

# Dominios

Los personajes de la Tierra de las Brumas están muy ligados a su tierra natal. Para representar esto, un personaje de **Ravenloft** debe escoger su dominio natal (o si es un extranjero) durante la creación del personaje. Según el dominio escogido, el personaje obtendrá ciertas ventajas y limitaciones, como se explica a continuación:

**Nivel cultural:** el nivel cultural de un personaje determina su grado de “civilización”, y limita sus posibilidades de elección de equipo inicial. Si el dominio natal del personaje permite varios niveles culturales distintos, este podrá escoger cualquiera de ellos durante su creación. Un personaje no puede comprar durante su creación equipo no permitido por su nivel cultural.

**Habilidades culturales:** escoge tres habilidades entre las indicadas en la descripción del dominio. El personaje obtendrá una bonificación cultural de +2 a todas las pruebas con esas habilidades.

**Dotes culturales:** al menos una de las dotes iniciales del personaje ha de estar entre las indicadas como dotes culturales de su dominio natal.

**Idiomas:** un personaje perteneciente a un dominio dado obtiene automáticamente uno de los idiomas indicados en la descripción de ese dominio, además de cualquier idioma adicional por alta puntuación de Int.

**Raza y Clase:** el personaje debe pertenecer a una de las razas indicadas. Si decide pertenecer a una raza o clase no indicada en la descripción de su dominio, recibe una penalización de 2 puntos de habilidad a nivel 1 por cada condición no cumplida. Así, un personaje que no coincida en raza ni en clase con las habituales en su dominio comenzará el juego con 4 puntos de habilidad menos a nivel 1.

## Descripción de los dominios

Los distintos dominios de la Tierra de las Brumas se encuentran descritos en las páginas 112 a 173 del libro de reglas básico de

**Ravenloft.** Para mayor comodidad, a continuación encontrarás un resumen de los efectos que tienen los dominios del Núcleo sobre los personajes procedentes de ellos.

### Barovía

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (armería, carpintería, herrería), Averiguar intenciones, Oficio (cervecero, granjero, pastor, pescador), Saber (Con. de monstruos), Supervivencia, Tregar, Uso de cuerdas.

**Dotes:** Empatía etérea, Lucha a ciegas, Lunático, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con una habilidad (Saber [Con. de monstruos]), Voz de la ira.

**Idiomas:** Balok

**Razas:** Humano, Semi-vistani

**Clases:** Clérigo, Explorador, Guerrero, Hechicero, Pícaro

### Borca

**Nivel cultural:** 8

**Habilidades:** Alquimia, Arte (curtido, escultura, mampostería, pintura), Averiguar intenciones, engañar, Falsificar, Intimidar, Oficio (boticario, escribiente, herbolario), Saber (arquitectura e ingeniería, naturaleza, nobleza y realza).

**Dotes:** Competencia con arma exótica (armas de fuego), Esquiva, Fatigado, Soltura con un arma (daga, pistola), Soltura con una habilidad (Alquimia), Voz de la ira.

**Idiomas:** Balok, Mordentio

**Razas:** Humano, Mediano

**Clases:** Bardo, Clérigo, Guerrero, Pícaro

### Darkon

**Nivel cultural:** 5-8

**Habilidades:** Alquimia, Arte (armería, cerrajería, construcción naval, fabricación de arcos, herrería, mampostería, talla de gemas), Diplomacia, Engañar, Interpretar, Oficio (escribiente, granjero, marinero, minero, pescador), Reunir información, Saber (arcano, con. de monstruos)

**Dotes:** Ángel custodio, Competencia con arma exótica (armas de fuego), Correr, Frialdad, Lucha a ciegas, Soltura con una habilidad (Saber [Con. de monstruos]), Visión fantasmal

**Idiomas:** Darkonés

**Razas:** Humano, Elfo, Enano, Gnomo, Mediano, Semielfo

**Clases:** Bardo, Clérigo, Guerrero, Mago, Pícaro

## Dementlieu

**Nivel cultural:** 9

**Habilidades:** Arte (caligrafía, cerrajería, construcción naval, costura, encuadernación, escultura, armas de fuego, pintura), Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Engañar, Hipnosis, Hurtar, Interpretar, Nadar, Oficio (cocinero, escribiente, marinero, pescador), Saber (arcano, nobleza y realeza), Tasación

**Dotes:** Competencia con arma exótica (armas de fuego), Empatía etérea, Mente abierta, Reencarnado, Sutileza con un arma (pistola, estoque), Visión fantasmal

**Idiomas:** Mordentio

**Razas:** Humano, Mediano

**Clases:** Bardo, Clérigo, Guerrero, Hechicero

## Falkovnia

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (armería, fabricación de armaduras, herrería), Engañar, Intimidar, Moverse sigilosamente, Oficio (aserrador, cervecero, mozo de cuadras), Supervivencia, Trato con animales

