

DUNGEONS & DRAGONS®

# GUERREROS & ARMAS



GUÍA DEL JOVEN AVENTURERO

**DUNGEONS & DRAGONS®**

# **GUERREROS Y ARMAS**

**Guía del joven aventurero**

**ESCRITA POR JIM ZUB**

**CON STACY KING Y ANDREW WHEELER**

**minotauro**

Título original: *Warriors & Weapons*

Copyright © 2019 by Wizards of the Coast LLC.  
Dungeons & Dragons, su logo, D&D, y el signo “&”  
en forma de dragón son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en EE.UU. y en otros países.  
Todos los derechos reservados.

Traducción de Jaume Muñoz Cunill, 2020

© Editorial Planeta, S. A., 2020  
Avda. Diagonal, 662-664, 7ª planta. 08034 Barcelona  
[www.edicionesminotauro.com](http://www.edicionesminotauro.com)  
[www.planetadelibros.com](http://www.planetadelibros.com)

ISBN: 978-84-450-0923-9  
Depósito legal: B. 7.222-2020  
Preimpresión: iScriptat, S.L.  
Impreso en España

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como papel ecológico y procede de bosques gestionados de manera sostenible.



# CONTENIDO

---

Introducción .....	1	<b>CLASES DE PERSONAJE</b> .....	29
<b>RAZAS FANTÁSTICAS</b> .....	3	Bárbaro.....	30
Humano.....	4	<b>BÁRBARO LEGENDARIO</b>	
Enano .....	6	<b>Wulfgar el Martillo</b> .....	32
Elfo.....	8	Guerrero.....	34
Gnomo.....	10	<b>GUERRERO LEGENDARIO</b>	
Semielfo.....	12	<b>Bruenor Battlehammer</b> ..	36
Semiorco .....	14	Monje .....	38
Mediano .....	16	<b>MONJA LEGENDARIA</b>	
Dracónido .....	18	<b>Whey-Shu</b> .....	40
Kenku .....	20	Paladín.....	42
Tabaxi.....	22	<b>PALADÍN LEGENDARIA</b>	
Tiefling .....	24	<b>Redclay</b> .....	44
Turtle.....	26	Explorador .....	46
		<b>EXPLORADOR LEGENDARIO</b>	
		<b>Minsc el Poderoso</b> .....	48
		Pícaro .....	50
		<b>PÍCARA LEGENDARIA</b>	
		<b>Shandie Freefoot</b> .....	52
		Diagrama de clases.....	54
		Trasfondo de personaje e inspiración.....	56
		Detalles y qué te hace especial.....	58





**ROPA: ANATOMÍA  
DEL VESTUARIO DE  
UN AVENTURERO..... 61**

¿Qué llevar cuando  
te vas de aventuras!..... 62

**EQUIPO ..... 65**

**ARMAS: PREPARADO  
PARA EL COMBATE ..... 67**

Espadas ..... 68

Armas de asta ..... 70

Otras armas cuerpo  
a cuerpo..... 72

Armas a distancia..... 74

Armas especiales ..... 76

**ARMADURA: LOS CIMIENTOS  
DE LA DEFENSA DE  
UN HÉROE ..... 79**

Armadura ligera ..... 80

Armadura media ..... 82

Armadura pesada..... 84

Escudos ..... 86

*Criatura: Monstruo  
corrosivo ..... 88*

**EN TU MOCHILA:  
OBJETOS PARA VIAJES  
Y EXPLORACIÓN..... 91**

Equipo  
de supervivencia ..... 92

Equipo de aventureros.. 94

Herramientas..... 96

Paquete de ladrón..... 98

Paquete de explorador  
de mazmorras..... 99

Paquete  
de explorador ..... 100

Paquete  
de cazavampiros..... 101

Utiliza los héroes para  
contar tus propias  
historias..... 103



# HUMANO



¿ANSÍAS DEJAR TU HUELLA EN EL MUNDO?

¿VIVES EL MOMENTO, PERO PLANEAS PARA EL FUTURO?

