

problemas a aquellos que envidia por creer que lo están martirizando adrede.

Fanfarrón: Un fantasma de primera categoría, disfruta comentando una y otra vez cada una de las hazañas que ha cometido, sazónándolas con un poco de exageración. Puede llegar a ponerse chulo con alguien que le puede causar serios problemas sin darse cuenta de esto último.

Frío: No exterioriza sus sentimientos ni permite que los demás se los demuestren. Piensa que son un síntoma de debilidad y prefiere que los que le rodean lo vean como a alguien insensible.

Frívolo: Le gustan los placeres de la vida y se toma poco en serio las obligaciones. Lo primero es la diversión, para aburrirse ya habrá tiempo en la tumba.

Grosero: Lo contrario al galante, disfruta escandalizando al sexo opuesto con su lenguaje soez y sus modales de cerdo.

Ignorante: No sólo no tiene conocimientos, sino que no se deja instruir, viendo a los que saben más que él como a enemigos que quieren reirse de su incultura.

Impulsivo: Nunca medita las consecuencias de sus acciones, a no ser que lo detengan y se las expliquen. Gusta de actuar rápido, antes de que la situación se enfríe.

Indeciso: Este individuo es incapaz de decidirse rápidamente, siendo todo lo cauteloso que se puede imaginar. Sólo tomará rápidamente una decisión si se ve forzado a hacerlo.

Irascible: Monta en cólera con facilidad si se ve insultado o agraviado en lo más mínimo, aunque puede controlar sus actos perfectamente.

Liante: Suele causar problemas entre los que le rodean a base de sembrar cizaña contando a unos y a otros lo que dicen a sus espaldas.

Loco: Tiene una manera especial de comportarse, que los demás consideran excéntrica como mínimo. Quienes no lo conozcan pueden llegar a pensar que está mal de la cabeza.

Lujurioso: Los placeres de la carne se encuentran a la cabeza de su lista de prioridades. La fidelidad es algo impensable para él y no duda en pagar para obtener placer.

Malhablado: Sus malos modales y su increíble capacidad para soltar improperios, blasfemias y palabras malsonantes son sus principales habilidades.

Miedoso: No es un cobarde, sino que las cosas que a los demás les parecen normales, a él lo ponen muy nervioso, como un cementerio, unas catacumbas oscuras, etc... La mayor parte de las ocasiones sus miedos tienen un fundamento supersticioso.

Miserable: Lo contrario del derrochador, cada moneda que gasta le duele más que un parto. Cuando más dinero consigue atesorar mejor se siente, pero más miserable se vuelve. Los prestamos son algo impensable para él, a no ser que sean a un interés exorbitante.

Orgullosa: Se tiene en una estima muy alta y procura mantener su reputación por encima de todo, no realizando acciones que considera por debajo de su nivel, como ayudar a un campesino a cargar un haz de leña. Al contrario que el arrogante, no infravalora a los demás.

Perezoso: Tipo holgazán que odia hacer trabajos de cualquier tipo, aun siendo remunerado por ellos.

Presuntuoso: Un petimetre que goza demostrando a los demás lo magnífica que es su apariencia y lo finos que son sus modales. La vanidad es su principal defecto.

Sanguinario: Supera al cruel con creces, pues disfruta causando daño e incluso la muerte a todo el que se le atraviesa lo más mínimo.

Susceptible: Suele enfadarse cada vez que los demás cometen faltas que para otros no tendrían importancia. Estas personas suelen ser muy gruñonas.

Tracionero: La traición es algo pasable para él si saca provecho de ella, por lo que es capaz de vender a su abuela por algo que le interese siquiera un poco.

Vengativo: Nunca perdona una afrenta, pudiendo esperar años para devolverla con creces.

Violento: Es un tipo irascible que no controla sus actos, liandose a mamporros a la menor oportunidad.

Modesto: No tiene inconveniente en que sean otros los que se lleven la fama por sus acciones. Esto es debido a que conoce muy bien sus limitaciones y las acepta con toda humildad.

Optimista: “Todo va bien” es su frase favorita, pues es de los que ven medio llena una botella a la mitad. El desánimo hace presa en él mucho más difícilmente que en otras personas, pues por mala que sea su situación, siempre podría ser mucho peor.

Paciente: Tiene la capacidad necesaria para esperar durante largo tiempo sin perder los nervios. Cada cosa lleva un tiempo, y tiempo es lo que le sobra como para arriesgarse a fracasar en sus empresas por unas prisas innecesarias.

Pacífico: Le repugna la violencia y prefiere esperar a agotar todos los demás cauces antes de utilizarla contra alguien. Nunca comienza una pelea y, de ser por él, nadie debería de comenzarla.

Práctico: Todo lo que hace tiene un motivo. Dicha motivación puede ser económica o de simple conveniencia. No tiene inconveniente en realizar actos de cobardía o deshonor si juzga que le serán más útiles que otros más honorables.

Prudente: Actuar con prudencia es la llave de la supervivencia. Un individuo de estas características se encuentra siempre con la duda de si afrontar un peligro o buscar otro camino, y la mayor parte de las veces prefiere buscar dicho camino si le es posible.

Religioso: Sigue a rajatabla los preceptos de su religión, procurando de paso que los cumplan los demás o por lo menos que los respeten.

Reflexivo: Toda acción debe de ser planeada con antelación para llegar a buen puerto y toda decisión debe de ser meditada cuidadosamente antes de ser tomada. Así siempre se obtendrán los mejores resultados y se correrán menos riesgos.

Romántico: Se enamora continuamente y tiene un concepto muy idealizado del amor, al estilo de los caballeros andantes.

Tímido: Le cuesta relacionarse con los demás, y procura mantenerse en un segundo plano hasta que coge confianza.

Valiente: ¿Huir ante una amenaza? Nunca jamás. Ningún riesgo lo amedrenta ni hay enemigo invencible. Aun así, reconoce que en ocasiones una retirada táctica puede ser los más útil, pero si la acción vale la pena, el riesgo es lo de menos.

Veraz: Considera la mentira como una abominación y siempre es sincero con los demás, de otra forma prefiere callarse.

Rasgos de personalidad negativos (Defectos)

Ambicioso: Siempre está dispuesto a aprovechar cualquier oportunidad de aumentar su poder personal o su nivel social, aún siendo a costa de otros.

Arrogante: Un individuo engreído y altivo, lleno de presunción que suele infravalorar a los demás en comparación suya.

Blasfemo: Ni cree en su religión, ni respeta a los que sí lo hacen. Disfruta injuriando a los creyentes de cualquier culto.

Cobarde: Preocupado sobre todo por mantener su pellejo intacto, huye sin ningún pudor de todo peligro, dejando que sean otros quienes lo afronten. Pedir clemencia, huir, mentir y dejar en la estacada a los amigos son acciones totalmente justificables si su vida está en peligro.

Cruel: Causar daño a los enemigos es algo delicioso, sobre todo si te lo han causado a ti primero. La violencia, la tortura (tanto física como intelectual) y la venganza son cosas que un individuo cruel utilizará sin ningún miramiento contra sus enemigos.

Curioso: Le encanta enterarse de todo y más si se supone que no debería de hacerlo. No parará hasta enterarse de todos los secretos que intenten ocultarle.

Derrochador: Es incapaz de dejar de hacer gastos inútiles, malgastando tanto su dinero como el de todos aquellos que se lo confíen. Todo aquello que esté a la venta le parecerá tanto más precioso cuanto más elevado sea su precio.

Desleal: Se trata de un individuo desagradecido que no guarda lealtad a nadie más que a sí mismo. No le gusta traicionar a nadie, aunque puede llegar a hacerlo si se ve apurado.

Despiadado: No perdona nunca la vida a quién le ha causado daño. Sus enemigos suelen acabar su existencia tras un combate con él. Su máxima es “el único enemigo derrotado es el decapitado”.

Egoísta: Lo contrario al generoso. Se ve a sí mismo siempre en primer lugar y nunca da nada por nada.

