

El gran grimorio de

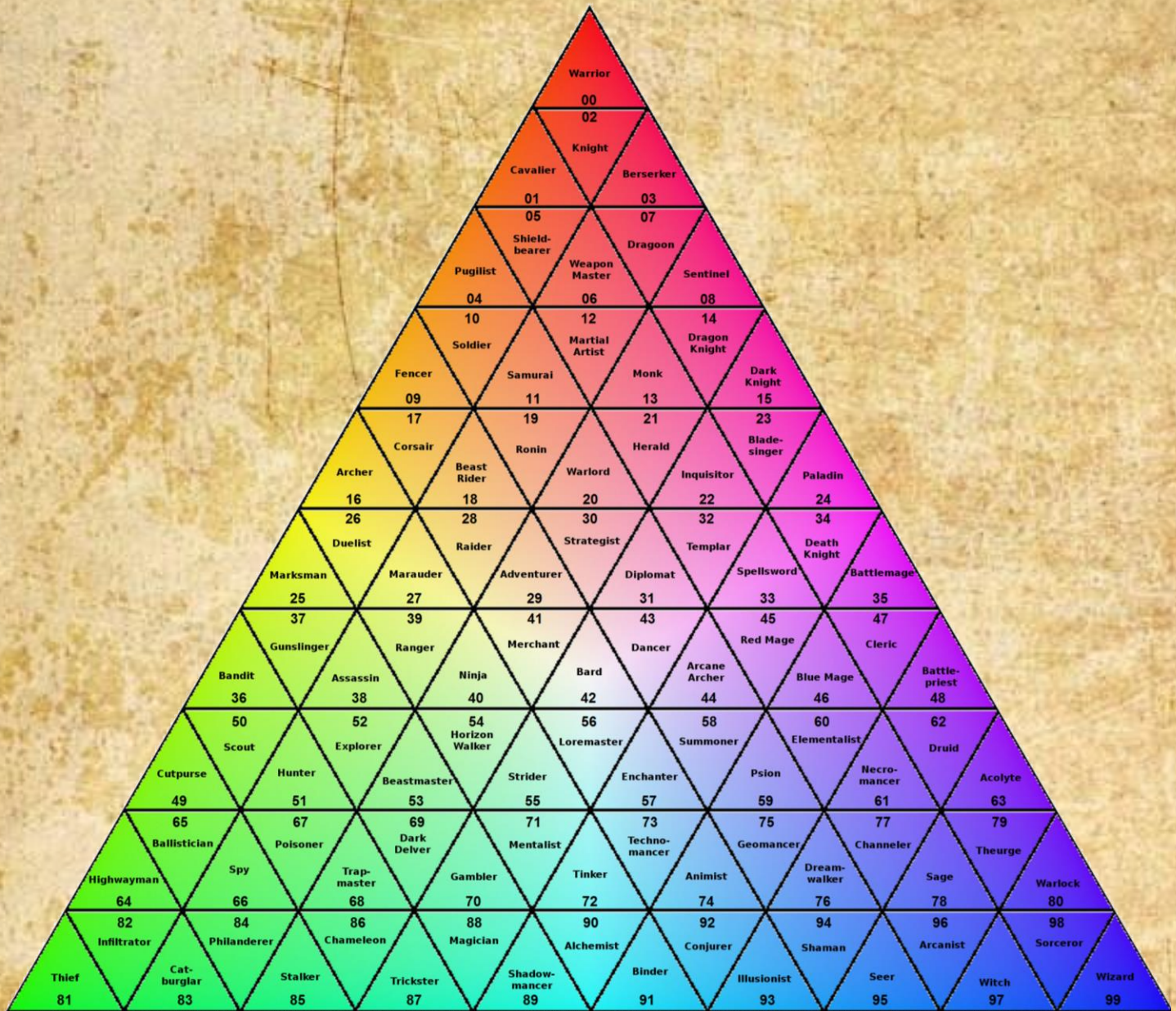
/r/ol



Aquel que pose su mirada en este escrito se le concederá la sabiduría necesaria de este mundo mágico y conflictivo. En esta realidad existen monstruos los cuales hacen lo posible por sobrevivir, algunos siendo poco más que ganado para razas más inteligentes y otros con la astucia y fuerza suficiente para causar catástrofes a ciudades enteras. Existen diversas razas con inteligencia que trabajan en equipo para sobrevivir en comunidades. Estas razas están en constante guerra en un todos contra todos, pero ocasionalmente alianzas son formadas, principalmente entre aquellos que solo buscan destrucción y aquellos que buscan detenerlos.



Cada raza desempeña diversos oficios tanto para la batalla como para conseguir el sustento del día a día.