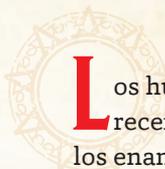
¿ERES VALIENTE Y AMBICIOSO?

TÚ... SÍ, TÚ... ¿PODRÍAS SER UN HUMANO!

**EDAD** Los humanos alcanzan la edad adulta tras unas dos décadas y normalmente viven menos de un siglo.

**TAMAÑO** Los humanos adultos varían enormemente en altura y complexión, pero la mayoría mide entre metro y medio (1,5 m) y algo más de metro ochenta (1,8 m), y pesa entre 50 y 120 kilos.





Los humanos son la más joven de las razas comunes, la última en aparecer en el mundo y de corta esperanza de vida en comparación con los enanos (véase pág. 6), los elfos (véase pág. 8), y los medianos (véase pág. 16). Los humanos son seres ambiciosos e influyentes, y saben sacarles el máximo partido a sus cortas vidas, ya sea explorando, innovando o fundando grandes imperios. Son la raza más versátil de todas, y se puede encontrar en los rincones más remotos del mundo, desde los vastos desiertos y las islas tropicales a las imponentes montañas y las llanuras nevadas.

La diversidad es una seña distintiva de la especie humana. No existe un aspecto típico: pueden ser pálidos o de piel oscura, altos o bajos, con cabellos que van de un extremo al otro del espectro cromático y de las texturas. Sus costumbres, valores morales y gustos también son variados. Donde se establecen, se quedan: construyen ciudades y reinos que perduran mucho más allá de sus mortales vidas. A diferencia de otras razas, las comunidades humanas suelen dar la bienvenida a extranjeros y se convierten en lugares en los que todos socializan.

Los humanos en busca de aventuras son los miembros más atrevidos y ambiciosos de una raza atrevida y ambiciosa. A muchos los impulsa el deseo de gloria, y salen de aventuras para amasar poder, riqueza y fama. Otros encuentran la inspiración en motivos personales, como el deseo de proteger su hogar del peligro, la búsqueda de conocimientos ocultos, o satisfacer su curiosidad acerca del mundo.

**LA VARIEDAD ES LA SALSA DE LA VIDA** Los humanos cuentan con los trasfondos más diversos de todos los personajes, y eso les proporciona acceso a más conocimiento, más idiomas, y más opciones para elegir país natal que al resto de razas fantásticas.

## ATRIBUTOS

**Adaptables** La naturaleza flexible de los humanos se traduce en que pueden aprender fácilmente nuevas habilidades y talentos, y eso les da ventaja cuando estudian o entrenan.

# ENANO

¿VALORAS EL TRABAJO  
DURO Y LA FAMILIA?

¿EN OCASIONES GUARDAS  
RENCOR?

¿SIEMPRE ANDAS EN BUSCA  
DE TESOROS?

¡PODRÍAS SER UN ENANO!

**EDAD** Los enanos son reconocidos como adultos a los veinte años, pero todavía son considerados jóvenes hasta los cincuenta. Viven una media de 350 años.



**TAMAÑO** Los enanos adultos miden entre metro veinte (1,20 m) y metro cincuenta (1,50 m), y pesan unos 70 kilos.





**R**obustos y leales hasta la médula, los enanos son gente que valora la tradición y los lazos del clan y la familia. Son bajos pero fuertes, además de resistentes, debido a la dura vida en las montañas, por lo que son perfectos para su exigente trabajo de mineros.

La cultura enana se centra en la minería. Sus recompensas revelan por qué los enanos tienen un fuerte aprecio por el lustre del oro y las joyas (y el valor de las armas de hierro sólido), y sus desafíos explican por qué forman comunidades tan unidas que a menudo son hostiles a posibles rivales, sobre todo goblins y orcos.

Los enanos pueden ser obstinados y monotemáticos, lo que provoca que las enemistades entre clanes rivales se prolonguen durante generaciones. Los enanos que llevan sus habilidades artesanas a ciudades lejos de su hogar jamás olvidarán de dónde proceden. De hecho, honrar la tradición de un clan o vengar un agravio de tiempos inmemoriales son razones habituales para que los enanos salgan de aventuras, aunque también pueden salir de exploración para obtener gloria personal, en servicio de uno de sus diligentes dioses, ¡o simplemente por la posibilidad de conseguir más oro!