Envidioso: Cae presa de los celos en cuando ve que los demás prosperan más que él, llegando a causar

Rasgos de Personalidad positivos (Virtudes)

Alegre: Siempre preocupado por pasarlo bien, su buen humor es su enseña y pocas veces se enfada. Siempre lleva una sonrisa en los labios y se necesita una situación muy grave para que pierda su buen humor.

Altruista: No tiene el menor inconveniente en trabajar u ofrecer sus servicios a cambio de nada, sólo por el placer de ser útil a los que necesitan su ayuda, siempre que sean pobres o sean sus amigos. Incluso puede llegar a darse el caso de que actúe en defensa de algún oprimido y después le ofrezca su ayuda para rehacer su vida.

Amable: Procura llevarse bien con todo el mundo, comportándose de manera amigable con todos los que le rodean, siempre que no le den motivos para cambiar de actitud.

Bondadoso: Muy parecido al altruista, pero sin llegar a esos extremos. No tiene necesidad de ayudar a los demás si no le parece.

Caballeroso: El honor, los modales y la reputación son el centro alrededor del cual gira la vida de este tipo de persona. Ayuda siempre a los oprimidos, a las damas en peligro y es capaz de meterse en graves problemas sólo para mantener su reputación.

Caritativo: No le gusta que los demás pasen privaciones y procura ayudar a sus congéneres tanto como sea posible, eso sí, sin llegar a arruinarse por ello.

Casto: No se entrega fácilmente a los placeres de la carne. Se reserva, ya sea por sus ideales o por motivos religiosos, para la dama que llegue a conquistar su corazón y para serle fiel hasta la muerte.

Cauteloso: Tiene una alergia muy desarrollada a correr riesgos innecesarios. Procurará evitarlos siempre que le sea posible.

Confiado: Tiene una confianza excesiva en los demás, siendo de los que piensan que todo el mundo es inocente hasta que se demuestra lo contrario, que todo desconocido puede ser un nuevo amigo y que el hombre es bueno por naturaleza.

Cortés: Educado en extremo para con todo el mundo, siempre trata de "vos" o de "usted" a los demás y sigue a rajatabla todas las reglas de convivencia y buenos modales.

Enérgico: Si alguien es capaz de realizar cualquier trabajo con prontitud y diligencia, este es quien puede hacerlo. Para él, el trabajo es algo que hay

que hacer bien, y las obligaciones deben de cumplirse sin demora. La pereza es un concepto que no conoce.

Extrovertido: Le encanta hacer nuevas amistades y relacionarse con los demás. Siempre se encuentra en primer plano, dispuesto a mantener una conversación o a meter baza en las conversaciones ajenas para hacerse notar.

Fiable: Un hombre de confianza. Si da su palabra la cumple, aunque le traiga problemas.

Galante: Parecido a cortés, pero limitado al sexo opuesto. Adora decir piropos y alabar la belleza.

Generoso: No tiene problemas en desprenderse de su dinero si se lo piden sus conocidos o sus familiares. En muchas ocasiones, además socorre a los más necesitados.

Honesto: Además de fiable, honrado. El robo le repugna y prefiere pasar grandes privaciones que robar una sola moneda.

Honorable: Considera su honor la mayor de sus posesiones y procurará no hacer nada que pueda mancharlo. Cree en el juego limpio. Hacer trampas, engañar a un amigo o atacar a un enemigo por la espalda son acciones que ni se propone.

Inocente: No cree en la malicia de los demás. Sabe que hay gente que miente, pero tiende a creer todo lo que le dicen a no ser que sea una clara mentira.

Integro: Fiel a sus principios éticos y morales hasta la muerte.

Justo: Siempre se guía por su sentido de la justicia, procurando ser imparcial en todo momento. Siempre procurará que quién obre al margen de la ley sea castigado por ello y se entrometerá en una trifulca si considera que hay una injusticia que combatir.

Leal: Fiel a aquellos a los que sirve y a sus amigos y protegidos. Prefiere sufrir un cruel destino antes que traicionar a aquellos que confían en él.

Lider: Tiene una gran confianza en sí mismo y gusta de tomar el mando en las situaciones apuradas. Si los demás necesitan a alguien a quien seguir, para algo está él.

Misericordioso: Evita causar daño innecesariamente a los demás, aunque hayan intentado matarle anteriormente, por lo que si un enemigo se rinde ante él, ya sea antes de o durante el combate, acepta su rendición y lo hace su prisionero para entregarlo a la justicia.



PASO SEXTO: EL DESTINO DE LOS HEROES

¿Nunca te has preguntado por qué a los héroes de las novelas siempre les salen las cosas bien cuando más apurados se encuentran?. No importa lo peligroso de la situación ni los ardides de los villanos, un héroe siempre consigue escapar por los pelos de la muerte para llegar a su destino: el Destino de los Héroes.

Los PJs también tienen su destino, que es el que sus jugadores les marquen, y tienen una ayuda, el Destino de los Héroes. Con este nombre designamos a unos puntos que los PJs podrán comprar de salida y que más tarde adquirirán con la experiencia. Los **Puntos del Destino de los Héroes (PDH)** para abreviar), y sirven para bonificar las tiradas de dados en momentos críticos.

Durante la creación de personajes los jugadores podrán pagar 10 PG por 1 **PDH**, pero tendrán un máximo de 10 **PDH**. Más adelante podrán acumular más, pero de momento esto será más que suficiente.

Ejemplo: Tras finalizar la elección de habilidades y poderes, Falael y Woden se han quedado con 90 y 50 PG. Ambos los canjean por **PDH**, al coste acostumbrado de 10 PG por **PDH** y nos quedamos con un total de 9 **PDH** para Falael y 5 **PDH** para Woden.

PASO SEPTIMO: LOS RETOQUES FINALES

Ya casi hemos terminado. Nos queda colocar los últimos datos del personaje para que los demás puedan hacerse una idea de cómo es. Los datos que quedan por rellenar son los siguientes:

- **Nombre:** Esto es obvio, ¿no?.

- **Aspecto:** El aspecto define el físico del personaje, al igual que el **CAR** da una idea de su simpatía. Defínelo, pero has de ser consecuente con las características físicas del personaje. Un humano con **FUE**

15 no parecerá un muchacho endeble y un hada de **FUE** 3 no tendrá unos bíceps más grandes que su cabeza.

Un detalle ha de tenerse presente: el aspecto puede ser perjudicial si se acerca demasiado hacia cualquiera de los extremos. La gente se acuerda de la belleza y la fealdad y un PNJ inteligente y con aviesas intenciones puede rastrear a uno de estos personajes sin dificultad.

- **Personalidad:** En el apartado dedicado a la personalidad hay dos columnas cada una con dos líneas, numeradas del 1 al 2. La primera columna es donde se escribirán los dos rasgos de personalidad que denominaremos Virtudes. La segunda columna será utilizada para escribir otros dos rasgos a los que denominaremos Defectos. Las Virtudes y los Defectos nos servirán para visualizar de una manera fiable, la personalidad del personaje y sus reacciones durante el juego. Se pueden escoger los rasgos de personalidad de las tablas que encontrarás en las páginas siguientes o bien inventar unos nuevos.

Algunos de los duendes tienen algún tipo de rasgo obligado por su personalidad, como la afición desmedida de los tritones por las mujeres o la arrogancia de los elfos. Estos rasgos de personalidad son rasgos de raza, unos rasgos compartidos por todos los seres de esa misma especie y, por tanto, no serán utilizados para describir la personalidad del personaje. Esto no quiere decir que un tritón no puede tener el Defecto "Lujurioso". Sólo significa que, de tenerlo, estaríamos ante un tritón que es lujurioso para los cánones de su raza.

- **Notas:** Esta parte la irán rellenando los jugadores con datos importantes como gentes a las que conocen, datos de interés y con todo aquello que vaya conformando el historial del personaje según vayan corriendo aventuras. Su finalidad es tener constancia de informaciones y datos que el personaje debería recordar, aunque el jugador se olvide de ellos.

- **Equipo y armas:** Todos los personajes comienzan con 1d3+1 coronas de oro para adquirir su equipo y armas. La lista de equipo se encuentra en la sección del DJ. El te dirá qué puedes adquirir con tu dinero.

