridad del Aristócrata y reaccionan hacia él con un -3 a la tirada de reacción.

Los enanos Aristócratas son demasiado orgullosos para su propio bienestar, viéndose a sí mismos y a su raza superior a todas las demás. Esta actitud causa que las otras razas reaccionen hacia él con una penalización de -2.

Opciones de riqueza: Los enanos Aristócratas comienzan con 400 mo, más las 5d4x10 mo estándar.

Descastado

El Descastado es el inadaptado, el enano que rompe todas las reglas que rigen el comportamiento; se niega a encajar fácilmente en cualquier nicho, o a asentarse trabajando en lo mismo toda la vida. Su comportamiento es tan diferente del de los otros que pronto es discriminado por sus compañeros. Los Descastados pueden ser encontrados vagando en las profundidades subterráneas o entre humanos, elfos, gnomos o monstruos.

Rol: Los Descastados son típicamente de alineamiento caótico o neutral. Pueden ser buenos o malvados, pero una cosa que tienen en común es la aversión al estilo de vida controlado de sus compañeros. Los Descastados malvados tienen más probabilidades de convertirse en traidores a su raza y de conducir a los enemigos de los enanos hasta ellos. Es más probable que los Descastados de alineamiento bueno encuentren la compañía de otras razas más en línea con su naturaleza.

Aunque los enanos Descastados no suelen encontrarse en las fortalezas, comunidades enteras de ellos han crecido a las afueras de ciertas fortalezas. Normalmente se les da trabajo que los demás no quieren, como limpiar las alcantarillas o quitar la basura.

Habilidades secundarias: Los Descastados pueden escoger cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: A menudo escogen armas que no están normalmente asociadas a los enanos, tales como el arco corto, el bastón, el hocino, la honda y el látigo. Pueden tener cualquier arma que deseen.

Pericias en no-armas bonificadas: Tasación/Evaluación, una pericia artesanal (elección del jugador), Resistencia, Supervivencia (cualquiera).

Pericias en no-armas recomendadas: Manejo animal, Luchar a ciegas, Sentido de la dirección, Runas enanas, Intimidación, Lenguajes modernos, Cabalgar (pony).

Equipo: Los enanos Descastados pueden tener cualquier tipo de equipo.

Apariencia distintiva: Muchos de los que viven entre otras razas adoptan sus formas de vestir. A menudo llevan colores brillantes. Cerca de las fortalezas suelen ir pobremente vestidos, llevando sólo andrajos y ropa usada.

Beneficios especiales: Pagando un 10% de experiencia adicional al incrementar de nivel, un Descastado puede *moverse en silencio* como un guardabosques del mismo nivel. Por ejemplo, un guerrero necesita 2000 puntos de experiencia para alcanzar el nivel 2°. Si escoge la opción del movimiento silencioso, paga un 10% adicional (o sea, 2200 puntos de experiencia) para llegar a guerrero de 2° nivel. Esta habilidad debe ser escogida cuando el personaje es creado, o se pierde para siempre. La penalización en puntos de experiencia debe pagarse a todos los niveles.

Impedimentos especiales: El Descastado sufre una penalización de -3 las tiradas de reacción de otros enanos con excepción de otros Descastados y de los Descubrecaminos.

Jinete de Respuesta Rápida

Los Jinetes de Respuesta Rápida son el equivalente enano de la caballería. Montados en bestias apropiadamente robustas, son capaces de moverse más rápidos que otros enanos, y de asestar más golpes cuando atacan. Los ponis y las mulas son normalmente usados como monturas, pero criaturas como osos,

jabalíes, y lobos terribles pueden serlo en ocasiones. Las criaturas voladoras, grifos, hipogrifos, o pegasos, pueden ser utilizadas. En tales casos, la pericia de Cabalgar por el suelo debería cambiarse por la de Cabalgar por el aire.

Los Jinetes de Respuesta Rápida se hallan sólo en algunas fortalezas. No se utilizan demasiado y principalmente aparecen en fortalezas que están bajo constante amenaza de ataque.

Normalmente son bastante altos, hasta donde los enanos alcanzan, y esa altura extra les ayuda mucho cuando cabalgan.

Rol: Están bien entrenados, pero con algo raro como de un ejército basado en las unidades de infantería. Aunque respetados, son considerados extraños por otros enanos. Se mantienen juntos y se consideran a sí mismos de la elite y superiores a otros enanos, a quienes ven como pateadores de baja ralea.

Habilidades secundarias: El personaje debería escoger la habilidad secundaria de Mozo de Cuadra(Manejo Animal).

Pericias en armas: Los Jinetes de Respuesta Rápida debe tener pericia, e idealmente estar especializados, en la lanza(cualquiera, de acuerdo con el tamaño de la montura). Pueden utilizar otras armas que vean apropiadas.

Pericias en no-armas bonificadas: Entrenamiento animal, Resistencia, Cabalgar por el suelo. Debe tenerse en cuenta el tipo de montura para las pericias.

Pericias en no-armas recomendadas: Manejo animal, Armero, Luchar a ciegas, Intimidación, Trabajo del cuero, Lenguaje de signos, Enviar señales, Rastreo, Sentido de la dirección bajo tierra, Navegación subterránea.

Equipo: Pueden llevar cualquier tipo de armadura excepto una de placas. Deben empezar el juego con una lanza, pero aparte pueden tener cualquier tipo de arma.

Apariencia distintiva: Normalmente llevan alguna forma de pantalones de cuero para protegerse las piernas. Tienden a seleccionar armaduras de aspecto feroz, con tachas, ganchos protuberantes, o yelmos cornudos.

Beneficios especiales: Un Jinete de Respuesta Rápida comienza con una montura totalmente crecida que tiene al menos el 75% de sus puntos de golpe posibles. Tira los puntos de vida normalmente; si salen menos del 75% del total posible, increméntalos al 75%.

Sus monturas están altamente entrenadas y responden a todas las órdenes de sus amos. No tienen conexión telepática con sus monturas, y si la montura muere, sólo pierden la montura.

Los Jinetes de Respuesta Rápida ganan un +1 a ataque y daño cuando luchan montados.

Impedimentos especiales: Dada su afinidad con sus monturas, la mayoría de los enanos reaccionan con una penalización de -2 a las tiradas de reacción.

Opciones de riqueza: Los Jinetes de Respuesta Rápida comienzan con 5d4x10 mo.

Balletero

Un Balletero tiene gran habilidad con la ballesta ligera o pesada. Ha pasado la mayor parte de su juventud entrenándose como Arquero/Flechero, y ha practicado regularmente con la ballesta. Es hábil cargando rápido y experto en infligir el mayor daño posible con su arma. Rezumando confianza en sus habilidades, tiende a desdeñar a aquellos que recurren al combate cuerpo a cuerpo.

Rol: Los Balleteros o bien se ganan la vida tirando para conseguir premios en las ferias o forman parte de una unidad de balleteros. Cuando están en batalla, los objetivos de un Balletero son los oficiales enemigos, los magos y los sacerdotes, para evitar que coordinen los ataques o lancen conjuros.

Habilidades secundarias: Debería tener la habilidad secundaria de Arquero/Flechero.

Pericias en armas: Un Balletero debe ser especialista bien con la ballesta pesada o con la ballesta ligera(y, consecuentemente, debe ser un guerrero). No puede empezar con ninguna especialización en armas de mano, pero puede aprenderlas más tarde en su carrera. Si se utilizan las armas de pólvora, un Balletero puede especializarse en el arcabuz. Todos los beneficios especiales para las ballestas se aplican a los arcabuces; el personaje tiene un suministro de proyectiles de arcabuz perfectamente moldeados y pólvora de calidad superior.

Pericias en no-armas bonificadas: Habilidad artística, Resistencia, Arquero/Flechero.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Tasación/Evaluación, Sentido de la dirección, Uso de la cuerda, Lenguaje de signos, Enviar señales.

Equipo: Los Balleteros comienzan con la ballesta de su elección, sin coste alguno.

Apariencia distintiva: Otros enanos les hacen de lado dado el cariño que derrochan con su ballesta y sus virotes. La ballesta está fabricada del mejor material y la culata a menudo está grabada con intrincados patrones. Los virotes poseen el mejor vuelo, y afilan las puntas hasta el fino filo de una navaja.

Beneficios especiales: Además de su especialización con la ballesta, gana un +1 a las tiradas de ataque. Dispara más rápido que otros especialistas como se muestra en la Tabla de Ataques del Ballestero.

TABLA DE ATAQUES DEL BALLESTERO		
Nivel	Ballesta Ligera	Ballesta Pesada
1-6	3/2	1/1
7-12	2/1	3/2
13+	5/2	2/1

Este índice de fuego incrementado supone que el Ballestero tiene tiempo de colocar sus virotes al alcance de la mano, minimizando el tiempo requerido para cargar un dardo. Gana estas ventajas sólo con el tipo de ballesta en la que se ha especializado.

Cuando utiliza su arma y sus propios virotes afilados, un Ballestero puede infligir daño extra. En sus manos, una ballesta ligera causa 1d6 puntos de daño contra criaturas de cualquier tamaño. Una ballesta pesada causa 1d6+1 puntos de daño a criaturas P/M, y 1d8+1 contra criaturas mayores. Sólo gana estos bonus cuando usa su ballesta construida y mantenida personalmente y sus propios dardos afilados por él mismo.

Impedimentos especiales: Los Ballesteros no pueden empezar con ninguna especialización en armas de mano, y están limitados a armas pequeñas, dagas y hachas de mano.

Si un Ballestero pierde la ballesta que construyó o no tiene tiempo de afilar sus virotes, pierde su habilidad de incrementar el daño. No puede simplemente sacar otra ballesta previamente construida; primero debe ser utilizada durante 1d4 semanas para “domarla”. Además, lleva una hora afilar cada virote y deben ser cuidadosamente guardados para que no se despunten.

Opciones de riqueza: Los ballesteros comienzan con 5d4x10 mo, más su ballesta de fabricación propia.

Kits de Sacerdote

Los mitos de creación de los enanos descritos en el Capítulo 1 pueden ser usados como la base para designar numerosas religiones enanas. Los jugadores pueden beneficiarse del *Manual del Buen Sacerdote* que describe 41 sacerdocios que pueden utilizarse con personajes enanos. Aunque se recomienda, el *Manual del Buen Sacerdote* no es esencial. Los kits de sacerdote y de guerrero/sacerdote funcionan bien con los clérigos del *Manual del Jugador*.

Excluido: Este párrafo se aplica sólo a los enanos sacerdotes (de categoría única o múltiple) que utilicen el *Manual del Buen Sacerdote*. Se refiere a los sacerdocios del libro y detalla que clases de sacerdote (y el clérigo) no pueden escoger este kit. Si no está siendo usado, la sección puede servir como guía de la clase de religión que el kit debería tener.

Sacerdote Artesano

Los Sacerdotes Artesanos son aquellos que están dedicados a las deidades patronales de una de las artes enanas. Aunque frecuentemente tendrán un templo en una fortaleza, normalmente presiden en un altar o capilla dentro de los talleres donde su leva a cabo su artesanía. Normalmente son miembros de ese clan artesano.

Excluido: Los Sacerdotes Artesanos siguen al Dios de las Artes, pero pueden pertenecer a la mayor parte de las otras religiones. En tales casos, son los sacerdotes que preparan los materiales litúrgicos y los de sacrificio. Los sacerdotes de los siguientes dioses no pueden ser Sacerdotes Artesanos: Nacimientos y Niños, Muerte, Mal, Enfermedad, Fertilidad, Justicia, Matrimonio, Amor, Fortuna y Suerte, Trucos y Engaños, y Comercio.

Rol: Los Sacerdotes Artesanos están más interesados por sus artes que por el bienestar de sus compañeros enanos. Buscarán las mejores materias primas y suelen estar envueltos en expediciones para descubrir nuevas minas o hallar nuevas fortalezas. Su gran experiencia en estos asuntos es altamente buscada. Rara vez atados a un templo central, son libres de ir a donde les plazca.

Habilidades secundarias: Los Sacerdotes Artesanos pueden elegir cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Pueden tener pericia con cualquiera de estas armas: hacha, martillo, ballesta ligera o pesada, maza, pico, armas de asta, espada corta, lanza de infantería.

Pericias en no-armas bonificadas: Habilidad artística, cualquier pericia Artesana, Resistencia, y Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Runas Enanas, Etiqueta, Historia Local Enana, Navegación Subterráneo.



Equipo: Los Sacerdotes Artesanos deben tener accesos a las herramientas necesarias para su arte. Si son grandes, como una fragua, no se requiere que el sacerdote posea una, pero el DM debería informarle de dónde puede ir para usar uno. Aparte de esto, los Sacerdotes Artesanos pueden utilizar cualquier tipo de equipo.

Apariencia distintiva: De acuerdo con la religión específica.

Beneficios especiales: Un Sacerdote Artesano gana una bonificación de +3 a la reacción cuando trata con otros enanos de su clan, y de +2 cuando trata con enanos de otro clan dedicado a su misma arte.

A menos que un Sacerdote Artesano haya herido a miembros de su propio clan, le darán comida y hospedaje de buena gana los miembros del mismo.

Impedimentos especiales: Los Sacerdotes Artesanos no tienen impedimentos especiales.

Opciones de riqueza: Comienzan con 3d6x10 mo.

Paria

Un Paria es un sacerdote que ha abandonado su baluarte, ya sea voluntariamente o bajo presión. Su práctica de la religión tan repulsiva que otros enanos lo expulsaron. A menudo seguirán a dioses de alineamiento malvado, pero pueden adorar a dioses Caóticos buenos o Caóticos neutrales.

Los Parias pueden ser sacerdotes que se han vuelto hacia uno de los dioses más oscuros del panteón, o puede ser parte de un grupo de parias, dentro o en los límites de la sociedad enana. Los sacerdotes de fortalezas malvadas normalmente son Parias.

Excluido: Los sacerdotes del dios de la comunidad y de la mayoría de deidades de alineamiento no pueden escoger este kit. Sin embargo, los Parias pueden ser sacerdotes de dioses caóticos.

Rol: Pueden ser los sacerdotes de una comunidad de Descastados, en cuyo caso son los líderes espirituales de tales comunidades. Estas pueden situarse en las afueras de las fortalezas o dentro de un ghetto de una ciudad o pueblo de otra raza.

Los Parias también existen en una comunidad enana, donde mantienen su poder oculto de aquellos que no comparten su religión. Son secretistas, y a menudo temerosos de ser descubiertos. Aún así, su religión puede tener un número sustancial de seguidores entre los, de otro modo, enanos legales buenos. En una campaña malvada, pueden dedicarse al secuestro y el sacrificio.

Pueden ser sacerdotes errantes que se unen a aventureros por una recompensa económica o para seguir alguna meta personal.

Habilidades secundarias: Los Parias pueden escoger cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Un Paria puede usar cualquier arma que no esté prohibida por su religión.

Pericias en no-armas bonificadas: Disfraz, Resistencia, Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Cualquiera.

Equipo: Un Paria debe gastar todos sus fondos iniciales en equipo. Todo dinero no gastado se pierde.

Apariencia distintiva: Los Parias no tienen una apariencia distintiva, puesto que no quieren ser individualizados.

Beneficios especiales: Pagando un coste adicional del 10% de la experiencia en cada nivel, un Paria puede moverse en silencio como un Guardabosques del mismo nivel.

Si un Paria es de alineamiento Caótico o Malvado, puede elegir no tener superiores.

Impedimentos especiales: A menos que viva en una comunidad de Descastados, un Paria no es libre de adorar a su dios abiertamente. Los sacerdotes de otras religiones enanos se lo impedirán activamente, incluso con el encarcelamiento o la ejecución. Es más probable, sin embargo, que intenten persuadirle del error de sus caminos envolviéndolo en interminables debates religiosos.

Opciones de riqueza: Un Paria comienza con las 3d6x10 mo estándar.

Patricio

Un Patricio es un sacerdote de un clan Aristócrata. A menudo actúa como la voz de su familia en cuestiones religiosas y vela por su bienestar espiritual. El equivalente sacerdotal del guerrero Aristócrata, traza su linaje hasta el principio de los tiempos.

A causa de sus orígenes, los Patricios a menudo suben rápidamente en la jerarquía hasta que ganan una posición proporcional a la autoridad política de su familia. Tienen poco que hacer en la religión del día a día y tienen poco contacto con la masa de enanos. Con la excepción de otros Aristócratas, los Patricios son frecuentemente arrogantes y condescendientes hacia otros.

Excluido: Un Patricio no está excluido de ser un miembro de cualquier religión. Sin embargo, no se unirá a una religión que le pida donar su dinero o vestirse de forma vulgar.

Rol: Los Patricios pueden ser individuos exasperantes que eluden los deberes de la religión. Esperan y exigen respeto, si no servidumbre. Su conducta condescendiente puede ser divertida de jugar, pero debería ser templada con la buena voluntad de curar o ayudar a otros en tiempos de necesidad.

Habilidades secundarias: Los Patricios pueden escoger cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Los Patricios pueden elegir cualquier arma permitida por su religión.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Etiqueta, Historia Local Enana, Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Habilidad Artística, Lucha a ciegas, Herbalismo, Caza, Lenguajes modernos, Montañismo, Leer/Escribir, Supervivencia(cualquiera).

Equipo: Deben vestir de acuerdo a su posición y comienzan a jugar con una armadura de bandas. Esto cuesta de un 10 a un 25% más caro de lo normal, igual que para cualquier Aristócrata. Los Patricios también deben tener armas de calidad entre un 10 y un 25% más caras.

Apariencia distintiva: Se visten con los mejores atuendos de su religión, incluso cuando realizan tareas mundanas.

Beneficios especiales: Los enanos de alineamiento legal respetan a los Patricios y reaccionan hacia ellos con un bonus de +3. Otros enanos proporcionarán comida y cobijo de buena voluntad.

Impedimentos especiales: Aunque un Patricio es primariamente una persona designada para un cargo político, a veces el Alto Sacerdote de su religión le pide que lleve a cabo peligrosas misiones. Se espera del Patricio que organice y equipe un grupo de enanos de sus propios fondos.

Como de un Aristócrata, se espera de él que guarde las apariencias, comprando el mejor equipo para el grupo y gaste entre un 10 y un 25% más en equipo y servicios. Si un Patricio no es capaz de hacerlo, su bonificación a la reacción cae en -1 por cada enano que no consiga equipar adecuadamente, hasta llegar a 0. Puede incrementar su bonificación de reacción a su nivel anterior donando grandes cantidades de dinero a su religión y llevando a cabo alguna misión arriesgada.

Los enanos de alineamiento no-legal se irritan con el Patricio debido a sus aires de superioridad y reacción hacia él con un -3.

Opciones de riqueza: Un Patricio comienza con 350 mo, además de 3d6x10mo.

Sacerdote Litúrgico

El Sacerdote Litúrgico(o Ceremonial) es el sacerdote más común en la sociedad enana. Oficia en encuentros religiosos y asegura que la adoración se conduce apropiadamente. Preside los matrimonios, las muertes, y las ceremonias de asignar nombre de los niños.

Avezado en la lucha, el Sacerdote Litúrgico a menudo está deseoso de dar su vida en defensa de su fortaleza.

Excluido: No existen religiones excluidas para el Sacerdote Litúrgico.

Rol: Dedicar la mayor parte de su tiempo a la adoración de sus dioses y a la necesidad de sus compañeros enanos. A menudo es elegido para interceder ante el dios de su patrocinio. Su dios puede nombrarlo para que lleve a cabo alguna búsqueda o puede que tenga alguna visión. Sus superiores pueden ordenarle alguna tarea especial. Entonces se forma un grupo de aventureros.

Habilidades secundarias: Debería tener la habilidad secundaria de Escribano.

Pericias en armas: Un Sacerdote Ceremonial puede ser hábil en cualquier arma permitida a los sacerdotes, más: hacha de batalla, ballesta, hacha de mano/arrojadizo, mayal, pico militar y martillo de guerra.

Pericias en no-armas bonificadas: Runas enanas, Resistencia, Historia local enana, Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Historia antigua, Astrología, Curación, Herbalismo, Historia local, Leer/Escribir.

Equipo: Los Sacerdotes Litúrgicos pueden tener cualquier armadura.

Apariencia distintiva: De acuerdo a la costumbre de su religión.

Beneficios especiales: Siempre es respetado por otros enanos, y puede pedir y se le otorgará refugio en cualquier fortaleza. Recibe un ajuste de +1 a la reacción cuando trata con otros enanos.

Impedimentos especiales: Un Sacerdote Litúrgico no tiene impedimentos especiales.

Opciones de riqueza: Un Sacerdote Litúrgico recibe las 3d6x10 mo estándar.

Kits de Guerrero/Sacerdote

Los guerreros/sacerdotes son comunes en la sociedad enana. Combinan las habilidades de lucha del guerrero con los poderes espirituales del sacerdote. Pueden ser parte de una religión compuesta de guerreros sacerdotes o pueden ser el complemento de una religión, suministrándole músculos adicionales.

Campeón

Un Campeón es un miembro de una religión que ha sido seleccionado para seguir un entrenamiento intensivo como guerrero. Se espera de él que defienda sus creencias en todo momento, y puede ordenársele que lo haga en combate singular contra un monstruo maligno o contra miembros de una religión enemiga.

Un Campeón debe tener unas puntuaciones de Fuerza y Sabiduría de al menos 15. También debe tener un Carisma de 14 como mínimo.

Excluido: Un Campeón no puede pertenecer a una religión que tiene restricciones contra el comportamiento violento.

Rol: El Campeón defiende su religión con su vida y su superior habilidad de combate y mantiene la mente despejada para promocionarla. Como defensor de sus creencias, siempre debe actuar en su interés, incluso cuando hacerlo le cause angustia o daño físico.

Habilidades secundarias: Debería poseer las habilidades secundarias de Armero y Forja de armas.

Pericias en armas: Puede tener cualquier pericia en armas. Al contrario que otros guerreros/sacerdotes, puede especializarse en un arma. Este arma debe elegirse cuando se escoge el kit y no puede ser cambiada. No puede especializarse en otro arma.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Intimidación, Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Historia antigua, Lucha a ciegas, Runas enanas, Caza, Historia local enana, Instrumento musical, Cantar.

Equipo: A un Campeón se le permite una especialización en armas (esto es una excepción a la restricción de los personajes de categoría múltiple). Este arma está especialmente bendecida y actúa en todos los aspectos como un *arma mágica +1*; puede dañar incluso a monstruo que sólo pueden ser dañadas por armas mágicas. El arma puede ser de +2 o mejor y/o tener bonus añadidos cuando se use para atacar a cierto tipo de monstruos, como los no-muertos. El arma bendita pertenece a su iglesia y al Campeón se le encarga su cuidado. Nunca puede ser prestada y, si se pierde, recuperarla se convierte en su deber supremo.

Un Campeón que encuentre un arma superior y decida conservarla debe devolver su arma encantada al templo central de su religión tan pronto como sea posible.

Apariencia distintiva: Los Campeones están marcados por su papel y tienen un aire de superioridad. A menudo visten ropas de calidad, a menos que su religión lo prohíba específicamente.

Beneficios especiales: Consulta Equipo y Pericias en armas.

Impedimentos especiales: Nunca puede rehusar una lucha relativa a su religión. Debe defenderla todo el tiempo. Puede pedírsele que realice tareas dispuestas por sus superiores. Si se niega a aceptar un desafío o búsqueda, pierde su especialización de arma y su religión enviará a otro Campeón a reclamar su arma bendita.

