



EL COMBATIENTE COMPLETO

Guía de combate para todas las clases



Andy Collins, David Noonan, Ed Stark



EL COMBATIENTE COMPLETO

Guía del jugador del combate para todas las clases

ANDY COLLINS, DAVID NOONAN, ED STARK

DISEÑO ADICIONAL

JESSE DECKER

EQUIPO DE DESARROLLO

MICHAEL DONAIS (LEAD), ANDREW J. FINCH,
RICHARD BAKER, DAVID ECKELBERRY

EDICIÓN

DALE DONOVAN, KIM MOHAN

JEFATURA EDITORIAL

KIM MOHAN

DIRECCIÓN CREATIVA

ED STARK

DIRECCIÓN DE DESARROLLO

ANDREW J. FINCH

DIRECCIÓN I+D DE JUEGOS DE ROL

BILL SLAVICSEK

VICEPRESIDENCIA DE PUBLICACIONES

MARY KIRCHOFF

JEFATURA DE PROYECTO

MARTIN DURHAM

JEFATURA DE PRODUCCIÓN

CHAS DELONG

DIRECCIÓN ARTÍSTICA

DAWN MURIN

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA

WAYNE REYNOLDS

ILUSTRACIONES INTERIORES

BRENT CHUMLEY, ED COX, WAYNE ENGLAND,
REBECCA GUAY-MITCHELL, JEREMY JARVIS, DOUG
KOVACS, GINGER KUBIC, JOHN AND LAURA LAKEY,
DAVID MARTIN, DENNIS CRABAPPLE McCLAIN,
MATT MITCHELL, STEVE PRESCOTT, WAYNE
REYNOLDS, DAVID ROACH, MARK SMYLIE, BRIAN
SNODDY, RON SPENCER, JOEL THOMAS

DISEÑO GRÁFICO

DAWN MURIN

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

ANGELIKA LOKOTZ

FOTOGRAFÍA

JASON WILEY

DISEÑO INTERIOR ORIGINAL

SEAN GLENN

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE

JOAQUIM DORCA

TRADUCCIÓN

ENRIQUE VILLAFRANCA SÁNCHEZ [BARDOL]

COORDINADOR DE TRADUCCIONES

JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL

XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

MAQUETACIÓN

DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS

EL EQUIPO DE DNDTRAD
Y MUY ESPECIALMENTE ALBERTO BODEGO [RAIST]
Y CHARO ARROYO [YAEMINA]
[SIEMPRE PUEDO CONTAR CON VOSOTROS,
SOIS GENIALES]

Fuentes: *Puño y espada* de Jason Carl; *Tomo y sangre* de Bruce R. Cordell y Skip Williams; *Defensores de la fe* de Rich Redman y James Wyatt; *Señores de lo salvaje* de David Eckelberry y Mike Selinker; *Canción y silencio* de David Noonan y John Rateliff; *Aventuras orientales* de James Wyatt; *Manual de niveles épicos* de Andy Collins, Bruce R. Cordell, y Thomas M. Reid; diversos números y colaboraciones de la revista *Dragon* incluyendo a Andy Collins, Monte Cook, y Kolja Liquette.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST no contiene Contenido de Juego Abierto (Open Game Content). No se puede reproducir ninguna parte de este trabajo de ninguna manera sin el permiso expreso. Para saber más acerca de la Licencia de Juego Abierto (Open Gaming License) y la Licencia del Sistema d20 (d20 System License) visita www.wizards.com/d20

EE.UU., CANADA, ASIA,
PACIFICO Y LATINOAMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
Wizards of the Coast, Belgium.
P.B. 2031
2600 Berchem
Bélgica
+32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.
08008 Barcelona
España



Contenidos

Introducción	4
Los personajes marciales.....	4
El combatiente completo.....	4
Capítulo 1: clases	5
Filo aojador.....	5
Información sobre reglas de juego.....	6
Samurái.....	8
Información sobre reglas de juego.....	9
Espadachín.....	11
Información sobre reglas de juego.....	11
Variante: paladines y exploradores sin lanzamiento de conjuros.....	13
Variante del paladín.....	13
Variante del explorador.....	13
Capítulo 2: clases de prestigio	14
Cómo elegir una clase de prestigio.....	14
Las clases de prestigio marciales.....	15
Acechador de maderas oscura.....	16
Bersérker frenético.....	18
Caballero del Cáliz.....	20
Caballero Dragón púrpura.....	23
Caballero protector.....	25
Caballero zhayino.....	27
Cantor de guerra.....	29
Cavalier.....	31
Cazador de muertos.....	33
Cazador oscuro.....	36
Combatiente de la naturaleza.....	38
Derviche.....	40
Escolta mediano.....	43
Espada sortilega.....	45
Espíamantes.....	46
Exterminador de lo oculto.....	48
Guerrero-oso.....	50
Hoja invisible.....	52
Hojacantante.....	54
Iniciado de la orden del Arco.....	55
Justiciero.....	57
Kensai.....	59
Lanzador corpulento.....	63
Lanzador maestro.....	64
Luchador arrollador.....	66
Luchador multiforme.....	68
Maestro borracho.....	70
Maestro de la Mano imperceptible.....	73
Maestro en armas exóticas.....	75
Mágico de la furia.....	77
Matagigantes gnomos.....	79
Monje tatuado.....	81
Ojo de Gruumsh.....	84
Ronin.....	86
Saqueador.....	88
Señor de la piedra.....	90
Capítulo 3: reglas adicionales	92
Dotes.....	92
Cómo elegir dotes.....	92
Dotes generales.....	96
Dotes divinas.....	106
Dotes tácticas.....	108
Dotes de estilo en armas.....	112
Conjuros nuevos.....	114
Dominios nuevos.....	114
Conjuros de filo aojador.....	115

Descripciones de los conjuros nuevos.....	116
Familiares guardianes.....	118
Cómo adquirir un familiar guardián.....	118
Guardián chispa.....	119
Guardián guantelete.....	120
Guardián hoja.....	120
Habilidades.....	121
Interpretar (ejercicios con un arma) (Car).....	121
Juego de manos.....	122
Saber.....	122

Capítulo 4: la guerra de fantasía..... 123

Dos puntos de vista de la guerra de fantasía.....	123
La guerra histórica.....	123
La guerra inspirada en la actualidad.....	124
Una campaña de mercenarios.....	126
Miniaventuras para mercenarios.....	130
Deportes de combate.....	130
Justas.....	130
Combates de gladiadores.....	131
Concursos de tiro con arco.....	132
Ajedrez de conjuradores.....	132
Copa de alabastro.....	133
Objetos mágicos.....	133
Nuevas aptitudes especiales de armaduras.....	133
Descripciones de nuevas armaduras específicas.....	134
Nuevas aptitudes especiales para armas.....	134
Descripciones de nuevas armas específicas.....	135
Nuevos objetos maravillosos.....	135
Nuevos materiales especiales.....	136
Los combatientes en la campaña.....	137
Campañas de combatientes.....	137
Lanzamiento de conjuros.....	137
Objetos mágicos.....	137
Cómo sobrevivir en una campaña de combatientes.....	138
Organizaciones de combatientes.....	139
El monasterio Ise Zumi.....	139
Los caballeros protectores.....	140
La Orden del arco.....	141
La Orden del Cáliz.....	141
Los Dragones púrpura.....	143
Los Saqueadores.....	143
Deidades y combatientes.....	145
Cómo usar las deidades del <i>Manual del jugador</i>	145
El panteón de los combatientes.....	148
El combatiente épico.....	149
Cómo convertirse en un combatiente de nivel épico.....	149
Personajes de clases de prestigio de nivel épico.....	150
Dotes épicas.....	151
Un combatiente y sus armas.....	153
Armas exóticas.....	154
Descripciones de armas exóticas.....	155
Armas primitivas.....	158
Armas improvisadas.....	158

Barras laterales

Fuentes.....	4
Organización: los ojos de Gruumsh.....	84
El juramento de servicio.....	60
El código del caballero protector.....	26

Ritos de saqueador.....	88
Tras el telón: clases de prestigio específicas de un mundo.....	28
Tras el telón: dotes tácticas.....	108
Tras el telón: niveles épicos y clases de prestigio.....	150

Tablas

Tabla 1-1: el filo aojador.....	6
Tabla 1-2: conjuros conocidos por el filo aojador.....	8
Tabla 1-3: el samurái.....	10
Tabla 1-4: el espadachín.....	12
Tabla 2-1: grupos de clases de prestigio.....	15
Tabla 2-2: el acechador de maderas oscura.....	17
Tabla 2-3: el bersérker frenético.....	18
Tabla 2-4: el caballero del Cáliz.....	22
Tabla 2-5: el caballero Dragón púrpura.....	23
Tabla 2-6: el caballero protector.....	25
Tabla 2-7: el caballero zhayino.....	28
Tabla 2-8: el cantor de guerra.....	29
Tabla 2-9: el cavalier.....	32
Tabla 2-10: el cazador de muertos.....	35
Tabla 2-11: el cazador oscuro.....	36
Tabla 2-12: el combatiente de la naturaleza.....	38
Tabla 2-13: el derviche.....	41
Tabla 2-14: el escolta mediano.....	43
Tabla 2-15: el espada sortilega.....	46
Tabla 2-16: el espíamantes.....	47
Tabla 2-17: el exterminador de lo oculto.....	48
Tabla 2-18: el guerrero-oso.....	50
Tabla 2-19: la hoja invisible.....	52
Tabla 2-20: el hojacantante.....	54
Tabla 2-21: el iniciado de la orden del Arco.....	55
Tabla 2-22: el justiciero.....	58
Tabla 2-23: el kensai.....	60
Tabla 2-24: el lanzador corpulento.....	63
Tabla 2-25: el lanzador maestro.....	65
Tabla 2-26: el luchador arrollador.....	67
Tabla 2-27: el luchador multiforme.....	69
Tabla 2-28: el maestro borracho.....	71
Tabla 2-29: el maestro de la Mano imperceptible.....	73
Tabla 2-30: el maestro en armas exóticas.....	75
Tabla 2-31: el mágico de la furia.....	77
Tabla 2-32: el matagigantes gnomos.....	79
Tabla 2-33: el monje tatuado.....	81
Tabla 2-34: el ojo de Gruumsh.....	85
Tabla 2-35: el ronin.....	87
Tabla 2-36: el saqueador.....	89
Tabla 2-37: el señor de la piedra.....	90
Tabla 3-1: dotes generales.....	95
Tabla 3-2: dotes divinas.....	108
Tabla 3-3: dotes tácticas.....	110
Tabla 3-4: dotes de estilo en armas.....	113
Tabla 4-1: misiones.....	129
Tabla 4-2: complicaciones.....	129
Tabla 4-3: apoyo.....	129
Tabla 4-4: reacciones de la multitud ante un gladiador.....	132
Tabla 4-5: el panteón de los combatientes.....	147
Tabla 4-6: nuevas armas exóticas.....	154
Tabla 4-7: daño de un arma improvisada.....	159

Introducción

El *Combatiente completo* es un accesorio de reglas para el juego de rol DUNGEONS & DRAGONS. Sobre todo es un recurso para jugadores, que se centra en nuevas opciones y reglas expandidas para los jugadores de D&D que quieran crear o mejorar sus personajes marciales. El DM puede usar este libro como recurso para crear u optimizar sus propias creaciones.

LOS PERSONAJES MARCIALES

¿Y qué es un personaje marcial? Los autores de este libro consideran que un personaje marcial es cualquier personaje que concentra su desarrollo en mejorar sus capacidades de combate, sobre todo las que se centran en el combate cuerpo a cuerpo o a distancia en vez de en el lanzamiento de conjuros, el uso de habilidades, u otras aptitudes comunes en un personaje de D&D (para abreviar en algunas partes de este libro, por ejemplo en el título, llamaremos combatientes a los personajes marciales. En este contexto, "combatiente" no se refiere a un miembro de la clase de PNJs descrita en la *Guía del Dungeon Master*, aunque un personaje con niveles en esa clase podría considerarse un personaje marcial y beneficiarse del material de este libro igual que cualquier otro personaje).

Por otra parte, no obstante, esto no implica que si estás jugando con un mago puedas ponerte una armadura completa y comenzar a repartir con un espadón. Este libro detalla opciones para los "no guerreros" que quieran maximizar su efectividad en el combate. Combatientes lanzadores de conjuros, soldados habilidosos, y luchadores sagrados (o impíos) de todo tipo pueden encontrar recursos en el interior de estas páginas. Si estás jugando con un pícaro al que le apetece mejorar sus posibilidades de golpear, o con un hechicero al que le gustaría resistir unos cuantos puntos de daño más, este libro también es para ti.

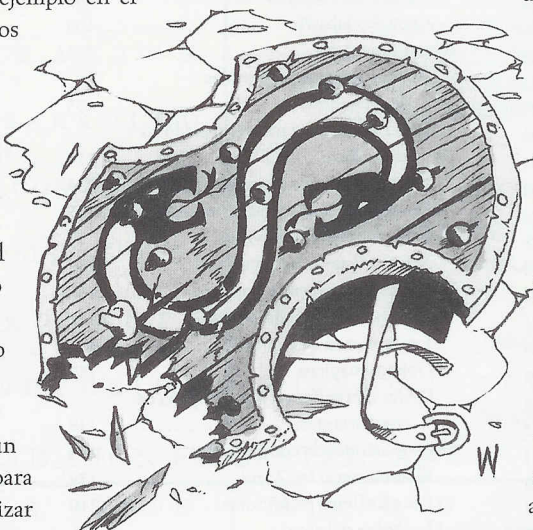


Ilustración de W. Reynolds

EL COMBATIENTE COMPLETO

Este libro contiene información tanto para jugadores como para DM, y presenta opciones nuevas e interesantes para los personajes las criaturas que utilicen las reglas de combate de D&D. Los jugadores pueden leer todo el libro sin ningún problema; el DM puede usar material para generar sus propias sorpresas sin ningún tipo de ayuda.

Clases (Capítulo 1): este capítulo introduce tres nuevas clases de personaje: el arcano filo aojador, el honorable samurai y el hábil espadachín. Cada clase proporciona una alternativa a los jugadores interesados en "una clase diferente de guerrero". Y, siguiendo con el tema de las alternativas, este capítulo concluye con algunas reglas opcionales para clases ya existentes, como los paladines y exploradores optativos.

Clases de prestigio marciales (Capítulo 2): aquí se presentan un gran número de clases de prestigio, todas orientadas a ser lo mejor para el combate. Da igual si estás jugando con un guerrero, un mago o un clérigo o incluso con algún tipo de personaje extraño y monstruoso, puede que aquí encuentres una clase de prestigio que te llame la atención.

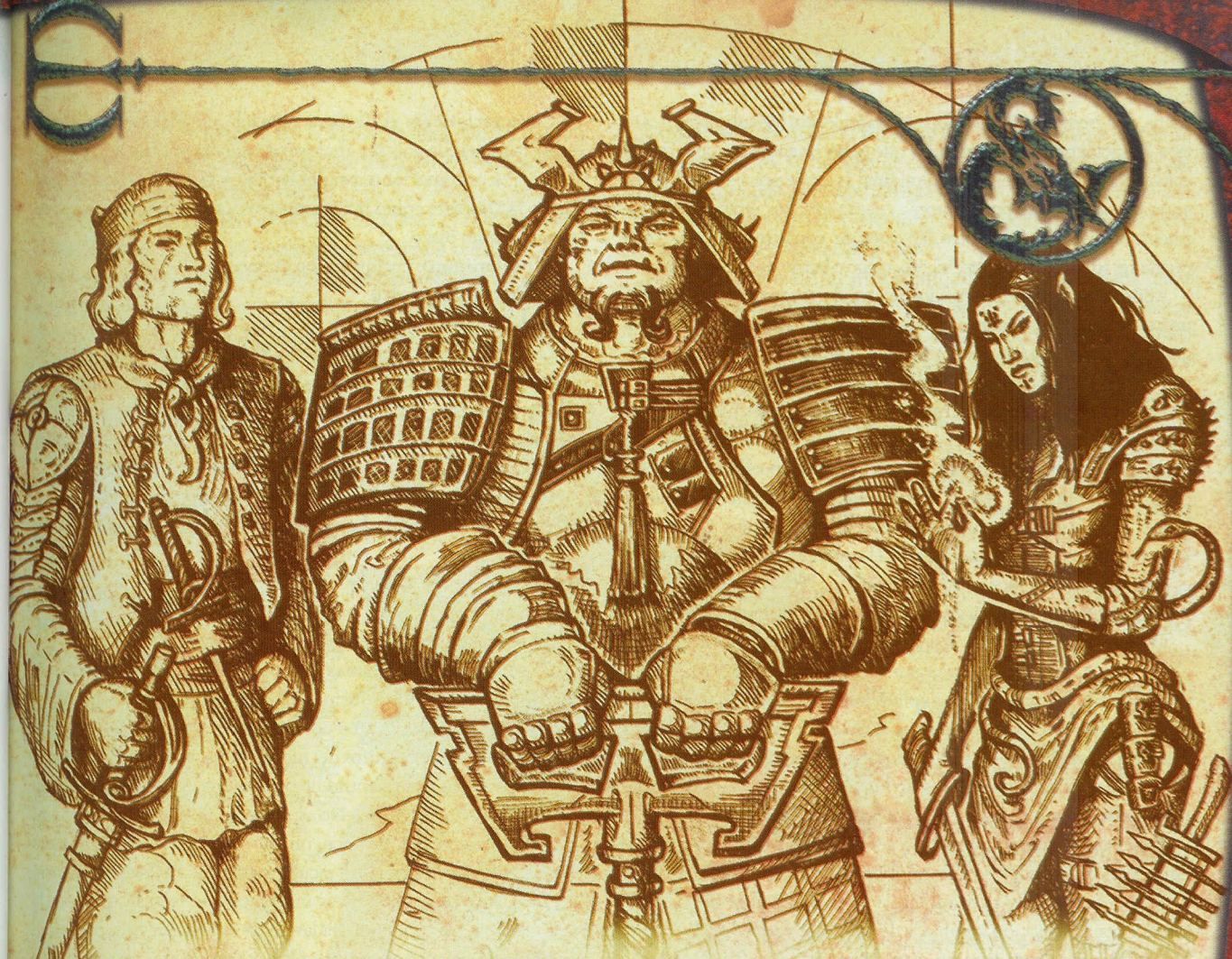
Reglas adicionales (Capítulo 3): este capítulo incluye recopilaciones de dotes y conjuros nuevos así como algunos otros sistemas de reglas que no esperarías que estuvieran en un libro para los combatientes. Los lanzadores de conjuros marciales puede que disfruten de la sección de los familiares guardianes, y el capítulo también discute nuevos usos para habilidades como Concentración, Interpretar y Saber.

La guerra de fantasía (Capítulo 4): un libro para personajes marciales estaría completo sin un capítulo sobre el arte de la guerra. Echaremos un vistazo a la guerra histórica y de fantasía con una interpretación más moderna. Aquí hay sugerencias y reglas para aventuras orientadas a la guerra así como consejos para dirigir una campaña durante una época de guerra. Los jugadores puede que encuentren útiles las secciones sobre objetos mágicos y organizaciones de combatientes, y tanto los DMs como los jugadores pueden usar la sección sobre el panteón de los combatientes.

FUENTES

Este libro incluye material de otras fuentes, como la revista *Dragon*, artículos publicados previamente en la página web de Wizards of the Coast, y de trabajos anteriores como *Puño y espada*. Gran parte de este material ha sido elegido y revisado teniendo en cuenta las sugerencias y comentarios de los jugadores y DMs del D&D de todo el mundo. Esperamos que os gusten tanto los cambios que hemos hecho a las clases de prestigio, dotes, y otros elementos del juego, como la gran cantidad de material completamente nuevo que encontraréis en estas páginas.

Recuerda, no obstante, que DUNGEONS & DRAGONS es *tu juego*. Si has estado jugando con una clase de prestigio o dote en particular que hemos elegido y revisado, confiamos en que echarás un vistazo a la nueva versión y verás por qué hemos hecho los cambios, pero no tendrás que jugar con el material revisado si no quieres hacerlo. El *Dungeon Master*, como siempre, debería tener la última palabra sobre qué material permitirá o no en su partida, y si habéis estado jugando con una versión más antigua de algo que aparece en este libro y te lo pasas bien así, no te preocupes en hacer el cambio. Creemos que todos los cambios que hemos hecho son a mejor, pero en definitiva es tu partida.



Desde el principio, la última edición del juego DUNGEONS & DRAGONS se ha centrado en las opciones. Las versiones revisadas de los libros básicos son una reciente prueba palpable de ello, al igual que este libro. Cuando los diseñadores empezaron a pensar qué debería incluir el "manual del combatiente completo", surgió la idea de las nuevas clases.

Por supuesto, el concepto de las clases de prestigio es algo que ha llamado mucho la atención desde que éstas se introdujeron en la *Guía del Dungeon Master*. Sin embargo, las clases nuevas de personaje no han recibido el mismo tratamiento en los accesorios de D&D creados por Wizards of the Coast.

Hasta cierto punto este capítulo remedia esta falta de atención presentando tres clases nuevas de personaje para jugar. Después de las descripciones de esas clases hay nuevas versiones optativas del paladín y el explorador, diseñadas específicamente para campañas de poca magia centradas en combatientes sin la aptitud de lanzar conjuros.

FILO AOJADOR

Combinando los poderes dinámicos de la habilidad marcial y el poder arcano, el filo aojador supone un desafío mortal para los oponentes que no están acostumbrados a enemigos de su calibre.

Aventuras: el filo aojador se aventura en pos del beneficio personal, ya sea poder, prestigio, riquezas o todo ello junto.

Características: el filo aojador equilibra su talento en el combate con el lanzamiento de conjuros arcanos. En los niveles inferiores, recurre a sus aptitudes para la lucha aumentadas por su poder especial para maldecir a sus enemigos. A medida que gana experiencia, empieza a ser capaz de lanzar un número limitado de conjuros mientras su aptitud de maldecir se vuelve más potente y obtiene el poder de pervertir las leyes normales de la probabilidad. También puede poner a su servicio a un familiar para aumentar aún más sus aptitudes.

Alineamiento: el filo aojador tiene tendencia a ser egoísta, a veces incluso cruel, pero eso no implica que esta clase esté limitada sólo a los personajes malignos. Aún así, incluso el más amigable será neutral a lo sumo. Los fillos aojadores pueden ser tiránicos o de mente abierta, disciplinados o creativos, y por tanto no sienten predilección alguna hacia la ley o el caos.

Religión: la mayoría de los fillos aojadores no son muy devotos, y confían en su propio talento en vez de depender de una deidad para que les proteja. Los que siguen a algún dios suelen elegir a Wee Jas (deidad de la muerte y la magia) o a Boccob el Despreocupado (deidad de la magia). Algunos fillos aojadores especialmente malignos veneran a Nerull (deidad de la muerte) o a Vecna (deidad de los secretos).

Trasfondo: al igual que el hechicero, el poder del filo aojador suele manifestarse por sí solo a una edad tem-

prana, con frecuencia bajo la forma de accidentes inexplicables u otro tipo de incidentes desafortunados que experimentan los que rodean al filo aojador en ciernes. Aunque al final es un personaje autodidacta, antes de establecerse por su propia cuenta muchos reciben adiestramiento rudimentario de otro lanzador de conjuros arcanos, como puede ser un filo aojador, hechicero, mago o bardo de mayor edad.

A diferencia de los hechiceros, los fillos aojadores comparten un vínculo único. Aunque al encontrarse en una taberna o una botica no tienen por qué forjar una amistad duradera, es extraño que dos fillos aojadores se opongan entre sí a no ser que obtengan de ello un gran beneficio personal.

Razas: al igual que los hechiceros, la mayoría de los fillos aojadores son humanos o semielfos. Los pocos gnomos que demuestran una cruel desviación en su actitud despreocupada pueden seguir ese camino. Los elfos que deseen mezclar la magia y el arte de la guerra lo más normal es que se conviertan en guerreros magos. Los enanos y los medianos rara vez manifiestan el comportamiento egoísta que es común entre los fillos aojadores. Entre los humanoides salvajes se pueden encontrar fillos aojadores como líderes o consejeros.

Otras clases: los fillos aojadores suelen llevarse bien con las clases cuyos miembros se ocupan antes de sí mismos que de los demás, como los pícaros, los exploradores y los bárbaros. Evitan a los paladines y a los demás personajes dedicados al servicio del bien y otros ideales elevados. Los fillos aojadores a veces sienten celos de los talentos arcanos superiores de los hechiceros, y rehuyen a los magos por considerarlos pusilánimes devoradores de libros.

Papel en el juego: a pesar de ser un hábil luchador cuerpo a cuerpo, el filo aojador confía en el oportuno uso de sus conjuros y aptitudes especiales para aumentar su papel en el grupo. Un filo aojador con la selección apropiada de habilidades puede convertirse en un líder excelente para un grupo que se sienta cómodo con su forma de ser.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los fillos aojadores poseen las siguientes estadísticas de juego.