**Dotes:** Correr, Crítico mejorado, Dureza, Fatigado, Fuerzas de flaqueza, Gran fortaleza, Soltura con un arma (espada bastarda)

**Idiomas:** Falkovniano

**Razas:** Humano, Elfo, Gnomo, Mediano, Semielfo

**Clases:** Explorador, Guerrero, Mago, Pícaro

## Ŋazlan

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Alquimia, Arte (caligrafía, curtido, costura), Conocimiento de conjuros, Montar, Oficio (boticario, curtidor, escribiente, granjero, mozo de cuadras, pastor), Saber (arcano), Tregar

**Dotes:** Conjurar en combate, Combatir desde una montura, Dureza, Soltura con un arma (alfanjón), Soltura con una escuela de magia (adivinación), Voz de la ira

**Idiomas:** Vaasi

**Razas:** Gnomo, Humano, Mediano

**Clases:** Clérigo, Guerrero, Mago, Pícaro

## Invidia

**Nivel cultural:** 8

**Habilidades:** Averiguar intenciones, Engañar, Intimidar, Oficio (cervecero, herbolario), Reunir información, Supervivencia

**Dotes:** Competencia con arma exótica (armas de fuego), Desenvainado rápido, Iniciativa mejorada, Lunático, Reflejos de combate, Soltura con un arma (daga, pistola)

**Idiomas:** Balok

**Razas:** Humano

**Clases:** Bardo, Guerrero, Hechicero, Pícaro

## Kartakass

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (carpintería, costura), Interpretar, Oficio (cervecero, granjero, aserrador), Reunir información, Saber (naturaleza), Supervivencia

**Dotes:** Lunático, Pericia, Soltura con un arma (estoque), Soltura con una habilidad (Interpretar), Voz de la ira

**Idiomas:** Vaasi

**Razas:** Humano, Semielfo

**Clases:** Bardo, Explorador, Guerrero, Pícaro

## Lamordia

**Nivel cultural:** 9

**Habilidades:** Alquimia, Arte (carpintería, construcción naval, costura, armas de fuego, curtido, relojes), Averiguar intenciones, Oficio (aserrador, boticario, curtidor, marinero, pastor, pescador), Supervivencia

**Dotes:** Aguante, Competencia con arma exótica (armas de fuego), Dureza, Mente abierta, Soltura con un arma (estoque, pistola), Soltura con una habilidad (Arte)

**Idiomas:** Lamordiano

**Razas:** Humano

**Clases:** Explorador, Guerrero, Pícaro

## Mar de los Ŋesares

**Nivel cultural:** Varía, generalmente 7-8.

**Habilidades:** Arte (carpintería, construcción naval, costura), Equilibrio, Intuir la dirección, Nadar, Oficio (granjero, marinero, pescador), Saber (con. de monstruos, naturaleza), Supervivencia, Tregar, Uso de cuerdas

**Dotes:** Ángel custodio, Esquiva, Frialdad, Fuerzas de flaqueza, Pericia, Soltura con un arma (estoque), Soltura con una habilidad (Supervivencia)

**Idiomas:** Darkonés, Lamordiano, Mordentio

**Razas:** Humano

**Clases:** Guerrero, Pícaro

## Mar Nocturno

**Nivel cultural:** Varía, generalmente 7-8

**Habilidades:** arte (carpintería, construcción naval, costura), Equilibrio,

Interpretar, Intuir la dirección, Nadar, Oficio (granjero, marinero, pescador), Saber (naturaleza), Supervivencia, Preparar, Uso de cuerdas.

**Dotes:** Esquiva, Frialdad, Pericia, Soltura con un arma (estoque), Soltura con una habilidad (Supervivencia)

**Idiomas:** Grabenita, Sithicano, Vaasi

**Razas:** Humano

**Clases:** Bardo, Guerrero, Pícaro

## Mordent

**Nivel cultural:** 9

**Habilidades:** Arte (construcción naval, costura, fabricación de relojes), Equilibrio, Nadar, Oficio (escribiente, herbolario, marinero, pastor, pescador), Reunir información, Saber (con. de monstruos, religión), Uso de cuerdas

**Dotes:** Ángel custodio, Competencia con arma exótica (armas de fuego), Empatía etérea, Frialdad, Soltura con un arma (pistola, estoque), Soltura con una habilidad (Con. de monstruos), Visión fantasmal

**Idiomas:** Mordentio

**Razas:** Humano

**Clases:** Bardo, Clérigo, Guerrero, Hechicero, Pícaro

## Nova Vaasa

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (construcción naval, curtido), Hurtar, Intimidar, Montar, Oficio (curtidor, ganadero, granjero, marinero, mozo de cuadras, pastor, pescador), Reunir información, Saber (nobleza y realeza, religión), Trato con animales

**Dotes:** Combatir desde una montura, Desenvainado rápido, Dureza, Fatigado, Soltura con un arma (mangual pesado, pistola), soltura con una habilidad (montar)