Opciones de riqueza: Un Campeón comienza con 6d4x10 mo.

Guardián del Templo

Los Guardianes del Templo son guerreros/sacerdotes normalmente asentados en el templo de una religión. Tienen una buena mezcla de habilidades de ambas categorías, y forman la elite de los guerreros de una religión.

Excluido: Si se usa el *Manual del Buen Sacerdote*, los Guardianes de Templo no pueden pertenecer a religiones que tengan habilidades de combate pobres.

Rol: Un Guardián del Templo tiene un variado número de papeles en una campaña. Guarda los recintos de su templo, protegiendo a sus miembros de un ataque. Es el instructor de armas de los sacerdotes de su religión, y es su deber entrenarlos el uso de las armas escogidas por la religión.

Puede actuar como una representación de su religión y puede subir en su jerarquía, como cualquier otro sacerdote. Sus obligaciones, sin embargo, están orientadas a organizar una defensa y equipar y conducir expediciones, más que hacia los servicios religiosos.

Habilidades secundarias: Un Guardián de Templo puede tener cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Debe tener pericia en un arma que sea representativa de su religión. Si adora al dios de la guerra, su pericia podría ser el hacha de batalla.

Pericias en no-armas bonificadas: Alerta, Religión.

Pericias en no-armas recomendadas: Lucha a ciegas, Runas enanas, Etiqueta, Intimidación, Lenguajes modernos, Lenguaje de signos, Enviar señales.

Equipo: Después de que haya comprado sus armas y el símbolo sagrado, un Guardián del Templo debe comprar la mejor armadura que pueda permitirse.

Apariencia distintiva: Los Guardianes del Templo visten de acuerdo a su religión, pero siempre tienen algo más de apariencia marcial que otros sacerdotes. Siempre llevan un arma y un escudo.

Beneficios especiales: En cualquier momento en que el Guardián del Templo esté luchando por la defensa de su templo o de un lugar sagrado de su religión, gana un +2 para las tiradas de ataque y daño y un +2 a sus tiradas de salvación.

Impedimentos especiales: Un Guardián de Templo raramente es un agente libre y a menudo recibe órdenes de un Alto Sacerdote. Esto puede conducir a largos periodos de deberes en el templo, salpicados con misiones especiales.

Opciones de riqueza: Los Guardianes de Templo comienzan con 5d4x10 mo.

Defensor

El Defensor está imbuido con el poder espiritual de su Dios. Cuando se manifiesta su poder, se transforma en un guerrero poderoso y sin miedo. Es capaz de entrar en un estado de ira parecido al que experimentan los Matadores; su cara se retuerce y hace rechinar sus dientes. Consulta el Matador para los detalles del cambio de aspecto.

Un Defensor debe tener una Fuerza mínima de 15, una Inteligencia no mayor de 10, y una Sabiduría que no supere 14.

Excluido: Los Defensores no pueden pertenecer a ninguna religión que se dedique a la paz o al amor. Adoran a dioses de la guerra, la muerte, las fuerzas elementales, el rayo, el fuego, la fuerza o el trueno.

Rol: A menudo son la fuerza más potente de una religión, de los que se espera que den su vida por su religión. La mayoría están bien enterados de que sus vidas probablemente sean cortas, aunque a veces gloriosas.

Habilidades secundarias: Los Defensores pueden escoger cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Deben tener pericia en el hacha de batalla (de una o dos manos) y el martillo de guerra, sin importar las restricciones impuestas por su religión. No pueden empezar con otro arma de proyectiles que no sea el martillo de guerra, y no pueden tener pericia en otra arma de proyectiles.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Intimidación, Religión, Cantar.

Pericias en no-armas recomendadas: Tasación/Evaluación, Armero, Lucha a ciegas, Bailar, Sentido de la dirección, Curación, Herbalismo, Analizar sonido, Navegación subterránea, Supervivencia subterránea.

Equipo: Los Defensores deben empezar a jugar con un hacha de batalla y un martillo de guerra. Pueden llevar cualquier tipo de armadura, pero debe ser ligeramente más grande para acomodarse a su tamaño incrementado por la furia asesina (consulta el kit de Matador).

Apariencia distintiva: Normalmente tienen tatuajes facial y en el cuerpo.

Beneficios especiales: Los Defensores ganan todos los beneficios especiales de los Matadores, pero no tienen permitido especializarse en ningún arma.

Debido a su mayor Sabiduría, los Defensores son más capaces de controlar sus acciones.

Impedimentos especiales: Los Defensores tienen los mismos impedimentos que los enanos Matadores, excepto que los miembros de su propia religión no reaccionan hacia ellos negativamente.

Cuando entran en furia asesina, los Defensores no pueden lanzar ningún conjuro, pero pueden beneficiarse de los conjuros lanzados antes de montar en cólera.

Opciones de riqueza: Los Defensores comienzan con 5d4x10 mo.

Kits de Ladrón

Los verdaderos ladrones enanos que roban a otros enanos para vivir son casi inexistentes en la sociedad enana. Los enanos pescados robando son fuertemente multados y pueden ser desterrados si siguen haciéndolo. Los verdaderos ladrones enanos a menudo son hallados empleando su “negocio” ilegal con otras razas. El *Manual del Buen Ladrón* contiene kits para ellos. Aquí echamos un vistazo a personajes que, aunque técnicamente de la categoría ladrón, son parte de la sociedad legal enana. Pueden ser de cualquier alineamiento.

Embajador

Los Embajadores sólo se encuentran en fortalezas que tienen tratos con otras razas. Actúan como mediadores, traductores, y portavoces. Dependen de su juicio para allanar el camino, particularmente cuando las negociaciones son difíciles. El Carisma mínimo de un Embajador es de 13.

Rol: Los Embajadores pueden representar a su fortaleza, actuar como intérprete para el líder de la fortaleza, o ser empleado por un comerciante enano. A veces un Embajador puede ser contratado por humanos u otras razas para que ayude a hacer tratos con los enanos de una fortaleza concreta.

Muchos utilizan su posición para espiar las defensas de otras razas. La mayoría de las razas consideran esas actividades como espionaje, pero los enanos lo ven como tomar simples precauciones necesarias.

Habilidades secundarias: Un Embajador debería poseer la habilidad secundaria de Comerciante/tendero.

Pericias en armas: Cualquier tipo de arma normalmente permitida a los ladrones.

Pericias en no-armas bonificadas: El Embajador comienza con cuatro lenguajes modernos.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Lucha a ciegas, Disfraz, Juego, Historia local, Leer los labios, Lenguaje de signos, Caminar por la cuerda floja, Ventriloquía.

Equipo: Dada lo delicado de su misiones, los Embajadores deberían vestir tan discretamente como fuera posible y poseer fácilmente ocultables como dagas o dardos.

Apariencia distintiva: Los Embajadores aparentan la idea que todo el mundo tiene del enano típico. Incluso aunque diferentes razas o culturas lo vean de modo distinto, los Embajadores saben cómo vestir de acuerdo a las ideas preconcebidas de otros.

Beneficios especiales: Los Embajadores ganan un bonus de +10% a Detectar ruidos y un modificador de +5% a la habilidad de Abrir cerraduras.

Ganan un bonus de +3 cuando tratan con otras razas, exceptuando a los enemigos raciales; entonces el bonus baja a +1.

Impedimentos especiales: Los Embajadores sufren un -10% a su habilidad de Robar Bolsillos.

Opciones de riqueza: Los Embajadores reciben 3d6x10 mo en lugar de las 2d6x10 mo normales.

Artista

A los enanos les encanta la diversión durante las horas de tiempo libre, aunque otras razas se sorprenden de que haya enanos cuyo negocio es el entretenimiento. Existen bailarines, cantantes, malabaristas y acróbatas, músicos, funámbulos, y tragafuegos. Rara vez cuentan chistes.

Para ser un Artista, un personaje debe tener un mínimo de Destreza 14.

Rol: Como en la mayoría de los negocios enanos, los Artistas están gobernados por un gremio. Son entrenados desde temprana edad y son muy buenos en lo que hacen.

Los humanos y los elfos a menudo encuentran la visión de los Artistas enanos haciendo cabriolas por un escenario hilarantemente divertida, para enojo de los Artistas y los enanos de la audiencia. La actuación de un Artista está pensada para mostrar las proezas físicas de los enanos de una forma edificante. ¡Se supone que no son para reírse!

Habilidades secundarias: Cualquiera.

Pericias en armas: Los Artistas pueden usar cualquier arma.

Pericias en no-armas bonificadas: Un Artista puede escoger dos de las siguientes pericias: Bailar, Malabarismo, Historia local enana, Instrumento musical, Uso de la cuerda, Cantar, Respiración lenta, Caminar por la cuerda floja, Acrobacia, Ventriloquía.

Pericias en no-armas recomendadas: Todas las de arriba, más Alerta.

Equipo: Los Artistas comienzan con una cuerda, pelotas y bolos de malabarismos, y un instrumento musical. Estos objetos los provee el Gremio de Artistas.

Apariencia distintiva: Los Artistas a menudo visten con los sobrios colores enanos; marrones oscuros o grises pizarra. Pueden ser fácilmente identificados por su equipo, que llevan a todas partes.

Beneficios especiales: Los Artistas ganan un modificador de habilidad de +1 cuando usan las pericias de Bailar, Malabarismo, y Uso de la cuerda.

Impedimentos especiales: Suelen burlarse de los Artistas entre bastidores cuando actúan fuera de la sociedad enana. Esto les hace reacios a actuar ante cualquier audiencia no compuesta de enanos.

Opciones de riqueza: Los Artistas comienzan sólo con 2d4x10 mo.

Cerrajero

Los Cerrajeros son maestros en construir y destruir cerraduras. Estos artesanos son muy respetados en la sociedad enana. De muchas maneras el peor enemigo del ladrón, los Cerrajeros dificultan a un ladrón ejercer su negocio.

Rol: Son expertos en fabricar y abrir cerrojos. También son expertos en encontrar y desactivar trampas. Su arte salvaguarda los hogares y construye cerraduras para las puertas de los baluartes enanos.

Para los aventureros, existen muchos beneficios en tener un Cerrajero cerca. Pueden encontrar y desmantelar trampas, abrir cerraduras, y tienen todas las otras habilidades de los ladrones.

Habilidades secundarias: Los Cerrajeros frecuentemente tiene habilidades técnicas, como Albañil, Minero, o Tallador/Carpintero.

Pericias en armas: Suelen llevar hachas y martillos. Enanos prácticos, saben que no todas las cerraduras pueden abrirse con ganzúa. A veces es necesario echar la puerta abajo.

Pericias en no-armas bonificadas: Carpintería, Cerrajero.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Ingeniería, Albañilería.

Equipo: Los Cerrajeros deberían tener un juego de herramientas para fabricar cerraduras y otro para abrirlas.

Apariencia distintiva: Ninguna apariencia distintiva.

Beneficios especiales: Ganan un modificador de +10% a su habilidad de Abrir Cerraduras además del proporcionado por la pericia de Cerrajería, y un +10% a su habilidad de Hallar/Retirar Trampas.

Impedimentos especiales: Los Cerrajeros tienen una penalización de un -10% a su habilidad de Escalar Paredes y una penalización de -5% a la de Vaciar Bolsillos.

Opciones de riqueza: Comienzan con 4d4x10 mo.

Controlador de Plagas

Los Controladores de Plagas mantienen una fortaleza limpia de ratas, arañas gigantes, ciempiés gigantes, reptadores carroñeros, kobold, y otras pestes. Son expertos en colocar trampas y erradicar animales menores y molestias monstruosas.

Rol: Los Controladores de Plagas son miembros del Gremio de Control de Plagas. Por medio de la experiencia aprenden todo sobre los túneles, pasajes y cloacas de la fortaleza. Aunque realizan un servicio impagable manteniendo los asentamientos subterráneos habitables, su verdadero valor sale a la luz cuando una fortaleza está bajo asedio. Utilizan su experiencia para aparejar trampas a lo largo de los pasillos por donde se espera que pase el enemigo para retrasar y matar a los invasores. Es probable que los enemigos que entren a una fortaleza enana hallen su camino sembrado de trampas mortales.

Como miembros de un grupo aventurero, los Controladores de Plagas son útiles para proteger el área de acampada del grupo y para encontrar y desarmar trampas preparadas por otros.

Habilidades secundarias: Deberían tener la habilidad secundaria de Trampero/peletero.

Pericias en armas: Los Controladores de Plagas normalmente llevan dagas y dardos, pero pueden usar cualquier tipo de arma normalmente permitida a los ladrones.

Pericias en no-armas bonificadas: Conocimiento animal, Control de plagas

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Herrería, Lucha a ciegas, Carpintería, Sentido de la dirección, Montar trampas, Lenguaje de Signos, Enviar señales, Albañilería, Rastreo, Supervivencia subterránea, Forja de armas.

Equipo: Los Controladores de Plagas deberían equiparse con jaulas y otras trampas. Si uno tiene la pericia de Herrería o Forja de armas puede asumirse que ha construido 14 trampas antes de comenzar el juego.

Apariencia distintiva: Los Controladores de Plagas llevan armadura de brillante cuero negro y yelmos de cuero negro.

Beneficios especiales: Ganan un bonus de un +5% a sus habilidades de Moverse en Silencio y de Hallar/Retirar Trampas.

Impedimentos especiales: Tienen una penalización de un -10% a su habilidad de Vaciar Bolsillos. Otros enanos, excepto los Exterminadores de Alimañas y los Exploradores, los consideran personajes desabridos y reaccionan hacia ellos con una penalización de -2.

Opciones de riqueza: Comienzan con las 2d6x10 mo estándar.

Kits de Guerrero/Ladrón

Los guerreros/ladrones de categoría múltiple llenan muchos papeles especialistas. Con su habilidad de luchar eficientemente, emparejado con sus habilidades de ladrón, sus servicios son muy solicitados. Los guerreros/ladrones son a menudo más que la suma de sus partes. Los Kits más abajo describen algunos de los modos en los que encajan en la sociedad enana.

Luchador de Ghetto

Los Luchadores de Ghetto viven en los arrabales de las ciudades o urbes no-enanas. Generalmente de familias pobres, tienen que cuidar de sí mismos desde una temprana edad. El Luchador de Ghetto típico tiene una actitud obstinada y egoísta, desarrollada para sobrevivir a los rigores del ghetto.

Los Luchadores de Ghetto pueden provenir de fortalezas enanas. En tales casos podrían ser de pobres clanes con mala reputación. Tales personajes siempre sospechan de otros enanos, y encuentran difícil llevar una vida honesta.

Rol: El Luchador de Ghetto nunca olvida sus bajos orígenes y puede albergar resentimientos contra los enanos que están cuanto más lejos mejor. Sin embargo, permanece fiel a sus raíces, y intentará mejorar la vida de los niños del ghetto.

Habilidades secundarias: Un Luchador de Ghetto puede tener cualquier habilidad secundaria.

Pericias en armas: Las pericias en armas de un Luchador de Ghetto vienen determinadas por el trasfondo de la campaña. Si el Luchador de Ghetto proviene de una ciudad represiva, la mayoría de las armas estarán prohibidas para los ciudadanos, y los enanos pueden estar especialmente restringidos. Puede que sea ilegal que los enanos tengan cualquier arma dentro de la ciudad, estando penado con duras multas o el encarcelamiento. En una ciudad tal, un Luchador de Ghetto estaría restringido a armas ocultables; dagas o dardos. En otras sociedades, los Luchadores de Ghetto pueden tener permitido tener pericia en cualquier arma.

Pericias en no-armas bonificadas: Alerta, Disfraz, Resistencia.

Pericias en no-armas recomendadas: Lucha a ciegas, Falsificación, Juego, Historia local, Leer los labios, Lenguaje de signos, Malabarismo, Ventriloquía.

Equipo: Los Luchadores de Ghetto deberían empezar a jugar con herramientas de ladrón y una cuerda. Aparte de eso, pueden equiparse como les parezca.

Apariencia distintiva: Los Luchadores de Ghetto no tienen una apariencia distintiva, pero muchos muestran cicatrices o tienen dedos amputados de las peleas callejeras. Algunos llevan un parche en el ojo.

Beneficios especiales: Un Luchador de Ghetto gana un bonus de +1 al ataque y al daño cuando utiliza una daga o cuchillo. Cuando ataca con dos armas, no sufre penalización a su arma primaria, y sólo un -2 al ataque con su arma secundaria (consulta el *Manual del Jugador*, página 96). Si su arma secundaria es una daga o cuchillo, aún gana el bonificador de +1 al ataque y daño.

Gana un modificador de +5% a sus habilidades de Vaciar bolsillos y Ocultarse en las sombras.

Impedimentos especiales: Los Luchadores de Ghetto tienen mala reputación entre las autoridades de la ciudad, urbe, o fortaleza en la que viven. Los agentes de la ley del mismo pueblo, ciudad, o fortaleza reaccionan con un -3 hacia los Luchadores de Ghetto.

Sufre una penalización de -5% a su habilidad de Hallar/Retirar Trampas.

Opciones de riqueza: Un Luchador de Ghetto comienza con sólo 3d4x10 mo.

Mercader

Enanos comerciantes que negocian principalmente con otras razas, los Mercaderes buscan conseguir la mayor ganga posible. Normalmente negocian con armas enanas, armaduras y otras mercancías metálicas, pero comerciarán con gemas sin tallar, hierro, u otros minerales cuando existe excedente de ellos.

Los Mercaderes transportan sus géneros en mulas o ponies, llevando sus mercaderías a ciudades humanas y élficas donde las venden a los comerciantes locales. Algunos Mercaderes han establecido sus propias tiendas en tales sitios, prescindiendo del mediador.

Rol: A menudo desean viajar grandes distancias en busca de bicocas. Algunos Mercaderes comercian con las razas de la Suboscuridad, particularmente con los gnomos de las profundidades, y a veces con drow o duergar. Otros actúan como el único contacto que algunas fortalezas de enanos de las montañas tienen con el mundo exterior. Los Mercaderes son vitales para las fortalezas, proporcionando mercancías que los enanos son incapaces de fabricar ellos mismos.

Los Mercaderes son aventureros por naturaleza y siempre buscan el mejor trato. Campañas enteras pueden basarse alrededor de las actividades de un Mercader y sus compañeros, transportando materiales a través de tierras hostiles o en busca de tesoros perdidos.

Habilidades secundarias: Los Mercaderes deberían tener la habilidad secundaria de Comerciante/tendero.

Pericias en armas: Los Mercaderes deberían tener pericia con la ballesta ligera y un arma de mano ocultable como una daga, cuchillo, o hacha de mano. Aparte de eso, pueden tener cualquier otra pericia en armas.

Pericias en no-armas bonificadas: Tasación/Evaluación, Resistencia, Navegación.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Manejo animal, Sentido de la dirección, Caza, Historia local enana, Historia local, Cabalgar por el suelo, Supervivencia(según sea apropiada), Navegación subterránea.

Equipo: Un Mercader comienza su carrera con una mula y fardos y alforjas para llevar bienes y equipo.

Apariencia distintiva: Los Mercaderes no tienen que pertenecer a un gremio y no tienen una apariencia estándar.

Beneficios especiales: Un Mercader ganan un bonus de +1 al ataque y al daño sólo cuando protege mercancías o animales.

Un Mercader también gana un +1 a la reacción de otros mercaderes y comerciantes. Este bonus se basa en su reputación como mercader honesto y justo. Si estafa en un trato y más tarde es descubierto, el bonus cambia a una penalización de -2.

Impedimentos especiales: Los Mercaderes no tienen impedimentos especiales.

Opciones de riqueza: Un Mercader comienza con 4d4x10 mo.

Exterminador de Alimañas

El Exterminador de Alimañas es un especialista extremadamente hábil que penetra en los sistemas de túneles de monstruos tales como kobolds, goblins, y jermlaines, con la intención de erradicarlos. Los Exterminadores de Alimañas también son expertos en terciar con los estrechos pasadizos creados por las ratas gigantes, los centípedos, y otras plagas y alimañas.

Están acostumbrados a luchar en lugares estrechos y son expertos en esconderse en las sombras, donde esperan para sorprender a su presa.

Los Exterminadores de Alimañas son parecidos a los Controladores de Plagas, pero donde un Controlador de Plaga utiliza trampas para capturar su presa, los Exterminadores de Alimañas cazan activamente a sus víctimas con ballestas ligeras y hachas de mano o martillos.

Un Exterminador de Alimañas debe tener unas puntuaciones mínimas de 14 en Fuerza y Destreza.

Rol: Pertenecen a su propio gremio, que vende sus servicios a aquellos que los solicitan. Muchos trabajan por cuenta propia, vendiendo sus habilidades a humanos y otras razas que están experimentando problemas con “alimañas”.

Dentro de las sociedades enanas plagadas de pestes, los Exterminadores de Alimañas están altamente pagados. Su voluntad para entrar en túneles estrechos es vista como digna de elogio por otros enanos. En baluartes en los que no están constantemente empleados, a menudo se los ve con suspicacia y repugnancia. Se sabe de muchos que se han vuelto hacia actividades ilegales para poder mantenerse, pero su voluntad para entrar incluso en las cloacas ha probado su valor como recuperadores de objetos perdidos y les ha reportado la reputación de ser increíblemente duros.

Fuera de la sociedad enana, los Exterminadores de Alimañas son un misterio. No encajan del todo con la imagen que otras razas tienen de los negocios. La mayoría de los humanos están sorprendidos de que una maestría tan especializada como Exterminador de Alimañas incluso exista. Aún así, encuentran trabajo fácilmente en las ciudades humanas como exterminadores de plagas, y sus servicios a menudo han sido requeridos para erradicar bandas de asaltantes kobolds y goblins de sus guaridas.

Habilidades secundarias: Un Exterminador de Alimañas debería tener la habilidad secundaria de Cazador.

Pericias en armas: Los Exterminadores de Alimañas deben tener pericia en la ballesta ligera, y el hacha de mano, el martillo o la daga. Muchos favorecen las armas especializadas del luchador cuerpo a cuerpo. Generalmente, los Exterminadores de Alimañas elegirán armas rápidas que requieran poco espacio.

Pericias en no-armas bonificadas: Alerta, Resistencia, Rastreo, Navegación subterránea.

Pericias en no-armas recomendadas: Sentido de la dirección, Lenguaje de signos, Supervivencia subterránea, Control de plagas, Lucha a ciegas, Intimidación, Montar trampas, Nadar.

Equipo: Los Exterminadores de Alimañas pueden gastar su dinero en cualquier tipo de equipo. Dependiendo del trabajo en curso, tienen una amplia variedad de armaduras disponibles. Si se requiere sigilo, no deberían llevar nada más allá de una armadura de cuero. Cuando buscan destruir al oponente, pueden llevarse armaduras metálicas, incluso si esto hace que las habilidades de ladrón sean negativas.

La mayoría de Exterminadores de Alimañas llevan al menos dos ballestas ligeras, permitiéndole disparar dos veces antes de recargar.

Un nuevo personaje Exterminador de Alimañas recibe una ballesta ligera, 10 virotes, y un carcaj sin cargo alguno.

Apariencia distintiva: Se distinguen por los pañuelos de vivos colores atados a su cabeza, y por su hábito de colgar las cabezas desecadas o los cráneos de sus víctimas alimañas alrededor de sus cinturas.