TABLA 1-1: EL FILO AOJADOR

Nivel	Ataque base	TS			Especial	Conjuros por día			
		Fort	Ref	Voluntad		1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+0	+0	+2	Maldición del filo aojador 1/día	—	—	—	—
2.º	+2	+0	+0	+3	—	—	—	—	—
3.º	+3	+1	+1	+3	Entereza	—	—	—	—
4.º	+4	+1	+1	+4	Convocar familiar	0	—	—	—
5.º	+5	+1	+1	+4	Dote adicional, maldición del filo aojador 2/día	0	—	—	—
6.º	+6/+1	+2	+2	+5	—	1	—	—	—
7.º	+7/+2	+2	+2	+5	Maldición mayor del filo aojador	1	—	—	—
8.º	+8/+3	+2	+2	+6	—	1	0	—	—
9.º	+9/+4	+3	+3	+6	Maldición del filo aojador 3/día	1	0	—	—
10.º	+10/+5	+3	+3	+7	Dote adicional	1	1	—	—
11.º	+11/+6/+1	+3	+3	+7	—	1	1	0	—
12.º	+12/+7/+2	+4	+4	+8	Aura de infortunio 1/día	1	1	1	—
13.º	+13/+8/+3	+4	+4	+8	Maldición del filo aojador 4/día	1	1	1	—
14.º	+14/+9/+4	+4	+4	+9	—	2	1	1	0
15.º	+15/+10/+5	+5	+5	+9	Dote adicional	2	1	1	1
16.º	+16/+11/+6/+1	+5	+5	+10	Aura de infortunio 2/día	2	2	1	1
17.º	+17/+12/+7/+2	+5	+5	+10	Maldición del filo aojador 5/día	2	2	2	1
18.º	+18/+13/+8/+3	+6	+6	+11	—	3	2	2	1
19.º	+19/+14/+9/+4	+6	+6	+11	Terrible maldición del filo aojador	3	3	3	2
20.º	+20/+15/+10/+5	+6	+6	+12	Aura de infortunio 3/día, dote adicional	3	3	3	3

Características: el Carisma controla muchos de los poderes especiales del filo aojador, incluyendo el lanzamiento de conjuros. La Fuerza es importante para él debido a su papel en el combate. Tanto la Destreza como la Constitución contribuyen a su supervivencia a largo plazo.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Dados de golpe: d10

Habilidades clásicas

Las habilidades clásicas del filo aojador (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Oficio (Sab) y Saber (arcano) (Int). Consultar el capítulo 4 del *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modif. de Int) × 4.

Puntos de habilidad en cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del filo aojador.

Competencia con armas y armadura: los fillos aojadores son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con la armadura ligera, pero no con los escudos. Como los componentes somáticos requeridos para los conjuros del filo aojador son sencillos, éste puede lanzar sus sortilegios mientras lleva armadura ligera sin sufrir el fallo de conjuro arcano normal. No obstante, al igual que cualquier otro lanzador de conjuros arcanos, un filo aojador que lleve armadura intermedia o pesada o use un escudo sufrirá el fallo de conjuro arcano si el sortilegio en cuestión tiene un componente somático (que son la mayoría). Un filo aojador multiclase sigue sufriendo el fallo de conjuro arcano normal en los sortilegios arcanos procedentes de otras clases.

Maldición del filo aojador (Sb): una vez al día, como acción gratuita, un filo aojador puede desatar una maldición sobre un enemigo. El objetivo debe estar a la vista y a menos de 60' de él. El objetivo de la maldición del filo aojador sufre un penalizador -2 en los ataques, TS, pruebas de característica, pruebas de habilidad, y

tiradas de daño de armas durante la siguiente hora. Un TS de Vol con éxito (CD 10 + 1/2 del nivel en la clase filo aojador + modificador de Car del filo aojador) niega el efecto.

Cada cuatro niveles a partir del 1.º (5.º, 9.º, 13.º y 17.º) el filo aojador obtiene la aptitud de usar su maldición una vez más al día, tal como se indica en la tabla 1-1. Las maldiciones de filo aojador no se apilan, y cualquier enemigo que resista con éxito el efecto no se ve afectado de nuevo por la misma maldición del filo aojador durante 24 horas.

Cualquier efecto que quite o disipe una maldición elimina el efecto de la maldición del filo aojador.

Resistencia arcana (Sb): en el 2.º nivel, un filo aojador obtiene un bonificador igual a su modificador de Carisma (mínimo +1) en los TS contra conjuros y efectos sortilegos.

Entereza (Ex): a partir del 3.º nivel, un filo aojador puede resistir los ataques mágicos e inusuales con una gran fuerza de voluntad o fortaleza. Si consigue superar con éxito un TS de Voluntad o Fortaleza contra un ataque que normalmente tendría un efecto menor con un TS con éxito (por ejemplo un conjuro que en el apartado TS indique 'Voluntad mitad' o 'Fortaleza parcial') logrará negar el efecto completamente. Un filo aojador inconsciente o dormido no obtiene el beneficio de la entereza.

Familiar: a partir del 4.º nivel, el filo aojador puede obtener un familiar. Hacerlo requiere 24 horas y gasta materiales mágicos con un coste de 100 po. Un familiar es una bestia mágica que se parece a un animal pequeño y es inusualmente fuerte e inteligente. La criatura sirve como compañero y sirviente.

El filo aojador elige el tipo de familiar que coge. A medida que avanza de nivel, el familiar también incrementa su poder. Considera al filo aojador como un hechicero de tres niveles menos para determinar los poderes y aptitudes del familiar (ver la barra lateral 'Familiares' en el *Manual del jugador*).

Si el familiar muere o el filo aojador lo abandona, éste deberá intentar un TS de Fortaleza (CD 15). Si falla, significa que pierde 200 puntos de experiencia por nivel de filo aojador; si lo consigue reduce la pérdida a la mitad. No obstante, el total de puntos de experiencia del filo aojador nunca puede llegar a estar por debajo de 0 como resultado del abandono o el fallecimiento de un familiar. Un familiar abandonado o muerto no puede ser sustituido hasta que pase un año y un día. Un familiar muerto puede ser revivido del mismo modo que un personaje, pero no pierde ningún nivel ni punto de Constitución cuando ocurre este feliz acontecimiento.

Un personaje con más de una clase que permita familiares sólo puede tener un familiar a la vez.

Conjuros: a partir del 4.º nivel, un filo aojador obtiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros arcanos, que se eligen de su lista de conjuros (ver Capítulo 3). Puede lanzar cualquier conjuro que conozca sin prepararlo previamente, al igual que un hechicero (ver página 42 del *Manual del jugador*).

Para aprender o lanzar un conjuro, un filo aojador debe tener una puntuación mínima de Carisma de 10 + el nivel del conjuro (Car 11 para conjuros de 1.º nivel, Car 12 para conjuros de 2.º nivel, etcétera). La CD de un TS contra un conjuro de filo aojador es 10 + nivel del conjuro + el modificador de Carisma del filo aojador.

Al igual que otros lanzadores de conjuros, un filo aojador sólo puede lanzar un cierto número de sortilegios de cada nivel de conjuro al día. Su asignación de conjuros base al día se encuentra en la tabla 1-1. Además, recibe conjuros adicionales al día si tiene una puntuación alta de Carisma (ver 'tabla 1-1: modificadores de característica y conjuros adicionales', en el *Manual del jugador*). Cuando la tabla 1-1 indica que el filo aojador obtiene 0 sortilegios al día de un determinado nivel de conjuro (por ejemplo, conjuros de 1.º nivel para un filo aojador de 4.º nivel), obtiene sólo los conjuros adicionales que le corresponderían por su puntuación de Carisma para ese nivel de conjuro.

La selección de conjuros del filo aojador es extremadamente limitada. Empieza a jugar sin saber ningún conjuro, pero obtiene uno o más sortilegios en determinados niveles, como se indica en la tabla 1-2 (a diferencia de los conjuros al día, su puntuación de Carisma no afecta al número de sortilegios que conoce; los números de la tabla 1-2 son fijos).

Al llegar al nivel 12.º, y cada tres niveles posteriores en la clase (15.º y 18.º), un filo aojador puede elegir un conjuro nuevo que sustituya a uno que ya conoce. En realidad, el filo aojador "pierde" el conjuro antiguo a cambio del nuevo. El nivel del nuevo sortilegio debe ser el mismo que el del que se está cambiando, y dos niveles inferior al del conjuro de mayor nivel que el filo aojador pueda lanzar. Por ejemplo, al llegar al nivel 12.º, un filo aojador puede cambiar un único conjuro de 1.º nivel (dos niveles de conjuro por debajo del sortilegio de mayor nivel que el filo aojador puede lanzar, que es el 3.º) por otro diferente también de 1.º nivel. En el 15.º nivel, puede cambiar un conjuro de 1.º nivel o uno de 2.º (puesto que ahora puede lanzar conjuros de 4.º nivel)



Un filo aojador

por uno diferente del mismo nivel. Sólo puede intercambiar un único conjuro de un nivel determinado, y debe elegir si intercambiar o no el conjuro a la vez que consigue nuevos sortilegios para ese nivel.

En el 3.º nivel, un filo aojador no tiene nivel de lanzador, pero a partir del 4.º, su nivel de lanzador es la mitad de su nivel de filo aojador.

TABLA 1-2: CONJUROS CONOCIDOS POR EL FILO AOJADOR

Nivel	Conjuros conocidos			
	1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	—	—	—	—
2.º	—	—	—	—
3.º	—	—	—	—
4.º	2 ¹	—	—	—
5.º	2	—	—	—
6.º	3	—	—	—
7.º	3	—	—	—
8.º	4	2 ¹	—	—
9.º	4	2	—	—
10.º	4	3	—	—
11.º	4	3	2 ¹	—
12.º	4	4	3	—
13.º	4	4	3	—
14.º	4	4	4	2 ¹
15.º	4	4	4	3
16.º	4	4	4	3
17.º	5	4	4	4
18.º	5	5	4	4
19.º	5	5	5	4
20.º	5	5	5	5

1 A condición de que el filo aojador tenga suficiente Carisma para tener un conjuro adicional de este nivel.

Dote adicional: a 5.º nivel, y cada cinco niveles posteriores (10.º, 15.º y 20.º), un filo aojador obtiene una dote adicional, que se debe seleccionar de la lista siguiente: Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Soltura con una escuela de magia (sólo encantamiento, nigromancia o transmutación), Soltura mayor con una escuela de magia (sólo encantamiento, nigromancia o transmutación).

Maldición mayor del filo aojador (Sb): cuando un filo aojador alcanza el 7.º nivel, el penalizador en los ataques, TS, pruebas de característica, y tiradas de daño de arma que realice el objetivo de la maldición del filo aojador es de -4 en vez de -2.

Aura de infortunio (Sb): una vez al día, un filo aojador de 12.º nivel o más puede crear un aura aciaga de infortunio. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que se haga contra él mientras esté activa esta aura tiene un 20% de posibilidades de fallar (similar al efecto de la ocultación). Activar esta aura es una acción gratuita, y dura un número de asaltos igual a 3 + el bonificador de Carisma del filo aojador (si tiene).

A partir del 16.º nivel, un filo aojador puede usar su aura de infortunio dos veces al día, y en el 20.º nivel puede activarla tres veces al día.

Terrible maldición del filo aojador (Sb): cuando un filo aojador llega a 19.º nivel, el penalizador en los ataques, TS, pruebas de característica, y tiradas de daño de arma que realice el objetivo de la maldición del filo aojador es de -6 en vez de -4.

Ex filios aojadores

Un filo aojador que se vuelva de alineamiento bueno pierde todos los conjuros de esta clase y todas las aptitudes sobrenaturales. Su familiar se convierte en un animal normal y deja de servirle en cuanto le es posible. Ya no puede subir niveles en esta clase, pero conserva todos los demás beneficios (competencias en armas y armaduras y dotes adicionales).

Conjunto inicial del filo aojador humano

Armadura: cuero tachonado (+3 CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lb.).

Armas: espada larga (1d8, crít 19-20/x2, 4 lb., a una mano, constante)

Selección de habilidades: elige un número de habilidades igual a 3 + modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Aptitud	Penalizador de armadura
Engañar	4	Car	—
Montar	4	Des	—
Saber (arcano)	4	Int	—
Intimidar	4	Car	—
Diplomacia	4	Car	—
Conocimiento de conjuros	4	Int	—
Avistar (tc)	2	Sab	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—

Dote: Soltura con un arma (espada larga).

Dote adicional (humano): Iniciativa mejorada.

Equipo: mochila con odre, un día de raciones de viaje, petate, saco, pedernal y acero, linterna sorda, 3 pintas de aceite, carcaj con 20 flechas

Oro: 6d4 po.

SAMURÁI

Conocidos por su valentía sin par y su estricto código de honor, los samurái eran los soldados nobles del japon feudal. En un entorno de fantasía, el samurái pone dicho valor y honor a disposición de un señor, general u otro líder. Suele precederles en la batalla su reputación de tenacidad durante el combate, y muchas veces su mera presencia es suficiente para hacer que los enemigos sin honor se escabullan entre las tinieblas.

Aventuras: los samurái llevan a cabo misiones y otro tipo de aventuras a petición de su señor, que suele usar samurái de nivel medio o alto para resolver problemas. A un samurái se le puede ordenar defender un pueblo acosado por bandidos, conducir a los aliados durante la batalla, o encontrar a un rival que ha manchado el honor de su señor para batirse con él en duelo.

Peculiaridades: al llevar a la vez su katana personal (espada bastarda) y su wakizashi (espada corta), los samurái son tan potentes en el combate cuerpo a cuerpo como un guerrero, aunque menos versátiles. Su adhesión al código del *bushido* resulta intimidante para sus enemigos, y la mirada fija de un samurái puede desconcertar a la mayoría de los oponentes.

Alineamiento: casi todos los aspectos de la vida de un samurái están regidos por el código del *bushido*, que exige obediencia total a

su señor, valentía frente al mayor de los peligros, y el mismo honor y respeto ante superiores, iguales o inferiores. Los samurái siempre son legales, de estoica conducta, e implacables en lo que respecta a los asuntos de honor y justicia.

Religión: en un mundo de fantasía, algunos samurái no rinden culto a ninguna deidad, confiando en su lugar en el código del *bushido* como referencia ante dilemas morales y éticos. Otros optan por venerar a las deidades de la ley, el honor y la justicia como Heironeus y San Cuthbert. Algunos samurái malignos encuentran aceptables las tiránicas enseñanzas de Hextor.

Trasfondo: los samurái suelen ser de noble cuna, aunque los cuentos populares están repletos de samurái que eran huérfanos adoptados por familias nobles, o soldados de a pie que mostraban un valor excepcional en la batalla. Convertirse en un samurái implica innumerables horas aprendiendo a manejar la katana y el wakizashi, lecciones de modales y etiqueta, e instrucción incesante en los principios del *bushido*.

Razas: la sociedad legal basada en clanes de los enanos encaja perfectamente en este tipo de cultura. La larga vida de los elfos y su sentido de la historia podría conducirlos hacia la senda de los samurái. La mayoría de los medianos divagan demasiado para convertirse en samurái eficaces, y los gnomos no muestran una afinidad especial hacia esta clase. Los menos indicados de todos son los semiorcos, que rara vez logran establecerse el tiempo necesario en una sociedad civilizada como para convertirse en samurái.

Otras clases: como ambas clases viven siguiendo un código de conducta, los samurái suelen llevarse bien con los paladines, a pesar de que los samurái a veces se quedarán perplejos cuando el paladín se pregunte: "¿Lo que hacemos es correcto?" (la respuesta típica de un samurái podría ser: "Deshonras al señor al cuestionar sus órdenes"). De igual modo, admiran a los monjes por su estricto régimen de entrenamiento y autodisciplina. Suelen llevarse bien con los guerreros, sobre todo si han servido en un ejército, y con los bardos cuyo arte refleje temas apropiados. Apenas toleran con un mínimo de cortesía a los bárbaros, al igual que a los pícaros que se centran en el latrocinio y otras actividades deshonorosas.

Papel en el juego: con una armadura pesada y una hoja afilada al máximo en cada mano, los samurái son combatientes de primera línea de batalla. También se benefician de una serie de aptitudes que dan penalizadores de moral a sus enemigos. Además, debido a que se les entrena en materias de etiqueta, los samurái son buenos negociadores y portavoces.

INFORMACIÓN DE REGLAS DE JUEGO

Los samurái poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: la Fuerza es de suma importancia para el samurái espadachín, y la Destreza y la Constitución le ayudan a sobrevivir en medio de la batalla. Muchos de los demás rasgos de clase del samurái dependen del Carisma: la fuerza de personalidad del samurái puede hacer que los enemigos huyan aterrorizados.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de golpe: d10.

Habilidades clásicas: las habilidades clásicas del samurái (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (historia) (Int) y Saber (nobleza y realeza) (Int). Para las descripciones de las habilidades, consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*.

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (2 + modificador de Int) × 4

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del samurái.

Competencia con armas y armadura: el samurái es competente con todas las armas sencillas y marciales, y con todos los tipos de armadura, pero no con los escudos.

Competencia en *daisho* (Ex): en el combate cuerpo a cuerpo, un samurái prefiere la katana (una espada bastarda de gran calidad) y el wakizashi (una espada corta de gran calidad). Muchos de ellos heredan de su familia un juego de estas dos hojas, conocido como *daisho*. Como un samurái está adiestrado en su uso, obtiene Competencia en arma exótica (espada bastarda) como dote adicional.

Dos espadas como una (Ex): al 2.º nivel, el samurái ha aprendido a llevar juntos la katana y el wakizashi. Se considera que tiene la dote Combate con dos armas cuando lleva la katana y el wakizashi, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Castigo *kiai* (Ex): una vez al día, un samurái de 3.º nivel o superior da un gran grito durante el combate que le infunde fuerzas. Cuando grita (una acción gratuita), su siguiente ataque obtiene un bonificador en la tirada de ataque y en la de daño igual a su bonificador de Carisma (mínimo +1).

Maestro de *iaijutsu* (Ex): al 5.º nivel, un samurái se ha vuelto un experto en el *iaijutsu*, una técnica de lucha que se concentra en desenvainar y golpear al enemigo en un movimiento fluido. Se considera que tiene la dote Desenvainado rápido, pero sólo cuando usa la katana o el wakizashi.

Un samurái



TABLA 1-3: EL SAMURÁI

Nivel	Ataque base	TS	TS	TS	Especial
		Fort	Ref	Vol	
1.º	+1	+2	+0	+0	Competencia en <i>daisho</i>
2.º	+2	+3	+0	+0	Dos espadas como una
3.º	+3	+3	+1	+1	Castigo <i>kiai</i> 1/día
4.º	+4	+4	+1	+1	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Maestro de <i>iaijutsu</i>
6.º	+6/+1	+5	+2	+2	Mirada insostenible
7.º	+7/+2	+5	+2	+2	Castigo <i>kiai</i> 2/día
8.º	+8/+3	+6	+2	+2	Iniciativa mejorada
9.º	+9/+4	+6	+3	+3	—
10.º	+10/+5	+7	+3	+3	Mirada insostenible en grupo
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Dos espadas como una mejorado
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Castigo <i>kiai</i> 3/día
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	—
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Mirada insost.mejorada
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Dos espadas como una mayor
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Castigo <i>kiai</i> 4/día
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Presencia pavorosa

Mirada insostenible (Ex): al 6.º nivel, el samurái se vuelve capaz de infundir terror a sus enemigos mediante su mera presencia. Obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Intimidar y puede desmoralizar a un oponente (como se describe en la descripción de la habilidad de Intimidar, en el *Manual del jugador*).

Iniciativa mejorada (Ex): al 8.º nivel, el samurái ha practicado las técnicas de *iaijutsu* usadas en duelos rituales entre dos samurái, y es capaz de anticipar cuándo atacará cualquier enemigo. Ahora posee la dote Iniciativa mejorada.

Mirada insostenible en grupo (Ex): al 10.º nivel, el samurái tiene suficiente presencia como para poder amedrentar a varios enemigos. Usando una prueba de Intimidar, puede desmoralizar a todos los oponentes que estén a menos de 30' con una sola acción estándar.

Dos espadas como una mejorado (Ex): a 11.º nivel, mejora la habilidad del samurái con la katana y el wakizashi. Se considera que tiene la dote Combate con dos armas mejorado cuando lleva la katana y el wakizashi, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Mirada insostenible mejorada (Ex): al 14.º nivel, incluso una leve mirada de los duros ojos del samurái es suficiente para hacer que sus enemigos se detengan. El samurái puede desmoralizar a los oponentes que estén a menos de 30' como una acción de movimiento, no una acción estándar.

Dos espadas como una mayor (Ex): al 16.º nivel, luchar con una katana y un wakizashi se convierte en algo instintivo para el samurái. Se considera que tiene la dote Combate con dos armas mayor cuando lleva la katana y el wakizashi, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Presencia pavorosa (Ex): al 20.º nivel la valentía, el honor y la habilidad en la lucha del samurái se han vuelto legendarios. Cuando un samurái desenvaina su hoja, los oponentes que estén a menos de 30' deberán superar un TS de Voluntad (CD 20 + modifi-

cador de Car del samurái) o huirán presas del pánico durante 4d6 asaltos (si tienen 4 DG o menos) o quedarán estremecidos durante 4d6 asaltos (si tienen entre 5 y 19 DG). Las criaturas con 20 DG o más no resultan afectadas. Cualquier enemigo que resista con éxito el efecto no resulta afectado de nuevo por la presencia pavorosa del mismo samurái durante 24 horas.

Ex samurái

Un samurái que deje de ser legal o que cometa un acto de grave deshonor pierde todos los rasgos de clase que dependen del Carisma o de pruebas basadas en el Carisma. Las faltas menores no cuentan, pero las rupturas mayores del código de *bushido* sí. Los actos que pueden hacer perder a un samurái su condición incluyen desobedecer una orden de un oficial superior o señor feudal, huir cobardemente de una batalla importante, que se descubra que ha mentido flagrantemente o traicionado de otro modo su integridad, y comportarse de forma extremadamente grosera. Un personaje caído en desgracia ya no puede progresar más como samurái. Recupera su aptitud para avanzar en la clase si expía sus infracciones (consulta el conjuro *expiación*, del *Manual del jugador*), suponiendo que el señor feudal ofrezca alguna posibilidad de redención (algunos señores feudales exigirán que el suicidio ritual sea la única manera de limpiar la mancha del deshonor).

Al igual que un miembro de cualquier otra clase, un samurái puede ser un personaje multiclasa, pero el samurái se enfrenta a una restricción especial: si obtiene un nivel en cualquier otra clase nunca podrá volver a aumentar su nivel de samurái, aunque conservará todas sus aptitudes actuales de esta clase. El camino del samurái exige adhesión constante al código del *bushido*. Puede que a veces pueda coger niveles de una clase de prestigio concreta sin violar su código. El kensai y el caballero protector (en este libro) o el enano defensor (en la *Guía del Dungeon Master*) son tres ejemplos de esto. El *Dungeon Master* puede hacer que el samurái tenga a su disposición otras clases de prestigio.

Algunos samurái en desgracia cogen niveles en la clase de prestigio ronin (descrita en el capítulo 2 de este libro) lo cual les da la oportunidad de recuperar sus rasgos de clase perdidos.

Conjunto inicial del samurái humano

Armadura: cota de escamas (+4 CA, penalizador de armadura -4, velocidad 20', 30 lb).

Armas: espada bastarda (1d10, crít 19-20/x2, 6 lb, a una mano cortante).

Espada corta (1d6, crít 19-20/x2, 2 lb, ligera, perforante).

Arco corto (1d6, crít x3, incremento de distancia 60', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 3 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Característica	Penalizador de armadura
Artesanía (caligrafía)	4	Int	—
Averiguar intenciones	4	Sab	—
Diplomacia	4	Car	—
Intimidar	4	Car	—
Montar	4	Des	—
Saber (historia)	4	Int	—
Saber (nobleza y realeza)	4	Int	—

Dote: Soltura con un arma (espada bastarda).

Dote adicional (humano): Reflejos de combate.

Equipo: mochila con odre, un día de raciones de viaje, petate, saco, pedernal y acero, linterna de ojo de buey y una pinta de aceite, 20 flechas.

Oro: 2d4 po.

ESPADACHÍN

El espadachín personifica los conceptos de la audacia y la gallardía. Prefiriendo la agilidad y la inteligencia sobre la fuerza bruta, el espadachín destaca tanto en las situaciones de combate como en los intercambios sociales, lo cual le convierte sin duda un personaje muy versátil.

Aventuras: los espadachines salen de aventuras por multitud de razones, dependiendo de su alineamiento y su trasfondo. Algunos pretenden reparar injusticias, mientras que otros no desean más que fama y fortuna. Sin embargo, todos los espadachines comparten una tendencia a ir donde está la acción cuando se presenta la ocasión, sean cuales fueren sus puntos de vista personales.

Peculiaridades: el espadachín combina la habilidad y la sutileza con la capacidad en el combate. Aunque los espadachines no pueden infligir tanto daño como un guerrero típico o un bárbaro, suelen tener más agilidad y movilidad que la mayoría de los combatientes. Cuando puede elegir con calma sus batallas, el espadachín se convierte en un oponente muy mortal (y ante todo y sobre todo, muy difícil de atrapar). Los espadachines también se defienden bien en las situaciones sociales, a diferencia de la mayoría de los guerreros.

Alineamiento: al igual que los pícaros, los espadachines suelen diferir mucho en su forma de ser, y por tanto en sus alineamientos. Los que se sienten incómodos bajo las restricciones sociales tienden a ser caóticos, mientras que los que apoyan las tradiciones honorables es muy posible que sean legales.

Religión: la mayoría de los espadachines al menos rinden homenaje a Olidammara (deidad de los ladrones), puesto que tiene fama de ser afortunado. Los espadachines legales o caballerosos puede que veneren a Heironeus (deidad del valor) o incluso a San Cuthbert (deidad del justo castigo). Los espadachines que eligen el camino abierto en vez de una residencia fija suelen rendir culto a Fharlanghn (deidad de los caminos).

Trasfondo: muchos espadachines proceden de ambientes acaudalados, pero cualquiera que valore más la sutileza que la fuerza puede convertirse en uno de ellos, sea cual sea su origen. En elemento común que aparece en los antecedentes de todos los espadachines es la vida en un entorno urbano, sea en callejones oscuros o en los cultos salones de la realeza.

Los espadachines suelen considerarse rivales del resto de los de su clase en vez de aliados, incluso cuando comparten objetivos similares. La necesidad de atención de un espadachín suele pesar

más que su buen juicio, lo cual les conduce hacia competiciones amistosas o incluso hacia la completa desconfianza y antipatía.

