

# Gigantes: Los Colosos de Petria

¡Pisa fuerte y deja tu huella con los Gigantes, los colosos de Petria! Con una estatura imponente, estos titanes no solo dominan el horizonte, sino también el campo de batalla. ¿Buscas fuerza bruta y resistencia legendaria? Los Gigantes son tus aliados ideales.



## Fortalezas

Nacidos para la guerra, destacan en roles como guerreros y paladines gracias a su fuerza titánica y constitución excepcional. Su habilidad "Rápida Curación" les permite recuperarse rápidamente. El "Golpetazo" (Guerreros/Paladines) es devastador. Su alta Fuerza base ahora impacta más directamente su daño físico.



## Debilidades

Carecen de agilidad y destreza, siendo algo torpes. Su inteligencia no es su punto fuerte, dificultando estrategias complejas o el uso avanzado de magia.



## Resistencias

Resistentes al Frío y Fuego. Poseen Resistencia a Armas (reduciendo el daño de *cualquier* golpe físico, sea arma, patada, etc.). Son vulnerables al daño de Luz (como el hechizo Spray).



## Habilidades Raciales

Rápida Curación, Golpetazo (si clase aplica).



## Ideal Para

Jugadores que aman estar en el centro de la acción, ser tanques resistentes y no temen ser el blanco visible. Perfectos para roles de combatiente físico puro.

# Enanos: Fortaleza de las Montañas

En las profundidades de las montañas, entre ecos de martillos, surgen los Enanos, seres de fortaleza y temple inquebrantable. Compactos y de espíritu indomable, encarnan la resistencia y la determinación.



## Fortalezas

Destacan como Guerreros, Paladines y Clérigos, gracias a su impresionante fuerza, constitución y sabiduría. Su "Histeria" les permite sobrepasar límites en combate, y su "GatoVisión" otorga ventaja táctica en la oscuridad. Su Fuerza impacta su daño. Capaces de usar "Golpe de Escudo" incluso con Rodela.



## Debilidades

No son los más ágiles ni buenos nadadores. Suelen confiar en la fuerza bruta sobre la sutileza.

# Elfos: Versatilidad y Gracia



- Altos y esbeltos, los Elfos caminan con la gracia de las hojas al viento y la sagacidad de los antiguos bosques. Con su profunda conexión con la naturaleza y afinidad por la magia, encantan y cautivan.
- Excelentes Magos y Ladrones, dotados de alta Inteligencia, Destreza y una Sabiduría ligeramente superior a la media. Ejecutan hechizos complejos y maniobras evasivas con facilidad. La "GatoVisión" los hace formidables en la oscuridad.
- Dificiles de encantar. Poseen Resistencia Mágica (mejorada contra hechizos, tiradas de salvación e incluso afecta levemente la entrada de Cancelar).

# Humanos: Los Adaptables



- En el vasto mosaico de Petria, los Humanos destacan por su adaptabilidad y versatilidad sin igual. Son el corazón de muchas aventuras, llevando el espíritu de la exploración y la innovación.
- Pueden pertenecer a *cualquier* clase, ofreciendo máxima personalización. Su equilibrio entre atributos les permite adaptarse y sobresalir en diversos roles. Pueden ser Expertos en Espada (50% chance) o en cualquier otro tipo de arma.
- Carecen de las especializaciones y resistencias raciales innatas de otras razas, dependiendo más del equipo y entrenamiento para compensar.

# Hobbits y Gnomos: Astucia en Tamaño Compacto



## Gnomos

- Mezcla peculiar de rasgos humanos y enanos, los Gnomos son bajos, robustos y conocidos por su astucia e inteligencia. Prefieren la sagacidad sobre la sabiduría convencional.
- Considerable Inteligencia y habilidad para maniobrar. "Detectar Magia" les permite anticipar amenazas arcanas. Hábiles en "Regatear" y "Rastrear". Su alta Inteligencia beneficia el aprendizaje y uso de magia.
- Resistentes al Fuego y al Summon. Poseen "GatoVisión".