Beneficios especiales: Los Exterminadores de Alimañas reciben un bonus de un +5% a sus habilidades de Hallar/Retirar trampas, Detectar ruidos, y Moverse en silencio. Dado su entrenamiento especial, los Exterminadores de Alimañas reciben una bonificación de +1 al ataque y un +2 al daño con un arma de mano escogida, cuando lucha contra criaturas de pequeño tamaño. Reciben una bonificación de -1 a la iniciativa cuando luchan en un túnel o pasadizo estrecho.

Impedimentos especiales: Los Exterminadores de Alimañas tienen una penalización de -10% a su habilidad de Vaciar bolsillos y una penalización de -5% a Leer lenguajes.

No están entrenados para luchar con criaturas grandes, así ogros, trolls, ogros magos, gigantes o titanes encuentran más fácil atacarlos que a otros enanos. Las criaturas grandes sólo se penalizan en un -2 cuando atacan a los Exterminadores de Alimañas.

Opciones de riqueza: Los Exterminadores de Alimañas reciben 5d4x10 mo, además de sus ballesta ligera, 10 virotes y el carcaj gratuitos.

Explorador(Descubrecaminos)

El Explorador es una mezcla extraña entre guerrero y ladrón que normalmente actúa independientemente de otros enanos. Cuida de sí mismo, actuando por su propia iniciativa, y es capaz de sobrevivir a largos periodos de tiempo con poca comida.

Un Explorador debe tener una Inteligencia mínima de 12.

Rol: Los Descubrecaminos normalmente son empleados como exploradores y espías. Cartografían las mejores rutas subterráneas, anotan los suministros de comida y agua, y marcan la localización de cualquier depósito mineral.

Los Exploradores son frecuentemente empleados nuevas áreas mineras y para cartografiar corrientes de aguas subterráneas. Este es el único kit enano con Nadar como pericia bonificada.

El ejército enano los emplean como exploradores y guías subterráneos. Estos intrépidos exploradores con frecuencia se aventuran en cavernas infestadas de monstruos para conocer el número y la posición de los guardias, cualquier punto débil en la defensa de los monstruos. Una vez que han informado a su mando, guían a las tropas de enanos a las localizaciones, siguiendo su propia ruta cartografiada.

En la sociedad humana el Explorador ha hallado trabajo con los propietarios mineros, prospectores, y grupos de aventureros. Las habilidades de combate y de ladrón de los Exploradores le hacen doblemente útil para sus compañeros.

Algunos Exploradores se han vuelto muy ricos descubriendo vetas de la plata, el oro e incluso el mithril de la mejor calidad durante sus exploraciones. Su habilidad para encontrar rutas alternativas hacen que ocultar los descubrimientos a su empleadores sea una tarea fácil, y así poder explotarlos ellos mismos.

Habilidades secundarias: Un Descubrecaminos debería tener la habilidad secundaria de Navegante.

Pericias en armas: Los Exploradores pueden escoger cualquier pericia en armas permitidas a los guerreros y los ladrones.

Pericias en no-armas bonificadas: Resistencia, Nadar, Navegación subterránea, Supervivencia subterránea.

Pericias en no-armas recomendadas: Alerta, Lucha a ciegas, Sentido de la dirección, Conocimiento de hongos, Herbalismo, Historia local enana, Cerrajero, Minería, Lenguajes modernos, Uso de la cuerda, Montar trampas, Lenguaje de signos, Enviar señales, Respiración lenta, Rastreo.

Equipo: Los Exploradores deberían empezar con una armadura de cuero y un escudo. Deberían llevar el equipo básico de supervivencia tales como cuerdas, pitones, un martillo, suministros de comida, pellejo de agua, etc.

Apariencia distintiva: Normalmente van vestidos con una armadura de cuero negro y llevan escudos negros. Al contrario que la mayoría de los enanos, llevan las barbas muy cortas o trenzadas en apretados bucles, que le dan a sus barbillas una apariencia puntiaguda.

Beneficios especiales: Ganan un +10% de bonificación a sus habilidades de Ocultarse en las sombras y Moverse en silencio. También son capaces de aprender lenguajes con facilidad. Cada lenguaje aprendido por un Explorador sólo cuesta la mitad de casillas listadas. Así, por el coste de una casilla, un Descubrecaminos podría aprender ambos, el



Lenguaje de signos y el Goblin.

Impedimentos especiales: Los Exploradores tienen una penalización de un -10% a sus habilidades de Vaciar bolsillos y Leer lenguajes.

Otros enanos no confían fácilmente en ellos debido a su naturaleza independiente. El hecho de que algunos Exploradores hallan engañado a sus patrones en el pasado ha hecho más honda la desconfianza. Como resultado, los Exploradores tienen un -2 a la reacción cuando tratan con otros enanos. Esta situación se ignora en situaciones en las que los servicios de los Exploradores están siendo buscados activamente; entonces su naturaleza independiente es vista más positivamente. Otros enanos seguirán sospechando de los motivos de los Exploradores.

Opciones de riqueza: Los Exploradores comienzan con las usuales 5d4x10 monedas de oro para los guerreros de categoría múltiple.

Capítulo 7: Interpretación y Personalidades

Farondil, un Elfo, Habla de los Enanos

Dejemos una cosa clara, no tengo nada personal contra los enanos. Es que son tan diferentes de la gente normal. De veras son un poco extravagantes. Sólo tienes que mirarlos. Un metro cuarenta de alto en el mejor de los casos, a menudo lo mismo que de ancho. Las proporciones están totalmente equivocadas. ¡Y ese pelo! Crece por todos sitios. La mayoría parece que tienen alfombras pegadas a la cara. ¡Y el olor! Cuanto menos se diga de eso, mejor.

No estoy lleno de prejuicios, pero creo que hay que llamar a las cosas por su nombre. Y eso es lo que son, cosas feas y achaparradas, las víctimas de una broma perversa de los dioses. No es ninguna sorpresa que vivan bajo tierra. Nadie los toma en serio. Unos pocos incluso tienen el descaro de llamarme frívolo, si puedes creerlo.

Además, están tan obsesionados con el trabajo que nunca rían, ni tienen diversión alguna. Trabajo, trabajo, trabajo, eso es todo lo que hacen aparte de dormir, beber grandes cantidades de alcohol, y apestar. Fíjate, es difícilmente sorprendente dada su sociedad represiva. Esos gremios no se alejan mucho de la esclavitud legalizada.

Bajo tierra es el mejor sitio para ellos. Allí abajo, no pueden vagabundear deprimiendo a otras personas. Puedes deducir cuán mal se está allí abajo por el número de ellos que escapan todos los años. Conoces el tipo, o mercaderes avariciosos o asesinos homicidas. ¿Has intentado alguna vez discutir sobre filosofía con un enano? No están en absoluto interesados en la vida, las estrellas, las flores, o la libertad. Una pequeña bestia ruda tuvo la osadía de decirme que me callara con mi “amariconada e irreflexiva cháchara,” o me cortaría las piernas. ¡Ja! El pequeño y achaparrado enano no podía llegar más alto, ¡todo lo que podía golpear eran mis piernas!

Oh, están bien de lejos, supongo. Tan sólo mantenlos en sus agujeros, lejos de la gente decente, y todo estará bien. No tengo prejuicios, ¡pero aún no quiero a ninguno viviendo en mis bosques!

Otras razas tienden a estereotipar a los enanos, marcándolos a todos como criaturas suspicaces, avariciosas, taciturnas, obstinadas, gruñonas, ceñudas, y sin humor. Los ven tan rígidos e inquebrantables como la piedra, mientras admiten a regañadientes que los enanos son luchadores tenaces y duros.

Aunque todo esto es cierto, es una basta generalización. Muchos enanos no encajarán limpiamente en el concepto que otras razas tienen de ellos. No hay dos exactamente iguales. Pueden tener el mismo kit de personaje, pero cada uno tiene sus metas, intereses, excentricidades y defectos haciéndolo distinto de sus compañeros. Existen, sin embargo, ciertas cualidades compartidas por toda la raza.

El Carácter Enano

“!Humph; !Piérdete;”

-- Máxima enana

Los enanos no son humanos con piernas cortas, torsos anchos, y barbas largas. Son una raza totalmente distinta, con tratos de personalidad distinta y creencias que los diferencian de los humanos. Jugar a un enano supone un mayor reto que jugar un guerrero, clérigo o ladrón humano. Como humanos, conocemos nuestros rasgos básicos, y los reflejamos fácilmente en el juego. Es más difícil hacer a los enanos creíbles y divertidos, pero la recompensa potencial merece el esfuerzo.

Personalidad Básica

La personalidad de los enanos se moldea por muchos factores. Se ven a sí mismos como una orgullosa y noble raza, que mantiene sus propios caminos. Esto no es porque sean tercos, sino porque la experiencia les ha enseñado que sus métodos son los mejores. No comprenden porqué otras razas les consideran severos y taciturnos. Creyendo que hay un lugar y un momento para todo, los enanos hacen el trabajo seriamente, con una actitud de compromiso. Negociar con otras razas se ve siempre como trabajo, y los enanos siempre trabajan solemnemente. Aunque esto ha conducido a representaciones erróneas, a los enanos no les importa. Saben que son superiores a todas las demás razas. Si otros no son capaces de reconocer esto, no es culpa de los enanos. Les complace dejar a los otros tranquilos, a menos que estén en

conflicto directo o compitiendo por el espacio vital o los recursos. Cuando son atacados, toda la fortaleza luchará.

Conocer qué siente la raza hacia la mayoría de las cosas ayuda a definir a los personajes jugadores individuales. Incluso si su personalidad es completamente distinta de la norma, puede ser definida resaltando las diferencias.

Las Personalidades Enanas

Las siguientes personalidades se proveen como acicates de la imaginación. Se pretende que sean conceptos para que los jugadores los utilicen y desarrollen con personajes enanos. Cada personalidad proporciona un marco de trabajo para la interpretación del carácter del personaje, y puede ser mejorado, añadido, o combinado con otras personalidades.

Se alienta a los jugadores a alterar y modificar los rasgos de personalidad de cualquier forma que ellos quieran. Las características pueden combinarse para crear nuevos tipos de personalidad.

Un jugador puede desear cambiar el carácter de su personaje. En el curso de la aventura, puede tener experiencias que le hagan cambiar y crecer. Tales cambios deberían ser raros, y deberían marcar un importante punto de inflexión en la vida. Una personalidad no debería cambiarse sólo por el placer de probar algo nuevo. El cambio debería derivarse naturalmente de los acontecimientos de la campaña, quizá como resultado de un suceso catastrófico.

Cada descripción de personalidad incluye la siguiente información:

Comienza con una descripción de la actitud del personaje, sus motivaciones, y puntos de vista. Se sugiere cómo es probable que funcione en una campaña típica. En algunos casos, se hacen recomendaciones de que tipo de jugador puede encontrar una personalidad en concreto más interesante de jugar.

Mejor adaptado a: Algunas personalidades son más apropiadas a ciertos alineamientos que otras, y algunas son más apropiadas para ciertos kits. Son recomendaciones, no reglas inflexibles. Se recomienda a los jugadores novatos que se mantengan dentro de las sugerencias de alineamiento y kits.

Situaciones de combate: Cada rasgo de personalidad se enfrenta a las situaciones de combate de forma distinta. Algunos cargarán directamente balanceando sus armas, mientras que otros se quedarán atrás para examinar al enemigo antes de involucrarse ellos mismos.

Situaciones de representación: ¿Cómo es posible que reaccione un personaje con los PNJs? Estas sugerencias deberían ser utilizadas como guías durante las representaciones de conversaciones, charlas, interrogatorios y entrevistas. También se dan ideas de cómo debería actuar el personaje con otros PJs.

El Decadente

El Decadente es un enano que sigue los métodos de otras razas en lugar de los métodos enanos. Puede haber estado viviendo en la proximidad de otras razas, como elfos o humanos, o puede haber tomado una decisión consciente de que otra cultura tiene cualidades superiores. Las posibilidades incluyen un enano que fue capturado de joven y creció en una tribu de orcos. Su lealtad puede ser hacia los orcos, más que hacia su propia raza. Un personaje puede haberse convertido a la religión de otra raza, abjurando de la enana.

Mejor adaptado a: Los enanos Decadentes son aptos para todos los kits y alineamientos excepto para el Matador. El kit de Descastado es una buena elección. Una personalidad Decadente permite a un jugador representar a alguien que exteriormente es un enano, pero está lejos del interior enano. También permite que los sacerdotes o guerreros/sacerdotes enanos sean miembros de la religión de otra raza.

Situaciones de combate: No existe una respuesta especial por parte de los Decadentes en combate.

Situaciones de representación: Los enanos Decadentes pueden actuar como humanos, elfos, u otras razas, con forma enana, y compartirán los puntos de vista de su raza adoptiva.

Otros enanos los ven con suspicacia. Nunca confían completamente en ellos. Los enanos serán medidos con un enano Decadente.

No se llevan muy bien con otros enanos, viéndolos como deficientes en algún aspecto. Muchas otras razas tienen dificultades en aceptar a un enano Decadente a menos que haya crecido como parte de su sociedad. Un enano que se haya criado con una tribu de orcos puede ser aceptado por los orcos de esa tribu, pero seguirá siendo un enemigo racial de otros orcos que no lo conozcan.

El Buscador de Gloria

El Buscador de Gloria desea ser famoso realizando actos heroicos. Sueña con convertirse en uno de los héroes de leyenda cuyas hazañas aún se cantan después de muerto y miles de años más tarde.

Mejor adaptado a: Hacha de alquiler, Matador, Aristócrata, o cualquier kit de sacerdote o guerrero/sacerdote. Los alineamientos Legales y Buenos están mejor adaptados al Buscador de Gloria, pero los Caóticos también pueden ajustarse a este papel.

Situaciones de combate: Lucha por la gloria, disfrutando de la acción, y sueña con su descripción realizada a las naciones venideras por los contadores de historias. Su amor de acción le hace tomar riesgos, pero evitará poner en peligro a sus compañeros. Se pondrá en serio peligro para rescatar a otros o protegerlos, o sólo para ver si puede sobrevivir, si esa sola acción pudiera ser heroica.

Situaciones de representación: Se divierte siendo el centro de atención, pero no es necesariamente un orador hábil. Puede reconocer su debilidad y permitir que otros conduzcan las negociaciones. Sólo desea ser conocido como el héroe que es. Cuando trata con enanos, en especial si es el único enano en el grupo, tomará el mando de la situación, o al menos dejará claro que él es el líder del grupo, aunque no lo sea. Desea que otros lo vean como una figura épica.

El Gruñón

Al Gruñón le encanta sentirse infeliz. Nada le satisface. O está muy húmedo, o demasiado oscuro, demasiado apesado, demasiado caliente, o simplemente equivocado. Nunca hay nada bien. Admitirá a regañadientes que las cosas no están demasiado mal, pero están lo suficientemente mal. Sólo es feliz cuando tiene algo de lo que estar descontento.

No siempre está hablando de su infelicidad. Unas cuantas quejas bien colocadas puede ser la mejor protesta, puesto que todo el mundo sabe que no está contento.

Mejor adaptado a: La mayoría de los kits, excepto Embajador, funcionarán. Para darle algo de que quejarse, mira el lado negativo del kit. Por ejemplo, un Cerrajero podría estar quejándose de que siempre es el que abre las cerraduras y busca trampas. El Exterminador de Alimañas arriesga su cuello explorando túneles, con poco agradecimiento. La verdadera clave para jugar un Gruñón es recordar que realmente le gusta lo que hace, sólo que nunca lo admite.

Situaciones de combate: El Gruñón puede entrar en combate como a cualquier otra cosa, o como una oportunidad de llevar su infelicidad a otros. Puede aproximarse al combate ardor camuflado, sin admitir nunca que se divierte. Llevado a los extremos, el Gruñón protestará de lo chapuceros métodos de lucha de sus oponentes, o de su villanía, que le ha herido.

Situaciones de representación: Encarna el estereotipo del enano severo y taciturno. Sólo habla para quejarse, y algo tan simple como pedir una habitación en una posada suena como una queja (“Y no me alojes en una habitación infestada de piojos. Quiero una decente –asegúrate de que no se halle sobre la habitación comunal o no podré dormir”).

El Acaparador

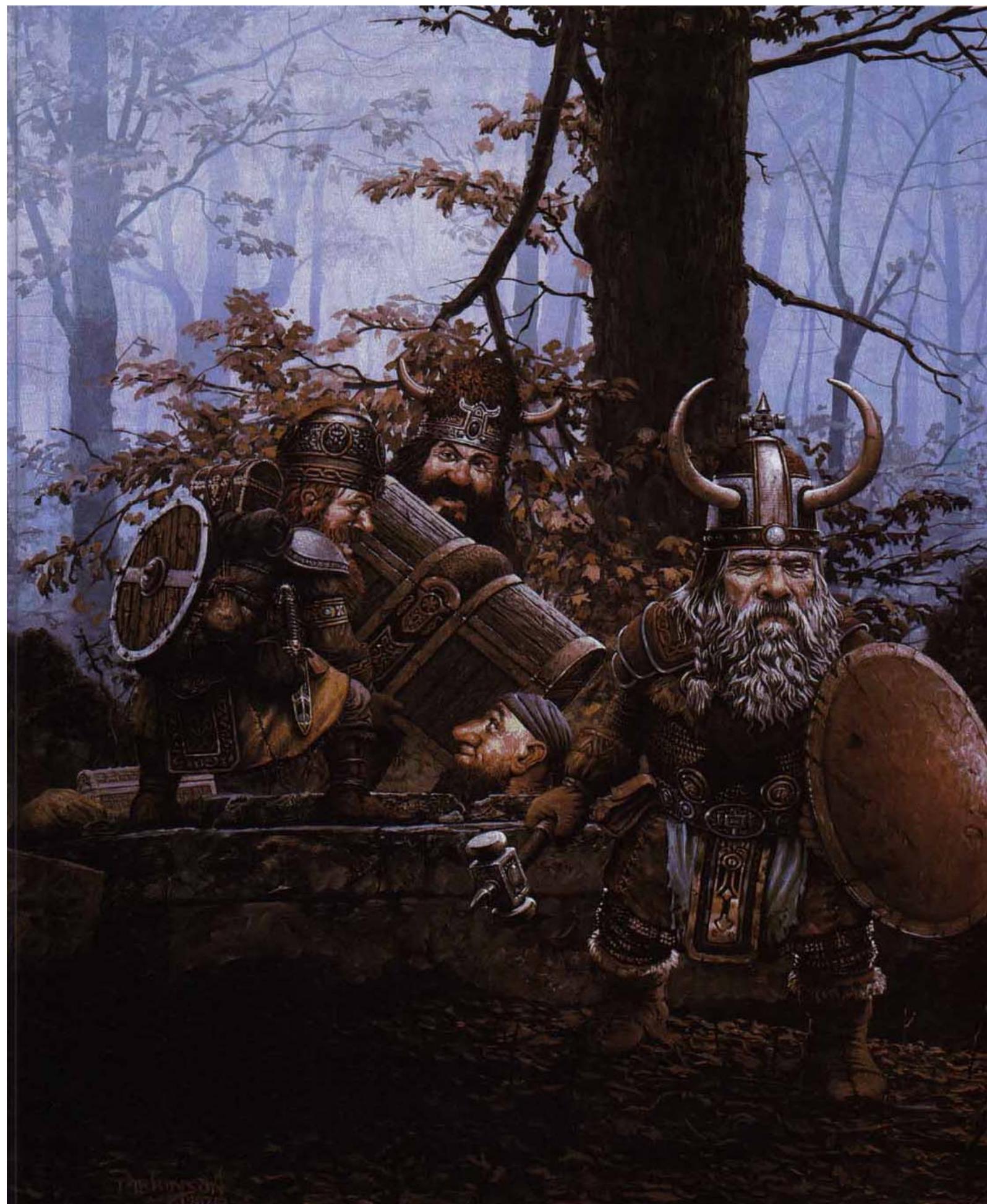
Este personaje está obsesionado con adquirir, acaparar, y contar riqueza. Nunca gasta si puede evitarlo, y siempre es el primero en buscar en los bolsillos de los enemigos caídos. En su tiempo libre cuenta su oro y abrillanta sus gemas. Lleva el amor a la riqueza de la raza al un extremo avaricioso, y puede volverse violento incluso si alguien mira su tesoro. No le gusta hablar sobre ello, porque hablar acrecienta la codicia de los otros. Codicia cualquier tesoro que no sea suyo, y a menudo se le pilla mirándolo envidiosamente. Otros miembros del grupo pueden manipularlo fácilmente ofreciéndole gemas y otras recompensas materiales.

Mejor adaptado a: Cualquier alineamiento. Un personaje Bueno será un individuo reservado que no quiere que otros husmeen en sus asuntos. No robará a otros miembros del grupo, pero no es contrario a embolsarse una rara gema o dije encontrada en un enemigo o en un tesoro transportado (especialmente si nadie más lo nota). Él racionaliza fácilmente porqué debería tener cosas que no son actualmente suyas. Los personajes neutrales y malvados están más inclinados a robar, pero son lo suficientemente avisados para que no sea obvio. Deja a uno de ellos cofre de tesoro y está garantizado que lo saqueará, embolsándose los objetos de calidad. Este es el personaje equivocado para dejar guardando los bultos.

Cualquier tipo de personaje ladrón hace un Acaparador ideal, así como la mayoría de los otros kits de personaje, excepto el Embajador y el Aristócrata.

Situaciones de combate: El Acaparador a menudo es un determinado luchador que se da cuenta de que la forma más rápida de conseguir más botín es cogerlo de gente o criaturas que ya no lo necesitan (p.ej. los muertos). Su avaricia puede llevarlo a ser temerario, o a descuidarse en áreas peligrosas. La visión de una bella gema en el ojo de una estatua, atravesando una habitación llena de orcos, es probable que haga que un Acaparador luce su camino hasta ella, o abandone a sus compañeros a la lucha mientras que él se escabulle alrededor con la esperanza de embolsarse la gema en la confusión.

Situaciones de representación: El Acaparador siempre busca el mejor trato en cualquier situación. Al contrario que el Estadista, a menudo no es muy bueno consiguiéndolo; su avaricia es tan evidente que otros lo pueden manipular fácilmente y conseguir tratos hartos ventajosos.



El Optimista

El Optimista es un personaje risueño y sociable, que siempre mira el lado bueno, incluso cuando las circunstancias son horribles. Para el Optimista, siempre hay un mañana más brillante y mejor, e incluso la peor situación puede ser transformada en ventaja.

Mejor adaptado a: Idealmente adaptados a jugadores que gustan de jugar personajes alegres. Llevado al extremo, un Optimista puede ser tan irritante como un Gruñón. En lugar de hallar faltas, toda situación tiene una cualidad redimente.

El Optimista funciona mejor con personajes buenos o neutrales, el mal no es muy optimista(pero puede ocultarse tras una fachada optimista).

El Artista, el Entrenador de animales, y el Ballestero funcionan bien con esta personalidad, pero puede ser interesante utilizarlo con el Luchador de ghetto.

Situaciones de combate: El Optimista no es tonto. En combate es capaz de sopesar la oposición y actuar para asegurarse el mejor resultado posible. No es dado a entrar corriendo al combate, pero tampoco eludirá sus responsabilidades. Puede aconsejar una retirada oportuna o una acción por la retaguardia, pero cuando la suerte está echada, se enfrentará a su destino con una sonrisa. Genuinamente cree que cualquier inconveniente puede superarse con el plan correcto.