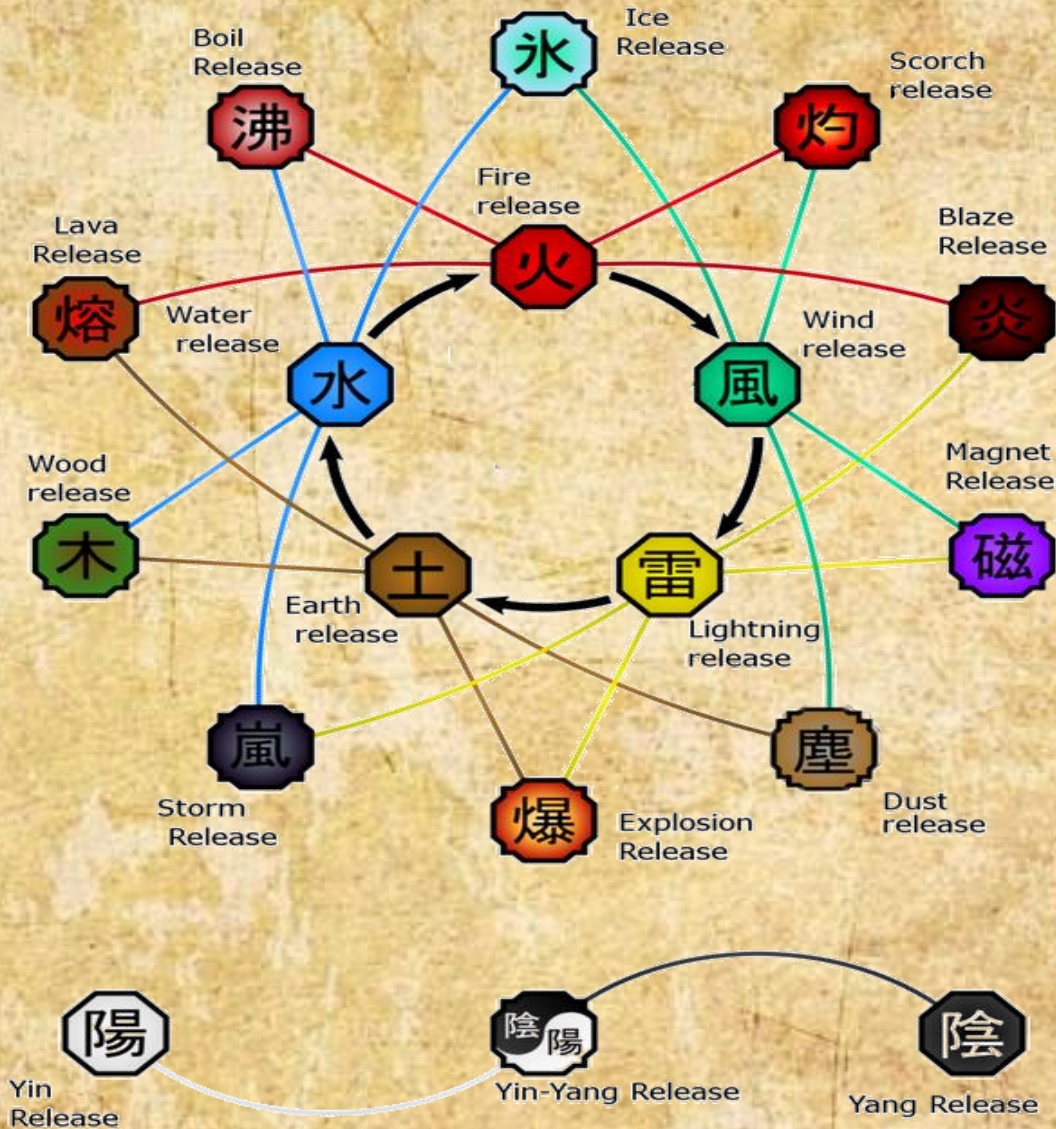


Algunas razas destacan en ciertos oficios, por ejemplo las razas elficas destacan en el uso del arco, las celestiales en magia curativa y las enanas en la elaboración de armamento y minería.

Las criaturas de esta realidad nacen y adquieren afinidades elementales, las afinidades elementales determinan que clase de habilidades y magia puede un individuo aprender, la mayoría de las razas nacen una afinidad elemental de cualquier tipo, los casos en que se nace con más de una son raros y algunas técnicas y tipos de magia requieran más de una afinidad para ser aprendidas y existen los rumores de que es posible adquirir alguna otra cumpliendo algunas condiciones. Los monstruos suelen adquirir las afinidades del terreno donde habitan.

Algunas razas como las demoniacas son incapaces de utilizar el elemento sacro, pero destacan en el elemento obscuro, por el contrario las razas celestiales dominan el elemento sacro pero son incapaces de utilizar el elemento obscuro.

La excepción entre estas dos razas son los ángeles caídos, mitad demonio, mitad ángel, puede utilizar ambos elementos sin problema alguno, esta raza se encuentra en el limbo vagando por el mundo buscando ya sea la destrucción de la vida o la proliferación y protección de la misma.



Razas

Humanos: Los seres humanos son las personas más adaptables y ambiciosas entre las razas comunes. Tienen gustos, costumbres y culturas. Construyen ciudades para durar las edades y grandes reinos que pueden persistir durante largos siglos. Una nación conserva las tradiciones con orígenes más allá del alcance de la memoria de cualquier humano. Planifican el futuro, esforzándose por dejar un legado duradero, son oportunistas, y se mantienen alertas a los cambios políticos y sociales. Ellos buscan ganar gloria a los ojos de sus compañeros demandando poder, riqueza y fama.