Esto es todo lo que hay que hacer para crear un personaje de Feeria. Una vez creados los personajes, ya sólo falta conocer las reglas que componen el sistema de juego para poder comenzar a vivir aventuras sin límite.

LISTA DE PODERES (mordets)

- Poderes de los Elfos:

- Arco de la Luz: 250 (50)
- Armadura de Pureza: 250 (100)
- Convocar arma: 100
- Espada de la Luz: 200 (50)
- Potenciar el Físico Propio: 200 (100)
- Sanar Cuerpo Propio: 200

- Poderes de los Falquiones:

- Amistad con el viento: 200
- Gorgo de las aves: 200
- Arco de la Luz: 250 (50)
- Convocar Arco: 100
- Enmascarar Aspecto: 100

- Poderes de los Unicornios:

- Alas del Pegaso: 250
- Atajo: 250 (100)
- Castigo del cielo: 250 (50)
- Lanza del Paladín de la Luz: 200 (50)

- Poderes de las Damas del Día:

- Acaro Dorado: 100 (25)
- Amistad Animal: 150
- Barrera del Sol: 100 (25)
- Cambio de forma: 100
- Castigo del Cielo: 150 (25)
- Debilitar el físico ajeno: 150 (25)
- Falsa diana: 75 (25)
- Fuego Purificador: 150 (25)
- Portal de Ménan: 200 (50)
- Sanar Cuerpo Propio: 100
- Sanar Cuerpo Ajeno: 150

- Poderes de las Dríades:

- Forma Animal: 200
- La Palabra de Natura: 100
- Lluvia de Rosas: 150 (50)
- Piel del Arbol: 150 (100)
- Potenciar Físico: 200 (50)
- Sanar: 250

- Poderes de los Lupinos:

- Amistad con la Manada: 150
- Ferocidad: 100 (25)
- Garras Lupinas: 250 (200)
- Inmunidad al daño: 250
- Sentidos de Lobo: 200
- Sanar Propio Cuerpo: 200

- Poderes de los Tritones:

- Espíritu del Tiburón: 150 (25)
- Fuerza del Leviatán: 100 (50)
- Escamas Marinas: 150 (50)
- Niebla Marina: 200 (50)
- Toque de Anguila: 200 (50)
- Vida Acuática: 100

- Poderes de las Sirenas:

- Belleza Sirénida: 150
- Canción del Amor: 150 (50)
- Niebla Marina: 100 (50)
- Toque Letal: 200 (50)
- Voz de la Dulzura: 150
- Voz Distante: 250 (100)

- Poderes de los Elfos Blancos:

- Arma Helada: 200 (50)
- Cambio de Forma: 150
- Caricia Glacial: 100 (50)
- Coraza de Hielo: 250 (100)
- Modelar Hielo: 150
- Tormenta de Nieve: 200 (100)

- Poderes de los Leprechaun:


- Escondite: 150
- Inmunidad al dolor: 100
- Mano Distante: 150 (50)
- Manto invisible: 200
- Puente del Arcoiris: 200 (100)

- Poderes de los Felis:

- Agilidad Felina: 200 (100)
- Cambio de Forma: 150
- Garras: 100 (50)
- Sentidos Felinos: 200
- Suave Ronroneo: 200

- Poderes de los Pixies:

- Fiesta en el Cielo: 250
- Manto Invisible: 200
- Pies Alados: 150
- Tonada de la Alegría: 100 (50)
- Tonada de la Danza: 200
- Requiem: 200 (100)



página, cuesta 100 PG, y se adquiere a un nivel inicial equivalente a un tercio de la característica en la que se engloba, redondeando las fracciones hacia abajo. Hay algunas habilidades que sólo pueden adquirirlas los personajes humanos y vienen descritas en la sección dedicada a los reinos humanos (Ver Capítulo VI). Así mismo, hay otra habilidad que sólo la adquirirán aquellos personajes que dispongan de poderes mágicos que les permitan proyectar algún tipo de rayo o similar y que deban de apuntar a un objetivo, llamada **Precisión**. La excepción a todo esto son las habilidades de **FUE**, **AGI** y **PER** son básicas y no hay que pagar para escogerlas, teniendo de base 1/3 del nivel de característica.

Una vez escogidas las habilidades, es el momento de decidir hasta que nivel elevarlas. Una habilidad de 3 indica un cierto conocimiento, una de 6 indica dominio, una en 8 una cierta maestría y el nivel M indica el máximo nivel que un ser vivo puede alcanzar en dicha capacidad mediante el aprendizaje. De salida el máximo nivel posible será 8, aunque se podrá superar gracias a las tiradas de historial, si se ha obtenido uno o más niveles de habilidad. De todas formas, ni aún así se podrá superar la barrera del nivel 10.

Los costes de elevar una característica hasta un cierto nivel se determinan sumando cada uno de los niveles por los que se pasa desde el nivel inicial hasta el escogido y multiplicando el total por 10. Por esto mismo, es mejor escoger capacidades que sean de utilidad para el personaje tomando como referencia sus características.

Ejemplo: Para Falael decidimos que es necesario un alto nivel en estoque, tanto en ataque como en parada. El estoque es un arma de cuerpo a cuerpo y la habilidad se engloba entre las de **DES**. La **DES** de Falael es de 12 que dividida entre 3 nos da una base de 4. Decidimos asignarle un nivel de 8 tanto en ataque como en defensa. Hasta nivel 8 hay 26 puntos ($5+6+7+8=26$) lo cual da un total de 260 puntos, más 100 por

escoger la habilidad, tenemos un total de 360 puntos. Los multiplicamos por dos, ya que ataque y parada son dos habilidades y tenemos el coste total de ambas habilidades: 720 puntos. Demasiado. Como los elfos tienen una bonificación en combate de +1, decidimos que podemos prescindir de un nivel en cada una, con lo que ahorramos 160 puntos. El total actual es de 560 puntos, con lo que podemos escoger algunas habilidades más con una cierta holgura.

PASO QUINTO: PODERES

Sólo los duendes entran en este paso, puesto que los humanos carecen de habilidades mágicas. En la página siguiente podrás encontrar una lista completa que indica el coste de cada uno de los poderes de cada una de las razas feéricas.

Los efectos de los mismos se detallan en el capítulo V. Cada poder aquí especificado tiene a su lado una cifra y, en algunos casos, otra más entre paréntesis. La primera cifra indica su coste y la segunda, de haberla, indica que el poder tiene una serie de niveles de potencia y el paréntesis indica el multiplicador del coste del mismo que se deberá aplicar como los niveles de las habilidades, con la diferencia de que comenzaremos siempre en el nivel 1.

Ejemplo: Continuamos creando a Falael. Tras haber invertido 2860 puntos en sus habilidades, nos quedan 1140 para adquirir sus poderes. Como es un buen guerrero, opinamos que necesitará poderes útiles para esta faceta suya, por lo que escogemos **Espada de la Luz** a nivel 2, **Armadura de Pureza** a nivel 2 y, por si las moscas, **Convocar Arma**, que puede serle útil algún día. Hemos Gastado 850 puntos. Sólo podemos escoger un poder más y de los que quedan, consideramos que **Potenciar el Físico Propio** le puede ser muy útil en muchas ocasiones en las que haya de improvisar, además de que no tiene efectos físicos visibles, por lo que la adquirimos en nivel 1. Ya sólo nos sobran 90 puntos para utilizar, que no nos permiten adquirir ningún poder más por lo que los reservamos para adquirir puntos del destino de los héroes. En cuanto a Woden, no hacemos nada en este paso, ya que como humano que es no tiene ningún poder especial.

Para Woden obtenemos 6, 1, 5, 7, 8, 7, 2, 6, 3, 8, 7, 1, para un total de también 74 puntos que repartimos para un poderoso guerrero. Queremos que Woden sea un coloso por lo que le asignamos una **FUE** 15 y una **CON** 15, que nos cuestan 46 puntos (10 puntos hasta nivel 10 más 4 puntos hasta nivel 12 más 9 puntos hasta nivel 15 = $23 \times 2 = 46$ puntos). Ahora decidimos que ha de ser medianamente diestro y no muy ágil pues usará armaduras pesadas por lo que adquirimos una **DES** 9 y **AGI** 6. Nos quedan 13 puntos que distribuimos de la siguiente manera: **PER** 6, **MEN** 3 y **CAR** 4. Woden será un guerrero difícil de derrotar en combate aunque algo estúpido y con malos modales.