Razas: los espadachines suelen ser humanos, elfos o semielfos. Los humanos y los semielfos suelen poseer el carácter audaz que requiere un espadachín, y la gracia natural de los elfos hace que esta clase sea muy apropiada para ellos. Los medianos y los gnomos suelen tener el temperamento necesario para convertirse en espadachines, pero su velocidad inferior trabaja en su contra. Los enanos suelen preferir luchar con armadura pesada y grandes armas, por lo que rara vez se vuelven espadachines.

Entre los humanoides salvajes, los espadachines son algo completamente desconocido.

Otras clases: los espadachines prefieren trabajar con otros personajes rápidos de armadura ligera. Se llevan bien con los pícaros y bardos, y aprecian la agilidad y los talentos de combate de un monje (aunque los espadachines caóticos pueden sentirse incómodos ante su carácter austero). Los de alineamiento legal bueno suelen compartir el carácter honorable de los paladines, pero por lo demás estas clases suelen chocar en su perspectiva ante la vida. Los espadachines no sienten una aversión particular hacia los lanzadores de conjuros, y aprecian la utilidad de un conjuro elegido inteligentemente en el momento justo. No se relacionan con los bárbaros, los druidas o los exploradores muy a menudo, puesto que estos personajes suelen preferir los ambientes naturales antes que el entorno urbano típico del espadachín.

Papel en el juego: el espadachín es un combatiente capaz cuerpo a cuerpo, sobre todo junto a un guerrero o un pícaro. También puede resultar un buen líder o portavoz para un grupo, gracias a su acceso a habilidades basadas en el Carisma.

INFORMACIÓN DE REGLAS DE JUEGO

Los espadachines poseen las siguientes estadísticas de juego.

Características: el espadachín de armadura ligera depende de una elevada Destreza para su CA, así como para muchas habilidades cláseas. Las puntuaciones elevadas de Inteligencia y Carisma también son el sello de un espadachín con éxito. La Fuerza no es tan importante para un espadachín como lo es para otros combatientes cuerpo a cuerpo.

Alineamiento: cualquiera.

Dados de golpe: d10.

Habilidades cláseas

Las habilidades cláseas del espadachín (y la característica clave de cada una) son Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escapismo (Des), Equilibrio (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des). Para las descripciones de las habilidades, consulta el capítulo 4 del *Manual del jugador*.



Una espadachina

Puntos de habilidad en el 1.º nivel: (4 + modif. de Int) × 4.

Puntos de habilidad en cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

TABLA 1-4: EL ESPADACHÍN

Nivel	Ataque base	TS			Especial
		Fort	Ref	Vol	
1.º	+1	+2	+0	+0	Sutileza con las armas
2.º	+2	+3	+0	+0	Gracia +1
3.º	+3	+3	+1	+1	Impacto aguzado
4.º	+4	+4	+1	+1	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Bonif. de esquiva +1
6.º	+6/+1	+5	+2	+2	—
7.º	+7/+2	+5	+2	+2	Carga acrobática
8.º	+8/+3	+6	+2	+2	Flanqueo mejorado
9.º	+9/+4	+6	+3	+3	—
10.º	+10/+5	+7	+3	+3	Bonif. de esquiva +2
11.º	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Gracia +2, afortunado
12.º	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—
13.º	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Maestría en habilidad acrobática
14.º	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Crítico debilitador
15.º	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Bonif. de esquiva +3
16.º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	—
17.º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Mente escurridiza
18.º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—
19.º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Crítico hiriente
20.º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Bonif. de esquiva +4, gracia +3

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de clase del espadachín.

Competencia con arma y armadura: los espadachines son competentes con todas las armas sencillas y marciales, y con la armadura ligera. Algunos de los rasgos de clase del espadachín, como se indica a continuación, dependen de que lleve armadura ligera y no vaya cargado.

Soltura con un arma (Ex): un espadachín obtiene la dote adicional Soltura con un arma en 1.º nivel incluso si no cumple los requisitos de la dote.

Gracia (Ex): un espadachín obtiene un bonificador de competencia +1 en los TS de Reflejos en 2.º nivel. Este bonificador sube a +2 en 1.º nivel, y a +3 en 20.º nivel, pero lo perderá cuando lleve armadura intermedia o pesada o una carga pesada o mediana.

Impacto aguzado (Ex): al 3.º nivel, un espadachín se vuelve capaz de colocar sus sutiles ataques donde más daño inflijan. Aplica su bonificador de Inteligencia (si tiene) a las tiradas de daño (además de cualquier bonificador de Fue que pudiera tener) con cualquier arma ligera, así como con cualquier otra arma que pueda usarse con Sutileza con las armas, como un estoque, un látigo o una cadena armada. Los objetivos inmunes a los ataques furtivos o a los golpes críticos también lo son al impacto aguzado. El espadachín no puede usar esta aptitud cuando lleva armadura pesada o intermedia o carga pesada o mediana.

Bonificador de esquiva (Ex): un espadachín está entrenado para centrar sus defensas en el único oponente en el cuerpo a cuerpo. Durante su acción, puede designar a un oponente y recibir un bonificador de esquiva +1 a la CA contra sus ataques cuerpo a cuerpo. Puede elegir un nuevo oponente cada acción. Este boni-

ficador aumenta en +1 cada cinco niveles después del 5.º (+1 a 10.º nivel, +3 a 15.º nivel y +4 a 20.º nivel). El espadachín pierde sus bonificadores cuando lleva armadura pesada o intermedia, o carga pesada o mediana.

Si el espadachín también tiene la dote Esquiva, no necesita designar al mismo oponente para esta aptitud que para la dote Esquiva (aunque si lo hace, los bonificadores se apilan).

Carga acrobática (Ex): un espadachín de 7.º nivel o mayor puede cargar en situaciones donde los demás no pueden. Puede cargar pasando sobre terreno difícil que normalmente frene el movimiento o esquivando a los aliados que le bloquean el paso. Esta aptitud le permite bajar corriendo por unas escaleras empinadas, saltar desde un balcón, o hacer piruetas sobre las mesas para llegar hasta su objetivo. Dependiendo de las circunstancias, puede que aún necesite hacer pruebas apropiadas (de Saltar y Piruetas, por ejemplo) para moverse con éxito por el terreno.

Flanqueo mejorado (Ex): un espadachín de 8.º nivel o mayor que esté flanqueando a un oponente obtiene un bonificador +4 en los ataques en vez de un +2 (los otros personajes que flanqueen junto al espadachín no obtienen este bonificador incrementado).

Afortunado (Ex): muchos espadachines viven con el credo "mejor afortunado que bueno". Una vez al día, un espadachín puede volver a tirar cualquier tirada de ataque, prueba de habilidad, prueba de característica o TS que haya fallado. El personaje debe aceptar el resultado de la nueva tirada, incluso si es peor que la tirada original.

Maestría en habilidad acrobática (Ex): al 13.º nivel, el espadachín tiene tal confianza al usar sus habilidades acrobáticas que puede usarlas con precisión incluso bajo las condiciones más adversas. Cuando realiza una prueba de Saltar o Piruetas, el espadachín puede elegir 10 incluso cuando la tensión y las distracciones normalmente se lo impedirían.

Crítico debilitador (Ex): un espadachín de 14.º nivel o mayor que acierte un golpe crítico contra una criatura también le inflige 2 puntos de daño de Fuerza. Las criaturas inmunes a los golpes críticos también lo son a este efecto.

Mente escurridiza (Ex): cuando un espadachín alcanza el 17.º nivel, su mente se vuelve más difícil de controlar. Si el espadachín falla su TS contra un conjuro o efecto de encantamiento, puede intentar otro tiro de nuevo 1 asalto después con la misma CD (suponiendo que aún siga vivo). Sólo consigue esta única oportunidad adicional para tener éxito en un TS determinado.

Crítico hiriente (Ex): un espadachín de 19.º nivel o mayor que acierte un golpe crítico contra una criatura también le inflige 2 puntos de daño de Constitución (este daño se añade al daño de Fuerza que inflige el rasgo de clase crítico debilitador del espadachín). Las criaturas inmunes a los golpes críticos también lo son a este efecto.

Conjunto inicial del espadachín semielfo

Armadura: cuero tachonado (+3 CA, penalizador de armadura -1, velocidad 30', 20 lb).

Armas: estoque (1d6, crít 18-20/×2, 2 lb, a una mano, perforante).

Daga (1d4, crít 19-20/×2, 1 lb, ligera, perforante o cortante).

Arco corto (1d6, crít x3, incremento de distancia 60', 2 lb, perforante).

Selección de habilidades: escoge una cantidad de habilidades equivalente a 4 + tu modificador de Int.

Habilidad	Rangos	Característica	Penalizador de armadura
Avistar (tc)	2	Sab	—
Diplomacia	4	Car	—
Engañar	4	Car	—
Escuchar (tc)	2	Sab	—
Piruetas	4	Fue	-1
Saltar	4	Fue	-1
Trepar	4	Fue	-1
Uso de cuerdas	4	Des	—

Dote: Soltura con un arma (estoque).

Equipo: mochila con odre, un día de raciones de viaje, petate, saco, pedernal y acero, linterna sorda y tres pintas de aceite, carcaj con 20 flechas.

Oro: 6d4 po.

VARIANTE: PALADINES Y EXPLORADORES SIN LANZAMIENTO DE CONJUROS

El paladín y el explorador del *Manual del jugador* son clases híbridas, pues combinan los talentos marciales con el lanzamiento de conjuros y otras aptitudes. Para hacer que estas clases encajen mejor en una campaña centrada en los combatientes, puedes usar las siguientes variantes que sustituyen los poderes de lanzamiento de conjuros de estas clases por otras aptitudes extraordinarias, sobrenaturales o sortilegas. Por lo general, estas clases optativas renuncian a la versatilidad de una selección diaria de conjuros a cambio de otras aptitudes especiales concretas o más poderosas.

VARIANTE DEL PALADÍN

Esta variante del paladín obtiene todos los rasgos de clase normales del paladín, con los siguientes cambios y adiciones:

Conjuros: el paladín no obtiene la aptitud de lanzar conjuros divinos.

Arma bendita (Sb): cualquier arma cuerpo a cuerpo blandida por un paladín de 6.º nivel o superior se considera que tiene alineamiento bueno a efectos de superar la reducción de daño.

Poder divino (Sb): a 11.º nivel y superior, el paladín puede usar una acción estándar para añadir un bonificador +4 a su puntuación de Fuerza, Sabiduría o Carisma. Esta aptitud puede usarse una vez al día, y su efecto dura 1 minuto por nivel de lanzador.

Atender a la montura (Sb): un paladín de 13.º nivel o superior que use su aptitud de imposición de manos para curar a su montura cura 5 puntos de daño por cada punto de curación empleado. Además, el paladín puede usar esta aptitud para dar fin a cualquier condición adversa que afecte a su montura, con el coste de 5 puntos de curación por condición a no ser que se indique otra cosa: daño de característica (cuesta 1 punto por cada punto de característica

recuperado), cegada, confusa, atontada, deslumbrada, ensordecida, enferma, exhausta, fatigada, bajo un conjuro de *debilidad mental* o *locura*, mareada, afectada, aturrida o envenenada.

El paladín puede quitar condiciones adversas al mismo tiempo que cura daño, pero cualquier punto de curación empleado para poner fin a las condiciones adversas no cura también puntos de daño.

Espada sagrada (St): a 16.º nivel, un paladín obtiene la aptitud de usar *espada sagrada* una vez al día, como un lanzador cuyo nivel sea la mitad del nivel en la clase paladín.

VARIANTE DEL EXPLORADOR

La variante del explorador obtiene todos los rasgos de clase del explorador, con los siguientes cambios y adiciones.

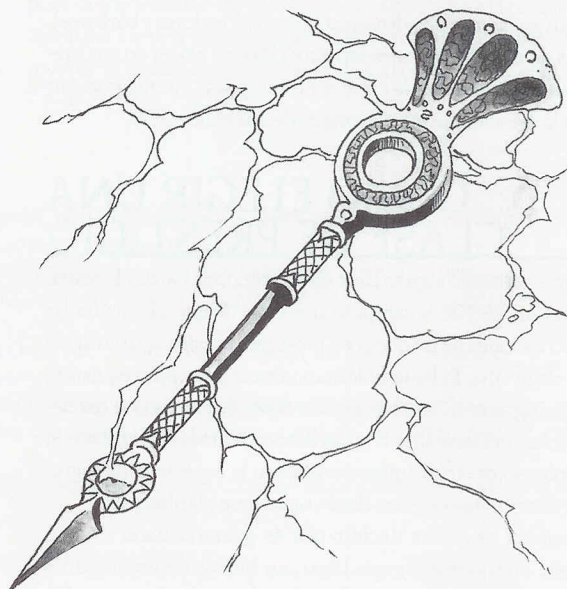
Conjuros: el explorador no obtiene la aptitud de lanzar conjuros divinos.

Movimiento rápido (Ex): a 6.º nivel, la velocidad base terrestre del explorador aumenta 10'. Este beneficio sólo se aplica cuando no está llevando armadura, lleva armadura ligera o intermedia y no lleva carga pesada.

Bendición de la naturaleza (Sb): a 11.º nivel y superior, el explorador puede usar una acción estándar para añadir un bonificador +4 a su puntuación de Fuerza, Sabiduría o Carisma. Esta aptitud puede usarse una vez al día, y su efecto dura 1 minuto por nivel de lanzador.

Toque curativo (St): una vez al día, un explorador de 13.º nivel o superior puede usar *neutralizar veneno* o *quitar enfermedad*, como un lanzador cuyo nivel sea la mitad del nivel en la clase explorador.

Libertad de movimiento (St): un explorador de 16.º nivel o mayor puede usar *libertad de movimiento* sobre sí mismo una vez al día, como un lanzador cuyo nivel sea la mitad del nivel en la clase explorador.





Este capítulo presenta un gran número de clases de prestigio orientadas al combate y los asuntos marciales. Como se menciona a lo largo de todo el libro, estas clases de prestigio no están destinadas sólo a los guerreros, ni siquiera a los miembros de las clases marciales del juego (guerreros, paladines, monjes, exploradores y bárbaros). Muchas de ellas incorporan aspectos de otras clases en sus prerrequisitos y aptitudes de clase, y no son pocas las que podrían llamar la atención de los personajes de cualquier clase.

CÓMO ELEGIR UNA CLASE DE PRESTIGIO

Si estás buscando alguna clase de prestigio, sea para tu PJ actual o para un PNJ de la campaña que estás dirigiendo, revisa las descripciones de las clases de prestigio de este capítulo antes de elegir una. Echa también un vistazo a sus prerrequisitos; para ingresar en muchas de estas clases de prestigio se requieren ataques base altos o varias dotes orientadas al combate. Si quieres construir un personaje con la esperanza de lograr entrar en una de estas clases, tienes que planificarlo.

También necesitas decidir qué te gustaría hacer con tu personaje. Puesto que en este libro nos hemos centrado en las clases de prestigio orientadas al combate, eso restringe algo más el tema. ¿Qué tipo de especialista en combate quieres

que sea tu personaje? Consulta la tabla 2-1 de la página siguiente si quieres algunas sugerencias útiles. Los términos usados en la tabla están definidos en el párrafo siguiente.

A distancia: los maestros del tiro con arco, las armas arrojadas y otros ataques a distancia entran dentro de esta categoría. Aunque cualquier guerrero puede llegar a ser bueno con el arco o la jabalina, los miembros de estas clases de prestigio obtienen beneficios adicionales, a veces a costa de otros atributos. Los que usan armas a distancia suelen preocuparse menos de la CA y los puntos de golpe y más de aumentar su número de ataques, la precisión y el daño por disparo.

Buena persona/mala persona: los miembros de estos grupos se definen en primer lugar por su alineamiento y su perspectiva ante el mundo, y en segundo lugar por sus aptitudes. Sus puntos fuertes reflejan sus decisiones de alineamiento, e interpretar a uno de estos personajes implica comportarse de cierta manera. El cavalier, el justiciero y el kensai entran tanto en la categoría "buena persona" como en la de "mala persona", porque los prerrequisitos de alineamiento para estas clases no impiden que estos personajes sean buenos o malignos.

Cuerpo a cuerpo: un personaje que pertenezca a una de estas clases de prestigio es hábil al luchar de cerca. Suele tener una cantidad considerable de puntos de golpe, un ataque base alto, y apenas tiene restricciones al elegir armadura, a no ser que el personaje esté orientado más a la movilidad que a luchar codo con codo, como los monjes.

Especialista en un arma: los miembros de estas clases de prestigio suelen elegir una o dos armas (o a veces un tipo de arma, generalmente de las consideradas poco óptimas) en las que concentrar todos sus esfuerzos. Se vuelven muy buenos con sus armas elegidas y a veces ganan aptitudes más allá de lo normal. A veces esto implica sacrificar otras aptitudes, pero suele implicar simplemente sacrificar la flexibilidad.

Lanzador de conjuros: los lanzadores de conjuros arcanos o divinos entran dentro de este grupo, así como los miembros de clases que en realidad no lanzan conjuros, pero tienen un número considerable de aptitudes sortilegas. Algunos no son más que aficionados, que lanzan conjuros de una lista pequeña o han ganado unas cuantas aptitudes similares a conjuros, otros son híbridos que han unido el combate físico con los conjuros místicos, y otros más son lanzadores de conjuros de verdad que renuncian a un poco de su magia para conseguir unas cuantas aptitudes orientadas al combate.

Némesis: cuando un personaje prefiere luchar contra un tipo de enemigo en particular antes que con otro, ese enemigo se convierte en su némesis. Estas clases de prestigio acentúan las aptitudes que posea el personaje, pero a costa de limitar otras posibilidades. Los miembros de estas clases suelen ser muy buenos cuando luchan contra un tipo de enemigo en particular, pero pierden un poco de su utilidad general.

Sobre montura: estos personajes prefieren ir sobre una montura para entrar o salir de un combate, y suelen tener aptitudes que mejoran las capacidades de sus monturas u otras aptitudes relacionadas con la monta.

Terreno: si un personaje se pasa la mayor parte del tiempo de aventuras en un entorno en particular, una clase de prestigio orientada a ese terreno le da ventaja. Los rasgos de clase se centran en mejorar las aptitudes del personaje en ese terreno, pero no le sirven de mucho cuando lo deja atrás.

LAS CLASES DE PRESTIGIO MARCIALES

Estas clases siguen el formato presentado en la *Guía del Dungeon Master*. Cada clase tiene un nombre y una descripción, las cuales pueden modificarse para que encajen en tu propia campaña sin ningún tipo de problemas.

TABLA 2-1: GRUPOS DE CLASES DE PRESTIGIO

Grupo	Clases de prestigio
A distancia	iniciado de la Orden del arco, lanzador corpulento ² , lanzador maestro, maestro de la mano imperceptible
Buenas personas	caballero zhayino ¹ , cavalier, justiciero, kensai, ojo de Gruumsh, saqueador
Cuerpo a cuerpo	bersérker frenético, caballero protector, cavalier, combatiente de la naturaleza, derviche, guerrero-oso, hojacantante ¹ , hoja invisible, luchador arrollador, luchador multiforme, maestro borracho, matagigantes gnomos ¹ , monje tatuado, ronin, saqueador
Especialista en un arma	cavalier, derviche, hojacantante ¹ , iniciado de la Orden del arco, kensai, lanzador corpulento ² , lanzador maestro, luchador arrollador, maestro borracho, maestro en armas exóticas, ojo de Gruumsh ¹
Lanzador de conjuros	caballero del Cáliz, hojacantante ¹ , iniciado de la Orden del arco, maestro de la mano imperceptible
Malas personas	acechador de maderascura ¹ , caballero del Cáliz, caballero dragón púrpura, caballero protector, cavalier, cazador de muertos, justiciero, kensai
Némesis	acechador de maderascura, caballero del Cáliz, cazador de muertos, cazador oscuro, exterminador de lo oculto, matagigantes gnomos ¹
Sobre montura	cavalier, escolta mediano ¹
Terreno	cazador oscuro, señor de la piedra ¹

¹ Prerrequisito de raza

² Prerrequisito de tamaño

La mayoría de estas clases tiene prerrequisitos orientados al combate. La manera más rápida de llegar a cualquiera de ellas suele implicar cogerse uno o más niveles de la clase guerrero, paladín, explorador, bárbaro o monje. Unas cuantas tienen prerrequisitos que se pueden cumplir con facilidad si se pertenece fugazmente a algunas de las otras clases; los niveles de pícaro suelen tener prerrequisitos de habilidad más fáciles de cumplir, y los prerrequisitos de lanzamiento de conjuros suelen cumplirse si se cogen unos pocos niveles de la clase mago, hechicero, druida o clérigo.

Si decides ajustar los prerrequisitos de una de las clases marciales, ten cuidado. Cada clase se encuentra equilibrada con los niveles propuestos de ingreso. El guerrero-oso, por ejemplo, requiere un ataque base de +7, lo cual implica que incluso las clases marciales no cumplen este prerrequisito hasta al menos 7.º nivel. Esto se debe a que el guerrero-oso obtiene la aptitud de transformarse en oso, una aptitud normalmente reservada a los lanzadores de conjuros y druidas de nivel alto.

Los puntos de habilidad obtenidos en cada nivel de cada clase han sido determinados principalmente según el enfoque que tenga. Una clase cuyos puntos fuertes se encuentren en muchas aptitudes especiales, dotes aprendidas, o en lanzamiento de conjuros pocas veces tienen un gran número de puntos de habilidad. Las que necesitan más habilidades, como el lanzador maestro, que da importancia a la movilidad, o el cazador oscuro, que requiere habilidades para rastrear a su presa, tienen más puntos de habilidad por nivel. De todos modos, ninguna de estas clases usan gran cantidad de habilidades, pues están enfocadas sobre todo al combate.

Cuando revises los rasgos de cada una de las clases de prestigio, date cuenta que todas ellas usan las mejores progresiones de ataque, pero pocas tienen más de una categoría buena de TS. Se trata de otro factor de equilibrio. Los personajes orientados al combate necesitan ser capaces de golpear a sus oponentes en combate, pero a veces un buen ataque implica una defensa más débil... al menos en lo que respecta a los TS. A pesar de todo, puesto que se trata de clases de prestigio, es muy probable que tu personaje posea TS por encima de la media (después de convertirse en multiclasista) en dos categorías como mínimo. Examina los prerrequisitos para determinar en qué clases tiene que invertir tu personaje y cómo se apilan los TS entre sí.

Todos los aspectos de las clases de prestigio se supone que están equilibrados unos con otros. No sólo deberías ser capaz de encontrar unas cuantas clases de prestigio que te llamen la atención (como jugador o como DM), sino que hay combinaciones que funcionan extraordinariamente bien juntas o al unir las con las clases de personaje del *Manual del jugador* o del capítulo 1 de este libro. La combinación de clases que te permiten ingresar en una clase de prestigio con el nivel de personaje más bajo posible no siempre es la más eficaz, pero es un comienzo.

Si tienes interés en crear tus propias clases de prestigio marciales, consulta la *Guía del Dungeon Master*.

Cumplir los requisitos de la clase: es posible que un personaje coja varios niveles en una clase de prestigio y después se encuentre en una situación en la que ya no pueda seguir siendo miembro de esa clase. Un cambio de alineamiento, niveles perdidos debido a la muerte del personaje, o la pérdida de un objeto mágico que garantizaba una aptitud importante son ejemplos de acontecimientos que hacen que el personaje no pueda seguir avanzando en una clase de prestigio.

Si un personaje ya no cumple los requisitos de una clase de prestigio, pierde el beneficio de los rasgos de clase u otras aptitudes especiales garantizadas por la clase. El personaje conserva los DG ganados por avanzar en la clase de prestigio, así como todas las mejoras al ataque base y a la salvación base que ésta le proporcionaba.

ACECHADOR DE MADERAOSCURA

Los elfos y los orcos son enemigos ancestrales cuya enemistad data de una época anterior a que los humanos caminaran por el mundo. Algunos elfos se entrenan como cazadores de elite de los odiados orcos. Estos cazadores, llamados acechadores de maderaoscura entre los elfos, persiguen a sus antiquísimos enemigos con gran determinación.



Un acechador de maderaoscura

Los cazadores de maderaoscura suelen proceder de entre los exploradores o pícaros elfos (o semielfos), aunque los inusuales bárbaros elfos pueden seguir también este camino. Los guerreros y los paladines no son muy buenos acechadores de maderaoscura si no obtienen al menos un nivel de explorador o pícaro. Los lanzadores de conjuros rara vez asumen el manto del acechador de maderaoscura, aunque los druidas que accedan a renunciar a su lanzamiento de conjuros pueden encajar perfectamente dentro de la orden.

La mayoría de los acechadores de maderaoscura están afiliados a unidades militares elfas, aunque algunos son batidores solitarios o agentes de campo.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en acechador de maderaoscura, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: elfo o semielfo.

Ataque base: +5.

Habilidades: Avistar (5 rangos), Escondarse 5 rangos, Escuchar 5 rangos, Hablar un idioma (orco), Moverse sigilosamente 5 rangos, Supervivencia 5 rangos.

Dotes: esquivar, Rastrear.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del acechador de maderaoscura (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Buscar (Int), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Fue), Trepas (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio acechador de maderaoscura.