Situaciones de representación: La naturaleza alegre del optimista le sienta bien. Se divierte conociendo a personas de otras razas y a menudo cambia la opinión de aquellos que piensan que todos los enanos son serios.

El Enano Modélico

El Enano Modélico lleva el orgullo racial al extremo. Los logros de los enanos son los más grandes posibles, y ninguna otra raza puede esperar estar a la altura de la pauta que los enanos han marcado. Encuentra faltas en otros, especialmente de otras razas, pero halla faltas con la misma facilidad en otras subrazas. Siempre está comparando los estilos de vida y acciones de otros con los suyos propios, y raramente, si alguna vez, encajan en sus patrones.

Para este personaje, los elfos son frívolos y apáticos; los orcos son miserables, brutales y depravados; los humanos y los halflings se distraen con mucha facilidad; y los gnomos están obsesionados con las cosas equivocadas.

Mejor adaptado a: Cualquier alineamiento dará buenos resultados. Los Enanos Modélicos legales buenos serán serviciales y ofrecerán sugerencias cuando no se les piden de cómo los otros pueden mejorar y beneficiarse de ser legales y buenos. Los caóticos simplemente son presumidos y buscadores de defectos. Los personajes malvados y neutrales pueden ser vengativamente testarudos e insensibles con los otros. Un Enano Modélico puede usarse con cualquier kit.

Situaciones de combate: Los Enanos Modélicos pueden encontrar razones para luchar. “¡Bah! Necesitan que halla un enano allí para que les enseñe como se hace; los humanos y los elfos no tienen ni idea.” De igual manera pueden encontrar razones para no involucrarse; “No veo porqué tengo que combatirlos; ¡es un problema humano, no mío!”

Situaciones de representación: Una mala elección para un Embajador. Es demasiado fácil para él ser irritante y descortés hacia otros. Si se le da la oportunidad de permanecer callado, aún es probable que abra la boca e interrumpirá con mordaces comentarios. En las situaciones diarias, es probable que haga más enemigos que amigos. Crea roces entre los miembros del grupo, particularmente si hay presentes otras razas, con sus opiniones.

El Fóbico

Está asustado. Puede que sea incapaz de acercarse a las masas de agua, o que tenga un temor enfermizo a las alturas, o miedo a los espacios abiertos, o de los lugares cerrados, o de cierto tipo de monstruos: goblins o masas sombrías, quizás.

Sea lo que sea a lo que teme el fóbico, le impide funcionar completamente cuando se enfrenta al objeto de su fobia. Puede simplemente negarse a ir a cualquier parte cerca de ello. Esto puede ser representado en términos de juego dándole al personaje penalizaciones a sus tiradas de ataque y daño; son posibles penalizaciones entre -2 y -5. O quizá tenga que hacer una Tirada de Salvación contra paralización para acercarse a la cosa que teme.

Mejor adaptado a: Los jugadores a los que les gustan los personajes “defectuosos” encontrarán a los Fóbicos divertidos de jugar, aunque están más restringidos que otros tipos de personajes.

Cualquier alineamiento o kit de personaje puede ser utilizado con un Fóbico. Los enanos Desdeñados siempre son claustrofóbicos. Un Fóbico puede ser combinado fácilmente con otra personalidad; un Buscador de Gloria con miedo al agua, por ejemplo.

Situaciones de combate: El Fóbico actúa bien hasta que se enfrenta al objeto de su fobia. Entonces se muestra reacio a luchar, y puede incluso huir como si estuviera afectado por un conjuro de *miedo*. Se puede pedir una Tirada de Salvación en tales situaciones para ver si continúa luchando, o huye.

Situaciones de representación: En la mayoría de las situaciones el Fóbico funciona normalmente, actuando como quiere el jugador, pero enfrentado a su fobia, cambia dramáticamente. Cuando está combinado con otras personalidades, existen posibilidades desconcertantes. Imagina a un Matador orco que tiene un descuido suicida por su propia seguridad cuando lucha con los orcos, pero se da la vuelta y huye cuando se enfrenta a un simple kobold.

El Pragmático

En cualquier situación dada el Pragmático sabe qué tiene que hacer y lo hace, fría y eficientemente. Sólo toma riesgos calculados, y nunca es temerario.

Mejor adaptado a: Los Pragmáticos sólo son adecuados para personajes neutrales y malvados. Los personajes buenos sufren por tener que hacer lo correcto; los Pragmáticos hacen lo necesario. Adecuado para Hacha de Alquiler, Extermiador de Alimañas, Ballestero, Mercader, o Luchador de Ghetto.

Situaciones de combate: Prefiere sopesar las posibilidades antes de entrar en combate, considerando las debilidades y las oportunidades que pueden ser explotadas para conseguir la mejor ventaja. Una vez involucrado, luchará para eliminar a sus oponentes tan rápido como sea posible, de cualquier manera, sin importar cuán cruel o sucia sea.

Situaciones de representación: Un Pragmático puede ser brusco y taciturno, o puede ser más abierto, incluso feliz y gregario. En la negociación, puja por el mejor trato, pero también sabe cuando ha conseguido todo lo que puede.

El Estadista

El Estadista está interesado en conseguir el mejor trato para su clan, fortaleza y raza, en ese orden. Rezuma un liderazgo natural, o al menos le gusta pensar que lo hace. Esto puede ser resultado de su nacimiento, su educación, o su propia e inflada opinión de sí mismo. Se hace cargo de la mayoría de las situaciones, actuando de manera decidida e impositiva.

Mejor adaptado a: El Estadista está mejor adaptado a los kits de Embajador y Aristócrata. El Campeón y el Luchador de Ghetto también son útiles. Los personajes caóticos a menudo son demasiado despreocupados o egocentristas para ser buenos Hombres de Estado.

Situaciones de combate: No se ve a sí mismo como un buen combatiente. Él prefiere involucrarse en la diplomacia, pero si eso falla intentará tomar el mando de un grupo. Su éxito depende de si también es un comandante competente.

Situaciones de representación: En estas situaciones, él está como pez en el agua. Adora presentar sus credenciales y debatir asuntos y obtener el mejor trato. Tiende a ser el portavoz de un grupo, negociando por necesidad.

Capítulo 8: Minería



Minería

Las nuevas fortalezas enanas se establecen por una amplia variedad de razones, pero casi siempre están situadas cerca de depósitos sustanciales de minerales o gemas. Este capítulo contiene reglas para establecer y operar minas. Se asume que la mayoría de los baluartes existentes están construidas en las cercanías de una mina vasta y provechosa.

Dirigir un Prospección

No todas las regiones producirán algo de valor, sin importar el éxito del control de pericia. Los ejemplos de lugares donde la minería es una pérdida de tiempo incluyen regiones de polvo o arena profunda y áreas de lava endurecida. Los arroyos que recorran éstas regiones pueden haber transportado trazas de mineral o de piedra preciosa, pero un personaje con la pericia de minería sabe que minar estas áreas garantiza que no se va a conseguir nada.

Si un minero busca excavar una zona en la que pueda encontrar algún material de valor, puede realizar un control de la pericia de Minería después de examinar el área. Puede resolver que aumentar el área de su examen podría dar algo de valor.

El tiempo requerido para un examen dependerá de las condiciones de la búsqueda. En condiciones ideales, llevaría una semana sondear un área de 10 kilómetros cuadrados (Km²). Condiciones ideales significa que el personaje no está constantemente espantando goblins ni pillando a bandidos, ni que está cazando para comer. Si la búsqueda se realiza en la superficie, la nieve profunda podría hacer la prospección casi imposible, mientras que una fina capa triplicaría el tiempo necesario. Los chaparrones constantes, el terreno escabroso y las horas de poca luz de sol interfieren en un examen en la superficie.

Las búsquedas bajo tierra están limitadas por las formaciones naturales de cavernas y túneles. El área que puede examinarse en una semana bajo tierra se reduce a 5 Kilómetros cuadrados, si las condiciones lo permiten. La forma natural de los túneles puede ser tal, que el personaje esté restringido a una superficie de 100 metros de ancho, o que tenga que la búsqueda tenga que llevarse a cabo más profundamente en la tierra.

Después de que la búsqueda se complete, el minero debe hacer un control de pericia. Si falla, la exploración tampoco ha tenido éxito para descubrir algo de valor, o el personaje piensa que ha encontrado el mejor sitio para la mina. El minero puede explorar el área de nuevo, buscando verificar sus deducciones originales, pero cada vez es más difícil; la cantidad de tiempo que se requiere es multiplicada por el número de prospecciones (la segunda vez lleva el doble de tiempo, la tercera el triple, etc.) y se impone una penalización acumulativa de -1 a cada control de pericia subsiguiente (-1 al segundo control, -2 al tercero, etc.).

Si el control tiene éxito, el topógrafo ha determinado la extensión de la riqueza del mineral en la zona, dentro de un margen de error razonable. Esto no garantiza una mina próspera, pero localiza el mejor sitio para una. Si el área no contiene nada de valor o es inaceptable para la minería, un control de pericia con éxito revela este hecho.

Productos Mineros

Cuando un minero localice minerales, consulta la Tabla de Productos Mineros.

TABLA DE PRODUCTOS MINEROS	
Tirada de 1D100	Producto de la Mina
01-30	Cobre
31-40	Estaño
41-66	Plomo
67-84	Hierro
85-92	Plata
93-97	Oro
98	Platino
99	Mithril*
00	Gemas*

* Indica sólo que el mithril o las gemas pueden estar presentes. El mithril existe en las profundidades de la tierra, en formaciones metamórficas densas. La presencia real de mithril debe confirmarse haciendo una tirada en la Tabla de Formación de Mithril. Si se indican gemas, tira en la Tabla de Gemas.

TABLA DE FORMACIÓN DE MITHRIL	
Tirada de 1D10	Metal Descubierto
1-5	Plata(de la mejor calidad)
6-8	Oro(de la mejor calidad)
9	Platino(de la mejor calidad)
0	Mithril

TABLA DE GEMAS	
1D100	Tipo de Piedra
01-25	Ornamentales
26-50	Semipreciosas
51-70	Selectas
71-90	Preciosas
91-94	Gemas
95-96	Joyas
97-99	Tira dos veces en esta tabla
00	Tira tres veces en esta tabla

Calidad de la Mina

Porque una mina se haya establecido no significa que automáticamente produzca metales o gemas de valor. La calidad del mineral debe ser determinada. Incluso el metal de mayor calidad necesita algo de procesamiento antes de ser vendido.

Metales

Si el producto de la mina es un metal, probablemente esté en forma mineral(roca metálica). Aunque ocasionalmente pueden descubrirse pepitas puras, un personaje con la pericia de fundición debe separar el metal del mineral.

La calidad del mineral es igual al número de monedas que puede obtener a partir de él un único minero en una semana. Una mina de cobre, con una tasa de 200 mc, significaría que un minero solitario, trabajando una semana, obtiene un montón de mineral que puede producir 200 mc de cobre cuando sea fundido. La cantidad de monedas indica cuánto se puede producir, no que deba producirse esa cantidad. Mil monedas de hierro, por ejemplo, equivalen a un juego de armadura de placas, 100 cabezas de lanza, o 500 cabezas de flechas.

Para determinar la calidad del mineral extraído, tira 1d10 y compáralo con el resultado de ese metal en la Tabla de Calidad del Mineral. Esto es igual al equivalente de monedas producidas por semana por minero.

TABLA DE CALIDAD DEL MINERAL										
Metal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10*
Cobre	100	200	250	300	350	400	500	750	1000	2000
Hierro	200	300	500	700	900	1200	1600	2000	3000	4000
Plata	25	50	100	200	300	400	500	750	1000	2000
Oro	10	25	50	100	200	300	400	500	750	1000
Platino	5	10	20	40	75	100	250	400	800	1000

*Si se tira un 10, lanza de nuevo 1d10. Si sale otro 10, la mina es una veta pura de la más alta calidad y no requiere fundición. Si da como resultado un número de 1-9, el metal debe fundirse.

Idealmente, el metal fundido tiene el mismo valor que su equivalencia en monedas: p.e., 20 lingotes de plata de 10 monedas cada uno, tienen un valor de 200 mp. En una economía medieval real, sin embargo, todo es negociable. Los mineros pueden no ser capaces de conseguir esto por su oro no amonedado, o pueden conseguir más, dependiendo de las condiciones locales, de quién es el comprador, y el suministro regional.

Si un personaje vende el mineral sin fundir, el precio de venta no puede ser mayor de un 25% que el del mineral puro, y puede ser tan bajo como el 5%. El precio pedido dependerá de la dificultad de transporte y el coste de fundir el mineral.

Gemas

Las gemas recién extraídas no son tan valiosas como lo son después de acabadas. Las gemas son desiguales, e incluso irreconocibles cuando se descubren por primera vez. Los personajes con la pericia de Minería o Talla de gemas pueden identificar una piedra después de 1d6 rounds de estudio.

La calidad de una mina de gemas depende del número de piedras encontradas cada vez y el valor de las mismas. El número de piedras es el que un minero puede excavar en una semana.

El valor de las piedras es el valor medio para una piedra sin cortar, que es un 10% de su valor una vez tallada. Para conocer la cantidad total de las gemas, un minero necesita emplear a un personaje con la pericia de Talla de gemas. Algunas piedras tienen un valor algo por encima o por debajo de esta cantidad, pero la media es tan precisa como necesitamos para calcular el valor de ingresos de la mina.

La producción de una mina de gemas no permanece constante, se tira cada semana para determinar el valor de la producción de esa semana. El número de mineros que trabajan cada semana se determina antes de la tirada del dado.

TABLA DE CALIDAD DE LAS GEMAS		
Clase De Piedra	#/Enano/Semana	Valor Medio Sin Tallar
Ornamentales	4d10	1mo
Semipreciosas	3d6	5mo
Selectas	1d12-1	10mo
Preciosas	1d10-1	50mo
Gemas	1d6-1	100mo
Joyas	1d4-1	500mo

Además del valor base de las piedras extraídas en una semana dada, existe un 1% de oportunidad por semana de operación de que un minero descubra una piedra excepcional. Si se encuentra una piedra excepcional, su valor es igual al valor base de las piedras de la mina multiplicada por la tirada de 1d100. Por ejemplo, una piedra excepcional hallada en una mina de piedras semipreciosas tiene un valor de 10 mo (el valor medio de una piedra semipreciosa sin cortar) x 1d100. Los jugadores también pueden consultar la Tabla de Tipos de Piedra para determinar el tipo exacto de piedras hallado.

TABLA DE TIPOS DE PIEDRA	
Piedras Ornamentales	
1d100	Tipo de Piedra
01-08	Azurita
09-16	Ágata listada
17-24	Calcita azul
25-32	Ágata de ojo
33-40	Hematite
41-48	Lapislázuli
49-56	Malaquita
57-64	Ágata musgosa
65-73	Obsidiana
74-82	Rodocrosita
83-91	Ágata ojo de tigre
92-00	Turquesa
Piedras Semipreciosas	
1d100	Tipo de Piedra
01-07	Sanguinaria
08-15	Cornalina
16-23	Calcedonia
24-31	Crisoprasa
32-39	Citrino
40-47	Jaspe
48-55	Feldespató
56-59	Ónice
60-67	Cristal de roca
68-75	Cuarzo rosado
76-83	Sardónice

84-91	Cuarzo ahumado
92-00	Circón

Piedras Selectas

1d100	Tipo de Piedra
01-12	Alejandrita
13-25	Ámbar
26-38	Amatista
39-51	Crisoberilo
52-64	Fluorita
65-77	Jade
78-90	Azabache
91-00	Turmalina

Piedras Preciosas

1d100	Tipo de Piedra
01-25	Aguamarina
26-50	Espinela azul
51-75	Peridoto
76-00	Topacio

Gemas

1d100	Tipo de Piedra
01-25	Granate
26-50	Jacinto
51-75	Ópalo
76-00	Espinela roja

Joyas

1d100	Tipo de Piedra
01-25	Diamante
26-50	Esmeralda
51-75	Rubí
76-00	Zafiro

Tipos de Minas

Los dos tipos de minas normalmente usados son minas placer o minas subterráneas.

Minas placer

La minería placer incluye una batea o esclusa para tamizar la grava, el polvo, y el agua de un arroyo o río corriente. Esta técnica es más empleada en la superficie, pero puede ser llevada a cabo bajo ella. La minería placer es una operación simple que requiere poco equipo. Al nivel básico, los únicos requisitos son un personaje con una batea poco profunda y gran cantidad de paciencia.

Las minas placer recogen los depósitos minerales de las vetas subterráneas erosionadas por el agua y arrastradas río abajo. Finalmente depositadas en el lecho del río, el minero los recoge del agua. Sólo la riqueza mineral, erosionada de los depósitos, se recoge a lo largo del lecho del río. Puesto que la erosión es lenta, la minería placer es mucho menos beneficiosa que la minería en profundidad.

Las minas placer no producen grandes cantidades de cobre, hierro, mithril, o gemas. Los personajes que han descubierto oro, plata, o platino pueden intentar minar los depósitos. Son necesarias las minas subterráneas para todos los otros metales y las gemas. Para calcular el valor de las minas placer, determina la calidad y luego tira 1d4 y multiplícalo por 10. Este es el porcentaje de su valor máximo que la mina producirá. Por ejemplo, si una mina de oro pudiera producir 100 mo por semana, una mina placer producirá sólo de 10 a 40 mo por semana.

Minas de Túneles

Operar una mina subterránea, o de túnel, requiere mucha más cantidad de trabajo que una mina placer, pero el potencial de riqueza es mucho mayor. Excavar túneles subterráneos en la tierra, buscar vetas de mineral y rocas con gemas incrustadas que tienen que sacarse, y luego extraer los minerales y las gemas.

Excavando una Mina Subterránea

Excavar un túnel es un trabajo duro y que lleva tiempo. Los índices de excavación por las distintas razas se dan a continuación. Los índices vienen en metros cúbicos, por minero, por cada ocho horas diarias.

ÍNDICE DE EXCAVACIÓN DE TÚNELES			
Tipo Roca Raza Minera	Muy Blanda	Blanda	Dura
Gnoll, Halfling, Humano	2,1	1,4	0,7
Gnomo, Kobold	2,3	1,7	0,8
Goblin, Orco	2,4	1,8	0,8
Enano, Hobgoblin	2,5	2	1
Ogro	4,2	2,8	1,4
Gigante de las Colinas	7,1	4,2	2,1
Gigante de Fuego, Gigante de Hielo	8,5	5,7	2,8
Gigante de Piedra	14,2	9,9	5

Una mina de túnel debe seguir los cambios de una veta de mineral por la tierra. Un camino tal normalmente necesita un túnel de 3 metros de ancho y 3 metros de alto.

Cuando un minero descubre una veta, lanza 1d10 y multiplíquelo por 3; ésta es la profundidad en metros que se necesita para interceptar la veta. Ahora puede empezar en serio la minería. Para determinar el camino de la veta, lanza 1d4 y consulta la Tabla de Dirección de la Veta Mineral.

TABLA DE LA DIRECCIÓN DE LA VETA MINERAL	
Tirada de 1d4	La veta tiene dirección
1	Norte-Sur
2	Este-Oeste
3	Nordeste-Sudoeste
4	Noroeste-Sudeste

La veta siempre corre al menos 6 metros en la dirección indicada. Después de que cada sección de 6 metros sea excavada, lanza 1d10 y comprueba la Tabla de Alteración del Camino de la Veta para determinar la nueva dirección de la veta.

TABLA DE ALTERACIÓN DEL CAMINO DE LA VETA	
D10	Cambio
1-2	Descenso pronunciado
3-4	Descenso leve
5	Tuerce a la derecha (10-60 grados)
6	Tuerce a la izquierda (10-60 grados)
7	Sigue recta
8	Asciende ligeramente*
9	Asciende pronunciadamente*
10	Fin de la veta

*Si la mina comienza en la superficie, la primera vez que se tira este resultado se trata como un descenso en lugar de un ascenso

Los mineros que deseen continuar trabajando la mina deben seguir a la veta, incluso si entra en una dirección en la que no quieren ir. Si el camino de la veta lleva un curso que la hace imposible de seguir, como puede ser emerger a ninguna parte a través de la cara de un risco, ese trayecto en particular se

acabó. Si la veta acaba en ambas direcciones, la mina está agotada. Esta regla tiene prioridad sobre las reglas de *Duración de las Minas*.

En circunstancias inusuales, digamos un túnel que termina en un desfiladero que domina un barranco, los mineros pueden intentar seguir la veta en el otro lado. El DM debe decidir como es más probable que continúe esa veta, dependiendo de la situación.

Entibando un Túnel

Un túnel de mina debe estar sostenido, o entibado, con pilares de madera o piedra. De otro modo, las secciones del túnel se derrumbarán casi con toda seguridad. El entibado pueden realizarlo personajes con las pericias de Minería, Carpintería, o Albañilería.

Cada sección de tres metros de túnel requiere dos refuerzos laterales y uno en el techo, cada uno de al menos 30 centímetros de grosor. Si el túnel tiene 3 metros de ancho y 3 de alto, cada puntal utiliza 9 metros de material de refuerzo. Cada entibo necesita cuatro horas de construcción.

Agotando una Mina

Las minas contienen cantidades finitas de riqueza mineral. A veces, esta cantidad es suficiente para mantener a los mineros ocupados durante generaciones. Más frecuentemente, la mina se agota tras un periodo de minería intensiva.

Para determinar el tiempo durante el que una mina producirá antes de su agotamiento, tira 1d100 al comienzo de la operación minera. El resultado es el número de semanas que la mina puede estar en funcionamiento. Si el resultado fue un doble(11, 22, 33, etc.), la mina tiene una duración mucho mayor. Lanza 1d100 de nuevo, el resultado es el número adicional de meses que la mina dará beneficios. Añade este número al número de semanas dado por la primera tirada. Si la segunda tirada también es un doble, tira 1d100 una tercera vez, el resultado será el número de años que la mina estará operativa. Las tiradas de dobles subsiguientes serán tratadas como décadas, siglos, y así.

Por conveniencia, trata cada mes como cuatro semanas y cada año como 48 semanas o doce meses cuando sumes la longevidad total de la mina. Por favor, ten en cuenta que una “semana” es la cantidad de trabajo que un enano puede llevar a cabo en una semana. Si 12 enanos están excavando en una mina, 12 semanas de la vida de la mina se gastan en cada semana de operación.

Si la mina es una placer, no hagas caso de las tiradas dobles para la duración de los hallazgos. Una mina placer siempre se agota tras 1d100 horas de trabajo.

Supervisando las Operaciones Mineras

Con intención de que una mina dé beneficios con la máxima eficiencia, el personaje a cargo debe realizar un control de Minería por cada semana en la que opere la mina. Si la tirada tiene éxito, la mina da beneficios normalmente. Si falla, la producción se reduce a la mitad esa semana. Esto puede ser el resultado de robos entre los trabajadores, un hundimiento que cause la pérdida de valioso tiempo de producción, la intrusión de algún monstruo –una masa sombría o un ankheg, quizás- o simplemente malas decisiones por parte de la dirección. Los detalles exactos deberían incorporarse a una aventura, si fuera posible; cazar a la masa sombría a través de los túneles o rescatar a los mineros atrapados antes de que se asfixien.

Aunque supervisar una mina proporciona un trabajo estable, los personajes jugadores probablemente verán mejor contratar un PNJ con la pericia en Minería para que actúe como supervisor, dejándoles libres para otros asuntos más excitantes.