PASO TERCERO: HISTORIAL

Una vez halladas las características haremos dos tiradas en las tablas de historial para los personajes duendes y tres para los humanos. Si el total de puntos que se repartieron fué inferior a 70 se podrá hacer

otra tirada optativa. Como observarás hay tres tablas, la H1, la H2 y la H3.

El jugador deberá tirar 1D12 y consultar el resultado debajo de estas líneas para saber en que tabla lanzar otro D12:

- **Personajes duendes:** 1-8 Tabla H1, 9-12 Tabla H2

- **Personajes humanos:** 1-8 Tabla H1, 9-11 Tabla H2, 12 Tabla H3.

PASO CUARTO: HABILIDADES

Al llegar a este paso, el jugador recibe 4000 PG (puntos de Generación) para comprar sus habilidades, poderes y puntos de suerte.

Escoger cada una de las habilidades, de las que tienes una lista completa en ésta

LISTA DE HABILIDADES

Habilidades de FUE:

Lanzar
Nadar
Potencia muscular
Saltar
Tregar.

Habilidades de AGI:

Acrobacias
Contorsionismo
Correr
Equilibrio
Esconderse
Esquivar
Sigilo
Montar

Habilidades de DES:

Arma Cuerpo a Cuerpo (At)
Arma Cuerpo a Cuerpo (Def)
Arte
Artesanía
Carpintería
Cerrajería
Conducir Carro

Falsificar

Forja
Malabarismo
Montar Trampas
Pelea
Prestidigitación
Primeros Auxilios
Trabajo del Cuero
Tocar Instrumento
Tortura.

Habilidades de PER:


Alerta
Armas Arrojadizas
Armas de Proyectoil
Buscar
Degustar
Escuchar
Ocultar
Otear
Psicología
Rastrear
Precisión

Habilidades de MEN:

Alquimia
Conocimiento del Mundo
Conocimiento Vegetal
Etiqueta
Idiomas
Leer/Escribir
Lectura de Runas
Leyendas
Manejo de Animales
Medicina
Memoria
Navegación
Supervivencia.

Habilidades de CAR:

Actuar
Bajos Fondos
Cantar
Disfrazarse
Elocuencia
Interrogatorio
Labia
Liderazgo
Regateo
Seducción



una **DES** 12, una **PER** 9 y una **AGI** 10, así como una **FUE** 9 y una **CON** 10, que serán las puntuaciones principales de combate. Ya hemos gastado 50 puntos, lo cual nos deja 22 para el resto. Nos interesa sobre todo que sea capaz de utilizar algunas habilidades mágicas aunque de forma limitada por lo que asignamos

una **MAG** 5. Así pues nos quedamos con 12 puntos (la magia cuesta doble) y optamos por **MEN** 6, para que no entre demasiado a menudo en problemas por su sentido de la justicia y **CAR** 6, con lo que tenemos un guerrero apto para muchos campos

Tabla #1:

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1- 50 puntos extra de generación. | 2- Una habilidad gratuita. |
| 3- +1 FUE | 4- 100 puntos extra de generación. |
| 5- Una habilidad gratuita | 6- 50 puntos extra de generación. |
| 7- +1 CON | 8- Una habilidad gratuita. |
| 9- +1 DES | 10- 150 puntos extra de generación. |
| 11- 50 puntos extra de generación. | 12- +1 AGI |

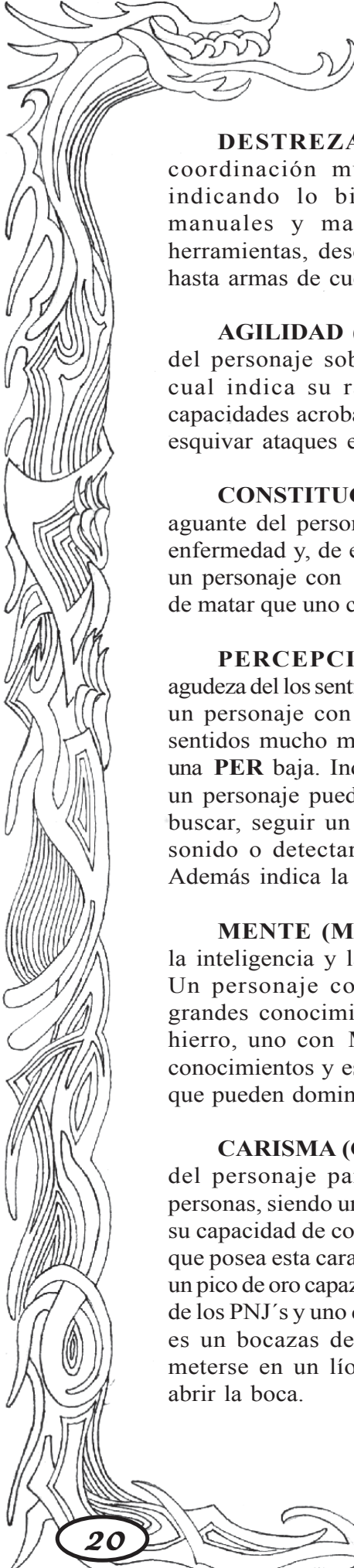
Tabla #2:

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1- Ambidextro / Berserker (a elegir) | 2- +1 CAR |
| 3- +1 nivel en una habilidad | 4- 150 puntos extra de generación. |
| 5- +1 PER | 6- +1 en una característica a elegir. |
| 7- +5 Puntos de Destino de los Héroes | 8- +1 MEN |
| 9- Riqueza: 50 monedas de oro. | 10- +1 en una habilidad mágica (humanos
+1 en característica a elegir) |
| 11- +1 nivel en dos habilidades. | 12- +1 MAG o 250 puntos extra de generación |

Tabla #3:

- | | |
|---|---|
| 1- 100 puntos extra de generación. | 2- Arma/armadura rúnica amarilla
(reduce los daños a su portador en 4) |
| 3- Talismán rúnico azul (cura 5 p.
de daño una vez al día) | 4- 100 puntos extra de generación. |
| 5- 100 puntos extra de generación. | 6- Arma rúnica roja (produce 2 puntos
extra de daño) |
| 7- +1 en una característica a elegir | 8- Una habilidad gratuita. |
| 9- Compañero animal (caballo, perro,
halcón...) | 10- 100 puntos extra de generación. |
| 11- 50 puntos extra de generación. | 12- Capacidad mágica limitada. Un
poder élfico a nivel 2. |

Nota: Las bonificaciones a las características podrán superar los límites máximos.



DESTREZA (DES): Refleja la coordinación muscular del personaje, indicando lo bien que realiza tareas manuales y manejo de todo tipo de herramientas, desde unas simples ganzúas hasta armas de cuerpo a cuerpo:

AGILIDAD (AGI): Refleja el control del personaje sobre su propio cuerpo, lo cual indica su rapidez de reflejos, sus capacidades acrobáticas y su capacidad para esquivar ataques en combate.

CONSTITUCION (CON): Refleja el aguante del personaje al daño físico y a la enfermedad y, de esta manera, haciendo que un personaje con **CON** alta sea más difícil de matar que uno con una característica baja.

PERCEPCION (PER): Refleja la agudeza de los sentidos del personaje. Así pues, un personaje con una **PER** alta tiene los sentidos mucho más aguzados que uno con una **PER** baja. Indica lo bien o lo mal que un personaje puede realizar acciones como buscar, seguir un rastro, escuchar un leve sonido o detectar un veneno en un vino. Además indica la puntería del personaje.

MENTE (MEN): Refleja dos cosas: la inteligencia y la voluntad del personaje. Un personaje con una **MEN** alta tiene grandes conocimientos y una voluntad de hierro, uno con **MEN** baja tiene escasos conocimientos y es presa fácil para aquellos que pueden dominar la voluntad ajena.