Elfo: Los elfos viven en lugares de belleza celestial, en medio de bosques antiguos o en agujas plateadas que brillan con luz de hadas, donde la música suave se filtra por el aire y las fragancias suaves brotan en la brisa. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte, la música y la poesía, y las cosas buenas del mundo, tienen una gran habilidad para concentrarse y ser implacables. Son lentos para las relaciones e incluso para olvidarlas, suelen ser muy respetables y casi nunca insultan. Los elfos se aventuran por viajes. Como son tan longevos, pueden disfrutar de siglos de exploración y descubrimiento. Los elfos también disfrutan ejercitando su destreza marcial o ganando un mayor poder mágico, y la aventura les permite hacerlo.

Duendes: Reinos ricos en grandeza, salones tallados en las raíces de las montañas, el eco de picos y martillos en minas profundas y ardientes fraguas, un compromiso con el clan y la tradición, y un odio ardiente a sus enemigos, estos rasgos comunes unen a los enanos a través del Multiverso. Respetan las tradiciones de sus clanes y no las abandonan, Parte de esas ellas es la devoción a sus dioses, que defienden los ideales del trabajo laborioso, la habilidad en la batalla y la devoción a la forja. Los enanos que se aventuran pueden estar motivados por un deseo de tesoro, por su propio bien, para un propósito especial, o incluso por un deseo de ayudar a otros. Otros enanos son guiados por una deidad o mandato, un llamado directo o un deseo de traer gloria a uno de sus dioses. El clan y la ascendencia también son motivadores importantes. O un hacha magistral perdida en una batalla hace siglos