# Hobbits y Gnomos: Astucia en Tamaño Compacto



## Hobbits

- Pequeños pero increíblemente astutos, los Hobbits usan su tamaño y agilidad excepcional para moverse con sigilo. Prefieren la sutileza sobre el enfrentamiento directo, haciendo de las sombras su hogar.
- Maestros del sigilo y la evasión ("Evasión" como habilidad clave, aunque ligeramente menos efectiva que antes). Su alta Destreza e Inteligencia los hace excelentes Ladrones y Magos capaces. Poseen "GatoVisión" y "Disimular". Ya no sufren daño por vestir objetos de Hierro.
- Resistencia innata a Venenos y Encantamientos.

# Drow y Orcos: Sombras y Ferocidad



## Drow

- Criaturas enigmáticas y sombrías de las ciudades subterráneas. Primos lejanos de los elfos, se distinguen por su naturaleza a veces implacable. Dominan la magia y el sigilo.
- Excepcionalmente ágiles, inteligentes y con una Sabiduría ligeramente superior a la media, destacando como Magos, Ladrones o Clérigos. Su habilidad racial "Fuego Fatuo" es una herramienta única y poderosa para rastrear y controlar el entorno.
- Resistentes al Encantamiento. Habilidades innatas para "Disimular" y "Esquivar".

# Drow y Orcos: Sombras y Ferocidad



## Orcos

- Robustos y tenaces, infunden temor con su físico fibroso y naturaleza feroz. Organizados en clanes regidos por la ley del más fuerte, valoran la fuerza y la astucia.
- Formidables en batalla por su ferocidad, Fuerza y Constitución. Sus chamanes (Brujos) son temibles. Su habilidad racial "Espinillazo" tiene una bonificación natural de éxito. Capaces de usar "Golpe de Escudo" con Rodela.
- Notable resistencia a Venenos y Enfermedades.

# Gork y Elían-Lal: Oscuridad y Luz



## Gork

Evocan terror, mezcla de demonios y vampiros. Piel negra, ojos rojos brillantes, sin pelo. Formidable combinación de fuerza, agilidad e inteligencia.

Resistencia excepcional, inteligencia sobresaliente para estrategias complejas. Predisposición hacia la maldad, implacables y despiadados. Su alta Fuerza, Destreza e Inteligencia base les otorgan ventajas significativas en combate físico y mágico/aprendizaje.

- Poseen Resistencia a Armas (reduciendo el daño de *cualquier* golpe físico). Usan la oscuridad como aliado ("Visión Nocturna" o similar implícito).



## Elían-Lal

Visión de majestuosidad, humanos con largas alas de plumas. Vuelan con gracia incomparable. Musculatura desarrollada pero huesos ligeros.

Inteligencia y Sabiduría profundas. Inclinationes nobles. Su habilidad para Volar permanentemente les otorga ventajas tácticas significativas (ej. inmunidad a Zancadilla). Su poder mágico es mayor durante el día.

- Poseen Resistencia Mágica (mejorada contra hechizos, tiradas de salvación e incluso afecta levemente la entrada de Cancelar).

# Draconianos y Centauros: Poder Ancestral



## Draconianos (Draconians)

Seres imponentes con rasgos de dragón. Complexión musculosa, piel gruesa cubierta de escamas (armadura natural).

Gran fortaleza física y tenacidad. Piel escamosa proporciona defensa natural y resistencia a Ácido y Fuego. Sus Alientos raciales son ligeramente más potentes en daño y efectos. Poseen Experto innato en armas a dos manos (no necesitan quest).

- Resistentes al Ácido y Fuego. Piel escamosa (defensa pasiva).



## Centauros (Centaur)

Fascinante raza con torso humano y cuerpo de caballo. Velocidad y resistencia impresionantes.

Excepcionalmente rápidos y resistentes en terrenos abiertos. Conexión con la naturaleza les da Sabiduría. Técnicas de combate únicas: "Defensa Centauro" (aumenta destreza) y "Ataque Centauro" (Coces, con bonificación de fuerza, aunque su daño base fue levemente reducido).

- Dificultades en espacios reducidos. No destacan por su Inteligencia. Su Destreza base es ahora 23.