CARISMA (CAR): Refleja la facilidad del personaje para interactuar con otras personas, siendo una medida de su simpatía y su capacidad de comunicación. Un personaje que posea esta característica a nivel alto tiene un pico de oro capaz de engañar al más suspicaz de los PNJ's y uno que la posea a un nivel bajo es un bocazas de marca mayor, capaz de meterse en un lío cada vez que tiene que abrir la boca.

MAGIA (MAG): Esta característica sólo la poseen los duendes y algunos humanos como los hechiceros y los nigromantes. Indica la capacidad del personaje para extraer la energía de su entorno y canalizarla a través suyo para obtener un efecto en particular. A mayor valor en **MAG**, mayor capacidad mágica tendrá el personaje.

Para hallar los valores de estas características, se deberán tirar **12D8** y sumar sus resultados, tratando **cualquier cantidad inferior a 5 como 5**. El total obtenido se repartirá entre las características considerando las siguientes restricciones:

1- El nivel máximo que se puede poner en una característica es 12 y el mínimo 3, con la excepción de la **FUE** y la **CON** de los humanos que pueden llegar a 15.

2- Las características cuestan tantos puntos como el nivel que se adquiere, con dos excepciones: el atributo de magia que cuesta el doble de su nivel y las características de los humanos, que cuestan lo normal hasta nivel 10, dos puntos por punto hasta nivel 12 y tres puntos por punto hasta nivel 15.

3- La característica **MAG** no tiene nivel 11, pero debe pagarse por él para llegar a 12. Por lo tanto, el nivel 10 cuesta 20 puntos y el nivel 12 cuesta 24 puntos.

Cuanto mayor sea el nivel de la característica, mejores bases tendrán las habilidades por las que vayan y mejor se desenvolverá el personaje en ese campo.

Ejemplo: Vamos a crear las características de dos de nuestros héroes: el elfo Falael y Woden, un habitante de las tierras del Glaciar de Cristal. Comenzamos tirando para Falael y obtenemos 3, 7, 5, 5, 4, 8, 2, 7, 6, 8, 6, 1. Sustituimos los resultados menores de 5 por dicha cantidad, lo cual nos da un total de 72 que procedemos a repartir entre sus características. Falael será un personaje guerrero por lo que asignaremos

- Los Héroes humanos.

Apariencia: Depende del reino o región de la que provengan. Para escoger dicho reino, echa un vistazo al capítulo dedicado a los reinos humanos, dentro de la sección del DJ. Por cierto, pídele permiso antes.

Personalidad: Es definida por el jugador, aunque debe de dar un motivo para unirse a un grupo de duendes y ayudarles en su búsqueda. Quizá sea por venganza hacia duendes malignos, por intereses particulares (aprender magia, riquezas, poder...) o por amistad. Todo vale, pero esto ya define en parte el carácter del PJ.

Ventajas: Al no tener que repartir puntos en el atributo de Magia, por carecer de él, disponen de más cantidad de puntos para sus características principales, lo cual hace de ellos auténticos superhombres. No olvidemos que los PJs humanos son individuos excepcionales, o si no, todos los humanos serían superhombres. El humano medio está muy por debajo de los PJs.

Además, al no tener que gastar puntos en habilidades mágicas, disponen de más puntos para habilidades y tienen mejores puntuaciones que los duendes. Además pueden utilizar artefactos mágicos tanto de duendes benignos como malignos, pues en su interior conviven bien y mal.

Desventajas: Como es de esperar, su carencia de poderes mágicos es una lacra que los debilita sobremanera en comparación con los demás PJs duendes.

Profesiones: Todas aquellas que tengan lugar en un ambiente medieval, adquiriendo las habilidades necesarias.

Con los humanos quedan descritas todas las opciones que tienen los jugadores a la hora de escoger la raza de sus personajes.



PASO SEGUNDO: LAS CARACTERÍSTICAS

Se denomina características a un conjunto de cifras que indican, dentro de una escala, el potencial físico y mental de un personaje. Las características nos proporcionan una serie de datos precisos acerca de las limitaciones y capacidades del personaje en cuestión, como cuanto peso puede levantar, su rapidez de reflejos, lo bien o mal que se relaciona con los demás, etc...

Las características son las siguientes:

FUERZA (FUE): Refleja la potencia muscular del personaje, indicando sus bonificaciones al daño, su capacidad de carga, el peso que puede levantar y los límites de algunas de sus capacidades físicas. En resumen, define la potencia de los músculos del personaje.



Ventajas: Son muy ágiles y rápidos, recibiendo un +2 a todas las habilidades relacionadas con la AGI y a las de iniciativa.

Desventajas: No les gusta obedecer ordenes ni recibir las, por lo que no trabajan bien en grupo. Además son poco habladores y no les gustan los humanos, lo cual dificulta todas sus habilidades de relación, que reciben un -2 a sus tiradas.

Tapadera: Como habrás podido imaginar, cazador, asesino, caza-recompensas y mercenario son las profesiones que mejor les van

- **Los Pixies**, el Alegre Pueblo, cuyo nombre humano es trasgos.

Aspecto: Los Pixies son duendecillos que parecen niños, aunque sus mentes no sean las de inocentes criaturitas. Visten

siempre de llamativos colores. Adoran la compañía de cualquier clase y llevan la alegría, o eso piensan, a donde quiera que acudan. Su rostros son los de chicos de unos 13 años, con ojos de inteligencia y expresión traviesa.


Personalidad: Los Pixies son traviesos e inmaduros. Cualquier momento es bueno para divertirse y tienden a no darse cuenta del peligro. Tienen una fuerte tendencia a gastar bromas pesadas. Para un Pixie, cada momento es bueno para divertirse, y nunca bajo ningún concepto, se debe estar solo. Por eso acompañan a otros duendes en sus búsquedas o entran en grupos de feriantes donde trabajan como jóvenes músicos, tocando sus flautas de pan o como malabaristas y bufones. Sea como sea, un Pixie siempre buscará dar rienda suelta a su afán de diversión cada vez que tenga ocasión.

Ventajas: Al ser tan extrovertidos y parecer niños, sus habilidades de comunicación reciben un +2 a las tiradas. Este bono no se aplica a las tiradas de seducción. Al fin y al cabo son niños ¿no?

Desventajas: Por su tamaño, no pueden usar armas para adultos. Sus armas producen un tercio menos (redondeando el resultado hacia arriba) de daño aunque los modificadores por FUE se aplican.

Tapadera: O bien se hacen pasar por huérfanos, por feriantes o por el hijo de alguno de sus acompañantes.

Estos son todos los duendes que se pueblan el mundo de Feeria, aunque todavía queda una clase de personaje: el Héroe humano. A la hora de coger un personaje humano, se debe tener presente que no es un humano corriente si no que es gente un poco especial, que se sale de la media. Si no fuera así, estaría claramente en desventaja con sus compañeros duendes.



Ventajas: Los Leprechaun tienen dos principales ventajas. Primero, son excelentes ladrones, por lo que en las habilidades que conciernen a este campo reciben una bonificación a las tiradas de +2. Segundo, son inmunes a cualquier tipo de hechizo o habilidad que influya en su mente, ya sea de manera mágica o física (esto incluye la tortura).

Desventajas: Los Leprechaun son avaros y guardan su oro como lo más importante del mundo, incluyendo sus vidas. Nunca gastan más de lo imprescindible y procuran obtener su equipo de la manera más barata del mundo, ya sea mediante el saqueo, el hurto o, en último extremo, la compra de segunda mano. Por otra parte, sus preferencias personales van en el siguiente orden: en primer lugar, el oro, seguido de ellos mismos, sus amigos y sus deberes. De hecho, esta atracción por el oro les resulta peligrosa, pues una vez han visto su reflejo, no pueden dejar de pensar en él, recibiendo una penalización de -1 a todas sus actividades hasta que se hagan con él. Si son llevados lejos del lugar donde se encuentra el precioso metal que hubiera visto, se olvidarán de él en 24 horas. Su última desventaja es su afán de venganza. Un Leprechaun al que alguien haya causado daño, no podrá apartar de su mente el pensamiento de causarle un daño igual al recibido. Un PJ deberá interpretar esto de manera adecuada o perder la mitad de la experiencia que obtenga en esa sesión de juego.