Competencia con armas y armadura: los acechadores de maderaoscura no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Enemigo ancestral (Ex): debido a su extenso estudio de los orcos y adiestramiento en las técnicas apropiadas para combatirlos, un acechador de maderaoscura obtiene un bonificador +2 en las pruebas de

TABLA 2-2: EL ACECHADOR DE MADERAOSCURA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Enemigo ancestral +2
2.º	+2	+3	+3	+0	Esquiva asombrosa
3.º	+3	+3	+3	+1	Ataque furtivo +1d6
4.º	+4	+4	+4	+1	Enemigo ancestral +4, visión en la oscuridad 30'
5.º	+5	+4	+4	+1	Esquiva asombrosa mejorada
6.º	+6	+5	+5	+2	Ataque furtivo +2d6
7.º	+7	+5	+5	+2	Enemigo ancestral +6, visión en la oscuridad 60'
8.º	+8	+6	+6	+2	Esquivar crítico
9.º	+9	+6	+6	+3	Ataque furtivo +3d6
10.º	+10	+7	+7	+3	Enemigo ancestral +8, ataque mortal

Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia al usar estas habilidades contra los orcos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra estas criaturas, así como en las armas a distancia, pero sólo contra blancos que estén a menos de 30' (el acechador de maderaoscura no puede golpear con precisión más allá de este alcance). El bonificador al daño no se aplica contra criaturas inmunes a los golpes críticos. En el nivel 4.º, 7.º y 10.º, el bonificador del acechador de maderaoscura sube a +2.

Este bonificador se apila con el del enemigo predilecto (en caso de tenerlo) adquirido mediante niveles de explorador.

Esquiva asombrosa (Ex): a partir del 2.º nivel, un acechador de maderaoscura adquiere la aptitud de reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA (en caso de tenerlo) incluso aunque le cojan desprevenido o sea atacado por un enemigo invisible. A pesar de ello seguirá perdiendo el bonificador de destreza a la CA en caso de quedar inmovilizado.

Si un acechador de maderaoscura ya poseía esquiva asombrosa de una clase diferente, automáticamente obtiene esquiva asombrosa mejorada en su lugar.

Ataque furtivo (Ex): si coge a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, el acechador de maderaoscura puede apuntar a un punto vital para infligir 1d6 puntos de daño adicionales. Para los detalles completos de la aptitud ataque furtivo, consulta la descripción del cazador oscuro más adelante en este capítulo.

Visión en la oscuridad (Ex): aunque es sigiloso y de vista aguda, el acechador de maderaoscura suele estar en desventaja contra los orcos cuando lucha en la oscuridad. Hace tiempo, los sabios elfos desarrollaron un ritual para permitir a los acechadores más dedicados superar esta desventaja. Ahora, conforme aumenta su experiencia, su visión nocturna mejora continuamente, prácticamente igualando la visión en la oscuridad de sus odiados enemigos. En el 4.º nivel, un acechador de maderaoscura obtiene visión en la oscuridad de 30', y en el 7.º nivel, el alcance aumenta a 60'. Si el acechador de maderaoscura ya tiene visión en la oscuridad como aptitud racial, esta aptitud no la aumenta.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): a partir del 5.º nivel, un acechador de maderaoscura ya no puede ser flanqueado, pues reacciona ante oponentes situados a ambos lados con la misma facilidad que si tuviera que hacerlo ante un solo atacante. Esta defensa impide que otro personaje con la aptitud de usar ataques de flanqueo pueda

atacarle furtivamente. La excepción a esta defensa es que un pícaro con al menos cuatro niveles más que el personaje puede flanquearle (y por lo tanto atacarle furtivamente).

Si un acechador de maderaoscura obtiene la aptitud esquiva sombrosa de una segunda clase, los niveles de todas las clases que la proporcionan se apilan para determinar el nivel mínimo de pícaro necesario para flanquear al personaje.

Esquivar crítico (Ex): aunque suelen tener más habilidad que sus enemigos orcos, los acechadores de maderaoscura han visto demasiadas batallas ganadas por un golpe con suerte de un alfanjón. En el 8.º nivel, un acechador de maderaoscura se vuelve capaz de convertir hasta el golpe más afortunado en un simple roce. Una vez al día, un acechador de madera oscura puede hacer un TS de Reflexos (CD 20 + el bonificador de mejora del arma, si lo tiene) para convertir un golpe crítico que le hayan infligido en un golpe normal. El acechador de maderaoscura debe ser consciente del ataque y no estar desprevenido, y debe declarar su intento de reducir el efecto de un golpe crítico antes de que se tire el daño del impacto.

Ataque mortal (Ex): si un acechador de maderaoscura de 10.º nivel estudia a un orco en particular durante 3 asaltos y después realiza un ataque furtivo con un arma de cuerpo a cuerpo que logre infligir daño, el ataque furtivo tiene el posible efecto adicional de matar a la víctima. Mientras estudia al orco, el acechador de maderaoscura puede acometer otras acciones si su atención permanece centrada en el objetivo, y éste no le detecte ni le reconozca como enemigo. Si la víctima de este ataque falla una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel en la clase del acechador de maderaoscura + el modificador de Sab del acechador de maderaoscura), muere. Si el TS de la víctima tiene éxito, el ataque no es más que un ataque furtivo normal. Una vez que el acechador de maderaoscura ha completado los 3 asaltos de estudio, deberá efectuar el ataque mortal durante los siguientes 3 asaltos. Si se intenta un ataque mortal y se falla (la víctima consigue su salvación) o si el acechador de maderaoscura no realiza el ataque en menos de 3 asaltos después de completar su estudio, se requieren 3 nuevos asaltos de estudio antes de poder intentar otro ataque mortal.

Ejemplo de acechador de maderaoscura

Nexal Hoja de ébano: elfo explorador 5/acechador de maderaoscura 8; VD 13; humanoide Mediano; DG 5d8 más 8d8; pg 59; Inic +5; Vel 30'; CA 23, toque 15, desprevenido 23; Atq base +13; Prs +15; Atq +16 c/c (1d8+2/19-20, espada larga) o +23 a distancia (1d8+5/19-20/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador +2 Fue]); Atq completo +16/+11/+6 c/c (1d8+2/19-20, espada larga) o +23/+18/+13 a distancia (1d8+5/19-20/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador +2 Fue]) o +21/+21/+16/+11 a distancia (1d8+5/19-20/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador +2 Fue]); AE ataque furtivo +2d6; CE compañero animal, empatía salvaje, enemigo ancestral, enemigo predilecto dragones +2, enemigo predilecto orcos +4, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, rasgos élficos, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; AL CB; TS Fort +10, Ref +15, Vol +4; Fue 14, Des 20, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +17, Escondarse +26, Escuchar +17, Hablar un idioma (orco), Hablar un idioma (trasgo), Moverse sigilosamente +26, Supervivencia +9, Tregar +8; Crítico mejorado (arco largo compuesto), Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Disparo a la carrera, Esquiva, Resistencia, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo compuesto).

Compañero animal (Ex): Nexal tiene un lobo como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, excepto que Nexal puede manejarlo como una acción gratuita (ver el *Manual del jugador*).

Empatía salvaje (Ex): Nexal puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+4, o 1d20-1 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Enemigo ancestral (Ex): Nexal obtiene un bonificador +10 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra orcos. Consigue un bonificador +10 en las tiradas de daño de las armas usadas contra orcos. Estos bonificadores incluyen el bonificador de enemigo predilecto de los niveles de explorador del personaje.

Enemigo predilecto (Ex): Nexal obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra dragones. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra dragones. Su bonificador +4 contra orcos se tiene en cuenta en la aptitud de enemigo ancestral (ver más arriba).

Estilo de combate (Ex): Nexal ha seleccionado tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los requisitos normales.

Esquiva asombrosa (Ex): Nexal puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Nexal no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 12.º o más.

Esquivar crítico (Ex): Una vez al día, Nexal puede hacer un TS de Reflejos (CD 20 + el bonificador de mejora del arma) para convertir un golpe crítico en un golpe normal.

Rasgos élficos (Ex): Inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de dormir; bonificador +2 en TS contra encantamientos; tiene derecho a una prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta.

Visión en la penumbra (Ex): Nexal puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Conjuros de explorador preparados: 1.º: *zancada prodigiosa*.

Posesiones: arco largo compuesto +3 (+2 bonificador Fue), coraza de mithril +1, rodela +1, capa élfica, botas élficas, brazales de la arquería menores, espada larga de gran calidad, 20 flechas.

BERSÉRKER FRENÉTICO

La locura aleatoria de la tormenta y la impredecibilidad de los slaad se reúnen en el alma del bersérker frenético. A diferencia de la mayoría de los otros personajes, no lucha para alcanzar alguna meta heroica o para derrotar a un detestable villano. Eso son meras excusas: es la emoción del combate lo que le arrastra. Para el bersérker frenético, la locura de la batalla es como una droga adictiva: debe buscar constantemente más conflictos para saciar sus ansias de batalla.

A lo largo de las fronteras salvajes y en los reinos malignos del mundo, los bersérker frenéticos con frecuencia dirigen bandas guerreras que incluyen a diferentes tipos de personajes (incluso otros

bersérker frenéticos). Algunos de estos grupos se dedican al robo y el saqueo; otros trabajan como mercenarios especializados. Sea cual sea su origen, estas bandas guerreras gravitan de forma natural hacia situaciones de inestabilidad y conflicto, ya que las guerras y las luchas civiles son el pan y la sal de su vida. De hecho, la llegada de un bersérker frenético es el heraldo más obvio de tiempos turbulentos.

La senda del bersérker frenético no es adecuada para la mayoría de los aventureros (hecho por el cual los amantes de la paz del mundo pueden dar gracias). Debido a su tradicional amor por la batalla, los bárbaros orcos y semiorcos son los que con más frecuencia adoptan esta clase de prestigio, aunque los bárbaros humanos y enanos también la encuentran atractiva. Puede parecer que los elfos serían buenos candidatos debido a su naturaleza caótica, pero la estética élfica y su amor por la elegancia se oponen frontalmente a la devaluación de uno mismo que presenta el bersérker frenético. Los personajes lanzadores de conjuros y los magos prácticamente nunca se convierten en bersérker frenéticos.

Los PNJs bersérker frenéticos suelen dirigir partidas de guerra de invasores tribales formadas por guerreros, bárbaros y otros personajes marciales. Algunos se unen a humanoides e incluso a tribus de gigantes, pero no todos ellos ponen su fuerza caótica a servicio del mal. Unos cuantos se han asentado en pequeños pueblos o zonas rurales, formando parte de las defensas del asentamiento. No obstante, la mayoría de la gente prefiere no cruzarse con estos bersérker bienintencionados, y suelen vagar solos por las tierras agrestes.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en bersérker frenético, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +6.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Furia destructiva*, Furia intimidatoria*.

*Nuevas dotes que aparecen en el capítulo 3 de este libro.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del bersérker frenético (y la característica clave de cada una) son: Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-3: EL BERSÉRKER FRENÉTICO

Nivel	Ataque		TS		Especial
	base	Fort	Ref	Vol	
1.º	+1	+2	+0	+0	Frenesí 1/día, duro de pelar
2.º	+2	+3	+0	+0	Hendedura suprema
3.º	+3	+3	+1	+1	Frenesí 2/día
4.º	+4	+4	+1	+1	Frenesí inmortal
5.º	+5	+4	+1	+1	Ataque poderoso mejorado Frenesí 3/día
6.º	+6	+5	+2	+2	Infundir frenesí 1/día
7.º	+7	+5	+2	+2	Frenesí 4/día
8.º	+8	+6	+2	+2	Frenesí mayor, infundir frenesí 2/día
9.º	+9	+6	+3	+3	Frenesí 5/día
10.º	+10	+7	+3	+3	Ataque poderoso supremo infundir frenesí 3/día, frenesí incansable

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio bersérker frenético.

Competencia con armas y armaduras: los bersérker frenéticos no no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Frenesí (Ex): el bersérker frenético puede entrar en un frenesí durante el combate. Mientras esté frenético, obtiene un bonificador +6 a la Fuerza y, si realiza una acción de asalto completo, obtiene un único ataque adicional cada asalto, a su mayor bonificador (este último efecto no es acumulable con *acelerar* ni con otros efectos que concedan ataques adicionales). No obstante, también sufre una penalización -4 a la CA y sufre 2 puntos de daño no letal por asalto. Un frenesí dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador de Constitución del bersérker frenético. Para terminar el frenesí antes de que expire su duración, el personaje puede intentar una vez por asalto una salvación de Voluntad (CD 20) como acción gratuita. Si tiene éxito, el frenesí termina inmediatamente, y si falla continúa. Los efectos del frenesí se apilan con los de la furia, si el personaje tiene esa aptitud.

En el 1.^{er} nivel, el personaje puede entrar en frenesí una vez por día. Más adelante, obtiene un uso adicional por día por cada dos niveles de bersérker frenético que adquiera (pero no puede usar esta aptitud más de una vez por encuentro). El

personaje puede entrar en frenesí con una acción gratuita. Aunque no requiere tiempo, sólo puede hacerlo durante su turno, no en respuesta a la acción de otro. Además, si sufre daño de un ataque,

conjuro, trampa o cualquier otra fuente, automáticamente entra en frenesí al comienzo de su siguiente acción, si todavía le queda al menos un uso diario de la aptitud. Para evitar entrar en frenesí como respuesta al daño, el personaje debe superar con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + puntos de daño sufridos desde la última acción) al comienzo de su siguiente acción.

Mientras esté en frenesí, el personaje no puede utilizar habilidades basadas en Carisma, Destreza o Inteligencia (excepto Intimidar), ni la habilidad de Concentración o aptitudes que requieran paciencia o concentración, así como tampoco puede lanzar conjuros, beber pociones, activar objetos mágicos o leer rollos de pergamino. Puede utilizar cualquier dote que tenga salvo Pericia en combate, dotes de creación de objetos o dotes metamágicas. Puede, no obstante, utilizar su aptitud especial para infundir frenesí (ver más adelante) de manera normal.

Durante un frenesí, el bersérker frenético debe atacar del mejor modo posible a aquellos que perciba como enemigos. Si se queda sin enemigos antes de que acabe el frenesí, su torbellino de destrucción continúa. Debe atacar a la criatura más próxima (determinada aleatoriamente si hay varios enemigos potenciales a la misma distancia) y combatir contra ese oponente sin importar la amistad, inocencia o estado de salud (tanto del blanco como propio).

Cuando el frenesí termina, el bersérker frenético está fatigado (penalización -2 a Fuerza y Destreza, incapaz de cargar o correr) durante la duración del encuentro. Si el personaje aún está bajo los efectos de la aptitud de furia, la condición de fatiga no se aplica hasta que la furia acabe, momento en el cual el personaje quedará exhausto, no sólo fatigado.

Duro de pelar: el bersérker frenético obtiene Duro de pelar como dote adicional, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Una bersérker frenética



Hendedura suprema: en el 2.º nivel, el bersérker frenético puede realizar un paso de 5' entre ataques cuando utilice la dote de Hendedura o Gran hendedura. Sigue estando limitado a sólo uno de estos ajustes por asalto, por lo que no puede utilizar esta aptitud durante un asalto en el que ya haya realizado un paso de 5'.

Frenesí inmortal (Ex): a nivel 4.º, el bersérker frenético puede desdeñar la muerte y la inconsciencia mientras esté en frenesí. En este caso no se le considera incapacitado al llegar a 0 puntos de golpe, ni moribundo si tiene entre -1 y -9 puntos de golpe. Incluso si sus puntos de golpe se reducen a -10 o menos, continúa luchando de manera normal hasta que el frenesí termina. En ese punto, los efectos de sus heridas se aplican de manera normal si no ha sido curado. Esta aptitud no evita la muerte por daño masivo ni los efectos de conjuro como *rematar a los vivos* o *desintegrar*.

Ataque poderoso mejorado: a partir del 5.º nivel, el bersérker frenético obtiene un bonificador +3 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo por cada penalización -2 que aplique a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo cuando utilice la dote de Ataque poderoso (o +3 por cada penalizador -1 si lleva un arma a dos manos que no sea un arma doble). Este beneficio no se apila con los efectos normales del Ataque poderoso.

Infundir frenesí (Sb): a partir de nivel 6.º, el bersérker frenético puede infundir frenesí en sus aliados mientras él mismo está en frenesí. Cuando usa esta aptitud, todos los aliados en un radio de 10' obtienen si lo desean los beneficios y desventajas del frenesí como si ellos mismos tuviesen la aptitud. El frenesí de los aliados afectados dura un número de asaltos igual a 3 + el modificador de Constitución del bersérker frenético, sin tener que permanecer a 10' de él.

El bersérker frenético obtiene un uso adicional por día de esta aptitud cada dos niveles más que adquiera, aunque la aptitud sigue pudiéndose usar sólo una vez por encuentro.

Ataque poderoso supremo: a nivel 10.º, el bersérker frenético obtiene un bonificador +2 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo por cada penalizador -1 que aplique a su tirada de ataque cuerpo a cuerpo cuando utilice la dote de Ataque poderoso (o +4 por cada penalizador -1 si lleva un arma a dos manos que no sea un arma doble). Este efecto no se apila con el de Ataque poderoso, ni con el de Ataque poderoso mejorado.

Frenesí incansable: un bersérker frenético de 10.º nivel ya no queda fatigado nunca más tras un frenesí, aunque sigue sufriendo daño no letal durante cada asalto que dure.

Ejemplo de bersérker frenético

Shanna Furiesdottr: humana bárbara 6/bersérker frenética 8; VD 14; humanoide Mediana; DG 6d12+12 más 8d12+16; pg 119; Inic +1; Vel 20'; CA 21, toque 11, desprevenida 21; Atq base +14; Prs +19; Atq +21 c/c (2d6+9/19-20, *espadón* +2) o +16 a distancia (1d6+5, jabalina de gran calidad); Atq completo +21/+16/+11 c/c (2d6+9/19-20, *espadón* +2) o +16 a distancia (1d6+5, jabalina de gran calidad); CE frenesí 4/día, furia 2/día; AL CN; TS Fort +13, Ref +5, Vol +5; Fue 20, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Intimidar +16, Montar +18, Nadar +10, Saltar +14, Preparar +12; Ataque poderoso, Duro de pelar, Esquiva, Furia destructiva, Furia intimidatoria, Hendedura, Romper arma mejorado.

Ataque poderoso mejorado: Shanna obtiene un bonificador +3 a sus tiradas de daño cuerpo a cuerpo por cada penalización -1 que aplique a sus tiradas de ataque cuando utilice la dote de Ataque poderoso.

Esquiva asombrosa (Ex): Shanna puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva un bonificador de Destreza a la CA cuando la tomen desprevenida.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Shanna no puede ser flanqueada excepto por un pícaro de nivel 10.º o más.

Frenesí (Ex): mientras está frenética, Shanna obtiene un bonificador +10 a la Fuerza y, si realiza una acción de asalto completo, obtiene un único ataque adicional cada asalto, con un bonificador +21. Sufre una penalización -4 a la CA y sufre 2 puntos de daño mortal por asalto. El frenesí dura 5 asaltos, o 7 asaltos si también entra en furia. Si sufre daño y todavía le quedan usos del frenesí mayor, entra en frenesí mayor como acción gratuita durante su turno siguiente a no ser que supere con éxito una salvación de Voluntad (CD 10 + puntos de daño). Durante un frenesí, debe atacar enemigos, o a una criatura al azar si no hay enemigos a la vista. No se la considera incapacitada al llegar a 0 puntos de golpe, ni moribunda si tiene entre -1 y -9 puntos de golpe. Incluso si sus puntos de golpe están por debajo de -9, no muere hasta que el frenesí termina.

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 a TS Vol, -2 a la CA hasta un máximo de 7 asaltos.

Infundir frenesí (Sb): durante un frenesí, todos los aliados en un radio de 10' alrededor de Shanna que lo deseen obtienen los beneficios y desventajas del frenesí; los que no lo deseen deberán superar un TS Vol (CD 17). El frenesí de los aliados afectados dura 6 asaltos (o 8 si el bersérker frenética entra en furia), incluso si le alejan de ella.

Sentido de las trampas (Ex): contra ataques de trampa Shanna obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Poseiones: *espadón* +2, *armadura completa de mithril* +1, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, *amuleto de armadura natural* +1, 4 jabalinas de gran calidad.

CABALLERO DEL CÁLIZ

Un caballero del Cáliz es un miembro de una organización caballeresca de elite dedicada a luchar contra los demonios y otros ajenos malignos. Motivados por un odio devoto a estas criaturas que encarnan los principios del caos y el mal, los caballeros del Cáliz aprenden tácticas y ganan aptitudes especiales que les ayudan en su cruzada.

Un personaje capacitado para entrar en la orden del Cáliz es normalmente un paladín/explorador o un clérigo/explorador. Los personajes con niveles mínimos de explorador/clérigo o explorador/paladín pueden estar cualificados incluso si tienen más niveles en otras clases (pícaro, guerrero o incluso mago o hechicero). Los magos y hechiceros no suelen verse atraídos por la cruzada del orden y no pueden estar cualificados como caballeros hasta niveles muy altos. Pocos monjes o bardos tienen la suficiente dedicación exterminar demonios para escoger esta clase.

Los caballeros del Cáliz suelen ser cruzados solitarios, que mantienen sólo débiles conexiones con su orden. Los PNJs caballeros a veces reúnen bandas de aventureros a su alrededor que apoyen en combate. Un caballero del Cáliz puede convertirse en aliado temporal de un grupo de aventureros mientras el grupo es envuelto en una campaña contra un demonio.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en caballero del Cáliz, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: legal bueno.

Ataque base: +8.

Habilidades: Saber (Los Planos) 5 rangos, Saber (religión) 10 rangos.

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros divinos, incluyendo *protección contra el mal*.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero del Cáliz (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Saber (religión) (Int), Saber (Los Planos) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modif. de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio caballero del Cáliz.

Competencia con armas y armaduras: los caballeros del Cáliz no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros: a partir del 1.º nivel, un caballero del Cáliz tiene la aptitud de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, el caballero debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro, con lo cual un caballero de Sabiduría 10 o menos no puede lanzarlos. Los conjuros adicionales de un caballero del Cáliz están basados en la Sabiduría, y sus TS tienen un CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría del caballero. Cuando el caballero obtiene 0 conjuros de un nivel dado, como 0 conjuros de 1.º nivel en el 1.º nivel, sólo obtiene los conjuros adicionales de dicho nivel a los que tuviera derecho debido a su puntuación de Sabiduría.

La lista de conjuros del caballero del Cáliz se da a continuación; tiene acceso a cualquier conjuro de la lista, y puede elegir libremente cuál preparar. Un caballero del Cáliz prepara y lanza conjuros como un clérigo (aunque no puede perder un conjuro para lanzar en su lugar conjuros de *curar*).

Matar infernales: los caballeros del Cáliz ganan cierta cantidad de beneficios especiales en combate contra ajenos malignos. Un caballero del Cáliz de 1.º nivel consigue un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque contra ajenos malignos. En un ataque con éxito hace 1d6 puntos de daño adicionales debido a su maestría combatiendo a estas criaturas. Estos bonificadores se incrementan a medida que el caballero aumenta de nivel, como se muestra en la tabla 2–4.

El bonificador de capacidad de +1 del caballero del Cáliz de 1.º nivel también se aplica a las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar e Intimidar cuando utiliza estas habilidades contra los ajenos malignos, y para las pruebas enfrentadas de característica que haga contra ellos.

Todos estos bonificadores se suman con el bonificador de enemigo predilecto del caballero (si lo tiene).

Censurar demonios (Sb): los caballeros del Cáliz pueden censurar demonios, de manera muy parecida a como los clérigos expulsan muertos vivientes; en lugar de canalizar energía positiva, el caballero del



Una dama del Cáliz

Cáliz canaliza energía de los planos Celestiales legales buenos.

Cuando un caballero del Cáliz usa esta aptitud, cualquier demonio a menos de 30' debe tener éxito en un TS de Vol (CD 10 + el nivel en la clase de caballero del Cáliz + el modificador de Car del caballero) o será censurado.

Un demonio censurado cuyos DG sean el doble o más que el nivel en la clase de caballero del Cáliz es aturdido por el poder sagrado del caballero durante 1 asalto.

Si el demonio censurado tiene menos DG que el doble del nivel en la clase de caballero, quedará aturdido y deberá superar un segundo TS de Vol (con la misma CD) o será devuelto a su plano natal como si estuviera sujeto a un conjuro de *exorcismo*. Sólo se puede exorcizar un demonio de esta manera por cada intento de censurar; si es necesario que más de un demonio haga un segundo TS de Vol, tira primero por el demonio con menos DG.

Un caballero puede intentar censurar demonios una vez al día por cada dos niveles que posea en la clase.

Coraje celestial (Sb): un caballero del Cáliz de 2.º nivel o superior es inmune a los efectos de miedo lanzados o creados por ajenos malignos. A partir del 5.º nivel, un caballero del Cáliz también es inmune a los conjuros y efectos de encantamiento lanzados o creados por ajenos malignos, incluyendo *encantar* y *sugestión*. A partir del 8.º nivel, estas inmunidades se extienden a todos los aliados que estén a 20' o menos del caballero del Cáliz.

Lanzamiento consagrado (EX): cuando un caballero alcanza el 4.º nivel, los conjuros lanzados por el personaje a los ajenos malignos se vuelven más difíciles de resistir. Cuando el caballero lanza un sortilegio cuyo objetivo sea un ajeno maligno, suma +2 a la prueba de nivel de lanzador del caballero para superar la resistencia a conjuros del objetivo, y un +2 a la CD de cualquier TS que permita el conjuro.

Aura sagrada (Sb): a partir de 10.º nivel, un caballero del Cáliz obtiene la capacidad de crear un *aura sagrada* una vez al día que sólo le afecta a él. El efecto del aura es como si el conjuro fuese lanzado por un clérigo de 10.º nivel, pero sólo protege al caballero contra los ataques, los hechizos y la influencia mental de los ajenos malignos, y sólo éstos pueden resultar cegados si golpean al caballero.

Nota de multiclase: un paladín que se convierta en caballero del Cáliz puede continuar progresando como paladín.