Orcos: Los orcos son feroces criaturas creadas con un único objetivo: la guerra. Por esta razón, es muy raro ver a un orco en el mundo civilizado y que no hablen el lenguaje común. Sin embargo, Los orcos se predisponen a ser malignos o caóticos malignos, pero los orcos criados en el mundo civilizado pueden ser buenos si logran superar la malvada predisposición de su raza. La mayoría de las tribus adoran a Gruumsh, el dios de la matanza. Son una raza salvaje, sedientos de sangre, y violentos. Son conocidos por arrasar las tierras, destruyendo las civilizaciones que encuentren, guerreando entre grandes clanes y grupos de batalla. Aman el combate y el sentimiento de batallar. La mayoría de los orcos de la tribu siguen a sus líderes a la batalla, siguiendo al más fuerte y poderoso de su tribu y no suelen rendirse. Excepcionalmente se arrancan uno de sus ojos como tributo a su dios. son sorprendentemente honorables cuando tienen que vencer a un enemigo, sin recurrir a engaños en sus batallas.

Halfings: Los halfings son un pueblo amigable y alegre. Ellos aprecian los lazos de la familia y la amistad, así como el hogar. Albergan pocos sueños de oro o gloria, Los aventureros entre ellos suelen aventurarse en el mundo por razones de comunidad, amistad, pasión o curiosidad. Les encanta descubrir cosas nuevas. Si bien algunos halfings viven sus días en comunidades agrícolas, otros forman bandas nómadas que viajan constantemente, atraídos por el camino abierto y el amplio horizonte para descubrir las maravillas de las nuevas tierras y pueblos. Incluso estos vagabundos aman la paz, la comida, el hogar y el hogar, aunque su hogar podría ser un carro que vaga por caminos de tierra. Usualmente emprenden el camino del aventurero para defender sus comunidades, apoyar a sus amigos o explorar un mundo amplio y lleno de maravillas. Para ellos, la aventura es menos una carrera que una oportunidad.

No Muertos: Los no muertos a menudo tienen un intenso disgusto o incluso un odio absoluto hacia los vivos, ya sea por un motivo de celos hacia su mortalidad, en cuanto a viajar con grupos aventureros de otros. Odian la vida por igual, sin embargo, muchos ven el sentido de tener aliados poderosos o, al menos, peones en sus planes, lo que les permite seguir viviendo durante el tiempo que sean útiles para algún fin. En la vida e incluso durante un tiempo en que empezaron a morir, emprendieron la guerra a través del Multiverso. Varios de estas criaturas son maldecidas por terribles nigromantes, son convertidos en fantasmas o zombies vivientes sedientos de sangre.

Demonios: Los demonios es una de las pocas que no fue creada por un dios, son energía oscura vagando en la nada. Cuando el mundo fue creado querían saber que era y pudieron notar que había una luz que no les agradaba, el ser humano. Lástima que esa creación estaba confinada al “paraíso” pero el resto del mundo podían habitarlo haciendo de su reino en las entrañas de este. Hay distintos demonios que desarrollan habilidades vinculadas con los elementos y como que no hay una raza definitiva, algunos de ellos se autoproclamaron sus mismos dioses dando así importancia a los demonios antiguos como príncipes o generales infernales. Son entidades incorpóreas, una especie energía oscura que vaga a través del tiempo y espacio. Pueden adquirir formas físicas a partir de la materia que les rodea, adquiriendo cualquier forma que quieran. Se alimentan de la energía de los seres terrenales, especialmente de su sufrimiento y miedos.