Tapadera: Los Leprechaun pueden hacerse pasar por cualquier tipo de humano que no les obligue a aparentar ningún aspecto ostentoso y, por lo tanto, costoso.

- **Los Felel**, el Pueblo-Gato, conocidos tanto por los duendes como por los humanos como los Duendes-Gato.



Apariencia: Su apariencia es la de un felino humanoide con ojos muy azules, cuyas pupilas se alargan verticalmente si se enfadan. Su pelaje puede ser el de cualquier felino, aunque el más común es el anaranjado con algún tipo de manchas. Cuando toman un aspecto humano, prefieren el de humanos delgados y ágiles.

Personalidad: Al igual que los gatos, los Felel son muy independientes y ariscos. Su carácter es cambiante, y tan pronto pueden estar riendo contigo, como provocando un altercado. También son pulcros y aseados. Sus hábitos alimenticios son muy especiales, ya que sólo comen carne y, a ser posible, cazada por ellos. La caza es más un placer que una necesidad y la practican siempre que pueden. Para atacar prefieren armas sencillas y pequeñas, como cuchillos, espadas cortas, sus propias garras o la garra de acero, un arma de su invención cuyo uso se ha extendido también a los humanos. Jamás, bajo ninguna circunstancia, utilizan armas de proyectil.

largo y bigotes o barbas y las mujeres llevan el pelo recogido en trenzas.

Personalidad: Se trata de un pueblo que basa su cultura en el patriarcado. Los hombres son los que mandan y por tanto son despectivos y autoritarios en el trato con las mujeres. Con los hombres se tratan con una campechana camaradería. Las mujeres son reservadas e intentan buscar el mejor partido posible. Las Mariposas de la Escarcha son bastante materialistas y buscan su bienestar, aunque sin llegar a los extremos codiciosos de los Leprechaun.

Ventajas: Al vivir en climas fríos, no tienen problemas con las temperaturas bajas, además de ser muy resistentes al daño por frío. Los ataques de frío les causan la mitad de daño.

Desventajas: Como es obvio, el calor les afecta en mayor medida que a los demás duendes o a los humanos. Reciben un 50% más de daño de los ataques de fuego.

Tapadera: Los hombres se hacen pasar por nómadas del Norte y las mujeres suelen pasar por criadas o esposas de alguno de sus acompañantes. Si viajan solas, prefieren papeles como el de campesina o el de mendigo.

- **Los Leprechaun**, el pueblo del arcoiris. Los humanos prefieren llamarlos enanos.

Aspecto: Son duendes robustos y bien proporcionados, de una altura cercana al metro cincuenta. Siempre lucen una cuidada barba (incluso las mujeres) y siempre llevan algún tipo de prenda cubriéndoles la cabeza, como un sombrero o un casco. Su aspecto en general es bastante miserable, pues su ropa suele ser bastante vieja y son muy reacios a adquirir una nueva.

Personalidad: Los Leprechaun son un pueblo solitario y aventurero. Son las criaturas más parecidas a los humanos que creó Mediodía, pues tienen un rasgo común: su

mayor anhelo es reunir la mayor cantidad de oro que puedan obtener. Esto no es auténtica codicia, sino que sufren una extraña fascinación por dicho metal. Esto hace que sean tacaños hasta el límite, prefiriendo llevar equipo de segunda mano, ropas remendadas, etc... Hay una leyenda entre los humanos que dice que quien capture a un enano y consiga hacerlo hablar, podrá encontrar una olla de oro. La leyenda también dice que más le vale a aquel que capture a un enano que acabe con él pues no olvidan una ofensa y son muy vengativos. De estas dos leyendas sólo la segunda es cierta. Un Leprechaun nunca olvida a quien le cause daño y es capaz de dedicar años enteros a la tarea de vengarse, de la forma más cruel y retorcida, aunque rara vez cause la muerte a su víctima, ya que suele conformarse con destruir su vida o devolverle el golpe. Los Leprechaun, sin embargo, tienen un vicio secreto: la cerveza, que procurarán degustar siempre que les sea posible.





tienen cola de pez. Sus ojos son azules o verdes y su voz es cautivadora. Cuando caminan entre los humanos, toman forma humana aunque conservan sus rasgos y su belleza.

Personalidad: Los Tritones son criaturas guerreras y orgullosas. Pueden rivalizar con los elfos en cuanto a maestría en combate, aunque tienen una debilidad: las mujeres. Los Tritones son extremadamente mujeriegos y no pierden la oportunidad de lucirse ante una dama. Las sirenas, en cambio, son mucho más inteligentes que los Tritones. Ellas prefieren utilizar sus encantos como medios para obtener ventaja sobre los demás, más que como medio para la obtención de placer. Cuando una sirena pone sus ojos en un hombre, se puede dar por seguro que no es por amor, sino por interés.

Ventajas: Ambos pueden vivir sin problemas bajo el agua pues respiran agua o aire y son nadadores expertos (asume un nivel de 8).

Desventajas: Necesitan mojar su piel diariamente con un mínimo de medio litro de agua. Por cada día que no lo hacen reciben un daño de 25.

Tapadera: Los Tritones utilizan cualquiera que les permita confraternizar con el sexo opuesto, como trovador, caballero, etc... Las sirenas utilizan la identidad de damas de alta alcurnia como viudas o hijas de nobles. Identidades más mundanas como ramerías también les van bien.

- **Las Mariposas de la Escarcha**, el pueblo de las nieves. Los humanos las llaman Elfos Blancos.

Aspecto: Se trata de pequeños seres de unos 10 cms muy parecidos a las damas del día. Tienen, tanto los machos como las hembras, unas alas de mariposa de color azul muy claro, que relucen como el cristal a la luz del sol. Al adoptar forma humana, su aspecto es el de jóvenes humanos de piel pálida, ojos azul claro, orejas puntiagudas y pelo rubio. Como aparentan venir de las tierras heladas, los hombres llevan pelo





Personalidad: Los Lupinos son un pueblo de extremos. Con sus amigos son fieles hasta la muerte, aunque nadie puede igualárseles en ferocidad contra sus enemigos. Por suerte, aunque son un pueblo bastante solitario, sólo se llevan mal con sus primos malignos, los Hurgos, a los que detestan y les profesan un odio tan profundo que no pueden evitar volverse unas bestias sanguinarias cuando los ven.

Ventajas: Los Lupinos pueden cambiar de forma humana a la de lobo a voluntad. Además, el hierro no les causa más daño, como ocurre con las otras hadas. Su mayor ventaja es la ferocidad en combate de que hacen gala, que anula la mitad, redondeando hacia arriba, de los modificadores negativos por heridas, sólo a efectos de combate.

Desventajas: La plata les provoca heridas muy graves, que solo pueden sanar de manera natural. Su otra desventaja es su


odio irracional por los Hurgos. Si ven a alguno de ellos, deben hacer una tirada de **MEN** normal para evitar convertirse en una bestia sanguinaria e irracional que se lanza al ataque de inmediato hasta haber destruido al motivo de su odio o caer muerto al suelo.

Tapadera: Cualquiera es buena para ellos, aunque prefieren roles guerreros.

- **Los Tritones y las Sirenas**, el Pueblo Acuático. Sus nombres humanos coinciden.

Aspecto: Los Tritones tienen el aspecto de hombres de cintura para arriba y tienen una cola de pez en lugar de piernas. Sus cabellos son negros, sus ojos tienen forma almendrada y color azul o verde, sus orejas son puntiagudas y sus rasgos son angulosos. Las Sirenas, por su parte, son bellísimas mujeres de largas cabelleras rubias y formas generosas, aunque también





- **Las Dríades**, guardianas de la naturaleza, llamadas igual por los humanos.

Aspecto: Las Dríades son hermosas muchachas de cabellos negros, piel bronceada, facciones agradables y que, de poder hacerlo, no usan ropajes de ningún tipo. Cuando viajan por los reinos humanos llevan ropas de viaje o túnicas que les permiten libertad de movimientos. No les gustan los abalorios de ninguna clase y nunca llevan joyas ni armas de metal, pues todos los metales, incluidos los metales nobles, les son dañinos y les producen llagas.