Capítulo 9: Equipo

Este capítulo describe el equipo utilizado por los enanos: hornos de fundición, hachas de dos manos, armas de combate cuerpo a cuerpo, y máquinas de guerra.

Hornos de Fundición

Un horno de fundición es un horno muy caliente usado para separar el metal de las rocas minerales. El horno es supercalentado impulsando el aire de un fuelle, a menudo manejado por dos o más enanos, a través de carbones ardientes. El mineral se echa en la fundición en cubos de hierro movidos a lo largo de una cadena, que remolca los cubos por un rail y vuelca su contenido en el horno.



El mineral es calentado hasta la temperatura de fusión (que es menor que la de la roca). Frecuentemente se añade agua o ácido para realzar el proceso. El metal fundido escapa de la base del horno y penetra en los moldes o artesas conocidas como “lingotes”, de ahí el término lingote de hierro. Los lingotes se venden a los herreros, forjadores y armeros para producir mercaderías, armas y armaduras de metal. Los hornos de fundición también pueden fabricar aleaciones como el acero o el bronce.

La cantidad de mineral que puede procesarse es más una cuestión del tamaño del horno que de la capacidad de trabajo de un personaje. Un horno pequeño puede procesar el mineral a la misma velocidad con la que cuatro mineros los pueden extraer. Un fundidor mediano puede procesar el mineral producido por hasta 20 mineros. Un horno grande puede transformar el mineral excavado por hasta 100 mineros.

Además del coste del equipo de fundición, un horno es caro de mantener dados los materiales que son necesarios para usarlo. Una

pequeña operación de fundición cuesta 5 mo por día de funcionamiento, una mediana 12 mo por día, y una grande 25 mo por día para funcionar. Los costes de los hornos de fundición sólo se aplican cuando el fundidor está en marcha. Para mantenerlo operando al máximo rendimiento, se acostumbra a tener una reserva de mineral antes de encender el horno. Cuando todo el mineral se ha fundido, se deja enfriar el horno y se limpia.

Dado su volumen, incluso un horno pequeño no puede ser transportado.

Hornos	Coste	Tamaño(metros)
Pequeño	1000 mo	9x9
Mediano	2000 mo	15x15
Grande	5000 mo	23x23

Nuevas Armas

La mayoría de armas que utilizan los enanos se describen en el *Manual del Jugador*. Aquí le echamos un vistazo al hacha de dos manos y a las armas de combate cuerpo a cuerpo.

Hacha de Dos Manos

El hacha de batalla a dos manos tiene un mango más largo que el hacha estándar y debe empuñarse con las dos manos. Con dos grandes hojas extendiéndose del mango, permite al usuario balancearlo en un arco sin tener que cambiar el ángulo de la hoja.



Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Un amplio rango de armas han sido destinadas a cubrir el estilo de combate cuerpo a cuerpo de algunos guerreros. Estas armas no son normales para ningún kit, pero se ven favorecidas por los guerreros que luchan en espacios estrechos. Los Hachas de Alquiler, algunos Matadores, y las Guardianas de Hogar agresivas pueden decidir especializarse en ellas. El bonus de Fuerza de un personaje se añade al daño que causan.

Púa de Cabeza

Este arma poco usual consiste en un casco de hierro con una gran(30 a 60 cm) púa en lo alto, a veces llamado “pinchito de barriga”. Un guerrero emplea esta arma cuando carga. Corriendo, doblado hacia delante, intenta ensartar a su oponente por el estómago. La tirada de ataque se hace con una penalización de -3, y el atacante pierde cualquier beneficio a la Categoría de Armadura dado por la Destreza. Si empala a su enemigo, se anota doble daño.

Púas de Codos y Rodillas

Estas son guardas espinadas utilizadas en combate cuerpo a cuerpo para golpear con el codo o la rodilla a los enemigos. Cuando no se están usando parecen garrones decorativos en el centro de las rodilleras y las coderas, pero activados por presión, hojas punzantes salen a resorte y se sitúan en el lugar. Dado que están atadas al personaje como parte de su armadura, es virtualmente imposible de desarmarlo.

Cuando un guerrero está luchando cuerpo a cuerpo o forcejeando puede elegir realizar un ataque con sus púas, en lugar de pegar o agarrar. Este ataque se realiza con una penalización de -2.

Guante Claveteado

Este es un guantelete fabricado en hierro o acero, con una larga púa saliendo de su dorso. Los guerreros suelen llevar guantes claveteados en ambas manos. Utilizado para cortar, generalmente en la cara de un enemigo, a veces se les llama “sierras de cara”

Lista de Armas

Objeto	Coste (mo)	Peso (Kgs)	Tamaño	Tipo	Velocidad	Daño	
						P-M	G
Hacha a dos manos	10	4,5	M	S	9	1d10	2d8
Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo							
Púa de Cabeza	10	4,5	M	P	4	1d6	1d8
Púa de Codo	1	1	S	S	2	1d4	1d4
Púa de Rodilla	3	1	S	P	1	1d4	1d4
Guante Claveteado	2	1	S	P	2	1d4+1	1d4
Mayal de Cadena	1	2,5	L	B	6	1d4+2	1d4+1

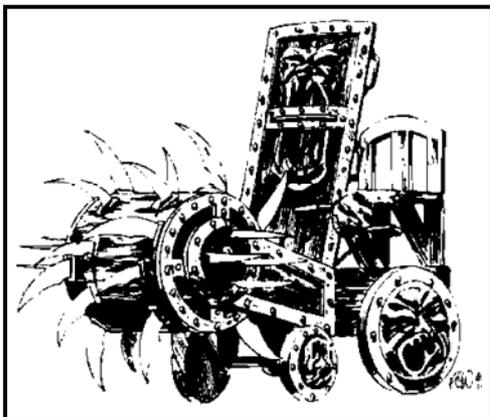
Mayal de Cadena

El mayal de cadena consiste en 2 metros de pesada cadena. En combate se hace girar alrededor muy rápido y se dirige a las piernas del enemigo. Un personaje que tiene pericia en esta arma la usará para hacer perder el equilibrio a su enemigo. Debe declarar que está atacando a las piernas, y tira con un -4 al ataque. Si tiene éxito, su víctima debe conseguir una tirada de Destreza o será derribado al suelo por el impacto de la cadena.

Máquinas de Guerra

Los enanos fabrican algunas máquinas de guerra tecnológicamente avanzadas para la defensa de sus fortalezas, y para atacar a sus enemigos bajo y sobre tierra.

Las máquinas de guerra tienen tanto categoría de armadura, indicando cuán difícil es dañar a la máquina en sí misma, y puntos de golpe, como medida de cuánto daño puede soportar la máquina y seguir funcionando.



Molinillo

Un molinillo está construido de madera o metal y consiste en una serie de grandes cuchillas rotatorias diseñadas para cortar en trozos y rechazar a los enemigos. Suelen estar construidos para el ancho de los corredores donde serán utilizados. Las hojas delanteras llenan el corredor, dejando sólo unos pocos centímetros a los lados.

Con la ayuda de un complicado sistema de engranajes, seis enanos son capaces de mover un molinillo a altas velocidades usando pedales y manivelas. Los pedaleadores se sientan tras un escudo de hierro, que los protege de los proyectiles y muchos conjuros.

Un molinillo tiene un GAC0 de 10 e inflige 3d8

puntos de daño por round a cualquier cosa al alcance de sus cuchillas. La mejor manera de evitar una es huir o causarle el suficiente daño para que deje de funcionar.

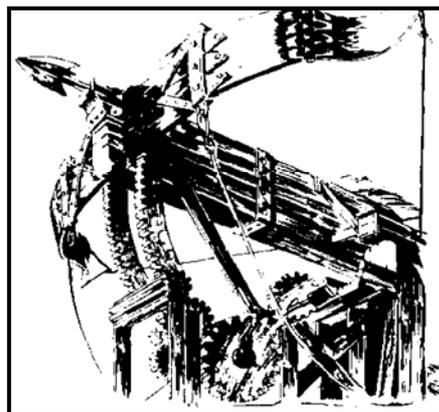
Los puntos débiles del molinillo son su incapacidad de doblar esquinas y la dificultad de los ascensos pronunciados. Los ingenieros enanos han sido capaces de superar estos problemas en un grado limitado. La mayoría de las áreas diseñadas para los molinillos tienen esquinas suavemente curvadas que canalizan, más que restringen, el movimiento del molinillo. También se han construido habitaciones circulares en puntos donde convergen los túneles para cambiar de dirección (de forma muy parecida a las glorietas). Incluso hay unas pocas plataformas giratorias puestas en el suelo, en localizaciones estratégicas, para permitir incluso una redirección incluso más rápida.

Para permitir a los molinillos ascender pasadizos ascendentes, se ata un cable a la parte trasera de la máquina y se conecta a un torno o cabrestante en lo alto del ascenso. A medida que el molinillo desciende por el túnel, se libera el cable. Cuando alcanza el final, el cable se vuelve a enrollar, devolviendo el molinillo a lo alto, listo para otra ronda.

Balista

Los enanos utilizan tres tamaños de estas ballestas gigantes. Disparan grandes saetas con una trayectoria recta. Cada balista necesita una dotación para moverla, cargarla y dispararla. Son lentas de cargar; el índice de fuego muestra lo rápido que puede disparar.

Cuando se utiliza en las fortalezas enanas, las balistas tienen sistemas de pedales y palancas similares a los de un molinillo. Esto, combinado con un sistema de torno, permite moverlas de atrás a adelante, y transversalmente de lado a lado. Una balista es asomada para disparar su saeta, y luego movida hacia atrás por el torno, fuera de la vista, para ser recargada.



Trituraorcos

El trituradoraorcos no es una máquina de guerra como tal, pero se halla como una parte corriente en la mayoría de las defensas de las fortalezas. Es una gran losa de hierro, de al menos 30 cm de grosor, cubierta con púas. Del ancho total de un pasillo, es montada en rodillos o abisagrada al techo.

La versión de los rodillos se sitúa en lo alto de rampas pronunciadas. Si son invadidos, grupos de enanos atraen a los invasores a lo alto de la rampa. Se cavan nichos en las paredes para permitir a los enanos apartarse del corredor. El trituradoraorcos rueda estrepitosamente hacia abajo, tomando velocidad, y aplastando cualquier cosa que encuentre en su camino. Entonces se la devuelve a su posición original con un torno, lista para ser utilizada de nuevo.

La versión del techo es menos efectiva. Se monta en intersecciones en forma de T y se suelta del techo, aplastando a los invasores contra el muro.

TABLA DE ARMAS							
Arma	Movimiento	Daño					
		P/M	G	IF	CA	PdV	Dotación
Molinillo	12/6/1*	3d8	3d8	N/A	0	100	6
Balista Ligera	9	2d6	3d6	1/3	2	30	1
Balista Mediana	6	3d6	4d6	1/4	0	50	2
Balista Pesada	3	4d6	5d6	1/5	0	75	4
Machacaorcos, rodillo	12	4d6	4d6	N/A	NA	N/A	N/A
Trituraorcos, techo	NA	3d6	3d6	N/A	N/A	N/A	N/A

Capítulo 10: fortalezas Enanas



Malakar el Orco sobre las Fortalezas Enanas:

Nozotros loz orcoz zemos duroz. Pero ezoz achaparradoz enanoz zon duroz, también. Máz duroz que loz erfoz y loz jumanoz. Cavan dentro de ezoz boquitez zuyoz, y loz llenan con trampaz y cozaz dolorozaz. Tienen un montón de túnelez retorcidoz con grandez puertaz de jierro y cozaz que te caen encima y te dejan planchao.

Zemoz loz mejorez robándolez ezoz túnelez zuyoz. Tenemos muchoz, máz de loz que puedez contar con doz manoz. Loz orcoz zemoz muy duroz. Matamoz enanoz, loz cocinamo, loz comemoz, y uzamo zuz barbaz para camaz. También cogemoz zu oro, tienen mucho.

Yo ha ezuchao d'un zitio que tiene laz doz, taponez y orcoz. Ez un zitio grande, enonme, con muchoz y muchoz túnelez. Loz orcoz tienen una mitad, y loz taponez tienen la otra. Luchan to el tiempo. No quedan muchoz tampones allí, machacaoz por loz orcoz. Toz eztarán muettoz pronto, ¡pero no la mitad de elloz para conztruírnos fortalezaz!

Las fortalezas son los hogares y los lugares de trabajo de los enanos. Pueden variar desde simples residencias familiares a grandes ciudades subterráneas. La secuencia de diseño de la fortaleza te permite diseñar una fortaleza, ya sea realizando una serie de elecciones, o por tiradas de dados. También puedes combinar los dos métodos.

Diseñar una fortaleza haciendo elecciones crea la fortaleza más consistente y lógica, una que encaja perfectamente en tu mundo de campaña. Una fortaleza de primer orden es un escenario de aventuras ideal.

El método aleatorio usa una serie de tiradas de dados, a menudo modificadas por tiradas previas. Si escoges este método puedes ignorar o aumentar cualquier resultado inusual.

Idealmente, el método aleatorio debería utilizarse en conjunción con la toma de decisiones. De esta forma, puedes guiar el proceso de diseño seleccionando ciertos rasgos mientras que omites otros. Puedes dejar que el dado decida aquellas partes de la fortaleza sobre las que no tienes las ideas claras. También puede ser un método entretenido razonar algunos de los extraños resultados conseguidos por el diseño puramente aleatorio.

Cuando utilices las tablas es importante mantener en mente que son directrices. No intentan cubrir la enorme diversidad de factores que determinan las partes constituyentes de una fortaleza. No te sientas limitado por ellas. Expande cualquiera de las categorías cuando sea necesario.

Por ejemplo, la secuencia de diseño sitúa una raza dominante en una fortaleza que contiene varias. Puedes decidir que quieres que las razas sean iguales, no siendo una más poderosa que las otras. También puedes querer que las seis subrazas estén presentes en la fortaleza. Puesto que este escenario no puede crearse con la secuencia de diseño, sigue tus propios instintos e ignora esas partes que te limiten.

Si los personajes jugadores se van a aventurar en un asentamiento enano, entonces el entorno debería ser tan detallado como puedas hacerlo, incluyendo los nombres de los líderes, clanes, fuerzas militares, y los trasfondos de las subrazas.

Si la campaña va a tener lugar en un asentamiento humano o de otra raza, entonces los jugadores necesitan sólo suficiente información para darles una idea de cómo son las fortalezas. Esto no tiene que ser muy detallado.

Diseñando Fortalezas Enanas

Las tablas de diseño de las fortalezas están propuestas para hacer la creación de una fortaleza una tarea fácil. No pretenden ocuparse de cada aspecto del diseño. Las tablas no definen los números o tamaños de las moradas o lugares de trabajo, o especifican el número exacto de PNJs dentro de ellas.

Nombre de la Fortaleza

Toda fortaleza necesita un nombre. Puedes escoger un nombre o crear uno aleatoriamente utilizando el *Generador de Nombres de Fortalezas*. Para usar el generador, primero vuelve al generador de nombres de enanos en el Capítulo 4. Lanza 1d4 para determinar el número de sílabas del nombre de la fortaleza. Tira cada sílaba en la *Tabla de Prefijos de Nombres Enanos*. Luego, o únelas en el orden generado o reorganizálas para crear un nombre que suene mejor. Entonces vuelve a la Tabla de Sufijo de la Fortaleza, abajo, y lanza el dado una vez para terminar el nombre. Siéntete libre de añadir otras letras entre cada prefijo y/o sufijo si el nombre es demasiado difícil o simplemente “no suena bien”.

GENERADOR DE SUFIJOS DE FORTALEZAS

Lanza 1d20	
1 -ack	11 -hak
2 -arr	12 -hig
3 -bek	13 -jak
4 -dal	14 -kak
5 -duum	15 -lode
6 -dukr	16 -malk
7 -eft	17 -mek
8 -est	18 -rak
9 -fik	19 -tek
10 -gak	20 -zak

Subrazas Presentes

La mayoría de las fortalezas fueron creadas por una subraza particular de enano. Esta subraza es la que controla la fortaleza y forma la mayoría de sus ciudadanos. Puedes escoger, o puedes querer generar aleatoriamente en la *Tabla de Subrazas*, quién mantiene la fortaleza.

Escoge o determina aleatoriamente el número de enanos presentes. Esto te dará una idea del número de enanos varones que viven en la fortaleza. Hay aproximadamente la mitad de mujeres que de varones, sin importar la raza. El número de niños es igual a aproximadamente la mitad de la población femenina. Si, por ejemplo, la población total de la fortaleza está alrededor de los 400, podría haber 225 varones, 112 mujeres, y unos 63 niños.

TABLA DE SUBRAZAS		
1d100	Subraza Principal	# Enanos
01-10	Enanos Profundos	3d100+50
11-20	Duergar	2d100+100
21-30	Enanos Gully	1d100+100
31-70	Enanos de las Colinas	3d100+100
71-90	Enanos de las Montañas	3d100+100
91-95	Enanos Desdeñados	2d100+50
96-00	Subrazas Mezcladas	Ver Abajo

Puedes decidir que la raza seleccionada es la única presente, o puedes desear añadir otras a la fortaleza. Una fortaleza mixta es una que tiene más de una subraza de enanos. La primaria es dominante y mantiene el poder político sobre la fortaleza, pero no tiene por que ser la mayoritaria.

La Tabla de Subraza Dominante determina la subraza que controla la fortaleza. Si quieres añadir otras subrazas menores a la fortaleza, la tabla te mostrará cuantas hay presentes. Puedes escoger esto o seleccionarlo aleatoriamente.

TABLA DE SUBRAZA DOMINANTE		
1d100	Subraza Dominante	# Otras Subrazas
01-10	Enanos Profundos	1d3
11-20	Duergar	1d4
21-25	Enanos Gully	1d2
26-70	Enanos de las Colinas	1d4
71-90	Enanos de las Montañas	1d4
91-00	Enanos Desdeñados	1d3

Modificando la Subraza Dominante

En Fortalezas que tengan una o más subrazas minoritarias, el número de la subraza dominante es alterada por la Tabla de Subraza Modificada, de acuerdo al número de otras subrazas presentes. Si, por ejemplo, hay 200 enanos profundos en una fortaleza con otras tres subrazas minoritarias presentes, el número de enanos profundos es reducido en un 50% a 100.

TABLA DE SUBRAZA MODIFICADA	
Otras Subrazas Presentes	Modificador
1	-10%
2	-25%

3	-50%
4	-75%

Determinar el Número de Miembros de la Subraza

Hasta ahora, conoces cuantas razas hay en la fortaleza, pero no cuales son, ni sus números. Las Tablas de Subrazas listan la principal subraza y las subrazas que es más probable que compartan una fortaleza con ella. Una vez han sido seleccionadas las razas menores, escoge o determina aleatoriamente sus números.

En el caso de que una tirada aleatoria resulte en la misma subraza que haya sido designada más de una vez, mantén sus números cada vez que ocurra, como si fuera una subraza diferente. Suma los resultados para determinar el número presente.

TABLA DE SUBRAZA DE LOS ENANOS PROFUNDOS		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-25	Duergar	5d10
26-50	Gully	3d12
51-75	De las Colinas	2d10
76-00	De las Montañas	3d6

TABLA DE SUBRAZA DE LOS ENANOS DUERGAR		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-40	Enanos Profundos	3d12
41-60	Enanos Gully	3d10
61-80	Enanos de las Colinas	2d12
81-00	Enanos de las Montañas	2d12

TABLA DE SUBRAZA DE LOS ENANOS GULLY		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-20	Enanos Profundos	1d10
21-40	Duergar	2d6
41-60	Enanos de las Colinas	3d12
61-80	Enanos de las Montañas	2d10
81-00	Enanos Desdeñados	2d6

TABLA DE SUBRAZA DE LOS ENANOS DE LAS COLINAS		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-10	Enanos Profundos	1d12
11-20	Duergar	2d8
21-40	Enanos Gully	4d10
41-90	Enanos de las Montañas	2d10
91-00	Enanos Desdeñados	3d6

TABLA DE SUBRAZAS DE LOS ENANOS DE LAS MONTAÑAS		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-10	Enanos Profundos	2d10
11-20	Duergar	2d10
21-25	Enanos Gully	2d6
26-90	Enanos de las Colinas	2d12
91-00	Enanos Desdeñados	3d6

TABLA DE SUBRAZA DE LOS ENANOS DESDEÑADOS		
1d100	Subraza	# de Subraza
01-60	Enanos Gully	10d10
61-80	Enanos de las Colinas	3d12
81-00	Enanos de las Montañas	2d10

Las subrazas que viven en fortalezas mantenidas por otros son casi siempre minoría. Están allí porque son exiliados, mercaderes que han establecido una base regular, o porque tienen habilidades particulares que vender. Las subrazas también pueden estar presentes porque tienen experiencia en luchar contra cierto tipo de monstruos, o porque se han cortado los lazos con sus propias gentes por el desastre. Pueden haberse casado con la raza dominante.

Puedes crear estas subrazas con más detalle tratándolas como enclaves de comercio o fortalezas familiares. Los siguientes párrafos dan algunas directrices generales de cómo varias subrazas funcionan dentro de las fortalezas de otras razas.

Los enanos profundos normalmente viven a grandes profundidades y sólo cuentan con ellos mismos. Como razas menores, tienden a estar en pequeños grupos familiares, ejerciendo su arte u oficio.

Los duergar que viven entre otras subrazas no son normalmente de alineamiento malvado a menos que la fortaleza sea de alineamiento malvado. Los enanos de alineamiento neutral pueden tolerarlos, pero siempre se los trata con cauta sospecha.

Otras razas que vivan entre los duergar normalmente serán malignas y se habrán unido a los duergar para evitar la persecución en sus fortalezas natales. Las fortalezas de duergar malvados tenderán a esclavizar otras subrazas, a menos que sean aliados.

Pueden encontrarse a los enanos gully viviendo entre cualquier subraza de enanos, normalmente empleados para realizar las tareas más ingratas y desagradables.

Los enanos de las colinas y de las montañas pueden hallarse a cualquier profundidad y viviendo con cualquier otra subraza. Son exclusivistas y cuidan de sí mismos. Es probable que sean los empleadores de otras subrazas. Mientras que estos otros normalmente estarán presentes en la fortaleza con un contrato de términos fijados, no es inusual que una fortaleza tenga enclaves de otros enanos que han estado allí durante generaciones.

Los enanos desdeñados sólo se encuentran viviendo entre otros enanos cuando una parte de la fortaleza está sobre el suelo. Las fortalezas de enanos de las colinas, que se construyen por encima y por debajo de las colinas, son ideales. Si la fortaleza está totalmente bajo el suelo, los enanos profundos se congregarán alrededor de una de sus entradas, donde construirán suburbios de chabolas con el fin de conducir el comercio.

Alineamiento General

Puedes o bien seleccionar un alineamiento para la fortaleza que encaje con el de su raza dominante o bien tirar en la Tabla de Alineamiento General de la Fortaleza. El alineamiento general de una fortaleza determina su perspectiva general. No todos los habitantes de la fortaleza tienen que ser de este alineamiento. En las fortalezas de alineamiento bueno, los personajes malvados mantendrán su alineamiento oculto de sus compañeros.