Lista de conjuros de los caballeros del Cáliz

Los caballeros del Cáliz escogen sus conjuros de la siguiente lista:

1.º: *arma mágica, bendecir agua, bendecir arma, convocar monstruo I, detectar el caos, detectar el mal, fatalidad, favor divino, protección contra el mal, quitar el miedo, soportar los elementos.*

2.º: *alineamiento indetectable, alinear arma, arma espiritual, auxilio divino, consagrar, convocar monstruo II, explosión de sonido, fuerza de toro, resistencia a los elementos, resistencia de oso.*

3.º: *alarido, círculo mágico contra el mal, convocar monstruo III, disipar magia, luz abrasadora, plegaria, protección contra los elementos, purgar invisibilidad, vestidura mágica*

4.º: *aliado de los planos menor, ancla dimensional, arma mágica mayor, aspecto menor de la deidad, castigo divino, discernir mentiras, disipar el mal, exorcismo.*

Ejemplo de caballero del Cáliz

Estrella Montenegro: elfa exploradora 5/clériga 4/dama del Cáliz 6; VD 15; humanoide Mediana; DG 5d8 más 4d8 más 6d10; pg 69; Inic +1; Vel 20', V1 40'; CA 21, toque 10, desprevenida 21; Atq base +14; Prs +19; Atq +21 c/c (2d6+8/19-20, *espadón azote de ajenos malignos* +1) o +17 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +5]); Atq completo +21/+16/+11 c/c (2d6+8/19-20, *espadón azote de ajenos malignos* +1) o +17/+12/+7 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador +5 Fue]) o +15/+15/+10/+5 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +5]); AE censurar demonios 3/día, matar infernales +3/+3d6, expulsar muertos vivientes 9/día; CE compañero animal, lanzamiento consagrado, coraje celestial (encantamiento), coraje celestial (miedo), rasgos de elfo, enemigo predilecto ajenos malignos +4, enemigo predilecto muertos vivientes +2, empatía salvaje; AL LB; TS Fort +16, Ref +11, Vol +11; Fue 20, Des 12, Con 10, Int 10, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +11, Concentración +7, Escuchar +11, Intimidar +8, Saber (los Planos) +5, Saber (religión) +10, Supervivencia +9; Aguante, Ataque poderoso, Disparo rápido, Expulsión incrementada, Rastrear, Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura con un arma (espadón), Venganza divina*, Vigor divino*.

*Nueva dote descrita en el capítulo 3 de este libro.

Censurar demonios (Sb): cualquier demonio a menos de 30' de Estrella debe tener éxito en un TS de Vol (CD 18) o quedará aturdido durante 1 asalto si tiene 12 DG o más. Un demonio de 11 DG o menos deberá superar un segundo TS de Vol (CD 18) o será devuelto a su plano natal (como el conjuro de *exorcismo*). Sólo se puede exorcizar un demonio por censura; tira primero por el demonio con menos DG.

Lanzamiento consagrado (EX): cuando Estrella lanza un sortilegio cuyo objetivo sea un ajeno maligno, recibe un bonificador +2 a toda prueba de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros del objetivo, y un bonificador +2 a la CD de cualquier TS que permita el conjuro.

Matar infernales: Estrella tiene un bonificador +3 en las tiradas de ataque contra ajenos malignos. En un ataque con éxito hace 3d6 puntos de daño. También tiene un bonificador de capacidad +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar e Intimidar contra los ajenos malignos, y un bonificador +3 en los TS Vol y pruebas de característica enfrentadas contra ajenos malignos.

TABLA 2-4: EL CABALLERO DEL CÁLIZ

Nivel	Ataque base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	Matar infernales +1/1d6	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Censurar demonios, coraje celestial (miedo)	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Matar infernales +2/2d6	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Lanzamiento consagrado	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Coraje celestial (encantamiento)	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Matar infernales +3/+3d6	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Coraje celestial (radio)	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	Matar infernales +4/4d6	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Aura sagrada 1/día	2	2	2	1

Compañero animal (Ex): Estrella tiene un águila como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, pero Estrella puede manejarla como una acción gratuita y compartir conjuros si se encuentra a menos de 5' (ver el *Manual del jugador*).

Estilo de combate (Ex): Estrella ha seleccionado tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los prerrequisitos normales.

Coraje celestial (Sb): Estrella es inmune a los conjuros de encantamiento y efectos de *miedo* lanzados o creados por ajenos malignos.

Rasgos de elfo (Ex): inmunidad a los conjuros y efectos mágicos de *dormir*; bonificador +2 en TS contra encantamientos; tiene derecho a una prueba de Buscar cuando está a menos de 5' de una puerta secreta u oculta.

Enemigo predilecto (Ex): Estrella obtiene un bonificador +4 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra ajenos malignos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra ajenos malignos. Contra los muertos vivientes, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y tiradas de daño por arma.

Empatía salvaje (Ex): Estrella puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+7, o 1d20+3 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Conjuros de clérigo preparados (5/5/3; TS CD 11 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia* (2), *detectar veneno*, *leer magia*, *luz*; 1: *escudo de entropía*, *escudo de la fe*, *favor divino*, *protección contra el mal**, *quitar el miedo*; 2: *fuerza de toro**, *resistencia de oso*, *restablecimiento menor*.

*Conjuro de dominio. Dominios: Bien (lanzar conjuros del bien a nivel de lanzador +1), Fuerza (1/día obtiene un bonificador +4 a Fue durante 1 asalto).

Conjuros preparados de caballero del Cáliz (2/1/1; TS CD 11 + nivel de conjuro): 1: *bendecir arma*, *detectar el mal*; 2: *alineal arma*; 3: *círculo mágico contra el mal*.

Conjuros de explorador preparados (1; TS CD 11 + nivel de conjuro): 1: *lenticificar veneno*.

Posesiones: *espadón azote de ajenos malignos* +1, *arco compuesto* +1 (bonificador de Fue +5), *armadura completa* +3, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, *botas aladas*, *capa de resistencia* +3, 20 flechas.

CABALLERO DRAGÓN PÚRPURA

Los famosos Dragones púrpura son famosos en todas partes como ejemplo de soldados disciplinados, hábiles y leales. Su reputación se debe en parte a las acciones heroicas de sus líderes, los caballeros del Dragón púrpura.

Los caballeros del Dragón púrpura desarrollan asombrosas habilidades relacionadas con la coordinación y el liderazgo de los soldados. La mayoría son exploradores, guerreros o paladines, pero se sabe de algunos bardos, clérigos y pícaros que también se han convertido en caballeros del Dragón púrpura. Los hechiceros y magos tienden a unirse a los Magos de la guerra, una brigada de elite formada por lanzadores de conjuros especializados en el combate, aliada con los Dragones púrpura. Los bárbaros son demasiado indisciplinados, y los druidas y monjes "carecen del compromiso necesario" para estar a la altura de los rigurosos principios de esta orden.

Por lo general, los PNJs caballeros son los responsables de liderar a los Dragones púrpura en el campo de batalla. Los PJs caballeros se habrán retirado, serán oficiales de enlace especiales del ejército o poseedores de un título honorífico. El nivel del personaje en esta clase de prestigio resulta irrelevante para su rango militar, aunque los caballeros de rango más alto tienden a ser de nivel más elevado. En general, no hace falta poseer esta clase de prestigio para servir en los Dragones púrpura, ni siquiera ser oficial de esta orden. Igualmente, un caballero del Dragón púrpura puede servir toda su carrera en un "destino desplazado", lejos de la unidad en su conjunto.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en caballero del Dragón púrpura, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: legal bueno, neutral bueno, legal neutral o neutral.

Ataque base: +5.

Habilidades: Avistar 2 rangos, Diplomacia o Intimidar 1 rango, Escuchar 2 rangos, Montar 2 rangos.

Dotes: Combatir desde montura, Negociador.

Especial: pertenecer a los Dragones púrpura.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero del Dragón púrpura (y la característica clave de cada una) son: Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) Trato con animales (Car) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-5: EL CABALLERO DEL DRAGÓN PÚRPURA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Grito de reagrupamiento, escudo heroico
2.º	+2	+3	+0	+0	Infundir valor (1/día)
3.º	+3	+3	+1	+1	Miedo
4.º	+4	+4	+1	+1	Juramento de ira, infundir valor (2/día)
5.º	+5	+4	+1	+1	Último esfuerzo

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio caballero del Dragón púrpura.

Competencia con armas y armaduras: un caballero del Dragón púrpura es competente con el escudo pavés.

Escudo heroico: el caballero puede usar la acción de prestar ayuda para conceder a un aliado un bonificador +4 de circunstancia a la CA en lugar del +2 normal.

Grito de reagrupamiento (Sb): hasta tres veces al día como acción gratuita, el personaje puede dar un fuerte grito mediante el cual todos sus aliados en un radio de 60' recibirán un bonificador +1 de moral en su siguiente tirada de ataque e incrementarán su velocidad en 5' hasta el siguiente turno del caballero. Tradicionalmente, esta orden suele utilizarse cuando una formación de soldados está a punto de cargar.

Infundir valor (Sb): esta aptitud, que se consigue en el 2.º nivel, tiene el mismo efecto que la de bardo del mismo nombre. El personaje

lleva a cabo un discurso inspirador, reforzando a sus aliados contra el miedo y mejorando su capacidad de combate. Para resultar afectado, el aliado debe ser capaz de oír hablar al caballero. El efecto durará mientras el aliado siga oyendo hablar al caballero, y durante los 5 saltos posteriores. Mientras hable, el caballero podrá luchar, pero no lanzar sortilegios, activar objetos mágicos de finalización de conjuro (como rollos de pergamino) ni activar objetos mágicos mediante palabra mágica (como las varitas). Los aliados afectados recibirán un bonificador +2 de moral en los TS contra efectos de *hechizo* y *miedo* y un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque y daño por arma. En el 2.º nivel, el caballero puede usar esta aptitud una vez al día; en el 4.º nivel puede hacerlo dos veces al día.

Miedo (Sb): una vez al día como acción estándar, un caballero de 3.º nivel o más puede evocar un efecto de miedo (CD 10 + el nivel en la clase del caballero + el modificador de Carisma del caballero) similar al conjuro de *miedo*, usando como nivel de lanzador su nivel en la clase. Sus aliados serán inmunes a este efecto.

Juramento de ira (Sb): una vez al día, un caballero de 4.º nivel o más puede seleccionar a un solo oponente situado a un máximo de 60' y jurar que va a derrotarlo. Mientras dure el encuentro, el caballero obtendrá un bonificador +2 de moral en las tiradas de ataque y daño cuerpo a cuerpo, salvaciones y pruebas de característica o habilidad que realice contra el objetivo al que haya desafiado.

El efecto se ve negado de inmediato si emplea una acción de asalto completo para alejarse del oponente desafiado.

Último esfuerzo (Sb): una vez al día, un caballero de 5.º nivel puede inspirar a sus tropas para que lleven a cabo un último esfuerzo, incrementando temporalmente su vitalidad. Todos los aliados en un radio de 10' del caballero obtienen 2d10 puntos de golpe temporales. Esta aptitud afecta a tantas criaturas como el nivel de clase del caballero + su modificador de Carisma, y dura esa misma cantidad de asaltos.

Nota de multiclase: un paladín que se convierta en caballero del Dragón púrpura puede continuar progresando como paladín.

Ejemplo de caballero del Dragón púrpura

Ardalis Llamabrillante: semielfa paladina 5/dama del Dragón púrpura 5; VD 10; humanoide Mediana; DG 5d10+5 más 5d10+5; pg 65;

Inic +1; Vel 20', 50' sobre una montura; CA 24, toque 12, desprevenida 23; Atq base +10; Prs +12; Atq +14 c/c (1d8+3/19-20, *espadón* +1) o +12 a distancia (1d8+2/×3, arco largo de gran calidad [bonificador de Fue +2]); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+3/19-20, *espadón* +1) o +12/47 a distancia (1d8+2/×3, arco largo de gran calidad [bonificador de Fue +2]); AE castigar al mal 2/día, expulsar muertos vivientes 5/día, miedo 1/día; CE aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, escudo heroico, gracia divina, grito de reagrupamiento 3/día, imposición de manos, infundir valor, juramento de ira 1/día, *montura especial*, rasgos de semielfo, salud divina, último esfuerzo 1/día, visión en la penumbra; AL LB; TS Fort +11, Ref +5, Vol +5; Fue 15, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 15.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +3, Avistar +4, Buscar +1, Diplomacia +11, Escuchar +4, Montar +14, Reunir información +4; Ataque al galope, Combatir desde una montura, Negociador, Soltura con un arma (espadón).

Castigar al mal (Sb): Ardalis puede intentar castigar al mal con un ataque normal c/c. Suma +2 a su tirada de ataque e inflige 5 puntos adicionales de daño. Castigar a una criatura que no sea maligna no tienen efecto pero gasta la aptitud para dicho día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 2.º nivel.

Miedo (Sb): Ardalis puede evocar un efecto de miedo (como el conjuro de un lanzador de 5.º nivel, TS CD 15). Sus aliados son inmunes a este efecto.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Ardalis (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 5.º nivel.

Aura de valor (Ex): Ardalis es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonif. +4 de moral en los TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Escudo heroico: Ardalis puede usar la acción de prestar ayuda para conceder a un aliado un bonificador +4 de circunstancia a la CA.

Gracia divina (Sb): Ardalis obtiene un bonificador +2 a los TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Grito de reagrupamiento (Sb): como acción gratuita, Ardalis puede dar a todos sus aliados en un radio de 60' un bonificador +4 de moral en su siguiente tirada de ataque e incrementar su velocidad en 5' hasta el siguiente turno.

Imposición de manos: Ardalis puede curar 10 puntos de golpe de heridas al día.



Una dama del Dragón púrpura

Infundir valor (Sb): dos veces al día, Ardalís puede llevar a cabo un discurso inspirador, reforzando a sus aliados contra el miedo y mejorando su capacidad de combate. El efecto durará mientras sus aliados la oigan hablar, y durante los 5 asaltos posteriores. Mientras hable, Ardalís puede luchar, pero no lanzar sortilegios, activar objetos mágicos de finalización de conjuro (como rollos de pergamino) ni activar objetos mágicos mediante palabra mágica (como las varitas). Los aliados afectados recibirán un bonificador +2 de moral en los TS contra efectos de *hechizo* y *miedo* y un bonificador +1 de moral en las tiradas de ataque y daño por arma.

Juramento de ira (Sb): como acción gratuita, Ardalís puede jurar que va a derrotar a un solo oponente situado a un máximo de 60'. Obtendrá un bonificador +2 de moral en las tiradas de ataque c/c, de daño por arma, salvaciones y pruebas de característica o habilidad que realice contra el objetivo al que haya desafiado. El efecto termina si emplea una acción de asalto completo para alejarse del oponente desafiado.

Montura especial (St): la montura especial de Ardalís es un caballo de guerra pesado (ver el *Manual del jugador*) que tiene +2 DG, un bonificador +4 de armadura natural, +1 de Fuerza, y evasión mejorada. Ardalís tiene un vínculo de empatía con la montura y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede llamarla una vez al día durante 10 horas como una acción de asalto completo.

Rasgos de semielfa: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*; bonificador +2 en los TS contra encantamientos; sangre élfica.

Salud divina (Ex): Ardalís es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas (como la putridéz de momia y la licantropía).

Último esfuerzo (Sb): una vez al día, hasta siete aliados en un radio de 10' de Ardalís obtienen 2d10 puntos de golpe temporales que duran 7 asaltos.

Visión en la penumbra (Ex): Ardalís puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Conjuros de paladín preparados (1; TS CD 12 + nivel del conjuro): 1º: *bendecir arma*.

Poseiones: *espada* +1, *armadura completa* +1, *escudo de acero pesado* +1, arco largo compuesto de gran calidad (Bonificador de Fue +2), *capa* de *Carisma* +2, *presea de sabiduría* +2, *anillo de protección* +1, 20 flechas.

CABALLERO PROTECTOR

Los pocos y orgullosos caballeros protectores son personajes marciales dedicados a restaurar los ideales de la caballería antes de que mueran para siempre. Los protectores observan una decadencia moral en cualquier lugar hacia el que miren del mundo que los rodea, producido por una dejadez en el comportamiento ético. Igual que los paladines, los caballeros protectores se adhieren a un rígido código de comportamiento que ensalza valores como el honor, la honestidad, la caballería y el coraje. Al contrario que los paladines, la primera obligación del protector es hacia este código y los ideales que lo sustentan, antes que a una deidad u orden sagrada. Se espera del protector que muestre estos ideales en cualquier aspecto de su comportamiento, y a través de todas sus actividades y actos, por muy arduas que puedan ser.

Muchos caballeros protectores proceden de entornos de honor y lealtad, como pueden ser otras ordenes de caballería o el servicio de un amo poderoso. Los paladines y ex paladines son los caballeros protectores más comunes, y los clérigos de deidades legales (como San Cuthbert o Heironeus) así como los guerreros en pos de un ideal más elevado suelen encontrar muy apropiado el código de conducta del caballero protector. Los miembros de las demás clases, sobre todo los lanzadores de conjuros, carecen del interés o la dedicación para seguir este camino.

Los PNJs caballeros protectores suelen encontrarse vagando solos, buscando personas de valía a las que proteger o señores idealistas a los que servir. El pequeño lazo u organización que existe entre los caballeros protectores es extremadamente fuerte; da igual si el caballero protector era antes un barón, un humilde vasallo o un samurái, cada uno de ellos siente afinidad con sus compatriotas y la nostalgia de tiempos mejores.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en caballero protector, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: legal neutral o legal bueno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Diplomacia 6 rangos, Montar 6 rangos, Saber (nobleza y realeza) 4 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Combatir desde una montura, Competencia con armadura pesada, Gran hendedura.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caballero protector (y la característica clave de cada una) son: Avistar (Sab), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Montar (Des) y Saber (nobleza y realeza) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-6: EL CABALLERO PROTECTOR

Nivel	Ataque	TS	TS	TS	Especial
	base	Fort	Ref	Vol	
1.º	+1	+0	+0	+2	Golpe defensivo +2, luz radiante
2.º	+2	+0	+0	+3	Mejorar un esfuerzo +2, Voluntad de hierro
3.º	+3	+1	+1	+3	Hendedura suprema
4.º	+4	+1	+1	+4	Golpe defensivo +3
5.º	+5	+1	+1	+4	Mejorar un esfuerzo +3
6.º	+6	+2	+2	+5	Sin cuartel 1
7.º	+7	+2	+2	+5	Golpe defensivo +4
8.º	+8	+2	+2	+6	Mejorar un esfuerzo +4
9.º	+9	+3	+3	+6	Sin cuartel 2
10.º	+10	+3	+3	+7	Golpe defensivo +5, ataque vindicatorio

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio caballero protector.

Competencias con armas y armaduras: el caballero protector es competente con el escudo pavés.

Golpe defensivo (Ex): al comienzo de cualquier turno en que el caballero protector esté a menos de 5' de un aliado que tenga menos DG que él, el caballero protector puede transferir hasta 2 puntos a

Un caballero protector



la CA del aliado (reduciendo la misma cantidad la suya). El máximo número de puntos que puede transferir aumenta 1 cada tres niveles posteriores al 1.º.

Luz radiante (Sb): el caballero protector es el envoltorio físico y moral de los más altos ideales. Todos sus aliados obtienen un bonificador de moral de +4 en sus salvaciones contra efectos de miedo cuando estén a menos de 10' del caballero protector. Si es caballero está *inmovilizado*, inconsciente, o indefenso por cualquier otra razón, sus aliados pierden este bonificador.

Mejorar un esfuerzo (Ex): la peligrosa naturaleza de los objetivos del caballero protector a menudo requiere centrarse especialmente en algo. Empezando a segundo nivel, un caballero protector consigue un bonificador a cualquier prueba de habilidad que intente, una vez al día. Debe declarar que está usando esta aptitud antes de intentar la prueba de habilidad. Este bonificador aumenta 1 cada tres niveles posteriores al 2.º.

Voluntad de hierro (Ex): a segundo nivel, el caballero gana Voluntad de hierro como dote adicional.

Hendedura suprema (Ex): a partir del tercer nivel, el caballero puede realizar un paso de 5' entre ataques al utilizar la dote de Hendedura o de Gran hendedura.

Sin cuartel (Ex): a sexto nivel, el caballero protector obtiene la aptitud de realizar ataques de oportunidad adicionales por asalto

(como si tuviera la dote Reflejos de combate y un modificador de Destreza de +1). A partir del 9.º nivel, el personaje puede realizar dos ataques de oportunidad adicionales por asalto. Este beneficio se apila con el de la dote Reflejos de combate.

Ataque vindicatorio (Sb): si algún aliado de un caballero protector de 10.º nivel queda indefenso o inconsciente, el personaje puede realizar un ataque vindicatorio contra la criatura que ha reducido a su aliado. Al hacerlo, el caballero protector añade su bonificador de Carisma (si lo tiene) a su tirada de ataque e inflige 10 puntos de daño adicionales si golpea con éxito.

Un caballero protector puede realizar un número de ataques vindicatorios al día igual a su bonificador de Carisma (mínimo uno), pero nunca más de uno por asalto. Puede realizar más de un ataque vindicatorio contra el mismo enemigo.

Nota de multiclase: un paladín o samurái que se convierte en caballero protector puede continuar progresando en su clase original.

Ex caballeros protectores

Un caballero que viole a propósito y conscientemente el código por una razón no adecuada pierde todos los rasgos de clases sobrenaturales de la clase de prestigio y nunca más podrá avanzar niveles como caballero protector.

EL CÓDIGO DEL CABALLERO PROTECTOR

El caballero protector debe ser de un alineamiento legal neutral o legal bueno, y se debe adherir al código de conducta de su orden (ver más abajo).

Apoyo: la orden apoyará a los suyos. El caballero protector debe esperar recibir de la orden habitación y pensión, y una montura con sus arreos durante todo el tiempo que permanezca entre sus filas y se adhiera al código.

El código

Coraje e iniciativa al obedecer a la orden.

Defensa de cualquier misión hasta la muerte.

Respeto a todos los pares e iguales; cortesía a los inferiores.

El combate es la gloria; la batalla constituye la verdadera prueba del que vale; la guerra es la culminación del ideal caballeresco.

La gloria personal en la batalla por encima de cualquier otra cosa.

La muerte antes que el deshonor.

Ejemplo de caballero protector

Mathurin: paladina enana 6/dama protectora 10; VD 16; humanoide Mediana; DG 6d10+12 más 10d10+20; pg 120; Inic +1; Vel 20; CA 26, toque 11, desprevendida 25; Atq base +16; Prs +21; Atq +24 c/c (1d10+7/×3, *hacha de guerra enana* +2) o +18 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +5]); Atq completo +24/+19/+14/+9 c/c (1d10+7/×3, *hacha de guerra enana* +2) o +18/+13/+8/+3 a distancia (1d8+6/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +5]); AE ataque vindicatorio 3/día, castigar al mal 2/día, expulsar muertos vivientes 6/día, hendedura suprema; CE aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, gracia divina, imposición de manos, luz radiante, mejorar un esfuerzo +4, *montura especial*, golpe defensivo +5, *quitar enfermedad*, rasgos de enana, reducción de daño 3/-, salud divina, sin cuartel 2; AL LB; TS Fort +13, Ref +9, Vol +13; Fue 21, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 12, Car 16.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +11, Diplomacia +26, Montar +20, Saber (nobleza y realeza) +5; Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Hendedura, Gran hendedura, Movilidad, Soltura con un arma (hacha de guerra enana), Voluntad de hierro.

Ataque vindicatorio (Sb): si algún aliado de Mathurin queda indefenso o inconsciente, ésta puede realizar un ataque vindicatorio contra la criatura que ha reducido a su aliado, obteniendo un bonificador +3 a su tirada de ataque e infligiendo 10 puntos de daño adicionales.

Castigar al mal (Sb): Mathurin puede intentar castigar al mal con un ataque normal c/c. Suma +3 a su tirada de ataque e inflige 6 puntos adicionales de daño. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para dicho día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 3.º nivel.

Hendedura suprema (Ex): Mathurin puede realizar un paso de 5' entre ataques al utilizar la dote de Hendedura o de Gran hendedura.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Mathurin (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 6.º nivel.

Aura de valor (Ex): Mathurin es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador +4 de moral en los TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Gracia divina (Sb): Mathurin obtiene un bonificador +3 a los TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Imposición de manos: Mathurin puede curar 18 puntos de golpe de heridas al día.

Luz radiante (Sb): todos los aliados de Mathurin a menos de 10' obtienen un bonificador de moral de +4 en sus salvaciones contra efectos de miedo. Si Mathurin está *inmovilizada*, inconsciente, o indefensa por cualquier otra razón, sus aliados pierden este bonificador.

Mejorar un esfuerzo (Ex): Mathurin puede sumar un bonificador +4 a cualquier prueba de habilidad, una vez al día.

Montura especial (St): la montura especial de Mathurin es un caballo de guerra pesado (ver el *Manual del jugador*) que tiene +2 DG, un bonificador +4 de armadura natural, +1 de Fuerza, y evasión mejorada. Mathurin tiene un vínculo de empatía con la montura y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede llamarla una vez al día durante 10 horas como una acción de asalto completo.

Golpe defensivo (Ex): Mathurin puede transferir hasta 5 puntos a la CA de un aliado que esté a menos de 5' (reduciendo la misma cantidad la suya).

Quitar enfermedad (St): como el conjuro, una vez por semana.

Rasgos de enana: bonificador +4 en las pruebas de aptitud y característica para evitar ser embestida o derribada; bonificador +2 en los TS contra veneno, conjuros y efectos sortilegos; bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +4 a la CA contra gigantes; bonificador +2 en las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con la piedra o el metal.

Salud divina (Ex): Mathurin es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas (como la putridez de momia y la licantropía).

Sin cuartel (Ex): Mathurin puede realizar dos ataques de oportunidad adicionales por asalto.

Conjuros de paladín preparados (2; TS CD 11 + nivel del conjuro): 1.º: *bendecir arma*, *protección contra el mal*.