Personalidad: Las Dríades consagran su vida a cuidar de la naturaleza y viven en armonía con ella. De esto deriva su natural amor a todo lo vivo y su aversión por quienes lo destruyen. Las Dríades comprenden que se cace para comer, o que se talen árboles para construir refugios, pero no por qué los humanos cazan para obtener pieles que vender o por deporte, o el que provoquen incendios en las guerras para reducir los recursos de sus enemigos. Una dríade es un ser amistoso y benévolo con todos aquellos que cuiden y respeten su entorno, pero puede ser muy peligrosa con todas aquellas criaturas que lo dañan, a sea por interés o por maldad. Otra parte de su personalidad es su predisposición a seducir a humanos hermosos. Por lo general, una dríade coqueteará sin reparos con aquellos humanos que considere de su agrado, lo cual sucede a menudo.

Ventajas: Su mayor ventaja es que son los duendes que más conocen a los humanos, y que su forma física no difiere de ellos en absoluto. Además, una dríade no será atacada por un animal salvaje a no ser que ella ataque o moleste al animal.

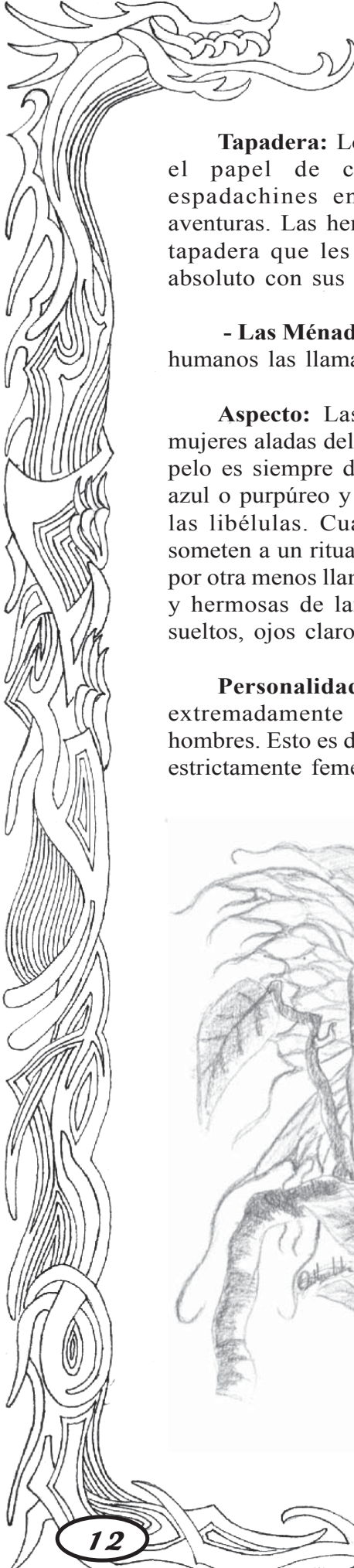
Desventajas: Las dríades están ligadas a lo vivo de tal manera que todos los metales les dañan de la misma manera que el hierro a los demás duendes (ver más adelante).



Tapadera: Las que más se amoldan a su manera de ser son campesina, pastora, criada y todas aquellas profesiones que le permitan utilizar sus conocimientos naturales como curandera.

- **Los Lupinos**, el pueblo de la Luna Llena, llamados Hombres Lobo por los humanos.

Aspecto: Son similares a los elfos, aunque menores de estatura. Su media se sitúa sobre 1.70 metros. Su cabello puede ser de cualquier tono, aunque siempre lo llevan largo, sean machos o hembras. Los hombres son muy musculosos y velludos y sus ojos son siempre negros. Las mujeres son, por el contrario, estilizadas y ágiles y sus ojos pueden ser negros o castaños. Cuando lo desean pueden cambiar a la forma de un híbrido entre un lobo de pelo plateado y un humano, que es su otro aspecto y en el que se sienten más cómodos.



Tapadera: Los machos suelen adoptar el papel de caballeros andantes o espadachines en busca de romance y aventuras. Las hembras prefieren cualquier tapadera que les permita no destacar en absoluto con sus compañeros.

- **Las Ménades**, las Damas del día. Los humanos las llaman simplemente hadas.

Aspecto: Las Ménades son pequeñas mujeres aladas del tamaño de un gorrión. Su pelo es siempre de un color extraño como azul o purpúreo y sus alas son como las de las libélulas. Cuando salen de Feeria se someten a un ritual que sustituye esta forma por otra menos llamativa: la de damas altivas y hermosas de largos cabellos, a menudo sueltos, ojos claros y piel muy clara.

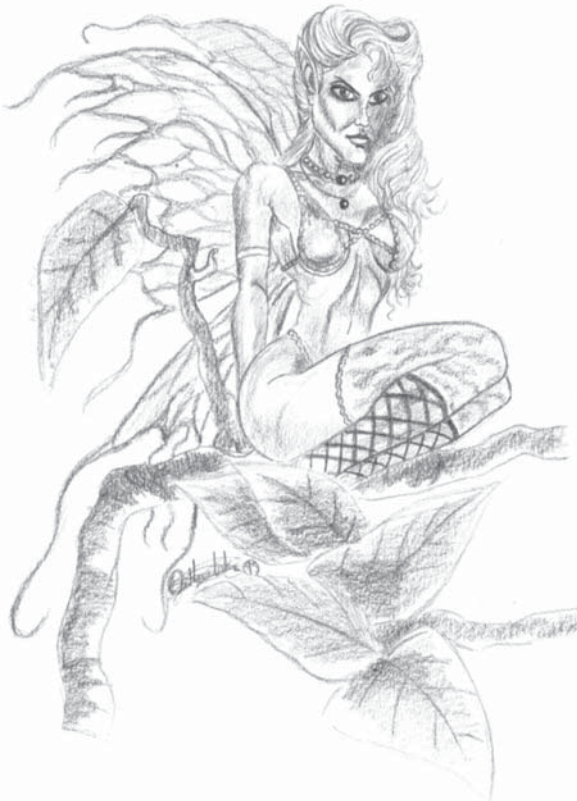
Personalidad: Las hadas del día son extremadamente frías en el trato con los hombres. Esto es debido a que son un pueblo estrictamente femenino y a que sólo entran

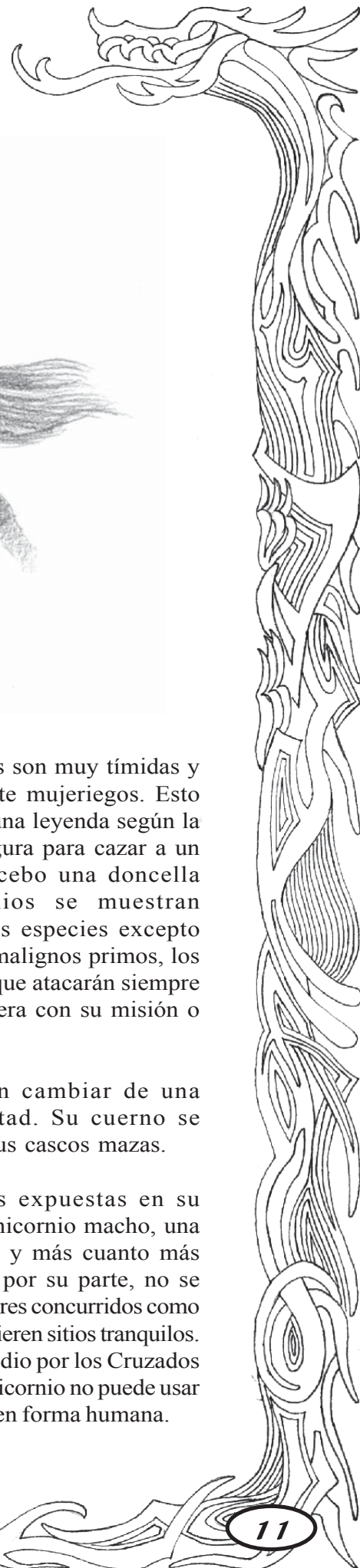
en celo una vez cada 100 años. En esas ocasiones toman el aspecto de hermosas doncellas elfas y yacen con el primer elfo al que encuentran y que les agrada. Después tienen una hija a la que crían y educan. Su existencia está separada de la de los demás duendes y consideran a los machos de cualquier especie, como bestias. Un hada no confiará jamás en un hombre, y aunque esto puede llegar a cambiar con el tiempo y el trato, hay algo que nunca podrán superar: el asco que les supone el contacto físico.