**Idiomas:** Vaasi

**Razas:** Gnomo, Humano, Mediano

**Clases:** Clérigo, Guerrero, Pícaro

## Richemulot

**Nivel cultural:** 8

**Habilidades:** Arte (cerrajería, armas de fuego, mampostería, armería), Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar, Falsificar, Germanía, Oficio (boticario, contable, escribiente), Reunir información, Saber (nobleza y realeza)

**Dotes:** Alerta, Competencia con arma exótica (armas de fuego), Pericia, Soltura con un arma (estoque, pistola), Soltura con una habilidad (Reunir información), Voluntad de hierro, Voz de la ira

**Idiomas:** Mordentio, Balok, Falkovniano

**Razas:** Humano, Mediano, Semivistani

**Clases:** Bardo, Clérigo, Guerrero, Mago, Pícaro

## Sithicus

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (fabricación de barcos, carpintería, tallar gemas, costura), Engañar, Intimidar, Oficio (herbolario, escriba), Saber (arcano, naturaleza, nobleza y realeza), Trato con animales

**Dotes:** Combate con dos armas, Disparo a bocajarro, Esquiva, Lunático, Rastrear, Reencarnado, Soltura con un arma (arco largo compuesto, espada larga)

**Idiomas:** Sithicano

**Razas:** Elfo, Humano, Semielfo

**Clases:** Bardo, Druida, Explorador, Guerrero, Mago

## Cepest

**Nivel cultural:** 6

**Habilidades:** Arte (ebanistería, curtido, costura), Averiguar intenciones, Interpretar, Intimidar, Oficio (granjero, pescador, herbolario, pastor, leñador), Saber (con. de monstruos, religión), Supervivencia

**Dotes:** Dureza, Lunático, Pelirrojo, Soltura con un arma (espada, hacha arrojadiza), Soltura con una habilidad (Saber [con. de monstruos]), Voluntad de hierro

**Idiomas:** Tepestaní

**Razas:** Humano

**Clases:** Bardo, Clérigo, Explorador, Guerrero

## Valachan

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (cestería, fabricación de arcos, carpintería), Escondarse, Intuir la dirección, Moverse sigilosamente, Oficio (granjero, guía, herbolario, leñador), Saber (naturaleza), Supervivencia, Preparar.

**Dotes:** Alerta, Coraje, Crítico mejorado, Disparo a bocajarro, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con una habilidad (Supervivencia)

**Idiomas:** Vaasi

**Razas:** Gnomo, Humano

**Clases:** Bárbaro, Druida, Explorador, Guerrero, Mago

## Vechor

**Nivel cultural:** 4

**Habilidades:** Arte (alfarería, tallado de piedra, costura), Intimidar, Intuir la dirección, Nadar, Oficio (granjero, pescador, pastor, minero), Saber (arcano, naturaleza), Supervivencia

**Dotes:** Coraje, Desenvainado rápido, Esquiva, Iniciativa mejorada, Mente abierta, Soltura con un arma (kukri), Voluntad de hierro

**Idiomas:** Vechorita

**Razas:** Humano

**Clases:** Druida, Explorador, Guerrero, Mago.

## Verbrek

**Nivel cultural:** 7

**Habilidades:** Arte (fabricación de arcos, carpintería), Esconderse, Interpretar, Moverse sigilosamente, Nadar, Oficio (granjero, leñador, pastor, pescador), Saber (con. de monstruos, naturaleza), Supervivencia

**Dotes:** Correr, Disparo a bocajarro, Esquiva, Fatigado, Lunático, Soltura con un arma (arco largo compuesto), soltura con una habilidad (Supervivencia)

**Idiomas:** Mordentio, Balok, Vaasi, Sithicano

**Razas:** Humano

**Clases:** Druida, Explorador, Guerrero, Mago

## Forasteros

Algunos personajes no tendrán un dominio natal claro, ya sea porque han sido atraídos al Semiplano del Pavor por las Brumas (ver página 10 del libro de reglas básico de **Ravenloft**), o porque estén entre los pocos habitantes del mundo que viajan libremente entre los distintos dominios (por ejemplo, como miembro de una caravana vistani).

Cualquiera que sea el caso, un personaje forastero obtiene las siguientes características:

**Nivel cultural:** Cualquiera, generalmente 7

**Habilidades:** 3 cualesquiera

**Dotes:** Cualquiera

**Idiomas:** Ninguno

**Razas:** Cualquiera

**Clases:** Cualquiera

**Especial:** Los forasteros sufren un +2 a su Índice de Antipatía.

Este documento es una ampliación no oficial para **Ravenloft**, un entorno de campaña d20 publicado por *Sword & Sorcery Studios*, creado por Alberto Casarrubios, "Beto", para La Vieja Posada Kartakana (<http://go.to/posadak>). DUNGEONS & DRAGONS, D&D y RAVENLOFT son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc, subsidiaria de Hasbro, Inc, y son usados por Arthaus bajo licencia.