TABLA DE ALINEAMIENTO GENERAL DE LA FORTALEZA						
2d6	Profundos	Duergar	Gully	De las Colinas	De la Montaña	Desdeñados
2	CN	LB	LB	LM	LM	CM
3	NM	NM	LN	LN	LN	NM
4	NB	LN	LM	LN	LN	LB
5	N	LM	NB	LB	LB	LM
6-8	N	LM	CN	LB	LB	LN
9	N	N	N	LB	LB	N
10	LN	CN	NM	NB	NB	N
11	LB	CM	CB	CB	N	CN
12	LM	NB	CM	N	N	CB

Tipos de Fortalezas

Las fortalezas varían en tamaño e importancia. Puedes tener una idea de la fortaleza que quieres. Si no, puedes determinarla aleatoriamente.

El modificador de población se utiliza para determinar el número de enanos que viven en una fortaleza y el número de cada subraza será modificado por este porcentaje. Para todas las fortalezas, excepto las secundarias, necesitas ajustar los números conseguidos previamente. Para hacer esto, multiplica el número por el porcentaje dado.

Dependiendo de quién construyó la fortaleza, puede extenderse en la superficie, con torres de piedra y almenas, expandiéndose por los lados de las colinas o montañas. Los enanos desdeñados siempre construyen sus fortalezas en la superficie. Los enanos profundos y los duergar nunca lo hacen.

TABLA DE TIPO DE FORTALEZA		
1d100	Tipo de Fortaleza	Modif. de Población
01-05	De primer orden	200%
06-55	Secundaria	100%
56-70	Fortín	40%
71-80	Ghetto	25%

81-90	Base comercial	10%
91-00	Familiar	5%

Las **Fortalezas de primer orden** son capitales. Algunos enanos que viven en ellas son poderosos, y a menudo dirigen fortalezas secundarias.

Los enanos gully y los desdeñados nunca construyen fortalezas de primer orden. Los enanos gully pueden vivir en ellas, pero se habrán mudado a ellas sólo después de que los habitantes originales hallan muerto o huido.

Las fortalezas de primer orden contienen gran número de enanos. Son el máximo exponente de la ingeniería y construcción enana y casi siempre se localizan alrededor de una mina muy productiva. Las puertas de las fortalezas de primer orden son robustas y están flanqueadas con torres de piedra.

Las **Fortalezas secundarias** son las más comunes. Son parecidas a las fortalezas de primer orden, pero no tan grandes. Pueden ser independientes o aliadas política y militarmente con una fortaleza de primer orden. La mayoría de las fortalezas de primer orden comienzan como secundarias y crecen en tamaño e importancia a lo largo de los siglos.

Un **Fortín** es una fortaleza que ha sido fundada para proteger una zona o expandir el reino de una fortaleza secundaria o de primer orden. Puede haber sido una mina que creciera y comenzara a acomodar algo más que los mineros que trabajaban allí.

Las **Minas** se establecen para extraer los minerales de la tierra. Los enanos que viven en ellas se ocupan principalmente de minar piedras preciosas o de extraer y fundir minerales. Una avanzadilla como ésta rara vez es autosuficiente, pero depende enormemente del comercio o los suministros exteriores.

Las **Bases comerciales** están situadas en las ciudades de otras razas y subrazas con el propósito de dirigir el comercio. Pueden ser casas fortificadas o fuertes de piedra para los comerciantes, su guardia, y sus familias.

Los **Ghettos**, o guetos, son áreas dentro de ciudades y asentamientos de otras razas donde viven grupos de enanos. Esto podría ser una próspera manzana de la ciudad habitada por acomodados enanos mercaderes y artesanos o un suburbio empobrecido donde los enanos se ganan la vida lo mejor que pueden.

Una **Fortaleza familiar** acoge a una única familia de enanos. Son pequeñas y normalmente consiste en una sola casa o caverna subterránea habitada por una familia. Los enanos que habitan fortalezas familiares tienden a ser muy exclusivistas y retraídos.

La Edad de la Fortaleza

Puesto que viven tanto tiempo, los enanos encuentran más fácil medir el paso del tiempo en términos de generaciones, en lugar de años. Un enano piensa que su fortaleza ha sido fundada hace tres generaciones, no 1000 años antes. Utilizando el tamaño de la fortaleza, determina su edad usando la columna del Número de Generaciones.

El periodo representado por una generación variará entre las subrazas. Para hallar el número aproximado de años desde la fundación de una fortaleza, multiplica el número de generaciones obtenido por la esperanza de vida de la raza dominante de la tabla de más abajo.

TABLA DE EDAD DE LA FORTALEZA	
Tipo de Fortaleza	# de Generaciones
De primer orden	2d10
Secundaria	2d6
Fortín	1d6-1
Ghetto	1d4-1
Base Comercial	1d4-2
Familiar	1d6-1

En cualquier tirada que dé 0 o menos (después de aplicar los modificadores) la fortaleza ha sido fundada en la generación actual.

Modificadores Raciales:

Resta 2 para los enanos gully, 1 para los enanos desdeñados

TABLA DE LA ESPERANZA DE VIDA	
Tipo de Enano	Esperanza de Vida
De las Colinas	350 Años
De las Montañas	400 Años
Profundos	380 Años

Duergar	400 Años
Desdeñados	250 Años
Gully	250 Años

Gobierno

Los enanos están tradicionalmente dirigidos por un rey o jefe, pero estas son sólo dos de las posibles formas de gobierno disponibles. Las fortalezas de primer orden están siempre dirigidas por un rey feudal. Puedes decidir otra cosa, pero debería ser una decisión consciente, no determinada por una tirada de dado. Puedes seleccionar el tipo de gobierno en otras fortalezas o tirar el dado en la Tabla de Gobierno.

TABLA DE GOBIERNO	
1d100	Gobierno
1-10	Colonia
11-20	Conquistada
21-60	Feudal
61-80	Gremial
81-90	Oligarquía
91-100	Teocracia
101-110	Anarquía

Modificadores:

Suma 10 para los enanos gully

Suma 10 para las fortalezas con alineamiento caótico

Una colonia es una fortaleza específicamente establecida por otra fortaleza y bajo la dirección directa de su “progenitora”. Las colonias pueden fundarse para expandir el poder político, para subyugar a otras razas, o para explotar recursos minerales. También pueden establecerse para proteger importantes zonas estratégicas o para redistribuir el exceso de población.

Una fortaleza conquistada ha sido tomada por los invasores y ahora está controlada por ellos. Los conquistados pueden haber sido esclavizados por los conquistadores. Para descubrir quienes son los conquistadores, consulta la Tabla de Guerra más abajo.

Cabe la posibilidad de que los conquistadores no permitan a los enanos conquistados ningún arma o armadura. Algunos pueden haberse agrupado para formar una resistencia y pueden estar ocultos en localizaciones secretas cerca o dentro de la fortaleza.

Las fortalezas feudales están dirigidas por un rey enano o uno de sus nobles. Las fortalezas de primer orden casi siempre tienen monarcas, pero incluso las fortalezas de una familia humilde puede estar gobernada por un rey cuyo poder se extienda sólo a su familia inmediata.

Las fortalezas secundarias y los fortines pueden estar dirigidos por un rey, o por un príncipe o duque que jure lealtad a una fortaleza de primer orden.

Una fortaleza gremial está regida por los maestros de los gremios de cada clan. Los maestros de los gremios se reúnen para regular todos los aspectos de la vida dentro de la fortaleza. Pueden estar encabezados por un maestro de gremio que es elegido por los otros, durante uno o más años.

Una oligarquía es un grupo de elite de enanos, elegidos o seleccionados en base a su riqueza, para dirigir una fortaleza. Las oligarquías normalmente trabajan para lograr sus propias metas y ambiciones. Los miembros de la oligarquía pueden ser Aristócratas, Maestros de Gremio, o mercaderes que han amasado una gran fortuna.

Una teocracia es una fortaleza dirigida por sacerdotes de una o más deidades enanas. Las teocracias intentan imponer su censura y creencias a todos los habitantes de la fortaleza. Normalmente se esforzarán en suprimir otras religiones.

Una anarquía es una forma de no-gobierno normalmente restringida a los enanos gully, pero puede hallarse en cualquier fortaleza con alineamiento caótico. En la anarquía, los ciudadanos hacen lo que quieren, cuando quieren. Una anarquía puede ser atemperada por el deseo de mantener la sociedad no dañando a otros, como en una comunidad caótica buena. Alternativamente, podría darse el caso de que a nadie le importe los efectos de sus acciones sobre otros.

Actitud

Una fortaleza no existe aislada; tiene contacto con otras fortalezas y razas. La naturaleza de estos contactos determina la actitud de la fortaleza y su fuerza militar. El porcentaje de enanos en la milicia indica el número de enanos hombres y mujeres que regularmente reciben instrucción y lleva armas. Se incluyen cuando determines las fuerzas armadas de una fortaleza (consulta Fuerzas Militares).

TABLA DE ACTITUD		
1d20	Actitud	Enanos en la Milicia
1	Decadente	25%
2-3	En declive	50%
4	Desposeída	50-100%
5	Exiliada	50-100%
6-7	Expansionista	100%
8-9	Amistosa	50%
10	Integrada	25%
11-20	Aislada	75-100%

Una **fortaleza decadente** es una en la que los valores tradicionales de los enanos han sido olvidados o están en desuso. Estos enanos exhibirán tratos más amistosos con otras razas.

Es probable que las fuerzas militares de PNJs de una fortaleza decadente estén mal entrenadas y luchan con un -1 al ataque y al daño.

Una **fortaleza en declive** fue una vez rica y poderosa, pero ha caído ante las dificultades. Puede que sus minas se hayan agotado, o puede haber sido golpeada por una plaga que arrasó la población. Quizás el una vez productivo comercio con las razas vecinas haya terminado, y ahora la fortaleza no goce de las comodidades que una vez tuvo por garantizadas. Una fortaleza en declive puede haberse visto envuelta en una guerra que ha consumido tanto sus recursos que la recuperación real es demasiado cara.

Los enanos **desposeídos** han perdido sus hogares ancestrales y ahora viven en una situación que creen que es temporal, aún cuando han estado así durante generaciones. Desean reclamar sus antiguos hogares e incluso pueden organizar expediciones para hacerlo. O pueden aceptar que sus hogares están perdidos y establecer otros nuevos para ellos. Aún así, saldrán grupos periódicamente para intentar recuperar el antiguo hogar. Consulta la Tabla de Guerra para determinar quién los expulsó de sus hogares.

Los enanos **exiliados** han sido expulsados por su propia raza. Esto puede haber sido por algún acto o práctica malvado, o pueden haber sido forzados a marcharse por otros que eran malvados. En cualquier caso, buscan regresar a sus hogares.

Las sociedades **expansionistas** son fuertes y robustas. Buscan expandirse a nuevas áreas, incluso si tienen que ir a la guerra para adquirirlas. Una fortaleza con esta actitud suele ser rival de otras razas. Puede querer expandirse bajo tierra a expensas de otras razas subterráneas. Puede estar expandiéndose en la superficie, quizás expulsando a los elfos de un bosque cercano para que los enanos puedan tomar los depósitos minerales que yacen bajo él.

Los enanos **amistosos** son tan abiertos como los enanos pueden llegar a ser. Esto no significa que otras razas sean bienvenidas, pero los tipos amistosos son menos cerrados que el resto de su raza. Normalmente tienen más tratos con humanos o elfos que otros, exceptuando las fortalezas integradas.

Las **fortalezas integradas** son aquellas que se han vuelto parte de la sociedad de otra raza. Los casos más frecuentes ocurren entre los enanos desdefiados o los enanos en enclaves comerciales. Mantendrán su estilo de vida tradicional, pero tienen más conocimientos sobre las razas entre las que viven que otros enanos. Es más probable que las fortalezas integradas tengan acuerdos comerciales y militares con otras razas. Es posible que se unan a ejércitos de otras razas para derrotar a un enemigo común.

Los enanos **aislados** evitan los tratos con todas las razas, y a menudo con otras subrazas de enanos. Son comunidades introvertidas y mantienen sus puertas fuertemente cerradas. Los visitantes no son bienvenidos y los intrusos son tratados bruscamente. Normalmente viven en regiones remotas o inhóspitas. Los enanos de las montañas o profundos son frecuentemente aislacionistas. Algunos viven cerca de otras razas, pero evitan el contacto con ellas.



Recursos

No se dan cifras exactas sobre los recursos de las fortalezas porque las campañas suelen tener distintas escalas de riqueza. La Tabla de Recursos de la Fortaleza utiliza divisiones relativas de riqueza, pero no expresa que recursos son.

El Modificador de Oro Inicial es una regla opcional que puede ser aplicada al oro inicial de los personajes para tener en cuenta la riqueza de su fortaleza natal. Estos modificadores no pueden reducir los fondos de un personaje por debajo del mínimo permitido para su categoría. Es decir, si lanza 5d4x10 mo para su riqueza inicial, el mínimo que puede obtener es 50 mo; su oro inicial no puede estar por debajo de este mínimo.

Por ejemplo, un guerrero de un fortaleza pobre deber restar 10-60 mo de su oro inicial. Tira sus normales 5d4x10 mo obteniendo un mísero total de 60 mo. Entonces tira su penalización de fortaleza pobre de 1d6x10 mo y ¡saca 60 mo! Dado que esto lo dejaría sin ningún dinero, automáticamente recibe el mínimo de 50 mo.

TABLA DE RECURSOS DE LA FORTALEZA		
1d20	Recursos Relativos	Modificador al Oro Inicial
1	Muy Pobre(Subsistencia)	-1d8x10 mo
2-5	Pobre	-1d6x10 mo
6-10	Justo	-1d4x10 mo
11-14	Medio	Ningún modificador
15-17	Desahogada	+1d4x10 mo
18-19	Acomodado	+1d6x10 mo
20	Rica	+1d10x10 mo

Modificadores Raciales a la Tirada de 1d20:

Duergar	-5
Enanos Gully	-10
Enanos Desdeñados	-8
Enanos de las Montañas y las Colinas	+2

Modificadores de la Fortaleza a la Tirada de 1d20

De Primer Orden	+3
Secundaria	+1
Fortín	0
Ghetto	-3
Base Comercial	+2
Familiar	0

Relaciones con Otras Razas de PJs

Incluso las fortalezas más aisladas deben tener algún tipo de relación con otras razas de personajes jugadores, también las más lejanas. Las fortalezas pueden tener lazos de amistad con otras razas, o pueden estar en guerra con ellos.

Tanto si escoges las relaciones de la fortaleza, como si las determinas aleatoriamente, debe tomarse una decisión separada para cada raza que vive cerca de la fortaleza. Los DMs que quieran detallarlo pueden determinar relaciones separadas para cada asentamiento en el área, aunque muchos sean hogar de la misma raza.

Si la fortaleza tiene una relación amistosa y abierta con la raza, los miembros de ésta pueden visitar a los enanos regularmente y unos pocos pueden incluso vivir entre ellos. El comercio está vivo.

Una relación indiferente es esa neutral y de negocios. El comercio es probable, pero pocos miembros de la raza visitan la fortaleza. Los únicos con probabilidad de vivir entre los enanos son los mercaderes.

En una relación cauta, la fortaleza no da la bienvenida a los visitantes de la otra raza. Aquellos que entran son registrados y vigilados atentamente. La fortaleza intenta evitar confrontaciones y las ofensas, pero las relaciones son tensas y cautelosas. Nadie de la raza del exterior vive entre los enanos.

En una relación amenazadora los visitantes son desanimados activamente con la amenaza de la violencia. Son devueltos a las fronteras o retenidos e interrogados para conocer porqué están en el territorio enano.

En una relación hostil, los intrusos son atacados y ahuyentados de los límites de la fortaleza. Hay contingentes armados preparados para repeler a los invasores. Las relaciones son tensas y una paz precaria puede existir como se describe en Guerra/Paz.

En una situación de guerra, el combate es frecuente y serio. El DM puede decidir quién empezó la guerra y porqué. En cualquier caso, todos los recursos de la fortaleza se concentran en ganar la guerra.

RELACIONES CON OTRAS RAZAS DE PERSONAJE				
1d20	Elfos	Gnomos	Halflings	Humanos
1	Amistosa	Amistosa	Amistosa	Amistosa
2	Indiferente	Amistosa	Amistosa	Amistosa
3	Indiferente	Amistosa	Amistosa	Amistosa
4	Indiferente	Amistosa	Indiferente	Indiferente
5	Cauta	Indiferente	Indiferente	Indiferente
6	Cauta	Indiferente	Indiferente	Indiferente
7	Cauta	Indiferente	Indiferente	Indiferente
8	Cauta	Indiferente	Indiferente	Indiferente
9	Cauta	Indiferente	Indiferente	Indiferente
10	Amenazadora	Indiferente	Cauta	Indiferente
11	Amenazadora	Indiferente	Cauta	Cauta
12	Amenazadora	Indiferente	Cauta	Cauta
13	Amenazadora	Cauta	Cauta	Cauta
14	Amenazadora	Cauta	Cauta	Amenazadora
15	Hostil	Cauta	Amenazadora	Amenazadora
16	Hostil	Cauta	Amenazadora	Amenazadora
17	Hostil	Amenazadora	Amenazadora	Hostil
18	Hostil	Amenazadora	Amenazadora	Hostil
19	En Guerra	Amenazadora	Hostil	Hostil
20	En Guerra	Hostil	Hostil	En Guerra
21+	En Guerra	En Guerra	En Guerra	En Guerra

Modificadores:

Alineamiento de la Fortaleza

Legal Bueno	-2
Legal Malvado	+2
Neutral Malvado	+2
Caótico Neutral	+1
Caótico Malvado	+5

Alineamiento de la Raza

Legal Bueno	-2
Neutral Bueno	-1
Legal Neutral	-1

La Actitud de la Fortaleza es:

Expansionista	+5
Amistosa	-5
Aislada*	0

Si la fortaleza es aislada, trata todos los resultados de 4 o menos como 9 en la Tabla de Relaciones con Otras Razas de Personaje.

Guerra y Paz con Otras Razas

Los enanos no sólo tienen tratos con otros humanos y semihumanos, también tienen que pelear con monstruos y otras razas subterráneas. Una guerra puede haber estado activa durante generaciones o sólo haber empezado. Para determinar si la fortaleza está en guerra con cualquier raza subterránea, usa la Tabla de Guerra/Paz.

TABLA DE GUERRA/PAZ	
1d20	Situación
1-10	Paz
11-15	Paz precaria
16-20	Guerra

Modificadores por Actitud:

En declive	+2
Desposeídos	+10
Expansionista	+5
Amistosa	-5

Si la fortaleza está ahora en paz, puede haber estado en guerra en el pasado. Tira sobre la Tabla de la Paz para determinar cuánto lleva la fortaleza en paz.

TABLA DE PAZ	
1d10	Duración
1	1d12 meses
2	1d6 años
3	2d6 años
4	3d10 años
5	5d10 años
6	1d4 generaciones
7	2d6 generaciones
8	2d10 generaciones
9-10	Siempre en paz

Si la fortaleza ha estado en guerra, tira en la Tabla de Guerra para determinar sus enemigos. Para descubrir la duración de la guerra, lanza el dado en la Tabla de Duración de la Guerra.

Las razones para la paz son tan variadas como las razones para la guerra. Los enemigos pueden haber sido eliminados, o haber salido tan malparados que se han mudado a otro sitio. La guerra puede haber colapsado un sistema de túneles importante, aislando a los defensores de los atacantes.

Una paz precaria es una en la que la fricción todavía existe entre los enanos y sus enemigos. La fortaleza puede ir de nuevo a la guerra, pero uno o ambos bandos pueden estar recuperándose de las bajas. Los incidentes diplomáticos aún pueden ocurrir sobre el territorio disputado.

Tira en la Tabla de Guerra para determinar los enemigos de la fortaleza. Para establecer la longitud de la paz, tira 1d8 en la Tabla de Paz.

Incluso los enemigos derrotados pueden estar aún en posición de amenazar a una fortaleza, y pueden estar preparando un nuevo asalto en este momento. Las hordas de orcos, por ejemplo, podrían haber sido derrotadas hace tres generaciones. Desde entonces, han estado criando y alistando a otros orcos y gigantes para el día en que barran las defensas de la fortaleza.

Una fortaleza Agresiva puede estar preparando un ataque preventivo contra su oponente. Una fortaleza aislada estará ocupada en reforzar sus defensas, anticipando un ataque. Es probable que una decadente ignore el periodo previo al enfrentamiento, mientras que una en declive puede ser incapaz de hacer nada y muy bien puede ser arrasada cuando venga el ataque.

Guerra

Para determinar quién está en guerra con la fortaleza o ha estado en guerra con ella, escoge o tira en la Tabla de Guerra. Siéntete libre de escoger razas que no están en la tabla si se adecua a tu campaña. Las criaturas de la Tabla de Guerra están listadas como categoría general. Todos los gigantes están incluidos en la entrada de gigante. Algunas razas pueden tener a otras razas sirviéndoles como tropas o esclavos. Como siempre, ignora todos los resultados ilógicos.

TABLA DE GUERRA	
1d100	Enemigo
01-05	Contempladores
06-10	Dragones
11-20	Drow
21-30	Enanos*
31-35	Gigantes
36-40	Gnolls
41-50	Goblins
51-60	Hobgoblins
61-65	Hombres Lagarto
66-70	Desuellamientos
71-75	Ogros
76-85	Orcos
86-90	Trolls
91-95	No-Muertos
96-98	Tira dos veces más
99-00	Tira tres veces más

*Si se obtiene este resultado, los enanos pueden ser duergar si la fortaleza es de alineamiento bueno o neutral. Si la fortaleza es malvada, tira en la Tabla de Subraza Principal para determinar sus enemigos. Estos enemigos también pueden ser enanos malvados(es decir, los duergar pueden luchar contra los duergar).

Duración de la Guerra

La duración de la guerra es determinada primero en términos de años, y luego de generaciones. Si la duración de la guerra es mayor que la edad de la fortaleza, entonces la fortaleza ha estado en guerra desde su fundación. Sus habitantes nunca han conocido la paz.

TABLA DE DURACIÓN DE LA GUERRA	
1d10	Duración
1	1d8 días
2	1d4 semanas
3	1d12 meses
4	1d6 años
5	2d6 años
6	3d10 años
7	5d10 años
8	1d4 generaciones
9	2d6 generaciones
10	2d10 generaciones

Tipos de Guerra

Una vez ha sido determinado que hay una guerra en proceso, o que ha habido una en el pasado de la fortaleza, puedes determinar que tipo de guerra es.

TABLA DEL TIPO DE GUERRA	
1d10	Tipo de Guerra
1-3	Esporádica
4-5	Regular
6-8	Intensa
9	Asedio
10	Invasión

Modificadores por Actitud:

En declive+3

Aislada +1

Esporádica: La guerra consiste en hostigadores esporádicos e incidentes fronterizos. No se han luchado batallas importantes y ningún bando está haciendo progresos reales, o siquiera ejerciendo mucha presión. Los enemigos rara vez penetran en la fortaleza y se contentan con probar sus defensas de tanto en tanto.

Regular: Una guerra regular consiste en una presión constante mantenida por ambos bandos. Los hostigadores fronterizos son frecuentes y el enemigo realiza incursiones regulares contra la fortaleza. La fortaleza envía grupos para atacar los campamentos y madrigueras enemigas.

Intensa: La guerra intensa crece en escala. Ambos bandos aportan más recurso en un esfuerzo de prevalecer. Son posibles grandes batallas y la milicia de la fortaleza siempre está armada y preparada para luchar. Las guerras pueden seguir intensificándose durante años, o pueden acabar rápidamente en una batalla decisiva.