Ventajas: las hadas son unas hechiceras fenomenales. Los poderes que adquieren cuestan menos puntos debido a ello. Además pueden hacer uso de ellos con mayor frecuencia que los demás duendes, teniendo un +2 a las tiradas de invocación de energía.

Desventajas: En primer lugar, las hadas desconocen cualquier clase de combate cuerpo a cuerpo. Todas las habilidades de armas les están negadas. En segundo lugar, sienten una repulsión indescriptible hacia el contacto físico. Un hada a la que se le ponga la mano encima, ya sea de manera amigable o para sujetarla, siente escalofríos y debe sacar una tirada de **MEN** Normal para contener una reacción brusca. Si el hada se encuentra en una situación en la que es inminente el contacto físico y es evidente que no será amigable, como por ejemplo un ataque por parte de un tratante de esclavos o una violación, la tirada de **MEN** asciende su dificultad. Si el resultado es menor que arduo, el hada se desmaya o queda paralizada de terror, según la situación. Si el resultado estuviera entre arduo e improbable, el hada responderá poniéndose histérica y actuando de forma violenta y enloquecida para escapar de allí. Si la tirada supera la dificultad improbable, el hada resiste sin problemas.

Tapadera: Su preferida es la de damas de alta alcurnia para obtener respeto inmediato de sus interlocutores, al igual que distancia en el trato.





para no atraer la atención de los humanos. Todos los Falquiones jugadores deberán escoger la habilidad mágica «**Enmascarar aspecto**» para disimular sus rasgos de ave.

Tapadera: Cualquiera que tenga que ver con sus habilidades, como montaraz, arquero, soldado, explorador, etc...

- **El pueblo del Cuerno de Plata** o, como los llaman los humanos, los Unicornios.

Aspecto: Su aspecto, ya sean machos o hembras es el de gentes de cabellos muy rubios, casi blancos, hermosos ojos negros y figuras agraciadas que tienen un diminuto cuernecillo en la frente que suelen tapar con sus cabellos. Pueden cambiar a voluntad su forma a la de impresionantes caballos blancos, de crines plateadas y de cuyas frentes nace un cuerno muy afilado.

Personalidad: Los unicornios son extremadamente cautos y de corazón

bondadoso. Las hembras son muy tímidas y los machos terriblemente mujeriegos. Esto último ha dado lugar a una leyenda según la cual, la manera más segura para cazar a un unicornio es usar de cebo una doncella virgen. Los unicornios se muestran tolerantes con todas las especies excepto con una: sus odiados y malignos primos, los Cruzados Negros, a los que atacarán siempre que puedan y no interfiera con su misión o sea un suicidio.

Ventajas: Pueden cambiar de una forma a otra a voluntad. Su cuerno se considera una lanza y sus cascos mazas.

Desventajas: Las expuestas en su personalidad. Para un unicornio macho, una mujer es una tentación, y más cuanto más hermosa. Las hembras, por su parte, no se encuentran a gusto en lugares concurridos como tabernas y similares y prefieren sitios tranquilos. Su otra desventaja es su odio por los Cruzados Negros. Por último, un unicornio no puede usar sus habilidades mágicas en forma humana.



un inocente ni contra un enemigo que se rinde. Esto no significa que se puede atacar a un elfo y salvar la vida rindiéndose al verse perdido porque «es bueno». Si el que se rinde es un ser maligno o actuaba a sabiendas de sus actos, un elfo decidirá si toma su vida o no, según la situación. Los elfos son justos, pero no estúpidos, aunque siempre se puede esperar compasión de ellos, si el arrepentimiento es sincero. El problema es que te crean.

Ventajas: los elfos son especialistas en combate. Ganan un +1 en **cualquier puntuación** relacionada con el combate.

Desventajas: Como ya se dijo antes, los elfos son muy arrogantes. No toleran insultos y nunca empiezan una pelea, pero siempre la acaban. Si un elfo es retado a combatir o es insultado y desea evitar problemas tendrá que pasar una tirada de **MEN** (ver características) Dif normal. Su sentido de la justicia puede ser otra desventaja en ocasiones. Si la ofensa tiene que ver con una injusticia grave, el elfo intervendrá de no superar una tirada de **MEN** difícil.

Tapadera: Cuando abandonan Feeria, los elfos se hacen pasar por cualquier tipo de guerrero, pues es éste un papel que no les cuesta esfuerzo interpretar.

- **Los Falquiones**, el pueblo del cielo. Los humanos los llaman de la misma manera.

Aspecto: Cuando cambian de forma son gentes de porte orgulloso y estatura y facciones parecidas a las de los humanos. Sus ojos son siempre negros y su figura es siempre erguida y majestuosa, pero en su aspecto normal parecen un híbrido entre un halcón y un humano.

Personalidad: Los Falquiones son, ante todo, un pueblo libre. Aman la libertad por encima de todo y languidecen



rápidamente cuando se les priva de ella. Se consideran hermanados con los pájaros y distan de mantener relaciones cordiales con todas las demás razas. Un Falquión es distante con todo aquel que no sea de su especie. El otro rasgo predominante de estos seres es su honor. Si un Falquión es rescatado de un cautiverio o le es salvada la vida, queda según su código, hermanado a su salvador por un vínculo de libertad. Esto significa que, mientras el Falquión viva, nadie podrá causar daño o encerrar a su salvador sin que él haga nada al respecto. El vínculo de libertad solo es roto por la muerte y prevalece sobre cualquier otro interés.

Ventajas: Los Falquiones disponen de una vista excelente, lo cual les otorga un bonificador de +2 a **cualquier tirada** en la que intervenga la vista. Obviamente, ésto hace de ellos unos arqueros formidables.

Desventajas: Los Falquiones tienen un aspecto peculiar que debe ser enmascarado

CAPITULO II

CREACION DE PERSONAJES

En este capítulo explicaremos los pasos a seguir para crear un personaje de Feeria. Cada apartado de este capítulo define los puntos principales que se deben seguir para obtener un PJ listo para salir de aventuras. El sistema es sencillo y personalizado. Cada jugador podrá escoger, dentro de unos límites, las capacidades que tendrá su personaje. De esta manera se fomenta la creación de personajes fáciles de jugar e interpretar, debido a que las elecciones la hacen los jugadores. Y como la práctica es la mejor manera de aprender, dejemos ya la cháchara y comencemos.

PASO PRIMERO. ELECCION DE RAZA.

Antes de empezar a hacer tirada alguna, debe definirse que clase de duende o humano se quiere jugar. Cada raza tiene unos patrones básicos, unas ventajas y unas desventajas, así como una serie de características únicas como poderes y habilidades especiales. Las clases de personaje que un jugador de Feeria puede escoger son las siguientes:

- **Los Sheelon**, también conocidos como el pueblo de los árboles. Los humanos los llaman **elfos**. Son grandes guerreros que confían más en un arma que en la fuerza de la magia.

Aspecto: Su aspecto es el que conocemos por las leyendas: seres parecidos a humanos bastante altos (una media de 1.90 m), con orejas puntiagudas,

ojos almendrados y facciones hermosas. Su cuerpo estilizado les dota de un porte elegante a la vez que de una gran agilidad .

Personalidad: Los elfos son criaturas arrogantes. Fueron creados los primeros y se consideran superiores a los demás seres. Aún así, tienen un elevado sentido de la justicia. Un elfo nunca comete una injusticia a sabiendas de ello. Si comete una sin saberlo y más tarde se entera, procura arreglarla en lo posible. De la misma manera, un elfo nunca levanta su arma contra