Posesiones: *armadura completa adamantina* +3, *escudo pesado de acero* +2, *hacha de guerra enana* +2, *arco largo compuesto* +1 (bonificador de Fue +5), *cinturón de fuerza de gigante* +4, *amuleto de salud* +4, *capa de Carisma* +2.

CABALLERO ZHAYINO

Aunque los Magos rojos de Zhay no son contrarios a castigar a sus oponentes con conjuros mortales o a hacer trizas las mentes de sus enemigos con magia oscura, hay veces en las que necesitan protectores que hayan dominado el arte de la esgrima. Estos protectores son los caballeros zhayinos, familiarizados con la magia y sólo leales a los magos tatuados.

Los caballeros zhayinos sirven de guardaespaldas y coaccionadores para los Magos rojos (ver la *Guía del Dungeon Master*). Lideran las tropas zhayinas comunes a la batalla y ayudan a proteger los enclaves de los magos. Aunque se les denomina caballeros, no tienen ningún código de conducta, y la única regla que les compromete es que sus vidas no valen nada en comparación con la salvaguarda de los Magos rojos.

Casi todos los caballeros zhayinos son guerreros, aunque se sabe de algunos monjes y exploradores que han seguido esta carrera. Los bárbaros suelen ser demasiado temerarios para concentrarse en la defensa, y los Magos rojos consideran a otros individuos demasiado débiles para las tareas de un caballero zhayino.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en caballero zhayino, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: humano.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Intimidar 2 rangos, Saber (arcano) 2 rangos, Saber (local, Zhay) 2 rangos.

Dotes: Voluntad de hierro, Soltura con un arma (espada larga).

Especial: juramento de lealtad a los Magos rojos de Zhay.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de un caballero zhayino (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int) , Avistar (Sab), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des) , Nadar (Fue), Oficio (Sab),

Una dama zhayina permanece atenta mientras protege al mago rojo que tiene a su cargo.



Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int), Saber (local, Zhay) (Int), Saltar (Fue), Trato con animales (Car) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-7: EL CABALLERO ZHAYINO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Horrores de Zhay (+2 miedo, +1 hechizo), favor del zúlkir
2.º	+2	+3	+0	+0	Defensor del zúlkir
3.º	+3	+3	+1	+1	Dote de guerrero
4.º	+4	+4	+1	+1	Horrores de Zhay (+4 miedo, +2 hechizo), resistencia final
5.º	+5	+4	+1	+1	Campeón del zúlkir

TRAS EL TELÓN: CLASES DE PRESTIGIO ESPECÍFICAS DE UN MUNDO

Crear clases de prestigio específicas de tu escenario de campaña es una forma excelente de dar profundidad al mundo, y sabor a la clase de prestigio. Prácticamente todas las clases de prestigio de este libro proceden de entornos específicos de un mundo concreto, pero los diseñadores las hicieron más genéricas al mundo implícito del juego DUNGEONS & DRAGONS para que puedas hacer que encajen en el escenario de campaña que hayas elegido con las mínimas dificultades posibles. Por ejemplo, las clases de prestigio guerrero-oso y monje tatuado formaban parte originalmente del manual de campaña *Aventuras orientales*, pero han sido integradas en la experiencia del núcleo de D&D.

El caballero zhayino, no obstante, es un ejemplo de una clase de prestigio específica de un mundo que los diseñadores decidieron no hacer genérica. Es una clase de prestigio procedente del *Escenario de*

Rasgos de clase
Éstos son los rasgos de la clase de prestigio caballero zhayino.

Competencia con armas y armaduras: los caballeros zhayinos son competentes con los escudos paveses.

Horrores de Zhay (Ex): debido a la larga exposición a la crueldad de su hogar, un caballero zhayino obtiene un bonificador de moral +2 en los TS contra efectos de *miedo* y un bonificador de moral +1 en los TS contra efectos de *hechizo*. En el 4.º nivel, estos bonificadores mejoran a +4 y +2, respectivamente. Ninguno de estos bonificadores se aplica contra ataques de los Magos rojos.

Favor del zúlkir (Sb): en el 1.º nivel, un caballero padece un largo y doloroso ritual de tatuaje. Este tatuaje mágico, colocado en la espalda o en la frente, proporciona un bonificador de resistencia +2 en las salve-

campaña de REINOS OLVIDADOS y muestra sus raíces de forma clara. Hay dos razones por las que los diseñadores no le quitaron el tono de su mundo. Primera, proporciona un ejemplo excelente de cómo una clase de prestigio puede reflejar el mundo y la cultura a la que pertenece; segunda, el caballero zhayino representa un arquetipo clásico de fantasía; el secuaz combatiente de una cábala de magos poderosos. La mayoría de los escenarios de campaña de D&D tienen culturas u organizaciones similares a los Magos rojos de Zhay, así que aunque no juegues en el escenario de los REINOS OLVIDADOS, no deberías tener ninguna dificultad en personalizar el caballero zhayino a tu propio escenario de campaña. Para hacerlo, mira primero los prerrequisitos (los Magos rojos son xenófobos, de ahí el requisito racial) y ve descendiendo. Aunque las aptitudes especiales del caballero zhayino tienen nombres específicos, no deberías tener ninguna dificultad en establecer equivalentes de tu propio mundo de campaña.

ciones de Reflejos. El tatuaje también marca al caballero como alguien leal a los Magos rojos. El caballero falla automáticamente cualquier TS contra efectos enajenadores lanzados por un mago rojo. Cuando el tatuaje es visible, el caballero obtiene un bonificador de moral +2 en las pruebas de Intimidar como una aptitud extraordinaria.

Defensor del zúlkir (Ex): un caballero de 2.º nivel obtiene un bonificador de moral +2 al ataque y daño contra cualquier criatura que ataque, o a la que haya visto atacar previamente, a un mago rojo.

Dote de guerrero: en el 3.º nivel, un caballero zhayino puede escoger cualquier dote (excepto Especialización en armas) de la lista de dotes adicionales del guerrero (ver la tabla 5-1 del *Manual del jugador*).

Resistencia final (Sb): una vez al día, con una acción estándar, un caballero de 4.º nivel o superior puede inspirar a sus tropas. Los aliados a 10' del caballero obtienen 2d10 puntos de golpe temporales. Esta aptitud afecta a un número de criaturas igual al nivel de clase del caballero + el modificador de Carisma y dura el mismo número de asaltos.

Campeón del zúlkir (Sb): en el 5.º nivel, el caballero recibe un gran tatuaje mágico en su cara que señala su devoción a la protección de los Magos rojos. Una vez al día, el caballero puede sumar un bonificador de suerte +2 en un único TS. Este bonificador puede tomarse después de que se lancen los dados y después de que se apliquen otros modificadores a la tirada. Cuando el tatuaje es visible, el caballero obtiene un bonificador de moral +4 en las pruebas de Intimidar como una aptitud extraordinaria.

Ejemplo de caballero zhayino

Bareris: humana guerrera 5/dama zhayina 5; VD 10; humanoide Mediano; DG 5d10+10 más 5d10+10; pg 75; Inic +1; Vel 20'; CA 24, toque 12, desprevenida 23; Atq base +8; Prs +12; Atq +14 c/c (1d8+7/17-20, *espada larga* +1) o +11 a distancia (1d8+7/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +4]); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+7/17-20, *espada larga* +1) o +11/+6 a distancia (1d8+7/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +4]); AE -; CE campeón del zúlkir, defensor del zúlkir, favor del zúlkir, horrores de Zhay, resistencia final; ALLM; TS Fort +11, Ref +5, Vol +4; Fue 19, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Diplomacia +3, Engañar +10, Intimidar +20, Reunir información +3, Saber (arcano) +2, Saber (local, Zhay) +2; Ataque poderoso, Crítico mejorado (*espada larga*), Especialización en armas (*arco largo compuesto*), Especialización en armas (*espada larga*), Esquiva, Hendedura, Soltura con un arma (*arco largo compuesto*), Soltura con un arma (*espada larga*), Voluntad de hierro.

Campeón del zúlkir (Sb): una vez al día, Bareris obtiene un bonificador de suerte +2 en un único TS; puede aplicarse después de que se lancen los dados. Cuando el tatuaje es visible, Bareris obtiene un bonificador de moral +4 en las pruebas de Intimidar (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Defensor del zúlkir (Ex): Bareris obtiene un bonificador de moral +2 al ataque y daño contra cualquier criatura que ataque, o a la que haya visto atacar previamente, a un mago rojo.

Favor del zúlkir (Sb): el tatuaje mágico que lleva Bareris en la frente le proporciona un bonificador de resistencia +2 en las salvaciones de Reflejos, pero hace fallar automáticamente cualquier TS contra efectos enajenadores lanzados por un mago rojo.

Horrores de Zhay (Ex): Bareris obtiene un bonificador de moral +4 en los TS contra efectos de *miedo* y un bonificador de moral +2 en los TS contra efectos de *hechizo*.

Resistencia final (Sb): una vez al día, como acción estándar, Bareris puede conceder hasta a seis aliados en un radio de 10' de ella 2d10 puntos de golpe temporales que duran 6 asaltos.

Poseiones: *espada larga* +1, *arco largo compuesto* +1 (bonificador de Fue +4), *armadura completa* +1, *escudo pesado de acero* +1, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, *anillo de protección* +1, *capa de resistencia* +1, *poción de curar heridas moderadas*, 20 flechas.

CANTOR DE GUERRA

El rugir de la batalla, los gritos de los moribundos, el aullar del grito de un combatiente... estas son todas las notas de la música que compone el cantor de guerra. Esta música fluye a través del campo de batalla como un torrente furioso, atrapando a su paso por igual a amigos y enemigos.

Los bardos de actitud especialmente militante se convierten en cantores de guerra (renunciando a su aptitud para lanzar conjuros en el proceso), y entre los bárbaros, los cantores de guerra suelen ser los líderes de los combatientes de elite de una tribu. La música del cantor de guerra inspira a los que le rodean y les impulsa a llevar al extremo su fuerza y sus hazañas.

Los guerreros y los bárbaros a veces ganan unos cuantos niveles de bardo para poder optar a esta clase de prestigio. Los paladines y los monjes no pueden unirse debido al prerrequisito de alineamiento, pero los miembros de ambas clases respetan el liderazgo y las habilidades militares de la clase cantor de guerra.

Los cantores de guerra PNJs suelen ser líderes de pequeñas partidas de guerra. No es inusual verles como lugartenientes en jefe de grandes grupos. Funcionan mejor cuando están rodeados de aliados menores, pero también se les puede encontrar solos.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-8: EL CANTOR DE GUERRA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Inspira dureza, música de cantor de guerra
2.º	+2	+3	+0	+0	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Inspira temeridad
4.º	+4	+4	+1	+1	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Combinar canciones
6.º	+6	+5	+2	+2	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Inspira pavor
8.º	+8	+6	+2	+2	Grito de canto
9.º	+9	+6	+3	+3	—
10.º	+10	+7	+3	+3	Inspira legión

Prerrequisitos

Para poder convertirse en cantor de guerra, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +4.

Habilidades: Interpretar (cantar) o Interpretar (oratoria) 6 rangos.

Dotes: Pericia en combate, Soltura con un arma.

Especial: capaz de usar la aptitud inspirar valor, de música de bardo.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del cantor de guerra (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Oficio (Sab), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cantor de guerra.

Competencia con armas y armadura: los cantores de guerra no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Inspirar dureza (Sb): un cantor de guerra con 9 o más rangos en Interpretar (canto) o Interpretar (oratoria) puede usar su canción o su poesía para impartir una especie de resistencia de berserker sobre sus aliados (incluido él mismo). Para verse afectado, el aliado debe ser capaz de oír cantar (o hablar) al cantor de guerra. El efecto dura mientras el aliado escuche cantar al cantor de guerra y 5 asaltos más. Un aliado afectado recibe +2 puntos de golpe temporales por cada nivel de clase del cantor de guerra. A partir del 6.º nivel, un cantor de guerra también proporciona a los aliados afectados el beneficio de la dote Duro de pelar al usar esta aptitud.

Música de cantor de guerra: la música de cantor de guerra sigue las mismas reglas de la música de bardo (ver el *Manual del jugador*). Los niveles del cantor de guerra se apilan con los de bardo en lo que respecta a determinar cuántas veces puede usar la música de bardo o la música de cantor de guerra. Los niveles de cantor de guerra no se apilan con los de bardo para determinar las canciones a las que tiene acceso el bardo.

Inspirar temeridad (Sb): un cantor de guerra de 3.º nivel o más con 12 o más rangos en cualquier habilidad de Interpretar puede usar su canción o su poesía para inspirar un ferocidad a menudo peligrosa, pero muy eficaz, sobre uno de sus aliados en un radio de 60' (o sobre sí mismo). El efecto dura mientras el aliado oiga cantar al cantor de guerra y los siguientes 5 asaltos. Un aliado afectado (o el propio cantor de guerra) es inspirado a la temeridad, obteniendo la aptitud de reducir su CA una cantidad menor o igual que su ataque base y sumar esa cantidad a sus tiradas de ataque c/c como bonificador de moral.

Durante su acción, antes de realizar cualquier tirada de ataque durante el asalto, el personaje afectado debe elegir restar una cantidad a su CA, y sumarla a todas las tiradas de ataque (esta cantidad puede ser 0). El penalizador a la CA y el bonificador a las tiradas de ataque se aplican hasta la siguiente acción del personaje.

Combinar canciones (Sb): un cantor de guerra de 5.º nivel o más con 12 o más rangos en cualquier habilidad de Interpretar puede combinar dos tipos de música de bardo o música de cantor de guerra para proporcionar los beneficios de las dos (se aplican las reglas normales para apilar distintos tipos de bonificadores).

Inspirar pavor (Sb): un cantor de guerra de 7.º nivel o más, con 15 o más rangos en cualquier habilidad de Interpretar puede inspirar inquietud, miedo e incluso terror en sus enemigos. Para verse afectado, un enemigo debe estar a menos de 60' de un cantor de guerra y debe ser capaz de oír a un cantor de guerra. Los enemigos consiguen una salvación de Voluntad (CD 10 + nivel de clase del cantor de guerra + modificador de Car del cantor de guerra) para resistir el efecto. La severidad del efecto depende de la diferencia entre los DG del enemigo y los del cantor de guerra (nivel de personaje). Resta los DGs del enemigo de los del cantor de guerra y consulta la siguiente tabla.

El efecto dura mientras el enemigo oiga al cantor de guerra y 1 asalto más. Si se interrumpe la escucha de la canción del cantor de guerra, el enemigo necesita hacer otro TS cuando oiga de nuevo la canción del cantor de guerra.

Diferencia de DG	Efecto
≥+10	El enemigo queda paralizado de miedo
+1 a +9	El enemigo está despavorido
0 a -5	El enemigo está asustado
≤-6	El enemigo está estremecido

Grito de canto (Sb): cuando un cantor de guerra de 8.º nivel o más entra en una batalla, suele emitir un grito de canto como acción estándar. Todos los aliados (incluido él mismo) en un radio de 60' que puedan oír al cantor de guerra obtienen un bonificador de mejora +4 a la Fuerza un número de asaltos igual a la mitad del nivel de clase del cantor de guerra.

Inspirar legión (Sb): en el 10.º nivel un cantor de guerra con 18 o más rangos en cualquier habilidad de Interpretar puede unir a sus aliados y hacerles combatir mejor juntos. Para verse afectado, el aliado debe estar a menos de 60' del cantor de guerra y ser capaz de oírle. Sólo los aliados que cumplan estos prerrequisitos al comienzo de la canción estarán afectados, y un aliado cuya audición que de interrumpida o que se aleje a más de 60' del cantor de guerra no podrá volverse a unir a la misma canción. El efecto dura mientras los personajes afectados puedan oír al cantor de guerra y estén dentro del alcance.

Quando el cantor de guerra comienza a cantar, determina el mejor ataque base entre todos los personajes afectados. Todos los personajes afectados usarán este ataque base o el nivel de personaje del cantor de guerra como su ataque base mientras dure el efecto. Todos los personajes afectados también obtienen un bonificador de competencia en las tiradas de daño.

Ejemplo de cantor de guerra

Firreli la Osada: semielfa barda 6/cantora de guerra 7; VD 13 humanoide Mediana; DG 6d6 más 7d8; pg 53; Inic +2; Vel 30'; CA 20, toque 12, desprevenida 18; Atq base +11; Prs +12; Atq +14 c/c (1d6+2/18-20, *estoque* +1) o +14 a distancia (1d8, *ballesta ligera* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d6+2/18-20, *estoque* +1) o +14 a distancia (1d8, *ballesta ligera* +1); AE -; CE combinar canciones, conocimiento de bardo 15, música de bardo (incluida la música de cantor de guerra 13/día, rasgos de semielfa, visión en la penumbra; AL CB; TS For +7, Ref +9, Vol +6; Fue 12, Des 14, Con 10, Int 13, Sab 8, Car 22.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +0, Buscar +2, Concentración +7, Conocimiento de conjuros +5, Diplomacia +31, Engañar +18, Equilibrio +3, Escuchar +9, Interpretar canto +25, Intimidar +11, Piruetas +10, Reunir información +27, Saber (historia) +6, Saltar +2, Usar objeto mágico +18; Ataque elástico, Desarmar mejorado, Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Soltura con un arma (estoque).

Combinar canciones (Sb): Firreli puede combinar dos tipos de música de bardo o música de cantor de guerra a la vez, proporcionando los beneficios de las dos (sujetos a las reglas normales para apilar).

Contraoda (Sb): Firreli puede contrarrestar efectos mágicos que dependan del sonido realizando una prueba de Interpretar por cada asalto de contraoda. Cualquier criatura a menos de 30' de ella que esté afectada por un ataque mágico sónico a que dependa del idioma puede usar el resultado de la prueba de Interpretar de Firreli en lugar de su propia TS si lo desea. La contraoda dura 10 asaltos.

Fascinar (St): Firreli puede hacer que dos criaturas a menos de 90' que puedan verla y oírla queden *fascinadas* por ella (se sientan en silencio, penalizador -4 en las pruebas de habilidad realizadas como reacciones, como pruebas de Escuchar y Avistar). El resultado de la prueba de Interpretar de Firreli es la CD de la salvación de Voluntad del oponente.

Inspirar dureza (Sb): un cantor de guerra con 9 o más rangos en Interpretar (canto) o Interpretar (oratoria) puede usar su canción o su poesía para impartir una especie de resistencia de bersérker sobre sus aliados (incluido él mismo). Para verse afectado, el aliado debe ser capaz de oír cantar (o hablar) al cantor de guerra. El efecto dura mientras el aliado escuche cantar al cantor de guerra y 5 asaltos más. Un aliado afectado recibe +2 puntos de golpe temporales por cada nivel de clase del cantor de guerra. A partir del 6.º nivel, un cantor de guerra también proporciona a los aliados afectados el beneficio de la dote Duro de pelar al usar esta aptitud.

Inspirar gran aptitud (Sb): un aliado a menos de 30' que pueda ver y oír a Firreli obtienen un bonif. de competencia en las pruebas de habilidad.

Inspirar pavor (Sb): los enemigos a menos de 60' de Firreli deben superar un TS de Voluntad (CD 21) o quedarán paralizados de miedo si tienen menos de 3 DG, despavoridos si tiene entre 4 y 12 DG, asustados si tienen entre 13 y 18 DG, y estremecidos si tiene 19 DG o más. El efecto dura mientras el enemigo pueda oír a Firreli y 1 asalto más.

Inspirar temeridad (Sb): un aliado a menos de 60' que pueda oír a Firreli puede reducir su CA una cantidad menor o igual que su ataque base y sumar esa cantidad a sus tiradas de ataque c/c como bonificador de moral. El efecto dura mientras Firreli cante y los siguientes 5 asaltos.

Inspirar valor (Sb): los aliados (incluida Firreli) que oigan cantar a Firreli reciben un bonificador de moral +1 en las salvacio-

nes contra hechizos y efectos de miedo y un bonificador de moral +1 en las tiradas de ataque y de daño de armas.

Rasgos de semielfa: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*; bonificador +2 en los TS contra encantamientos; sangre élfica.

Sugestión (St): Firreli puede hacer una *sugestión* (como el conjuro) a una criatura a la que ya haya fascinado. Un salvación de Vol (CD 17) niega el efecto.

Visión en la penumbra (Ex): Firreli puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Conjuros de bardo conocidos (3/5/4; CD de salvación 16 + nivel del conjuro): 0: *cuchichear mensaje, convocar instrumento, detectar magia, leer magia, luz, nana*; 1.º: *confusión menor, curar heridas leves, hechizar persona, retirada expeditiva*; 2.º: *curar heridas moderadas, heroísmo, inmovilizar persona*.

Posesiones: camisote de mallas +3, estoque +1, ballesta ligera +1, capa de Carisma +4, ceño de persuasión, rodela de gran calidad, hacha de mano, lira, 10 virotes.

CAVALIER

Representando lo último en combate montado, el cavalier es la quintaesencia del caballero con brillante armadura. La carga del cavalier es una de las armas del campo de batalla más devastadoras que cualquier cultura puede llegar a obtener.

La mayoría de los cavalier pertenecen a la clase social alta o a la nobleza de una sociedad. El cavalier dedica su vida al servicio de una autoridad superior, como un noble o un soberano, una deidad, una orden militar o religiosa o una causa especial. El suyo es un honor hereditario que llega junto con la obligatoriedad de servir durante toda una vida a su monarca, país, o a otro objeto o entidad. Se espera del cavalier que participe en cualquier guerra o conflicto armado en el que participe su señor o causa. Los cavalier al servicio de otros nobles suelen servir a sus señores más allá del campo de batalla, desarrollando esas tareas de la manera que su noble señor crea adecuada.

A menudo el cavalier persigue unos objetivos tan utópicos como la erradicación del mal y el caos del mundo, y la justicia para todos



Una cantora de guerra

los súbditos de su tierra. También puede ser un matón y un bravucón que utiliza su estatus y sus privilegios para conseguir sólo su propio engrandecimiento.

Dado de golpe: d10.

Requisitos

Para poder convertirse en cavalier, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: legal

Ataque base: +8

Habilidades: Montar 6 rangos, Saber (nobleza y realeza) 4 rangos, Trato con animales 4 rangos.

Dotes: Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Soltura con arma (lanza).

Equipo: armadura pesada de gran calidad y escudo grande de gran calidad.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del cavalier (y la característica clave para cada habilidad) son Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Saber (nobleza y realeza) (Int), Oficio (Int), y Montar (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cavalier.



Una cavalier

Competencia con armas y armaduras: el cavalier tiene competencia con todas las armas simples y marciales, y con todos los tipos de armaduras y escudos.

Montura especial (St): los niveles de la clase cavalier se apilan con los que el personaje pudiera tener de paladín para determinar las características de una montura de paladín.

Bonificador a un arma a caballo (Ex): el cavalier obtiene un bonificador de competencia en su tirada de ataque cuando usa el arma indicada mientras va montado. Para la lanza, este bonificador empieza siendo +1 en el 1.º nivel y aumenta +1 cada cuatro niveles posteriores. Para la espada, empieza siendo +1 en el 2.º nivel y aumenta +1 cada cuatro niveles posteriores.

Bonificador de montura (Ex): el cavalier consigue un bonificador de competencia a sus pruebas de Montar. Este bonificador comienza siendo +2 y mejora a +4 en el 4.º nivel, +6 en el 7.º, y +8 en el 9.º.

Saber cortésano (Ex): un cavalier suma el nivel de su clase a sus pruebas de Saber (nobleza y realeza) como bonificador de competencia.

Carga mortal (Ex): estando montado y utilizando la acción de carga, un cavalier de 2.º nivel en adelante puede declarar una "carga mortal" antes de su

tirada de ataque (por lo tanto, si falla el ataque el intento se desaprovecha). Si acierta, inflige triple daño con un arma

TABLA 2-9: EL CAVALIER

Nivel*	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+2	Montura especial, bonificador a un arma a caballo (lanza) +1, bonificador de montura +2, saber cortésano
2.º	+2	+3	+0	+3	Carga mortal 1/día, Bonificador a un arma a caballo (espada) +1
3.º	+3	+3	+1	+3	Explosión de velocidad
4.º	+4	+4	+1	+4	Carga mortal 2/día, bonificador de montura +4
5.º	+5	+4	+1	+4	Bonificador a un arma a caballo (lanza) +2
6.º	+6	+5	+2	+5	Carga mortal 3/día, ataque montado total, bonificador a un arma a caballo (espada) +2
7.º	+7	+5	+2	+5	Bonificador de montura +6
8.º	+8	+6	+2	+6	Carga mortal 4/día
9.º	+9	+6	+3	+6	Bonificador a un arma a caballo (lanza) +3, Bonificador de montura +8
10.º	+10	+7	+3	+7	Carga imparable 5/día, bonificador a un arma a caballo (espada) +3

*Especial: los niveles de la clase de cavalier se apilan con los de paladín para determinar las características de una montura de paladín.

cuerpo a cuerpo (o cuádruple con una lanza). Esta aptitud no se aplica con el beneficio de la dote Carga impetuosa.

Explosión de velocidad (Ex): a partir del tercer nivel, el cavalier puede hacer que su montura alcance velocidades mayores de lo normal cuando cargue. Esta aptitud dobla la distancia máxima que puede avanzar la montura al cargar, hasta cuatro veces su velocidad, y puede ser usada una vez por día sin penalizar a la montura. Cada uso adicional de esta aptitud en un mismo día, requiere que la montura haga una salvación de Voluntad (CD 20) inmediatamente después de la conclusión de la carga adicional; el fallo produce que la montura sufra 2d6 puntos de daño.

Ataque montado total: a partir del nivel 6, un cavalier montado puede realizar un ataque completo cuando su montura se mueva más de 5' pero no más de lo que una sola acción de movimiento le permitiera avanzar. El cavalier no puede combinar este ataque completo con una carga.