Asedio: Un bando ha adoptado(o ha sido forzado a adoptar) una postura defensiva. Quizás las fuerzas goblins rodeen la fortaleza, aislándola de todo contacto exterior. O quizás los enanos han hecho lo mismo con una fortaleza gigante. En cualquier caso, la presión constante contra los asediados debe mantenerse. Se hacen intentos de contaminar o envenenar los suministros de agua, destruir las reservas de comida y cereales, y cortar el suministro de aire a los defensores subterráneos. Los defensores pueden enviar grupos para asegurarse la ayuda de otras fortalezas, o conducir incursiones para entorpecer a los atacantes.

La vida en las fortalezas bajo asedio es mucho más dura de lo normal. La comida y el agua son escasas y los habitantes deben luchar con la constante amenaza de los grupos asaltantes, la enfermedad y la moral descendente.

Invasión: Las defensas principales de la fortaleza han caído y las fuerzas enemigas ocupan porciones importantes de la fortaleza. Alternativamente, los enanos pueden haber avanzado de su fortaleza al territorio enemigo a la fuerza. La meta puede ser castigar a los bandidos, capturar terreno, o conquistar y subyugar al enemigo, o eliminarlo por completo.

Milicia

Ya hemos establecido el número de ciudadanos que participan en la milicia en la Tabla de Actitud. Busca la raza dominante y multiplica el total de la milicia por el porcentaje dado para determinar cuántos miembros de la milicia son de la raza dominante.

Todos los miembros de la milicia son de primer nivel. Sus líderes son de niveles más altos y son además del número total de la milicia en una fortaleza.

El tipo de armadura es asignado para una fortaleza media. Este puede ser ajustado para reflejar la riqueza de la fortaleza. La milicia de una fortaleza pobre puede ser sólo capaz de permitirse armaduras de cuero, mientras que una rica puede equipar a su milicia con bandas o incluso armaduras de placas.

Moral: Se proporciona una moral media para cada milicia. Esta se modifica de acuerdo a la actitud.

Líderes: El número y la experiencia de los líderes es determinado por el número de enanos en la milicia. En el caso de enanos de las colinas, por ejemplo, por cada 40 miembros de la milicia hay presente un líder de nivel 2 a 6. Por cada 160 milicianos hay presente un líder de 6º nivel, y así.

Modificadores de Moral:

Decadente: -3

En Declive: -2

Expansionista: +2

Aislacionista: +1

Enanos Profundos

Moral: Elite(13)

La milicia de los enanos profundos está equipada con armadura de escamas y lleva escudos.

Armas	Milicia Total
Hacha y ballesta ligera	15%
Hacha y ballesta pesada	15%
Hacha y martillo	25%
Lanza y espada	25%
Pico y martillo	10%

Espada a dos manos 10%
Líderes Enanos Profundos(Armadura de placas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 40	Guerrero	3
50+	Guerrero	7
	Guerrero	4
100+	Guerrero/Sacerdote	4-7/5-8
200+	Guerrero	9
300+	Guerrero	10
	Guerrero	8
	Guerrero/Sacerdote	7/8
	Guerrero/Sacerdote	5/5
	Guerrero/Sacerdote	4/4

Duergar

Moral: Elite(13)

La milicia duergar está equipada con cota de mallas y lleva escudos

Armas	Milicia Total
Pico y martillo	20%
Lanza y pico	20%
Lanza y martillo	20%
Pico y ballesta ligera	20%
Martillo y espada	10%
Martillo y ballesta pesada	10%

Líderes Duergar(Armadura de bandas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 4	Guerrero	2
Cada 9	Guerrero	4
50+	Guerrero	6
	Guerrero	4
100+	Guerrero/Sacerdote	3-6/4-7
300+	Guerrero	10
	Guerrero	8
	Guerrero/Sacerdote	7/8
	Guerrero/Sacerdote	5/5
	Guerrero/Sacerdote	4/4

Enanos Gully

Moral: Inestable(7)

La milicia de los enanos gully está equipada con armaduras de cuero y escudos. Sólo luchan cuando se ven forzados a ello. La primera reacción de la mayoría de los enanos gully, milicia o cualquier otra cosa, ante el peligro es arrojar sus armas y huir.

Armas	Milicia Total
Cualquier que puedan rapiñar	100%

Líderes Enanos Gully(Cota de mallas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 4	Ladrón(Cuero)	2-6
Cada 5	Guerrero	2-4
Cada 10	Guerrero	2-6
50+	Guerrero	8
100+	Guerrero	10
	Sacerdote	1-10

Enanos de las Colinas

Moral: Elite(13)

La milicia enana de las colinas está equipada con cota de mallas y escudos.

Armas	Milicia Total
Espada y lanza	20%
Espada y ballesta ligera	15%
Hacha y martillo	25%
Espada y arma de asta	10%
Hacha y ballesta pesada	10%
Hacha y maza	10%
Martillo y pico	10%

Líderes Enanos de las Colinas(Placas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 40	Guerrero	2-6
160+	Guerrero	6
	Guerrero	4
200+	Guerrero/Sacerdote	3-6/4-7
320+	Guerrero	8
	Guerrero	7
	Guerrero/Sacerdote	6/7
	Guerrero/Sacerdote	4/4

Enanos de las Montañas

Moral: Elite(13)

La milicia de los enanos de las montañas está equipada con cotas de mallas y escudos.

Armas	Milicia Total
Espada y lanza	30%
Espada y ballesta ligera	10%
Hacha y martillo	25%
Espada y arma de asta	05%
Hacha y ballesta pesada	10%
Hacha y maza	10%
Martillo y pico	10%

Líderes Enanos de las Montañas(Placas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 30	Guerrero	2-6
150+	Guerrero	6
	Guerrero	4
200+	Guerrero/Sacerdote	3-6/4-7
300+	Guerrero	8
	Guerrero	7
	Guerrero/Sacerdote	6/7
	Guerrero/Sacerdote	4/4
	Guerrero/Sacerdote	4/4

Enanos Desdeñados

Moral: Estable(11)

La milicia de enanos desdeñados está equipada con cota de anillas y escudos.

Armas	Milicia Total
Hacha y espada	15%
Hacha y lanza	15%

Hacha y ballesta ligera	15%
Arma de asta y maza	05%
Arma de asta y martillo	10%
Martillo y ballesta pesada	15%
Pico y daga	10%
Maza y espada	10%
Espada a dos manos	05%

Líderes Enanos Desdeñados(Cota de mallas y escudo)

#Milicia	Categoría	Nivel
Cada 50	Guerrero	2-7
100+	Guerrero	8
	Guerrero	5
150	Guerrero/Sacerdote	2-7/3-8
300+	Guerrero	9
	Guerrero	8
	Guerrero/Sacerdote	7/8
	Guerrero/Sacerdote	3/3
	Guerrero/Sacerdote	3/3

Unidades Especiales

Además de la milicia, una fortaleza puede tener tipos especiales de unidades. Estas se describen en los Kits de Personaje e incluyen Guardianas del Hogar, Enanos Matadores, y Exterminador de Alimañas, entre otros. El número de unidades especiales no debería ser más del 10 al 20% del número total de enanos varones presentes en la fortaleza. Para simplificar, añade este número al total de enanos varones en la milicia en lugar de restarlo.

Máquinas de Guerra

Una fortaleza también puede tener máquinas de guerra disponibles. Son descritas en el Capítulo 9. Tira una vez por cada 50 miembros en la milicia de la fortaleza.

TABLA DE MÁQUINAS DE GUERRA	
1d10	Nº Máquinas de Guerra
1-5	Ninguna
6-8	1
9	2
10+	3

Modificadores por Actitud:

Decadente	-3
En Declive	-2
Aislacionista	+1
Expansionista	+2

Animales

Ciertas fortalezas están guardadas por animales. Escoge estos de acuerdo a si se utiliza el kit de Entrenador de Animales, y según la subraza de enano. Animales adecuados incluyen osos y lobos para enanos de las colinas y las montañas, garañas para los duergar, lagartos gigantes para los enanos profundos, ratas y escarabajos gigantes para los gully, y perros y lobos para los enanos desdeñados.

Fuerza Total

Finalmente, suma el número de los líderes de la milicia, más las tropas especiales, y añade estos al número de enanos en la fortaleza para determinar su fuerza total.

La Fortaleza de Bazzakrak

En este ejemplo, vamos a crear una fortaleza de primer orden para enanos de las montañas. El DM ya ha decidido que ésta va a ser una fortaleza poderosa y expansionista. Sin embargo, puesto que los detalles no han sido desarrollados aún, él consulta la secuencia de diseño de la fortaleza para inspirarse. Escogerá aquellos elementos que quiera de la secuencia de diseño, antes que dejarlos a las aleatorias tiradas de dados. Pero, al trabajar siguiendo la secuencia, deja que los dados decidan algunas características por él.

Nombrando la Fortaleza

El DM ya ha decidido un nombre y, puesto que está creando una fortaleza de enanos de las montañas, no necesita tirar la raza principal. Quiere que la fortaleza sea muy grande, así que selecciona el máximo número de enanos de las montañas posible, 350. Anota esto en la hoja de diseño.

Subrazas Presentes

Mientras ojea el siguiente paso de la secuencia de diseño, el DM decide que sería divertido tener alguna otra subraza de enanos presente. Selecciona dos: duergar y enanos gully. También escoge el máximo número posible, 20 duergar y 12 enanos gully.

En lugar de generar fortalezas aparte para las subrazas, el DM los asigna como parte de la fortaleza de los enanos de la montaña. Decide que los duergar vivieron una vez bajo la fortaleza, donde combatían a los enanos de las montañas. Hace dos generaciones, los duergar fueron finalmente derrotados y la mayoría huyó. Unos pocos, sin embargo, fueron capturados y encarcelados. Estos más tarde renunciaron al camino del mal. Cuando lo hicieron, se les concedió la libertad y se les permitió permanecer en la fortaleza. Aunque no se han casado con ningún miembro de un clan de las montañas, los duergar han probado que son miembros leales y valiosos de la fortaleza. Siguen siendo un grupo distinto, pero han servido admirablemente a las fuerzas militares de la fortaleza. Incluso han ayudado a defenderla contra otros duergar que atacaron la fortaleza.

Los enanos gully, por otro lado, nunca se han integrado realmente en la fortaleza. Son descartados que viven y trabajan en los montones de basura. Están allí desde hace cuatro generaciones, y fueron atraídos a la fortaleza por maravillosas historias de “grandes montones de tesoros,” llenos de objetos rotos y huesos. Los enanos gully realizan un útil papel reciclando la basura. Son muy introvertidos y rara vez se aventuran más allá de los montones de basura. Continúan haciendo las cosas a la manera de los gully. Un taimado mercader enano profundo vende cualquier objeto útil que recuperan los enanos gully y les proporciona baratijas y juguetes a cambio. Aunque pocos enanos de las montañas socializarían con ellos, se reconoce que los enanos gully están realizando una labor útil y valiosa dentro de la sociedad.

Inconscientemente, el DM también ha introducido un mercader enano profundo en la fortaleza. Para hacer las cosas simples, decide que este enano profundo es el único presente. Es el único superviviente de una fortaleza enana profunda que fue arrasada por los drow.

El DM ahora tiene otras tres subrazas presentes en su fortaleza, pero decide no reducir el número de enanos de acuerdo a ello. Bazzakrak va a ser una fortaleza muy grande.

Alineamiento

Como quiere que Bazzakrak sea expansionista, el DM escoge legal neutral para su alineamiento. Esto permite imponer el deseo de sus líderes sobre otros sin estar demasiado preocupados sobre si sus acciones parecen “buenas”. No quiere que los personajes jugadores sean malvados, así que elimina legal malvado como un posible alineamiento. Los otros alineamientos no encajan en su concepto de cómo funciona la fortaleza, así que no considera escoger ninguno de estos. Cuando más tarde discute los alineamientos con sus jugadores, decide que les dará a escoger legal bueno, legal neutral, o neutral bueno para el alineamiento de sus personajes. Pero también sabe que puede ser necesario permitir otras elecciones de alineamiento dependiendo de los kits de personaje que haya disponibles.

Tamaño de Bazzakrak

Como es una fortaleza de primer orden, el DM ahora incrementa el número de enanos presentes en un 200%. Esto le da un total de 700 enanos de las montañas, 24 enanos gully, y 40 duergar. Al principio consideró no doblar el número de duergar, pero después pensó que podría ser bueno permitirlos como personajes jugadores. Incrementa el número de enanos profundos a tres dándole al mercader un hijo y una hija. Ahora el hijo y la hija pueden convertirse en personajes jugadores, si alguno de los jugadores quiere jugarlos.

Desde el Principio de los Tiempos

El DM quiere que Bazzakrak sea muy vieja, así que decide que han pasado 20 generaciones desde su fundación. Esto equivale a 8000 años, mucho tiempo para que una fortaleza haya crecido y se haya expandido.

Bazzakrak va a ser muy importante en el mundo de campaña del DM, y decide que fue fundada por el dios de la guerra de los enanos de las montañas. Esto no sólo encaja con su concepto de la fortaleza, sino que también le da a la fortaleza un significado religioso que está estrechamente relacionado con su importancia en la campaña.

Muerte a Nuestros Enemigos

Originalmente, el DM tenía intención de hacer a Bazzakrak una fortaleza feudal, pero ahora se le ocurre que, como Bazzakrak fue fundada por un dios, sería lógico que fuera gobernada por los sacerdotes de ese dios. Decide que el alto sacerdote también es el rey, convirtiendo a la fortaleza en una teocracia feudal regida por un guerrero/sacerdote. También decide que el puesto de soberano es hereditario, pasando al hijo mayor del rey.

Una fortaleza regida por sacerdotes/guerreros encaja perfectamente en su concepto original de fortaleza expansionista. En la hoja de diseño de la fortaleza anota que todos los enanos de las montañas y los duergar están en la milicia. Los enanos gully van a su aire, así que no hay necesidad de incluirlos en la milicia (tampoco serían de mucha ayuda de todos modos).

Las Riqueza de la Tierra

Como Bazzakrak va a ser la fortaleza más grande del mundo de campaña, el DM quiere que sea rica. No sólo tendrá los recursos para conseguir sus ambiciones de conquista, sino que los personajes jugadores también se beneficiarán de las reglas opcionales de oro inicial cuando sean creados.

Amenazando al Enemigo

Bazzakrak es una fortaleza expansionista, pero no tiene ningún deseo o ambición de extenderse por la superficie. Por lo tanto, el DM no se preocupa de la relación con otras razas de personajes aparte de los gnomos. Determina aleatoriamente que la relación con los gnomos es “cautelosa”. Los gnomos no son bienvenidos en Bazzakrak, pero la fortaleza no busca conquistar el territorio gnomos.

Luego, sólo por curiosidad, decide tirar las relaciones con elfos y humanos, también (ignorando a los halflings porque ha decidido que no vive ninguno en la zona). Consigue un resultado de “en guerra” con los elfos, pero lo degrada a “hostil”. Las relaciones con los humanos son “indiferentes”, así que las dos razas tienen poco que hacer entre ellas.

La Guerra es Nuestra Vida

Hasta ahora el DM no ha considerado en los territorios de quién se está expandiendo Bazzakrak. Sabe que en otro tiempo Bazzakrak derrotó a una fuerza de duergar y que los duergar han atacado la fortaleza dentro de la actual generación. Así que es seguro asumir que la fortaleza está en guerra con ellos. Las dos subrazas están compitiendo por el mismo territorio subterráneo y sus recursos. Pero esto es demasiado pulcro. Una fortaleza en expansión también debería entrar en contacto con otras razas subterráneas. Añade trolls y goblins a la lista de enemigos de la fortaleza.

Bazzakrak está ahora en guerra con tres razas. Es hora de determinar cuánto duran estas guerras. La guerra con los duergar ha estado ardiendo al menos durante dos generaciones. El DM decide tirar el dado para su duración, utilizando 2d6, y descubre que la guerra se ha luchado, intermitentemente, durante ocho generaciones. Ha sido una guerra estable con pequeños hostigamientos ocasionales.

El DM no tiene una idea clara de las guerras contra los goblins o los trolls, así que deja que el dado decida. Lanza 1d10 para determinar la duración de la Guerra Troll y consigue un 5 – 2d6 años – con una tirada definitiva de nueve años. Comprobando el tipo de guerra, obtiene una guerra esporádica. Esto tiene buen aspecto. Los enanos se expandieron por el territorio troll hace nueve años. Desde entonces las dos razas han estado combatiendo. Los enanos no han penetrado más en el país troll, y los trolls se contentan con incursiones menores.

El DM entonces descubre (a través de la magia de la tirada de dados) que la guerra con los goblins acaba de empezar, cuatro semanas antes. Esta guerra es mucho más intensa. Es una invasión; los enanos han entrado en el territorio goblin y tienen intención de hacer desaparecer a sus odiados enemigos. Esto también está bien para su campaña, puesto que permite que los personajes de nivel 1 luchen en primera línea del frente sin que haya demasiado peligro de que los maten.

Después de pensar un poco, el DM decide que la guerra se expandirá. Hay más goblins de los que los enanos pensaban, y además tienen aliados que vendrían en su ayuda (los trolls son amigos lógicos en este

momento). La guerra incluso podría transformarse en una guerra del mundo subterráneo, cuando más razas se vean arrastradas a ella. Pero todo eso es para el futuro. El DM puede proporcionar esta información extraordinaria después de ver como progresa la campaña actual.

La Milicia de Bazzakrak

Con la guerra en tres frentes, Bazzakrak necesita una milicia bien equipada. Como una fortaleza rica, esto no supone ningún problema. Su milicia de enanos de las montañas y duergar lleva armaduras de placas y poseen una moral más alta de lo normal.

Unidades Especiales de Bazzakrak

Para permitir a sus jugadores una amplia variedad de kits de personaje, el DM no especifica ningún tipo de tropas especiales. Va a esperar a ver que kits escogen sus jugadores. Entonces decidirá cuántas tropas especiales tendrá la fortaleza. Como alternativa, el DM puede decidir que quiere que el grupo aventurero consista principalmente en Descubrecaminos y Exterminadores de Alimañas y posiblemente un Defensor o Matador para que de sabor a las cosas. En este caso, podría definir que tropas especiales están disponibles, y esto podría limitar las elecciones disponibles a los jugadores.

Máquinas de Guerra y Animales

No tiene una idea clara de qué quiere aquí. Decide dejar estas secciones hasta que sepa que personajes van a escoger sus jugadores.

Toques Finales

El DM ha completado la secuencia de diseño y ha creado el esqueleto de Bazzakrak. Ahora necesita encarnar algunos PNJs y dibujar unos cuantos mapas. Una vez haya hecho eso, está lista para jugar. Más tarde podrá elaborar su historia y trasfondo, a medida que su campaña progrese o se sienta inspirado. Por ahora, Bazzakrak proporciona suficiente información para darle a él y a sus personajes jugadores la impresión de que es un lugar real y vibrante.

Capítulo 11: Diseñando Campañas Enanas

Este capítulo es para DMs que quieren diseñar el trasfondo de una campaña enana. Hemos visto la creación de los mitos de los enanos, como fueron formados ellos y el mundo, como los enanos han evolucionado, su historia, porqué existen las subrazas de enanos, y como interactúan los enanos con otras razas. Ahora exploraremos los distintos tipos de campaña que pueden ponerse en marcha utilizando a los enanos como personajes principales.

Creando una Historia

El texto de la Creación de Marak es una de los muchos trasfondos posibles para una campaña enana. Revelaba cómo una fortaleza de enanos podría ver el mundo y su lugar en él. Podrías utilizar esto como parte del trasfondo de tu campaña o desarrollar tu propio ciclo mítico. Los mitos pueden ser aceptados por todos los enanos, o puede mantenerse en una única fortaleza o subraza. El mito de la Creación puede ser tenido por verdadero por todos los enanos, pero con disensiones entre los elementos de la historia narrada, como los nombres de los héroes o el papel concreto de los dioses.

Al principio del mito de la Creación todos los enanos comenzaron viviendo juntos y más tarde emigraron a diferentes fortalezas. Podrían trazar su árbol familiar hasta los Primeros Enanos, sus antepasados comunes. Puesto que todos vienen de una misma raza, las variaciones subraciales han de explicarse.

Como alternativa, después de que fueran creados, podrían haber sido situados por los dioses en cuevas a lo largo y ancho del mundo. Esto les permitiría vivir en cualquier lugar o situación, sin tener que inventar historias de cómo se extendieron por el mundo. Podrían vivir en islas tropicales, bajo capas de hielo, o junglas húmedas, así como en los países montañosos y las colinas más templadas. Pueden haber sido aislados de otros y su desarrollo y las subsiguientes historias pueden haber variado de incontables maneras. En tales casos, necesitarás decidir como difieren estos enanos de los enanos de las colinas más tradicionales del *Manual del Jugador* y del Apéndice al Compendio de Monstruos. ¿Constituyen subrazas definitivas de enanos, con marcadas diferencias en aspecto y puntos de vista, o tan sólo son enanos de las colinas viviendo en lugares poco comunes?

Disyuntivas de Subrazas

Como DM tienes completo control sobre que subrazas de enanos incluir en tu mundo de campaña, tanto como personajes jugadores o como personajes no-jugadores. Puedes decidir que algunas de estas subrazas no existen en tu mundo de campaña en absoluto. En el Capítulo 4, están disponibles seis subrazas para personajes jugadores. No tienes que utilizarlas todas. En su lugar puedes desear restringir a los jugadores a los enanos de las colinas y de las montañas.

Si los enanos son una raza subterránea, con poco contacto con la superficie, ¿por qué son distintos los enanos de las montañas y los enanos de las colinas? Las diferencias pueden haber nacido de un encuentro con otra raza como elfos o humanos, o porque las montañas están infestadas de monstruos, y las colinas son menos propensas a las incursiones de monstruos.

Los enanos de las montañas tienen mucho menos contacto con los humanos y elfos, que sólo entran en las montañas en busca de la riqueza mineral o cuando la presión de la población o enemigos beligerantes los empujan a nuevas zonas.

Si, en tu mundo de campaña, los dioses crearon distintas subrazas de enanos, entonces no hay ninguna razón para llegar a ningún otro razonamiento de porqué existen varias especies de enanos en el mundo. El mito de la creación explica las diferencias. Si no, necesitas incluir la separación de las subrazas como parte de tu historia de los enanos.

Si ya has creado la historia mítica de tu mundo, utilizando las sugerencias del *El Manual del Buen Sacerdote*, todo lo que necesitas decidir es como encajan los enanos en la historia.

Como alternativa, puedes crear tus propios mitos para tu mundo. No existe razón por la que los enanos y los humanos estén de acuerdo sobre la creación del mundo. Podrían compartir creencias comunes, pero con dando más énfasis a los dioses de cada raza y su papel en la historia mítica del mundo.

La Importancia del Mito

Necesitarás decidir la importancia de los enanos en tu mundo de campaña. Si los humanos son la raza dominante, entonces mucho de lo que sigue puede ser introducido poco a poco en un mundo de campaña de

orientación humana. Si los enanos juegan un papel importante en la campaña, entonces es importante tener definidas completamente los mitos de la creación y las historias de los enanos.

Sin embargo si tú diseñas tu escenario de campaña, necesitas tomar algunas decisiones clave. ¿Cuentan los mitos de los enanos la historia completa? ¿Comparten otras razas el mito enano? ¿Tiene cada raza y cultura su propia interpretación de un mito común? ¿Fue el mundo creado por un ser o por varios? ¿Qué papel tuvo cada ser en su creación? ¿Era el dios o dioses que crearon el mundo de una raza concreta? ¿O fue el mundo creado por una variedad de razas de dioses, cada uno interesado en la protección de su propia creación?