Dragones: Nacido de dragones, caminan con orgullo a través de un mundo que los saluda con temerosa incomprensión. Formados por los dioses dracónicos o dragones místicos, los dragones nacieron originalmente de los huevos de dragones como una raza única. Algunos nacidos de dragones son fieles servidores de los verdaderos dragones, otros forman las filas de los soldados en las grandes guerras, y otros se encuentran a la deriva, sin un rumbo claro. Para cualquier dragón, el clan es más importante que la vida misma. Deben su devoción y respeto a su clan por encima de todo, incluso a los dioses. La conducta de cada dragón se refleja en el honor de su clan, y traer deshonra al clan puede resultar en expulsión y exilio. Cada dragón conoce su posición y deberes dentro del clan, y el honor exige mantener los límites de la posición del sombrero. Odian fallar, y se esfuerzan al máximo antes de renunciar a algo. Un dragón posee el dominio de una habilidad particular como un objetivo de por vida. Los miembros de otras razas que comparten el mismo compromiso encuentran fácil ganarse el respeto de un dragón.

Al igual que hay guerra y destrucción entre razas, también puede surgir amistad e incluso amor, a continuación se muestran lo que se sabe acerca de la reproducción entre especies en este mundo.

Tabla 2-1. *Cross-species Crossbreeding*

	Bugbear	Celestial	Centaur	Dragon	Dryad	Dwarf	Elf	Fiend	Giant	Gnoll	Gnome	Goblin	Half-Elf	Half-Orc	Halfling	Hobgoblin	Human	Kobold	Lizardfolk	Merfolk/Triton	Minotaur	Nymph	Ogre	Orc	Satyr	Sprite
Bugbear	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	M	N	N	M	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	M	Y	M	Y
Celestial*	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Centaur	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	M	N	N	N	N	N	N	N	M	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y
Dragon	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Dryad	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Dwarf	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	M	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	M	Y
Elf	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	M	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y
Fiend*	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Giant	M	Y	M	Y	Y	M	M	Y	Y	M	N	N	M	M	N	M	Y	N	N	M	Y	Y	Y	Y	N	M
Gnoll	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	M	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	M	N	N	Y
Gnome	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	M	Y
Goblin	M	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	M	Y	M	Y
Half-Elf	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	M	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y
Half-Orc	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	M	N	N	Y	N	Y	N	M	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Halfling	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	M	Y
Hobgoblin	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	M	N	N	Y	N	M	N	Y	N	N	N	N	N	Y	M	M	M	Y
Human	N	Y	M	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
Kobold	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	M	N	N	Y	N	N	Y	Y
Lizardfolk	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	M	N	N	Y	N	N	N	N
Merfolk/Triton	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	M	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	M	Y
Minotaur	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	M	N	Y
Nymph	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Ogre	M	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	M	N	M	N	Y	N	M	Y	N	N	N	M	Y	Y	M	M	M
Orc	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	M	Y	N	N	N	N	Y	M	Y	M	M
Satyr	M	Y	Y	Y	Y	M	Y	N	N	M	M	Y	Y	M	M	Y	Y	N	M	Y	Y	M	M	Y	Y	Y
Sprite	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	M	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	M	M	Y	Y

Y - Yes. These two species can crossbreed, with a normal chance of conception (using the lowest percent chance). The resultant child will breed (see Core Rulebook I or Chapter 6: *Gods & Monsters*).

M - Maybe. These two species may successfully crossbreed, although the chance of conception is reduced by 30% from the lowest parent. The resultant child will most likely be a half-breed (see Chapter 6: *Gods & Monsters*).

N - No. These two species cannot crossbreed without the use of magical means.

* - The child will be a half-celestial or half-fiend, depending upon the parent.

** - These two species may never produce a child, except through extraordinary magical methods, such as the magic provided by artifacts or the will of Felids, Giantborn, and Serpentine (see Chapter 6: *Gods & Monsters*) use their base race to determine with what races they may crossbreed.