Carga imparable (Ex): cuando realiza una carga mortal, un cavalier de 10.º nivel inflige el cuádruple de daño con una arma cuerpo a cuerpo (o quíntuple con una lanza).

Nota de multiclase: un paladín que se convierta en cavalier puede continuar progresando como paladín.

Ejemplo de cavalier

Willem el Audaz: humano guerrero 8/cavalier 2; VD 10; humanoide Mediano; DG 10d10+10; pg 65; Inic +2; Vel 20' (25' sobre una montura); CA 24, toque 12, desprevenido 22; Atq base +10; Prs +14; Atq +16 c/c (1d8+6/19-20/x3, lanza +1) o +16 c/c (1d8+6/19-20, espada larga +1); Atq completo +16/+11 c/c (1d8+6/19-20 /x3, lanza +1) o +16/+11 c/c (1d8+6/19-20, espada larga +1); CE bonificador a un arma a caballo (espada) +1, bonificador a un arma a caballo (lanza) +1, bonificador de monta +2, carga mortal 1/día, saber cortesano; ALLN; TS Fort +10, Ref +4, Vol +6; Fue 19, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Diplomacia +3, Intimidar +10, Montar +15, Saber (nobleza y realeza) +6, Trato con animales +4; Ataque al galope, Ataque poderoso, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Crítico mejorado (lanza), Especialización en armas (espada larga), Especialización en armas (lanza), Romper arma mejorado, Soltura con un arma (espada larga), Soltura con un arma (lanza).

Bonificador a un arma a caballo (espada) (Ex): Willem tiene un bonificador +1 de competencia en sus ataques con una espada mientras va montado.

Bonificador a un arma a caballo (lanza) (Ex): Willem tiene un bonificador +1 de competencia en sus ataques con una lanza mientras va montado.

Bonificador de monta (Ex): Willem tiene un +2 de competencia a sus pruebas de Montar, incluido en las estadísticas anteriores.

Carga mortal (Ex): estando montado y utilizando la acción de carga, Willem puede declarar una "carga mortal" que inflige triple daño con un arma cuerpo a cuerpo (o cuádruple con una lanza).

Saber cortesano (Ex): Willem suma +2 a sus pruebas de Saber (nobleza y realeza) como bonificador de competencia, incluido en las estadísticas anteriores.

Poseiones: lanza +1, espada larga +1, armadura completa +1, escudo pesado +1, barda (armadura completa) +1, guanteletes de fuerza de ogro +2, caballo de guerra pesado.

CAZADOR DE MUERTOS

El cazador de muertos es el enemigo más odiado por los muertos vivientes, pues éste emplea cada noche inquieta siguiéndoles hasta sus guaridas y librando para siempre a la tierra de su fétida presencia.

El cazador de muertos posee muchas herramientas con las que luchar contra esas criaturas. Sus habilidades con las armas son como las de un guerrero, pero también posee conjuros y aptitudes especiales que proceden de su conexión con la energía positiva. La mayoría de cazadores de muertos son clérigos o paladines. Los guerreros, exploradores, monjes, druidas o bárbaros también son excelentes cazadores de muertos, mientras que los pícaros y bardos suman sus habilidades de subterfugio para crear un enemigo al que los muertos vivientes nunca esperan. Los hechiceros y magos, especialmente aquellos con algunos niveles de clérigo o paladín, tienen muchas ventajas al luchar contra los muertos vivientes, así que no deberíamos dejarlos de lado como potenciales cazadores de muertos.

Los PNJs cazadores de muertos son silenciosos y solitarios, y piensan en poco más que en su causa. Normalmente tienen un pasado traumático que les llevó a odiar a los muertos vivientes, pero pocos están dispuestos a compartirlo con alguien cuando viajan de ciudad en ciudad. En los lugares donde los espíritus son particularmente inquietos y los muertos abundan, los cazadores de muertos se reúnen en órdenes secretas, como la Casa de la muerte, para unir fuerzas y atacar juntos a sus enemigos.

Dados de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en cazador de muertos, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Alineamiento: cualquiera no maligno.

Ataque base: +5.

Habilidades: Saber (religión) 5 rangos.

Especial: aptitud de expulsar muertos vivientes.

Especial: *cicatriz de la muerte en vida:* el personaje debe haber perdido un nivel o un punto de característica permanente a manos de un muerto viviente. Incluso si la pérdida más tarde es contrarrestada mediante la magia, esta es la cicatriz de la muerte en vida que marca a todos los cazadores de muertos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del cazador de muertos (y la característica clave de cada una) son: Buscar (Int), Concentración (Con), Oficio (Sab), Montar (Des), Saber (religión) (Int) y Sanar (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cazador de muertos.

Competencia en armas y armadura: los cazadores de muertos no obtienen competencia con ninguna arma ni armadura.

Conjuros: a partir del 1.º nivel, un cazador de muertos tiene la capacidad de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para lanzar un conjuro, debe tener una puntuación de Sabiduría de al menos 10 + el nivel del conjuro; así, un cazador de muertos con Sabiduría 10 o menos no puede lanzar conjuros. Los conjuros adicionales del cazador de muertos se basan en la Sabiduría, y sus TS contra

estos conjuros tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sabiduría (si tiene). Cuando el cazador de muertos recibe 0 conjuros de un nivel dado (por ejemplo, conjuros de 1.º nivel para un cazador de muertos de 1.º nivel) sólo obtiene los conjuros adicionales de dicho nivel a los que tuviera derecho debido a su puntuación de Sabiduría.

Más abajo se da la lista de conjuros del cazador de muertos, el cual tiene acceso a cualquier conjuro de la misma y puede elegir libremente cuáles preparar. Un cazador de muertos prepara y lanza conjuros como un clérigo (aunque no puede perder un conjuro para lanzar otro de *curar* en su lugar).

Detectar muertos vivientes (St): el cazador de muertos puede detectar muertos vivientes a voluntad como si estuviera lanzando el conjuro del mismo nombre.

Castigar muertos vivientes (Sb): una vez al día, un cazador de muertos de 2.º nivel o superior puede intentar castigar muertos vivientes con un ataque cuerpo a cuerpo normal. Suma su modificador por Sabiduría (si es positivo) a su tirada de ataque y hace 1 un punto de daño adicional por nivel; por ejemplo, un cazador de muertos de 8.º nivel armado con una espada larga haría 1d8+8 puntos de daño, más cualquier bonificador adicional por Fuerza y efectos mágicos que se aplicara normalmente. Si castiga por accidente a una criatura que



Una cazadora de muertos

no sea un muerto viviente, el castigo no tiene efecto pero sigue habiendo sido utilizado durante ese día. Nota: un paladín/cazador de muertos puede castigar tanto al mal como a muertos vivientes el mismo día, y potencialmente contra el mismo objetivo (si es un muerto viviente maligno).

Rechazar el toque de la muerte (Ex): un cazador de muertos de 3.º nivel aplica su modificador de Sabiduría (si es positivo) como bonificador adicional a todas los TS contra efectos y conjuros utilizados por los muertos vivientes. Este bonificador se apila con el modificador de Sabiduría que ya se aplica en los TS de Voluntad.

Muerte auténtica (Sb): los muertos vivientes eliminados por un cazador de muertos de 5.º nivel o más, bien con ataques de cuerpo a cuerpo o con conjuros, nunca reviven como muertos vivientes, sino que son destruidos para siempre.

Expulsión incrementada: a partir de 6.º nivel, un cazador de muertos recibe Expulsión incrementada como dote adicional. Esta dote permite al cazador expulsar muertos vivientes cuatro veces al día más de lo normal. Se apila con cualquier aptitud de expulsión que el personaje tenga de otra clase.

Explosión de energía positiva (Sb): en lugar de dos intentos de expulsión normales, un cazador de muertos vivientes de al menos 8.º nivel puede crear una explosión de energía positiva que cause 1d6 puntos de daño por nivel en la clase a todos los muertos vivientes en un radio de 20'. A los muertos vivientes se les

TABLA
M
10
pe
mo
no
mu
per
Lista
Los
1
tes,
2
par
3
mu
4
liber
Ejem
T
mue
Inic
Atq
arco
com
a dis
de F
a los
aura
graci
recha
+7, V
H
Veng
Refle
*N
Ca
un at
e inf
no se
Ca
funci
+2 en

TABLA 2-10: EL CAZADOR DE MUERTOS

Nivel	Ataque base	TS For	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios			
						1.º	2.º	3.º	4.º
1.º	+1	+2	+0	+0	<i>Detectar muertos vivos</i>	0	—	—	—
2.º	+2	+3	+0	+0	Castigar muertos vivos 1/día	1	—	—	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Rechazar el toque de la muerte	1	0	—	—
4.º	+4	+4	+1	+1	—	1	1	—	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Muerte auténtica	1	1	0	—
6.º	+6	+5	+2	+2	Expulsión incrementada, Castigar muertos vivos 2/día	1	1	1	—
7.º	+7	+5	+2	+2	—	2	1	1	0
8.º	+8	+6	+2	+2	Explosión de energía positiva	2	1	1	1
9.º	+9	+6	+3	+3	—	2	2	1	1
10.º	+10	+7	+3	+3	Vida sellada, Castigar muertos vivos 3/día	2	2	2	1

permite un TS de Reflejos (CD 10 + nivel de clase del cazador + modificador de Car del cazador) para reducir el daño a la mitad.

Vida sellada (Sb): al alcanzar 10.º nivel un cazador de muertos no puede perder niveles por consunción de energía (aunque la muerte sigue provocando la pérdida de niveles, así como otras penalizaciones de consunción de niveles o de experiencia).

Lista de conjuros del cazador de muertos

Los cazadores de muertos eligen sus conjuros de la siguiente lista:

- 1.º: *arma mágica, curar heridas leves, esconderse de los muertos vivos, piedra mágica, quitar miedo.*
- 2.º: *curar heridas moderadas, fuerza de toro, llama continua, quitar parálisis, restablecimiento menor, visión en la oscuridad.*
- 3.º: *curar heridas graves, detener muertos vivos, hablar con los muertos, luz abrasadora, luz del día, protección contra los elementos.*
- 4.º: *arma disruptora, curar heridas críticas, custodia contra la muerte, libertad de movimientos, restablecimiento.*

Ejemplo de cazadora de muertos

Torga Ungart ("La que regresó"): humana paladina 5/cazadora de muertos 8; VD 13; humanoide Mediana; DG 5d10+10 más 8d8+16; pg 90; Inic +0; Vel 20; CA 22, toque 10, desprevención 22; Atq base +13; Prs +18; Atq +21 c/c (1d8+7, *maza pesada fantasmal* +2) o +14 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +5]); Atq completo +21/+16/+11 c/c (1d8+7, *maza pesada fantasmal* +2) o +14/+9/+4 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +5]); SA explosión de energía positiva, castigar al mal 2/día, castigar a los muertos vivos 1/día, expulsar a los muertos vivos 9/día; CE aura de valor, aura de bien, *detectar el mal, detectar a los muertos vivos*, gracia divina, salud divina, imposición de manos, montura especial, rechazar el toque de la muerte, muerte auténtica; AL LB; TS Fort +14, Ref +7, Vol +9; Fue 20, Des 10, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 14.

Habilidades y dotes: Saltar +0, saber (religión) +4, Montar +11; Venganza divina *, Expulsión incrementada, Voluntad de hierro, Reflejos rápidos, Ataque poderoso, Soltura con un arma (maza).

*Nueva dote descrita en el capítulo 3 de este libro.

Castigar al mal (Sb): Torga puede intentar castigar al mal con un ataque normal de cuerpo a cuerpo. Suma +2 a su tirada de ataque e inflige 5 puntos adicionales de daño. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para dicho día.

Castigar muertos vivos (Sb): como castigar al mal, pero funciona contra muertos vivos y proporciona un bonificador +2 en la tirada de ataque, y un +8 en la de daño. Torga puede usar

si lo desea castigar al mal y castigar muertos vivos en un único ataque (contra una criatura muerta viviente maligna).

Explosión de energía positiva (Sb): en lugar de dos intentos de expulsión normales, como acción estándar, Torga puede infligir 8d6 puntos de daño a todos los muertos vivos en un radio de 20' (un TS de Reflejos CD 18 reduce a la mitad).

Expulsar muertos vivos (Sb): Torga expulsa muertos vivos como un clérigo de 2.º nivel.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Torga (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 5.º nivel.

Aura de valor (Ex): Torga es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador +4 de moral en los TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Detectar muertos vivos (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Gracia divina (Sb): Torga obtiene un bonificador +2 a los TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Imposición de manos: Torga puede curar 10 puntos de golpe de heridas al día.

Montura especial (St): la montura especial de Torga es un caballo de guerra pesado (ver el *Manual del jugador*) que tiene +2 DG, un bonificador +4 de armadura natural, +1 de Fuerza, y evasión mejorada. Torga tiene un vínculo de empatía con la montura y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede llamarla una vez al día durante 10 horas como una acción de asalto completo.

Muerte auténtica (Sb): los muertos vivos eliminados por Torga cuerpo a cuerpo o con conjuros nunca más reviven como muertos vivos.

Salud divina (Ex): Torga es inmune a todas las enfermedades, incluidas las mágicas (como la putridéz de momia y la licantropía).

Rechazar el toque de la muerte (Ex): Torga obtiene un bonificador +2 en los TS contra efectos y conjuros utilizados por muertos vivos.

Conjuros de cazador de muertos preparados (3/2/1/1; TS CD 12 + nivel del conjuro): 1.º: *curar heridas leves, esconderse de los muertos vivos, arma mágica*; 2.º: *curar heridas moderadas, restablecimiento menor*; 3.º: *luz del día*; 4.º: *custodia contra la muerte*.

Conjuros de paladín preparados (1; TS CD 12 + nivel del conjuro): 1.º: *arma bendita*.

Poseiones: *maza pesada fantasmal* +2, *armadura completa* +1, *escudo pesado de acero* +1, *presea de Sabiduría* +2, *capa de Carisma* +2, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +5), 20 flechas.

CAZADOR OSCURO

Los cazadores oscuros se especializan en cazar y eliminar a las criaturas en las oscuras cuevas retorcidas de la Infraoscuridad, a menudo protegiendo a las comunidades subterráneas o a aquellos pueblos que viven bajo la tierra (como los mineros o los cazadores). Usan el subterfugio, la emboscada y el engaño para elegir a sus enemigos y eliminarlos de uno en uno. La típica estrategia es localizar al enemigo, y después esconderse en una pared cercana de piedra o tierra. El cazador oscuro espera a que pase su enemigo, abalanzándose a atacar cuando el blanco menos se lo espera. Un cazador oscuro usa sus conocimientos sobre el terreno subterráneo para encontrar las mejores zonas para crear fosos, derrumbes y desprendimientos de rocas, lo cual a menudo le permite eliminar a su enemigo sin desenfundar el hacha. Si un cazador oscuro es superado en número, se retira a la oscuridad, oculto hasta que pueda acabar con cada uno de los blancos en solitario.

Debido a que pasan tanto tiempo en el desierto inhóspito de las cuevas y las cavernas, los cazadores oscuros son levemente condenados al ostracismo por el resto de miembros de la sociedad. La mayoría de los individuos viven entre los de su mismo tipo, así que la existencia desarraigada del cazador oscuro parece una aberración social. Aún así, se considera un gran honor proteger al clan de un ataque, por lo que los cazadores oscuros son respetados. Nada de esto preocupa a este individuo, al que le importa poco lo que piensen los demás; encuentra sentido a lo que hace cada vez que acaba con uno más de sus enemigos. Prefiere trabajar solo, pero también sabe que la cooperación con otros tiene sus ventajas.

Una cazadora oscura



Los exploradores son los personajes más indicados para convertirse en cazadores oscuros. Los druidas, pícaros y guerreros también son comunes. Las feroces tribus de enanos bárbaros a veces generan cazadores oscuros, que rastrean a sus enemigos en silencio y después se ponen en acción una vez que han emboscado a su presa. Los semiorcos son cazadores oscuros excelentes, puesto que de todos modos suelen encontrarse al margen de la sociedad. Los elfos, con su odio permanente a los drow, a veces siguen este camino.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-11: EL CAZADOR OSCURO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Afinidad con la piedra mejorada
2.º	+2	+0	+3	+0	Visión en la oscuridad mejorada
3.º	+3	+1	+3	+1	Ataque furtivo +1d6
4.º	+4	+1	+4	+1	Coloración pétrea
5.º	+5	+1	+4	+1	Ataque mortal

Prerrequisitos

Para poder convertirse en cazador oscuro, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidades: Artesanía (construcción de trampas) 5 rangos, Moverse sigilosamente 2 rangos, Saber (dungeons) 2 rangos, Supervivencia 2 rangos.

Dotes: Lucha a ciegas, Rastrear

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del cazador oscuro (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Inutilizar mecanismo (Int), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Saber (dungeons) (Int), Supervivencia (Sab), Tregar (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio cazador oscuro.

Competencia con armas y armadura: los cazadores oscuros no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Afinidad con la piedra mejorada (Ex): un cazador oscuro obtiene la aptitud afinidad con la piedra que poseen los enanos (ver el *Manual del jugador*), o, si el personaje ya posee la aptitud, aumenta su bonificador de +2 a +4 en las pruebas para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería, como muros corredizos, trampas de piedra, nuevas construcciones, superficies de piedra poco seguras, techos inestables, etc. Este bonificador también se aplica en las pruebas de Buscar efectuadas para detectar trampas de piedra.

Visión en la oscuridad mejorada (Ex): los cazadores oscuros dedican gran parte de su vida en las cavernas más oscuras que pueden encontrar. A medida que mejoran las habilidades del personaje, su conocimiento casi místico de las cavernas profundas mejora su agudeza visual innata. Si un cazador oscuro no tiene ya visión en la oscuridad cuando llega al 2º nivel, la obtiene con un alcance de 30'. Si ya la tiene, añade 30' al alcance. Una vez que el cazador oscuro llega al 4º nivel, el alcance de su visión en la oscuridad aumenta 30' adicionales. Este bonificador se apila con otras aptitudes extraordinarias o naturales que mejoran la visión en la oscuridad, pero no hace nada para mejorar la visión en la oscuridad obtenida mágicamente.

Cualquier condición que haga que el personaje pierda su visión en la oscuridad normal también hace que no funcione la mejorada.

Ataque furtivo (Ex): si coge a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, el cazador oscuro puede apuntar a un punto vital para infligir mayor daño. En cualquier momento en el que el blanco del cazador oscuro no pueda beneficiarse del bonificador de Destreza a la CA (tenga o no en realidad dicho bonificador), el ataque del personaje inflige 1d6 puntos de daño adicionales. Si el cazador oscuro hace un golpe crítico con un ataque furtivo, este daño adicional no se multiplica.

Se necesita precisión y agudeza para golpear un punto vital, por lo que los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos cuando el blanco se halla como máximo a 30' de distancia.

Utilizando una cachiporra o realizando un impacto sin arma, un cazador oscuro puede llevar a cabo un ataque furtivo que inflija daño no letal en lugar de daño normal. Para causar daño no letal con un ataque furtivo, el cazador oscuro no podrá utilizar un arma que inflija daño letal (ni siquiera con el penalizador -4 habitual), porque deberá usarla a plena potencia para poder ejecutar el ataque furtivo.

Los cazadores oscuros sólo pueden atacar furtivamente a las criaturas vivientes cuya anatomía sea discernible; los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas carecen de zonas vitales en las que golpear. Cualquier criatura inmune a los golpes críticos tampoco será vulnerable a los ataques furtivos. El cazador oscuro debe ver a su víctima con suficiente claridad como para reconocer un punto vital que, además, pueda alcanzar. El personaje no podrá atacar furtivamente cuando golpee a una criatura con ocultación ni cuando alcance solamente las extremidades de una cuyos órganos vitales estén lejos de su alcance.

Si un cazador oscuro consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (por ejemplo, con niveles de pícaro), el daño adicional se apila.

Coloración pétrea (Ex): cuando está a menos de 5' de una pared de piedra o tierra, un cazador oscuro puede adoptar el color de la piedra y parecerá fundirse con la superficie de la pared. Mientras esté

a menos de 5' de la pared, obtendrá un bonificador de circunstancia +10 en las pruebas de esconderse y podrá ocultarse con éxito de la vista directa sin tener nada tras lo que ocultarse.

Ataque mortal (Ex): si un cazador oscuro estudia a su víctima durante 3 asaltos y después realiza un ataque furtivo con un arma de cuerpo a cuerpo que logre infligir daño, el ataque furtivo tiene el posible efecto adicional de paralizar o matar a la víctima (a elección del cazador oscuro). Mientras estudia a su blanco, el cazador oscuro puede acometer otras acciones si su atención permanece centrada en el objetivo, y éste no le detecta ni reconoce al cazador oscuro como enemigo. Si la víctima de este ataque falla una salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel en la clase del cazador oscuro + el modificador de Int del cazador oscuro) contra el efecto mortal, muere. Si el TS falla contra el efecto paralizante, la mente y el cuerpo de la víctima quedan debilitados, dejándole indefenso e incapaz de actuar durante 1d6 asaltos más 1 asalto por nivel del cazador oscuro. Si el TS de la víctima tiene éxito, el ataque no es más que un ataque furtivo normal. Una vez que el cazador oscuro ha completado los 3 asaltos de estudio, deberá efectuar el ataque mortal durante los siguientes 3 asaltos. Si se intenta un ataque mortal y se falla (la víctima consigue su salvación) o si el cazador oscuro no realiza el ataque en menos de 3 asaltos después de completar su estudio, se requieren 3 nuevos asaltos de estudio antes de poder intentar otro ataque mortal.

Ejemplo de cazador oscuro

Baltha la Implacable: enana exploradora 5/cazadora oscura 5; VD 10; humanoide Mediano; DG 5d8+15 más 5d8+15; pg 75; Inic +1; Vel 20; CA 17, toque 11, desprevenida 16; Atq base +10; Prs +12; Atq +14 c/c (1d8+3/17-20/, *espada larga* +1) o +12 a distancia (1d4+1/19-20, *ballesta de mano azote de elfos* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+3/17-20/, *espada larga* +1); o +12/+7 c/c (1d8+3/17-20/, *espada larga* +1) y +11 c/c (1d4+1/19-20, +1 *ballesta de mano azote de elfos* +1); o +12 a distancia (1d4+1/19-20, *ballesta de mano azote de elfos* +1); AE ataque furtivo +1d6, ataque mortal; CE afinidad con la piedra mejorada, coloración pétrea, compañero animal, empatía salvaje, enemigo predilecto aberraciones +2, enemigo predilecto elfos +4, rasgos de enano, visión en la oscuridad 90; AL N; TS Fort +8, Ref +9, Vol +2; Fue 15, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 6.

Habilidades y dotes: Arte (fabricación de trampas) +14, Avistar +13, Esconderse +14, Escuchar, +13, Moverse sigilosamente +14, Saber (dungeons) +14, Supervivencia +13; Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (ballesta de mano), Crítico mejorado (espada larga), Lucha a ciegas, Rastrear, Resistencia, Soltura con un arma (espada larga).

Ataque mortal (Ex): si Baltha estudia a su víctima durante 3 asaltos y después realiza un ataque furtivo con un arma de cuerpo a cuerpo, puede matar o paralizar a la víctima durante 1d6+5 asaltos (Fortaleza CD 16 niega).

Afinidad con la piedra mejorada (Ex): Baltha obtiene un bonificador +4 en las pruebas para advertir la presencia de obras poco frecuentes de mampostería, incluyendo también las trampas de piedra.

Coloración pétrea (Sb): Baltha obtiene un bonificador de circunstancia +10 en las pruebas de Esconderse y puede ocultarse de la vista directa cuando está a menos de 5' de una pared de piedra o tierra.

Compañero animal (Ex): Baltha tiene una rata terrible como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de*

monstruos, pero Baltha puede manejarla como una acción gratuita (ver el *Manual del jugador*).

Empatía salvaje (Ex): Baltha puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+3, o 1d20-1 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Enemigo predilecto (Ex): Baltha obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra elfos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra elfos. Contra las aberraciones, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y tiradas de daño por arma.

Estilo de combate (Ex): Baltha ha seleccionado combate con dos armas. Obtiene la dote Combate con dos armas sin tener que cumplir el prerrequisito de puntuación de Destreza.

Rasgos de enano (Ex): bonificador +4 en las pruebas de aptitud o característica para evitar ser embestido o derribado; bonificador +2 en TS contra veneno, conjuros, y efectos sortílegos; bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +4 a la CA contra gigantes; bonificador +2 en las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con la piedra y los metales.

Poseiones: coraza de mithril +1, espada larga +1, ballesta de mano azote de elfos +1, poción de curar heridas moderadas.

COMBATIENTE DE LA NATURALEZA

Los combatientes de la naturaleza son los defensores de la espesura, los protectores del mundo natural... y a menudo los druidas que han pasado "demasiado tiempo" en forma de animal salvaje. Los miembros de esta clase de prestigio comparten un nexo que trasciende la raza y la apariencia exterior.

Cuando un personaje consigue la aptitud de cambiar de forma natural a la forma de un "animal inferior", a veces obtiene una perspectiva de la vida que le hace preferir la forma que ha adoptado a la suya. Puede que sencillamente sienta un vínculo más estrecho con la naturaleza mientras está en forma animal (o elemental), o tal vez desee el poder que le da esa forma. No cabe duda de que comienza a desarrollar sus aptitudes mientras está en forma salvaje en vez de en la forma con la que ha nacido.