En algunos sistemas de creencias, el mundo ha existido siempre. Los mitos de creación entonces deberían atañer a la creación de una raza concreta y su lugar en el mundo. No necesitas responder a todas las preguntas con detalle, todo lo que necesitas es un marco general de trabajo, de forma que puedas desarrollar otros aspectos del diseño de la campaña alrededor de los mismos.

Algunos lectores pueden estar preguntándose por qué deberían molestarse con todo esto. Sí, podrías simplemente definir las cosas como están ahora, sin ningún aprecio por el pasado distante. Pero una mitología bien desarrollada hace tu campaña más vibrante. Las creencias religiosas y trasfondos mitológicos de los enanos, humanos y otras razas clave no ayudan sólo a explicar, sino a definir, las amistades y animosidades raciales. Una historia de las razas puede construirse en ese trasfondo para explicar los tiempos y eventos de tu campaña.

Cuánto le cuentes a tus jugadores es cosa tuya, dependiendo del tipo de campaña que lleves. Recuerda que ninguna religión tiene la respuesta a todas las preguntas del universo. Donde las lagunas perturban nuestro entendimiento, la gente tiende a crear historias aceptables para llenarlas. Las verdades incómodas a veces se ocultan de este modo. Incluso cuando la historia mítica sea ampliamente cierta, cada raza tiene un cierto interés en enfatizar su propia importancia y apoyar sus puntos de vista. La historia de una guerra entre enanos y elfos sonará muy diferente cuando la cuenten ambos bandos.

Ten en mente que, dado el orgullo y la terquedad de los enanos, es probable que crean que fueron la primera raza, incluso si otras razas proclama(y pueden respaldar lo que dicen) que existieron antes que los enanos. Los enanos pueden incluso ver a otras razas como intentos fallidos de crear seres tan perfectos como los enanos.

La Importancia de los dioses

También necesitarás decidir cuán importantes son los dioses enanos para los enanos. ¿Gobiernan los dioses todos los aspectos de la vida, o sólo son adorados para ciertas funciones clave o para pedir favores? ¿Dejan los dioses leyes como maestros dirigiendo a sirvientes, o simplemente iluminan el camino y dejan a sus seguidores que interpreten los signos como mejor puedan?

Necesitas determinar el tamaño del panteón enano. Esto es particularmente cierto en una campaña que incluya personajes jugadores sacerdotes. Cada uno de los dioses dentro de un panteón debería tener algún atributo especial por el que él o ella es venerado. Algunos pueden tener más de uno. Los atributos típicos para los dioses enanos son las artes y trabajos artesanos, cada uno con su propia deidad. La guerra, la justicia, la tierra, las fuerzas elementales, el bien, el trabajo del metal, la raza y la fuerza tienen todos sus dioses patrones. Dado que los enanos proliferan tan lentamente, y que esto se ve como un motivo de su declive, una religión interesante podría tener que ver con la fertilidad. Quizá la diosa de la fertilidad está muerta o prisionera. Si está prisionera, ¿dónde y por quién?

El Manual del Buen Sacerdote será muy útil para crear y poblar tu panteón. Incluye 41 religiones de ejemplo aceptables para los enanos. Los DMs interesados en crear unas religiones detalladas y equilibradas lo hallarán una herramienta de incalculable valor.

Cuando estés creando un panteón enano, no es necesario dar cuerpo a todos los dioses. Unas cuantas de las deidades mayores son suficientes para empezar; otras pueden añadirse a medida que sean necesarias. Como con todos los dioses, deben tomarse algunas decisiones sobre sus habilidades.

¿Son inmortales? ¿Viven los dioses para siempre, o envejecen y mueren? ¿Son indestructibles? Los dioses pueden ser inmunes al daño, o pueden ser heridos. ¿Sigue una rápida curación a las heridas, o pueden ser muertos?

¿Cuánta influencia ejercen los dioses enanos sobre el mundo? Los dioses pueden utilizar a los enanos como peones en un juego cósmico, o pueden estar alejados de los sucesos diarios. En una campaña donde cada raza tiene su propio panteón, es aconsejable dejar que los dioses de las distintas razas tengan un papel en segundo plano, antes que dejar que compitan por el poder.

¿Cómo están de interesados los dioses enanos en el mundo? Pueden no tener ningún interés en el mundo de la superficie y contentarse con restringir sus actividades a los reinos subterráneos. ¿Por qué, por ejemplo, iba a estar un Dios de la Guerra enano en conquistar las tierras de labranza de los enanos o halflings? Estará mucho más interesado en capturar las tierras ricas en mineral bajo la superficie, y dejará el mundo de arriba para otras razas. Los dioses enanos de las artes pueden estar tan absortos en el desarrollo de sus propias habilidades que no se interesen por otros asuntos.



E R O M

¿Cuáles son las intenciones de los dioses respecto al mundo? Esta es una pregunta importante. ¿Qué quieren los dioses enanos del mundo y sus razas? Los dioses pueden querer ver que su propia raza es dominante, o al menos está protegida. O simplemente pueden desear dedicarse a sus propios asuntos. La mayoría de los dioses enanos pueden contentarse con ser apropiadamente reconocidos y adorados, pero no descuidan las acciones de los dioses malvados o caóticos que actúan por malicia o un sentido travieso. Pueden estar más interesados en trastornar el estilo de vida establecido de los enanos y sus compañeros dioses que en establecer su propia base de poder. Quizá están tan descontentos que están dispuestos para comandar razas malvadas contra los enanos para destruir a los otros dioses.

Las Razas del Mundo

También debes decidir si las historias enanas de la creación de otras razas son ciertas o si son simplemente el punto de vista de los enanos.

Los humanos tradicionalmente son vistos como una nueva raza en proceso de apoderarse del poder de las razas más antiguas en declive de los elfos y los enanos, o como habiéndolo usurpado ya. Este puede ser el caso en tu mundo, o puedes tener las tierras humanas existiendo lejos de los territorios de elfos y enanos, con poco contacto entre ellos. Otro giro interesante es echar un vistazo a las eras tempranas, cuando los humanos son aún una raza advenediza en un mundo dominado por enanos y elfos.

Guerras Y Conflictos

A menos que los enanos sean en tu mundo una raza relativamente reciente, tendrán una larga historia de conflictos tras ellos. Estos conflictos pueden haber incluido fortalezas de enanos luchando unas contra otras, o sus enemigos tradicionales, goblins, orcos, hobgoblins, y gigantes. También han podido ocurrir las guerras contra humanos o elfos.

Enanos Contra Enanos

Los conflictos entre enanos podrían haber conducido a la separación original de las subrazas. A menos que estés conduciendo una campaña en las profundidades, es mejor dejar que los enanos de las montañas o las colinas sean los vencedores en tales conflictos, de forma que retengan la posesión de las fortalezas que están más altas y mejor situadas.

Los conflictos pueden tener lugar entre fortalezas de enanos de las colinas. Un desaire real o imaginado podría causar que se volvieran la una contra la otra. Semejante guerra podría alargarse durante cientos o incluso miles de años. Puede incluso haber durado tanto tiempo que las causas que la originaron hallan sido olvidadas y todo lo que cada bando conoce es su intenso odio por el enemigo.

Las guerras civiles son, también, una posibilidad dentro de una fortaleza. Un desacuerdo mayor entre dos clanes puede hacer que una fortaleza se divida en facciones, cada una controlada por clanes separados antes que preparados para hacer la guerra con otros.

Las guerras entre enanos también pueden ser causadas por la competición por los derechos sobre los minerales, particularmente donde existen ricas vetas de oro o mithril. Las disputas pueden alzarse sobre la posesión de un poderoso artefacto, como un yunque capaz de crear armas mágicas.

Las guerras también pueden ser iniciadas por la intervención de deidades malignas, o por otras razas que prosperen fomentando los problemas entre fortalezas rivales. Los Duergar están invariablemente preparados para atacar otras fortalezas con intención de capturar esclavos y botín, o meramente para ejercitar su odio hacia otros enanos.

Enanos Contra el Mal

Los enanos han luchado tradicionalmente largas y amargas batallas contra sus malvados enemigos bajo la tierra. Esta lucha se ha convertido en una de “mata o se matado”. Así como a goblins, orcos, hobgoblins, y gigantes, la guerra podría involucrar a drow, desuellamentes, ogros, trolls, o cualquier otra raza que habite las profundidades de la tierra.

En algunos mundos estas guerras se han alargado durante siglos. En otras son asuntos esporádicos en los que las razas malvadas consiguen pequeñas victorias o son rechazados cada vez que intentan avanzar. Cadenas de montañas enteras que una vez estuvieron llenas con majestuosas fortalezas enanas pueden haber caído bajo hordas de orcos y goblins. Estos salones, una vez gloriosos, están infestados ahora de monstruos malignos. Los descendientes de aquellos que fueron expulsados de sus salones ancestrales ahora desean arrojar a los goblins de ellos y devolverles su antiguo esplendor.

Pueden existir situaciones en las que los enanos estén constantemente bajo asedio. Pueden repeler a los orcos, pero los orcos se reproducen más rápidamente que los enanos, así que es sólo cuestión de tiempo el que se cubran las bajas de los orcos. (Por extensión, puede verse que para prevalecer en una guerra contra las prolíficas razas goblinoides, los enanos deben infligir muchas bajas más de las que sufran. En realidad, los

enanos deben tener mucho cuidado de evitar grandes pérdidas en todos menos en los enfrentamientos más desesperados). Se sabe que los enanos, a regañadientes, han solicitado ayuda a elfos y humanos en tiempos de necesidad.

En Guerra con Humanos y Elfos

Las relaciones enanas con humanos y elfos son normalmente prudentes. Los enanos lucharán con elfos o humanos por los derechos de posesión sobre el mineral u otras causas. Los elfos normalmente se muestran altaneros con los habitantes subterráneos y esta actitud contribuye a los tensos malentendidos interraciales.

Los conflictos previos pueden haber terminado en tablas sin que ninguna raza llevara la delantera. Una paz tenue puede existir ahora entre ellos. Alternativamente, podría haberse luchado una guerra en la que quedarán pocos enanos supervivientes. En defensa propia, los supervivientes se encerraron en sus fortalezas y cortaron todos los lazos con las otras razas.

Otra posibilidad es que, en una guerra entre elfos(o humanos) y enanos, los enanos salieran victoriosos. La dificultad es que ese éxito hizo grandes estragos en las vidas y los recursos de los enanos. Los vencedores volvieron a sus fortalezas sólo para ser atacados por goblins y orcos. Ya debilitados por el golpe de la guerra, se vieron incapaces de derrotar a los monstruos y fueron expulsados de sus fortalezas. Durante los años que siguieron, los elfos(o humanos), se recuperaron de la guerra y prosperaron, mientras los enanos luchaban por sobrevivir. Los enanos podrían estar muy resentidos con los elfos(o humanos), incluso acusándolos de incitar el ataque de los goblins/orcos. (Y al mismo tiempo, los elfos y los humanos podrían aprovechar la oportunidad para preparar alguna venganza contra el enemigo que tan recientemente los humilló.)

Estos son amplios trasfondos históricos, incluso la más cataclísmica de las guerras puede haber tenido lugar hace tanto que ya no la recuerda nadie. Por los enanos y los elfos, especialmente, tienen buenas memorias. La animosidad racial resultante perdura y la confianza entre las razas se ha desvanecido.

Las relaciones entre humanos, elfos y enanos no tienen que ser antagonistas. Simplemente pueden no comprenderse unos a otros y hallar difícil adaptarse a las maneras del otro. Antes que arriesgarse a un conflicto, el comercio y otros asuntos podrían llevarse a cabo con diplomacia, con el fin de minimizar los malentendidos.

Las Guerras de los Dragones

Los dragones, con su amor por el tesoro, siempre han mirado con envidia la riqueza de los enanos. Los dragones no pueden minar las gemas y los minerales que los enanos pueden. Los dragones ven a los enanos como una raza que ha sido creada, no sólo para proporcionarles riquezas, sino también alimento.

Los dragones han tomado fortalezas enteras, matando o ahuyentando a los habitantes. Estas fortalezas pueden ser mantenidas por un único dragón, una familia de ellos, o por un dragón con hordas de otros aliados malvados.

Los enanos podrían entonces intentar recuperar sus tesoros y sus hogares. Pueden no reaccionar bien cuando los humanos y otras razas expulsan a los dragones, sólo para guardar las gemas y los minerales enanos para ellos. Cuando los enanos reclamen sus tesoros y se les diga que no pueden llevárselos, posiblemente esto conduzca a la guerra.

Entornos de Campaña

En la campaña estándar de aventuras los personajes son sacados de un amplio rango de clases y razas. Los héroes viajan a través de una variedad de tierras, conociendo diferentes razas y culturas. Tu conocimiento de los enanos puede ser empleado ahora para causar buen efecto en el desarrollo de las fortalezas, y para proporcionar información de trasfondo adicional a los personajes jugadores.

El Grupo de Todo-Enanos

En esta campaña todos los personajes son enanos. No hay hechiceros en el grupo. Guerreros, sacerdotes, ladrones, guerreros/sacerdotes, y guerreros/ladrones pueden estar presentes, pero no existen magos enanos. Puede que haya razones para que hechiceros humanos o ilusionistas gnomos se unan al grupo para aliviar la carencia de magia. Puedes decidir mantener el auténtico sabor enano permitiendo hechiceros sólo como oponentes.

Este tipo de campaña funciona bien cuando los enanos son acosados por una amenaza exterior. Quizás la fortaleza está bajo asedio por hordas de monstruos y no se puede asegurar ninguna ayuda.

El Grupo de Marginados

En el grupo de marginados los personajes jugadores son principalmente o exclusivamente enanos, pero son parias de su propia sociedad. Quizás trabaron amistad con un elfo mago o guerrero/mago. Pueden haber sido acusados falsamente de algún crimen execrable, asesinar a su señor o traicionar su propia fortaleza a los

orcos. Podrían vagar por el mundo, sobre o bajo tierra, buscando limpiar sus buenos nombres y convertirse en ricos y famosos héroes.

El Grupo de Categoría Única

Aquí, todos los personajes tienen la misma categoría. Son todos guerreros, sacerdotes, ladrones, o categoría múltiple. Pueden ser parte de la misma fuerza militar, templo o cofradía, y pueden haberles dado una misión que realizar. Esta campaña puede ser muy excitante mientras el grupo tenga una meta común clara. Si no hay meta, sin embargo, la campaña puede decaer rápidamente. Por esta razón, funciona mejor como una aventura de duración limitada, con todo el mundo comprendiendo que el grupo de personajes se dispersará cuando su búsqueda quede completada y se creará un nuevo grupo.

El Grupo Vengador

Esta campaña es parecida a la del grupo aventurero estándar excepto que enfatiza la animosidad interracial. Los personajes son miembros de diferentes razas (o subrazas) y cada uno tiene un resentimiento contra los otros. Puede que haya habido fieras guerras y alianzas rotas en el pasado reciente, de forma que no existe confianza entre ellos. Este tipo de grupo necesita tener metas de aventuras claras que dependan de la cooperación de todo el grupo, para conseguir un propósito final. De otro modo, sus miembros caerán en peleas interminables, y probablemente se acaben matando unos a otros. Idealmente, al final de la misión, habrán aprendido bastante sobre cada uno de los otros para superar sus prejuicios.

La Campaña Vendetta

Esta campaña incluye uno de los enemigos raciales de los enanos: orcos, goblins, elfos, o humanos. Quizás los elfos están intentando desacreditar a los enanos o cortaron sus operaciones mercantiles, o los enanos han decidido que no quieren humanos expandiéndose en sus montañas. Los enanos pueden haber explicado a los humanos que no son bienvenidos y los humanos haber respondido asesinando a los embajadores enanos. Si los humanos son una raza joven, pueden haber sido engañados con una malvada alianza por habilidosos gigantes o elfos vengativos.

La Campaña del Ancho Mundo

En la campaña del ancho mundo los enanos viajan alrededor del globo, a menudo en compañía de otras razas. Los enanos en esta campaña pueden visitar fortalezas, pero viajan principalmente por tierras humanas. Esto está más cerca de lo que los jugadores consideran un juego “típico” de AD&D®.

La Campaña de las Profundidades

En esta campaña los enanos pueden ser miembros de cualquier subraza y toda la campaña está ambientada bajo tierra. Puede ser tan abajo como dónde viven los enanos profundos y los duergar. Puede ser una fortaleza de enanos de las colinas o las montañas que han vuelto la espalda al mundo de la superficie o tienen poco contacto con el exterior.

Una gran ventaja de esta campaña es que no necesitas diseñar nada del mundo de la superficie y puedes prescindir efectivamente de las historias con elfos y humanos. Necesitarás mapas de amplias cavernas y dungeons donde tendrá lugar la campaña. La campaña de las profundidades puede tener lugar dentro de las cavernas o en una depresión de la tierra. Puede incluir un viaje épico al centro del planeta.

Mientras que algunas personas consideran esta campaña limitante, realmente no es diferente de una campaña de la superficie. La mayor diferencia es que los personajes nunca ven el cielo. Cualquier cosa posible en la superficie es posible bajo ella (esto es un juego de fantasía, después de todo). ¡Y el entorno poco corriente puede incluso hacer que las tramas familiares y manidas parezcan nuevas y excitantes!

Las Guerras Enanas

Los conflictos entre enanos pueden incluir guerras entre subrazas o entre diferentes fortalezas de la misma raza. Funcionará mejor si un lado es claramente el de los malos y el otro (preferiblemente en el que están los PJs) es claramente el de los buenos. Los personajes jugadores pueden ser capaces de resolver esta disputa por medio de la diplomacia inteligente o la intervención antes de que la guerra se les escape de las manos. Puede ser una disputa de sangre entre dos clanes que viene durando años y que sólo acabará cuando una de las partes sea destruida o expulsada.

El Clan Perdido

Considerando los caminos por los que se conducen los enanos, se expanden y se recolocan, no es poco razonable asumir que ocasionalmente un clan entero puede perderse de vista. Los PJs pueden ser una

expedición enviada de la fortaleza central para encontrar y reestablecer contacto con un clan perdido que desapareció hace generaciones. O pueden formar parte de ese clan perdido, intentando abrirse camino de vuelta a la superficie del mundo para vincularse de nuevo con otros enanos.

La Campaña de Asedio

Una campaña de asedio se establece dentro de una fortaleza o una serie de fortalezas. Los enanos están bajo el ataque constante de bandas de monstruos malvados en una lucha hasta la muerte. Las criaturas malignas están probablemente bajo el dominio de un tirano carismático y poderoso que los está conduciendo y arrasando todo el territorio de los enanos. Como tensión añadida, los enanos pueden poseer un poderoso artefacto que este tirano necesita para garantizar sus conquistas, y no se parará ante nada para conseguirlo. Las fuerzas del mal pueden haber capturado ya los niveles superiores o inferiores de la fortaleza enana, así como cientos de cautivos, y pueden haber cortado los lazos de los enanos con el mundo exterior.

Como un giro distinto, los PJs pueden ser un grupo de aventureros que regresa y que se hallan incapaces de entrar en su fortaleza porque está rodeada por los enemigos asediados. O este escenario podría combinarse con el concepto del clan perdido, y los personajes deben escapar cruzando el campamento enemigo, encontrando el legendario clan perdido, y volviendo a su cabeza para expulsar a los monstruos de las puertas y salvar la fortaleza.

Creando Nuevos Kits

Después de que hallas diseñado tu mundo de campaña, puedes querer añadir pericias que son específicas del mundo que has creado. Utilizando el Capítulo 6 como guía, se pueden crear muchos kits. Si quieres crear un kit, considera las siguientes preguntas sobre los enanos y su papel en la campaña:

Descripción: ¿Cómo es el enano? ¿Está diseñado a partir de fuentes literarias o mitológicas específicas? ¿Existen algunos requisitos especiales para un personaje que desee jugar este tipo de enano?

Excluido: Si el enano es un sacerdote, ¿existe alguna razón para que ciertos enanos no tengan permitido ser sacerdotes con este kit?

Rol: ¿Qué lugar tiene en la campaña? ¿Cómo es considerado por su propia raza y cultura? ¿Y por otras razas y culturas? ¿Hay alguna actitud particular o perspectiva que necesite para adquirir este kit?

¿Qué clase de actividades realiza en campaña? ¿Es un típico enano taciturno, o un tarugo bocazas? ¿Cómo es su relación con otros personajes? ¿Es amistoso, introvertido, cauteloso, impasible? ¿Alberga algunos odios raciales? ¿Cómo reacciona a los elfos, gnomos, y otras razas no-humanas?

Habilidades Secundarias: Si estás usando el sistema de habilidades secundarias, decide si el kit necesita alguna habilidad en particular.

Pericias en Armas: Ciertos tipos de enanos favorecen un arma en concreto. Anota esto, junto con las armas que el personaje debe tener.

Pericias en No-Armas: Muchos enanos tienen muchas habilidades en común, y todos deberían tener la pericia de Resistencia. Puedes asignar una o dos casillas de pericias sin coste al personaje. Si es apropiado, estas pueden venir de los otros listados distintos de los dados en las listas Enanos y General del Capítulo 5

Equipo: Si un kit es más conocido por tipos específicos de equipo, el personaje debería adquirir el equipo específico al principio de la campaña. Si algunos, pero no todos, los enanos de este tipo utiliza el mismo equipo, no tiene porque requerirse. En ese caso, simplemente lístalo como recomendado.

Beneficios Especiales: Aunque no es necesario, la mayoría de los kits deberían tener algún beneficio especial. Cualquier tipo de beneficio especial es aceptable, pero debería estar relacionado con el modo en que este enano en particular se conduce en la ficción, la mitología, o en tu propia imagen de él.

Los beneficios posibles incluyen:

- Bonificaciones a las tiradas de reacción, particularmente con ciertas razas
- Bonus en el uso de pericias, especialmente en situaciones específicamente definidas.
- Bonificaciones a las tiradas de ataque y/o daño, especialmente contra ciertos enemigos o en circunstancias especiales.
- Una especialización en armas gratuita.
- Resistencias especiales, como inmunidad o bonificaciones a las tiradas de salvación contra ataques mágicos específicos.
- Derechos especiales dentro de la cultura en la que el enano se mueve normalmente, como inmunidad ante la justicia o poder solicitar libremente hospedaje.

Impedimentos Especiales: Uno o más impedimentos especiales deberían imponerse para limitar al personaje.

Los posibles impedimentos incluyen:

- Penalizaciones a las tiradas de reacción, particularmente con ciertas razas
- Penalizaciones a las tiradas de ataque y/o daño, especialmente contra ciertos enemigos o en circunstancias especiales.

- Restricciones a aprender ciertas pericias
- Restricciones sociales o culturales que afecten a cuán fácilmente el personaje puede entremezclarse con diversos grupos. Puede prohibírsele llevar armas dentro de la fortaleza, o no puede casarse, o es castigado excesivamente por ciertos crímenes.

Opciones de Riqueza: ¿Tiene el enano más o menos oro inicial que otros personajes? ¿Existen algunas restricciones respecto a cuánto oro inicial debe gastarse?

También puedes adaptar kits de otras categorías ajustando las habilidades del kit, las armas, las pericias, los beneficios y los impedimentos.