**ENEMISTADES ENANAS** Los enanos tienen un fuerte sentido de la justicia y profunda lealtad a las tradiciones de su clan. Una afrenta ocasionada a un enano se considera un menosprecio contra el clan entero, de forma que un insulto, si no recibe una rápida disculpa, puede convertirse en una enemistad en toda regla con un clan que puede extenderse durante generaciones.

## ATRIBUTOS

**Duros** Los enanos son muy robustos físicamente, y pueden aguantar un montón de impactos. Además, poseen una resistencia natural a los venenos.

**Hábiles** A los enanos les encanta desarrollar su pericia en ciertas artesanías, ya sea forjar armas o tallar piedra. Conocen a fondo las herramientas de su oficio.

**Fuertes** Los enanos que viven en zonas abruptas, como por ejemplo montañas frías y escabrosas, suelen destacar por su fuerza física.

**Sabios** Los enanos que viven en terreno menos hostil suelen ser muy intuitivos. Apartados de la protección que ofrecen sus minas, han aprendido a estar alerta.

# ELFO



¿TE ENCANTA LA MAGIA  
Y LOS MISTERIOS ARCANOS?

¿TE SIENTES MÁS VIEJO  
Y SABIO QUE LA EDAD  
QUE APARENTAS?

¿PREFIERES LA DIPLOMACIA  
A LA CONFRONTACIÓN FÍSICA?

¡PODRÍAS SER UN ELFO!



**TAMAÑO** Los elfos normalmente son más bajos que los humanos. ¡Suelen ser muy esbeltos y hermosos!

**EDAD** Los elfos maduran más o menos al mismo ritmo que los humanos, pero se consideran niños y poco experimentados hasta su 100º aniversario. Normalmente viven más de 700 años.



**H**ay lugares en el mundo que no parecen reales; zonas de belleza sobrecogedora en los que la magia de otros reinos se derrama en el nuestro. En estos lugares es donde es más probable encontrar elfos, una raza conocida por su elegancia, gracia, y dones para la hechicería.

Nacidos de la magia sobrenatural, los elfos viven durante siglos, y suelen no inmutarse por la presencia y acciones de las criaturas con esperanza de vida más corta. Prefieren quedarse en sus propias comunidades aisladas, pero pueden aventurarse al exterior para compartir su talento artístico o sus habilidades marciales con el mundo, o para ampliar su conocimiento de otras culturas. A los elfos les encanta la diplomacia y evitan la violencia si es posible, pues prefieren confiar en la civilización y la astucia para resolver conflictos. ¡Un elfo puede dominar el manejo de la espada sin haberse enfrentado a nadie!

La sociedad élfica normalmente se divide en tres categorías. Los altos elfos son los más refinados, los más arrogantes, y los más entregados a la magia. Los elfos de los bosques están en contacto con la naturaleza y las habilidades necesarias para sobrevivir en tierras salvajes. Los elfos oscuros, también llamados drows, se han adaptado a la vida bajo tierra. Aunque tienen reputación de malvados, no se les debería juzgar tan rápido. Al fin y al cabo, ser predecible es aburrido, y los elfos odian ser aburridos.

**ARMAS FAVORITAS** Los elfos destacan en el combate armado y se especializan en diferentes armas, como espadas largas, arcos largos, ballestas y floretes.

## ATRIBUTOS

**Gracia** Los elfos son tan diestros en combate como en el baile.

**Magia** Gracias a su talento natural para la magia, muchos elfos pueden realizar algunos conjuros sencillos sin necesidad de estudiar, y todos los elfos son muy resistentes a los encantamientos.

**Vigilancia** Los elfos poseen sentidos refinados. Pueden ver perfectamente en la oscuridad y están muy alerta ante sonidos y aspectos extraños, por lo que son magníficos para realizar labores de guardia.