Muchas personas consideran que los combatientes de la naturaleza son solitarios o fanáticos, incluso que forman menos parte del mundo que la mayoría de los druidas o exploradores solitarios. Los combatientes de la naturaleza, sin embargo, tienden a ser muy comunales. Suelen comunicarse entre sí (a veces mediante mensajes animales, o incluso cara a cara, cuando consiguen salir de sus territorios) y tienen muy vigilada a la "civilización". Los combatientes de la naturaleza desarrollan sus instintos animales mucho más que el comportamiento asociado a la convivencia en sociedad, y tienen tendencia a ser bruscos o perder la paciencia con los que no están tan "en sintonía" con la naturaleza como ellos. No es extraño que un combatiente de la naturaleza pase días o incluso semanas en una sola forma animal o elemental, y cambie de una forma a otra con regularidad, sin regresar a la forma humanoide que tenía en un principio.

Prácticamente todos los combatientes de la naturaleza comienzan como miembros de la clase druida, pero algunos miembros de otras clases de prestigio o criaturas con la aptitud de forma salvaje

han adoptado esta clase. Druidas mucho más militantes (los que tienen niveles de guerrero, bárbaro o explorador) encuentran esta clase ideal para sus propósitos.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en combatiente de la naturaleza, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera neutral.

Ataque base: +4.

Habilidades: Saber (naturaleza) 8 rangos, saber (los Planos) 2 rangos, Supervivencia 8 rangos.

Dotes: Rastrear.

Especial: aptitud de forma salvaje.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del combatiente de la naturaleza (y la característica clave de cada una) son: Diplomacia (Car), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Saber (naturaleza) (Int), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab) y Trato con animales (Car).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-12: EL COMBATIENTE DE LA NATURALEZA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Armamento de la naturaleza, salvajismo
2.º	+2	+3	+0	+0	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros divinos existente
3.º	+3	+3	+1	+1	Armamento de la naturaleza
4.º	+4	+4	+1	+1	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
5.º	+5	+4	+1	+1	Armamento de la naturaleza

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio combatiente de la naturaleza.

Competencia con armas y armadura: los combatientes de la naturaleza no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: en cada nivel par obtenido en la clase combatiente de la naturaleza, el personaje consigue nuevos conjuros diarios, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros divinos a la que pertenecía antes de adquirir la clase de prestigio. Si el personaje no pertenecía a una clase lanzadora de conjuros divinos antes de alcanzar el 2.º nivel en la clase de prestigio, obtiene un nivel de lanzamiento de conjuros de druida. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase, excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros divinos antes de hacerse combatiente de la naturaleza, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios.

Armamento de la naturaleza (Sb): en cada nivel impar de la clase de prestigio, un combatiente de la naturaleza puede elegir una de las siguientes aptitudes, las cuales, si no se indica lo contrario, sólo pueden utilizarse mientras se ha adoptado una forma salvaje.

Armadura del cocodrilo: la armadura natural del combatiente de la naturaleza aumenta en +1 por cada nivel en la clase. Esto no es un bonificador de mejora, sino que se aplica directamente.

Alas del huracán: si el combatiente de la naturaleza está en forma de ave o de elemental de aire, aumenta su velocidad de vuelo base 30' y mejora una categoría su maniobrabilidad (con lo que una maniobrabilidad buena se vuelve perfecta).

Arma de la naturaleza: el combatiente de la naturaleza obtiene un bonificador de mejora +1 a las tiradas de ataque al usar sus armas naturales, y sus ataques se consideran armas mágicas en lo que respecta a superar una reducción del daño.

Corriente de agua: para usar esta aptitud, el combatiente de la naturaleza debe ser capaz de usar la forma salvaje para adoptar la forma de un elemental. Tres veces al día como parte de una acción de movimiento, el personaje puede transformar su cuerpo en una corriente de agua. Puede moverse a su velocidad terrestre base mientras está en esta forma pero no provoca ataques de oportunidad mientras lo hace, y mientras esté en esta forma no puede hacer otra cosa aparte de moverse. Al final de su movimiento, inmediatamente cambia de nuevo a la forma que tuviera antes de activar esta aptitud. Puede usarla mientras no se encuentre en forma salvaje.

Crecimiento salvaje: el combatiente de la naturaleza obtiene curación rápida 1.

Espirales de la serpiente: cuando está en la forma de una criatura que normalmente tiene la aptitud de agarrón mejorado, el combatiente de la naturaleza obtiene un bonificador +4 en todas las pruebas de presa y hace un daño igual a 1d8 + su bonificador de Fuerza tras ganar la prueba de presa enfrentada.

Garras del oso pardo: el combatiente de la naturaleza obtiene un bonificador +3 al daño al usar sus armas naturales.

Llamada de poder: cuando está en forma de elemental de fuego, el combatiente de la naturaleza está cubierto por una llamada de poder, que funciona como un escudo de fuego templado con un nivel de lanzador igual a su nivel de druida (si tiene) más su nivel de combatiente de la naturaleza.

Resistencia de la tierra: el combatiente de la naturaleza obtiene reducción del daño 3/-.

Túnica de nubes: mientras está en forma de elemental de aire, como acción gratuita, el combatiente de la naturaleza puede cubrir su cuerpo de bruma y nubes durante 1 minuto por nivel en la clase (o hasta que deshaga el efecto). Esto le proporciona ocultación, aunque no afecta en absoluto a sus aptitudes para hablar o ver.

Salvajismo (Sb): los niveles de la clase combatiente de la naturaleza se apilan con los de druida (así como con los de otras clases de prestigio que permitan que estas aptitudes se apilen) para determinar la aptitudes de la forma salvaje y pruebas de empatía salvaje. Por ejemplo, un druida 8/combatiente de la naturaleza 3 podría considerarse un druida de 11.º nivel en lo que respecta al tamaño, tipo y frecuencia de la forma salvaje (podría adoptar la forma salvaje 4/día y convertirse en una criatura Menuda). Podría añadir +11 a



Una combatiente de la naturaleza llena de pánico a dos gnolls.

sus niveles en la clase (en vez de +8) a sus pruebas de empatía salvaje contra animales y determinadas bestias mágicas.

Ejemplo de combatiente de la naturaleza

Beshya: humana druida 6/combatiente de la naturaleza 4; VD 10; humanoide Mediana; DG 6d8+12 más 4d10+8; pg 69; Inic +3; Vel 30'; CA 20, toque 13, desprevénida 18; Atq base +8; Prs +9; Atq +10 c/c (1d6+2/18-20, *cimitarra* +1) o +12 a distancia (1d4, honda de gran calidad); Atq completo +10/+5 c/c (1d6+2/18-20, *cimitarra* +1) o +12/+7 a distancia (1d4, honda de gran calidad); AE conjuros; CE armadura del cocodrilo, compañero animal, empatía salvaje, forma salvaje 4/día, garras del oso pardo, lanzamiento espontáneo, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza, salvajismo, sentido de la naturaleza, zancada forestal; ALNB; TS Fort +11, Ref +6, Vol +9; Fue 12, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +12, Concentración +11, Escuchar +9, Saber (los Planos) +2, Saber (naturaleza) +10, Supervivencia +14, Trato con animales +8; Aumentar convocación, Conjuración en combate, Rastrear, Soltura con un arma (*cimitarra*), Soltura con una escuela de magia (conjuración).

Forma de lobo terrible: Beshya suele usar la forma salvaje para transformarse en un lobo terrible. Esto cambia sus características como sigue: Inic +2; Vel 50'; CA 18, toque 11, desprevénida 16; Prs +19; Atq +14 c/c (1d8+13, mordisco); Atq completo +14 c/c (1d8+13, mordisco); AE derribo; TS Fort +12, Ref +5, Vol +9; Fue 25, Des 15, Con 17, Int 10, Sab 16, Car 8.

Armadura del cocodrilo (Sb): en forma salvaje, Beshya obtiene un bonificador +4 a su armadura natural.

Compañero animal (Ex): el compañero animal de Beshya es Grishka, un lobo (ver a continuación).

Derribo (Ex) (sólo en forma de lobo terrible): si Beshya acierta con su ataque de mordisco, puede intentar derribar a su oponente (modificador de la prueba +11) como acción gratuita sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar para derribarla a ella.

Empatía salvaje (Ex): la empatía salvaje de Beshya es 1d20+9.

Forma salvaje (Sb): Beshya puede convertirse en un animal Pequeño, Mediano o Grande y volver después a la forma humana cuatro veces al día. Esta aptitud funciona como el conjuro *polimorfismo*, excepto en lo que se indica aquí. El efecto dura 6 horas, o hasta que recupere la forma inicial. Cambiar de forma es una acción estándar y no provoca ataque de oportunidad.

Garras del oso pardo (Sb): en forma salvaje, Beshya obtiene un bonificador +3 en las tiradas de daño al usar sus armas naturales.

Lanzamiento espontáneo: Beshya puede perder un conjuro preparado para lanzar cualquier conjuro de *convocar aliado natural* del mismo nivel o menor.

Pisada sin rastro (Ex): Beshya no deja rastro en entornos naturales y no puede ser rastreada.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Beshya obtiene un bonificador +4 en los TS contra aptitudes sortílegas de fatas.

Salvajismo (Sb): los niveles de druida de Beshya y sus niveles de combatiente de la naturaleza se apilan para determinar las pruebas de las aptitudes de forma salvaje y empatía salvaje.

Sentido de la naturaleza (Ex): Beshya obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Saber (naturaleza) y Supervivencia (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Zancada forestal (Ex): Beshya puede moverse a través de cualquier tipo de terreno natural a su velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro contratiempo. No obstante, las espinas, zarzas y las áreas manipuladas mágicamente siguen afectándola.

Conjuros de druida preparados (6/5/4/4/2; salvación CD 13 + nivel del conjuro):

0: curar heridas menores (2), detectar magia, llamarada, luz, resistencia; 1.º: curar heridas leves (2), enmarañar, zancada prodigiosa, hablar con los animales; 2.º: piel robliza, fuerza de toro, esfera flamígera, resistir energía; 3.º: curar heridas moderadas (2), colmillo mágico mayor, neutralizar veneno; 4.º: caminar por el aire, descarga flamígera. Beshya lanza conjuros como una druida de 8.º nivel.

Posesiones: *cimitarra* +1, armadura de cuero +2, escudo grande de madera +1, guanteletes de Destreza +2, anillo de protección +1, botas élficas, honda de gran calidad, 20 balas, 20 balas argentadas.

Grishka: lobo; bestia mágica Mediana [animal aumentado]; DG 6d8+15; pg 42; Inic +3; Vel 50'; CA 18, toque 12, desprevénido 16; Base Atq +4; Prs +6; Atq +7 c/c (1d6+3, mordisco); Atq completo +7 c/c (1d6+3, mordisco); AE derribo; CE aptitudes de compañero animal, olfato, visión en la penumbra; ALN; TS Fort +7, Ref +8, Vol +3; Fue 15, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Esconderse +2, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +5, Avistar +5, Supervivencia +1*, Alerta, Dureza, Rastrear, Soltura con un arma (mordisco).

*Bonificador racial +4 en las pruebas de Supervivencia al rastrear con el olfato.

Aptitudes de compañero animal: vínculo, compartir conjuros, evasión, devoción, 3 trucos adicionales. Grishka está adiestrado para cazar y también conoce los trucos ven, defiende y vigila.

Olfato (Ex): Grishka puede detectar enemigos que se acercan, olisquear a enemigos escondidos y rastrear con el sentido del olfato.

Derribo (Ex): si Grishka acierta con su ataque de mordisco, puede intentar derribar a su oponente (modificador de la prueba +11) como acción gratuita sin realizar un ataque de toque ni provocar un ataque de oportunidad. Si el intento falla, el oponente no puede reaccionar para derribarla a él.

DERVICHE

Salvaje, exótico y peligroso como sus hojas giratorias, el derviche es el epítome de la velocidad, la rapidez, y el desenfreno. Sus movimientos parecen ser tan aleatorios como elegantes, pero los pasos de su danza letal se efectúan de acuerdo a su propio ritmo. Casi todos los derviches pertenecen a culturas nómadas. Estos nómadas no son simples vagabundos sin raíces propias; tienen tradiciones ancestrales, y sus sociedades sencillamente no consideran los asentamientos permanentes una parte importante de su naturaleza. Son como gitanos, que conservan sus propias tradiciones y forjan sus propios lazos familiares y sociales mientras se mueven por todo el mundo. A menudo, estas tribus adoptan la forma de ser e incluso algunas de las leyes de las tierras en las que viven (por la cuenta que les trae, al menos). El derviche considera los estilos de lucha de la misma manera. Aprende la danza de la guerra a medida que crece entre su familia y su tribu. No obstante, observa a los demás mientras viaja, y añade nuevos pasos a la danza en su camino.

Los guerreros, los exploradores y los monjes suelen adoptar el papel del derviche. Muchos paladines ven el salvajismo de la danza y dan por supuesto que tiene sus raíces en el caos, pero los que miran más allá de la aparente aleatoriedad pueden encontrar cosas que aprender. Los bárbaros casi nunca deciden aprender los caminos de la danza, ya que el derviche depende de la sutileza más que de la fuerza bruta. Se sabe

que el camino del derviche ha atraído a algunos druidas, bardos, e incluso hechiceros; los que desean aprender un tipo de lucha que no depende de las armaduras y las armas pesadas encuentran esta clase interesante.

Los medianos y los elfos son buenos derviches, y muchas tribus nómadas de medianos tiene derviches como principales protectores.

Los PNJs derviches rara vez vagan sin sus tribus. Pueden ser enviados a misiones, o servir como batidores en tierras nuevas, pero el derviche es demasiado importante para la unidad de la tribu como para irse por su cuenta durante periodos extensos de tiempo. No obstante, algunos derviches no desean asumir esta responsabilidad, por lo que existen excepciones a esta regla de vez en cuando. Un derviche al que se encuentre vagando a solas suele estar buscando nuevos desafíos y conocimientos.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en derviche, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidades: Interpretar (danza) 3 rangos, Piruetas 3 rangos.

Dotes: Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Sutura con un arma (cualquier arma de cuerpo a cuerpo cortante).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del derviche (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des) y Saltar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio derviche.

Competencia con armas y armadura: los derviches no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Bonificador a la CA (Ex): un derviche obtiene su bonificador a la CA mientras no lleve armadura o sea ligera, y no lleve escudo. Este bonificador a la CA se aplica incluso contra ataques de toque o cuando el derviche está desprevenido. Pierde este bonificador cuando está inmobilizado o indefenso, cuando lleva cualquier armadura que no sea ligera, cuando lleva un escudo, o cuando lleva carga mediana o pesada.

Danza de derviche (Ex): un derviche puede convertirse en un danzarín giratorio de la muerte un cierto número de veces al día. Mientras se encuentra en esta danza de derviche, puede realizar una acción de ataque completo (sólo para ataques cuerpo a cuerpo) y seguir moviéndose.

Una derviche

TABLA 2-13: EL DERVICHE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Bonif. CA	Especial
1.º	+1	+0	+2	+2	+1	Danza de derviche 1/día, movimientos magistrales, hojas cortantes
2.º	+2	+0	+3	+3	+1	Movimiento rápido +5'
3.º	+3	+1	+3	+3	+1	Ataque elástico, danza de derviche 2/día
4.º	+4	+1	+4	+4	+1	Danza mortal
5.º	+5	+1	+4	+4	+2	Movimiento rápido +10', danza de derviche 3/día
6.º	+6	+2	+5	+5	+2	Reacción mejorada
7.º	+7	+2	+5	+5	+2	Parada elaborada, danza de derviche 4/día
8.º	+8	+2	+6	+6	+2	Movimiento rápido +15'
9.º	+9	+3	+6	+6	+3	Danza incansable, danza de derviche 5/día
10.º	+10	+3	+7	+7	+3	Miles de cortes

dose a su velocidad. No obstante, el derviche debe moverse un mínimo de 5' entre cada ataque al usar esta aptitud, y no puede volver a la casilla de la que acaba de salir (aunque puede volver a esa casilla más tarde durante su ataque completo). El derviche está sujeto a ataques de oportunidad mientras danza, pero puede hacer piruetas con normalidad como parte de su movimiento. Un derviche al que se le impida completar su movimiento tampoco puede completar su ataque completo.

Si un derviche lleva un arma cortante mientras está en la danza de derviche, obtiene un bonificador en sus tiradas de ataque y de daño. Este bonificador es +1 en el 1.º nivel, y aumenta un +1 adicional cada nivel impar posterior.

Un derviche sólo puede realizar una danza de derviche mientras lleva un arma cortante (puede usar un arma doble, o varias armas, sólo si los dos extremos del arma o todas ellas son de tipo cortante). No puede danzar con una armadura que no sea ligera o si está usando escudo. Mientras baila, un derviche no puede usar habilidades o aptitudes que precisen de concentración o requieran que permanezca quieto, como Moverse sigilosamente, Escondarse o Buscar. Un derviche con la aptitud música de bardo puede, no obstante, cantar mientras danza, y también puede usar la dote Pericia en combate mientras está bajo el efecto de una aptitud de furia o frenesí.

Un derviche sólo puede realizar una danza de derviche por encuentro. La danza dura 1 asalto por cada dos rangos en Interpretar (danza) que tenga el personaje. Al final de una danza de derviche, el personaje queda fatigado durante el resto del encuentro (a no ser que sea un derviche de 9.º nivel, momento a partir del cual esta limitación ya no se aplica).

Movimientos magistrales (Ex): un derviche está tan seguro de sus movimientos que no resulta afectado por condiciones adversas. Al realizar una prueba de saltar, Interpretar (danza) o Piruetas, puede elegir 10 incluso si la presión y las distracciones normalmente se lo impedirían.

Hojas cortantes: un derviche considera que la cimitarra es un arma ligera (en vez de un arma a una mano) a todos los efectos, incluyendo el combate con dos armas.

Movimiento rápido (Ex): a partir del 2.º nivel, un derviche obtiene un bonificador de mejora a su velocidad. Un derviche con cualquier armadura que no sea ligera o que lleve carga pesada o mediana pierde este bonificador.

Ataque elástico: en el 3.º nivel, un derviche obtiene la dote Ataque elástico, incluso si no cumple los prerequisites.

Danza mortal: en el 4.º nivel, el derviche obtiene el beneficio de la dote Hendedura mientras lleva a cabo una danza de derviche, incluso si no cumple los prerequisites de la dote. No tiene que moverse 5' antes de realizar el ataque adicional que proporciona esta aptitud.

Reacción mejorada (Ex): cuando llega al 6.º nivel, un derviche obtiene un bonificador +2 a las tiradas de iniciativa.

Parada elaborada (Ex): cuando alcanza el 7.º nivel, un derviche obtiene un bonificador +4 adicional a la CA cuando elige luchar a la defensiva o usar la defensa total en combate cuerpo a cuerpo.

Danza incansable: cuando un derviche llega al nivel 9.º, el personaje ya no queda fatigado durante el resto del encuentro tras el final de una danza de derviche.

Miles de cortes (Ex): cuando un derviche llega al 10.º nivel, una vez al día puede duplicar el número de ataques cuerpo a cuerpo que

realiza mientras realiza una acción de ataque completo (sea una danza de derviche o no). Si el personaje usa esta aptitud junto con la danza de derviche, puede realizar hasta dos ataques entre movimientos.

El derviche también obtiene el beneficio de la dote Gran hendedura con armas cortantes mientras lleva a cabo miles de cortes, incluso si no cumple con los prerequisites. No tiene que moverse 5' antes de realizar los ataques adicionales que le proporciona esta aptitud.

Un derviche que use esta aptitud puede recibir un ataque adicional del conjuro *acelerar*, pero los bonificadores que proporciona el sortilegio no se apilan con los de la clase.

Ejemplo de derviche

Zethara: mediana guerrera 7/derviche 10; VD 17; humanoide Pequeña; DG 7d10+14 más 10d10+20; pg 126; Inic +6; Vel 35; CA 25, toque 18, desprevenida 21; Atq base +17; Prs +20; Atq +28 c/c (1d4+14 más 1d6 fuego/15-20, *cimitarra flamígera* +2) o +23 a distancia (1d6+8/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +7]); Atq completo +28/+23/+18/+13 c/c (1d4+14 más 1d6 fuego/15-20, *cimitarra flamígera* +2); o +26/+21/+16/+11 c/c (1d4+14 más 1d6 fuego/15-20, *cimitarra flamígera* +2) y +26/+21 c/c (1d4+10 más 1d6 frío/15-20, *cimitarra congeladora* +2) (danza de derviche); o +31/+31/+26/+26/+21/+21/+16/+16 c/c (1d4+16 más 1d6 fuego/15-20, *cimitarra flamígera* +2) y +31/+31/+26/+26 c/c (1d4+14 más 1d6 frío/15-20, *cimitarra congeladora* +2) (miles de cortes y danza de derviche); o +23/+18/+13/+8 a distancia (1d6+8/×3, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +7]); AE danza de derviche, miles de cortes; CE hojas cortantes, parada elaborada, rasgos de mediano; AL CN; TS Fort +11, Ref +14, Vol +10; Fue 24, Des 18, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Interpretar (baile) +14, Intimidar +9, Piruetas +17, Saltar +27; Ataque elástico, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Crítico mejorado (cimitarra), Desenvainado rápido, Especialización en armas (cimitarra), Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Soltura con un arma (cimitarra).

Danza de derviche (Ex): cinco veces al día, Zethara puede realizar una acción de movimiento y seguir realizando un ataque completo, pero debe moverse 5' entre cada ataque y no puede volver a una casilla que acabe de dejar. Obtiene un bonificador +5 en las tiradas de ataque y daño cuando interpreta la danza de derviche con un arma cortante.

Hojas cortantes (Ex): Zethara considera la cimitarra como un arma ligera en vez de un arma a una mano.

Miles de cortes (Ex): una vez al día, Zethara puede duplicar el número de ataques cuerpo a cuerpo que realiza, como se describe anteriormente en el apartado sobre ataque completo.

Parada elaborada (Ex): Zethara obtiene un bonificador +4 adicional a la CA cuando lucha a la defensiva o usa la defensa total.

Rasgos de mediano (Ex): bonificador de moral +2 en salvaciones contra miedo; bonificador +1 en las tiradas de ataque con armas arrojadas y hondas.

Posesiones: *cimitarra flamígera pequeña* +2, *cimitarra congeladora pequeña* +2, *coraza de mithril pequeña* +2, *arco largo compuesto pequeño* +1 (bonificador de Fue +7), *guantes de destreza* +4, *cinturón de fuerza de gigante* +6, 20 flechas.

ESCOLTA MEDIANO

La cultura seminómada de la raza mediana se tiene que enfrentar a menudo con el peligro. Para salvaguardarse, muchas comunidades medianas confían en sus escoltas, unos campeones de elite cuya tarea es avisar a sus compañeros del peligro y protegerlos de él. El escolta tiene una habilidad natural para la monta y la exploración. La mayoría de los escoltas medianos son guerreros, exploradores, druidas o pícaros. Todas las clases, sin embargo, pueden beneficiarse del bonificador a la CA y de las capacidades de monta a la defensiva de la clase.

Los PNJs escoltas medianos suelen encontrarse realizando sus tareas en el campo, o relajándose en sus horas de tiempo libre. La presencia de un escolta trabajando o descansando indica que una comunidad mediana no puede estar muy lejos.

Sin embargo, algunos escoltas se sienten atraídos profundamente por la aventura. Dejan atrás sus hogares y sus bienes a cambio de una vida excitante en el camino.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en escolta mediano, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: mediano.

Ataque base: +5.

Habilidades: Escuchar 3 rangos, Montar 6 rangos, Avistar 3 rangos.

Dotes: Combatir desde una montura, Disparar desde una montura.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del escolta mediano (y la característica clave de cada una) son: Trato con animales (Car), Escuchar (Sab), Montar (Des), Supervivencia (Sab), y Avistar (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

TABLA 2-14: EL ESCOLTA MEDIANO

Nivel	Ataque base	Bonif. CA	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+1	+0	+2	+0	Montura, Alerta, bonif. de monta
2.º	+2	+1	+0	+3	+0	Cabalgat a la defensiva
3.º	+3	+2	+1	+3	+1	Carga inquebrantable
4.º	+4	+2	+1	+4	+1	Permanecer sobre la montura
5.º	+5	+3	+1	+4	+1	Saltar de la silla
6.º	+6	+3	+2	+5	+2	—
7.º	+7	+4	+2	+5	+2	Evasión
8.º	+8	+4	+2	+6	+2	Ataque montado total
9.º	+9	+5	+3	+6	+3	—
10.º	+10	+5	+3	+7	+3	Girar rápidamente

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio escolta mediano.

Competencia con armas y armadura: los escoltas medianos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Bonificador a la CA: un escolta mediano obtiene un bonificador de esquiva a la CA del personaje cuando va montado. Este beneficio se pierde en cualquier situación en la que el personaje perdería su bonificador de Destreza a la CA.

Montura: los escoltas medianos obtienen una montura acorde a los recursos de su comunidad de medianos. La mayoría de las comunidades de medianos intentan proveer a sus escoltas con ponis de guerra o perros de monta. El escolta mediano puede, por supuesto, decidir encontrar, adiestrar o comprar una montura más exótica. Se le proporciona un arnés y una brida estándar, aunque, de nuevo, el personaje puede que desee comprar un equipo mágico o de gran calidad.

Los niveles de la clase escolta mediano se apilan con los de paladín, druida y explorador para determinar la características de la montura de un paladín o un compañero animal.

Alerta: el escolta mediano obtiene Alerta como dote adicional.

Bonificador de monta: el escolta mediano consigue un bonificador de capacidad igual a su nivel en la clase en sus pruebas de Montar.

Cabalgat a la defensiva (Ex): a partir del 2.º nivel, un escolta mediano conoce los trucos de la montura a la defensiva. Siempre que no haga nada más (no puede atacar al cabalgat a la defensiva), obtiene un bonificador +2 a los TS de Reflejos y un bonificador de esquiva a la CA de +4. Además, su montura obtiene un bonificador de 20' a su velocidad, un bonificador +2 a todas las salvaciones de Voluntad, y un bonificador de esquiva de +4 a la CA.

Carga inquebrantable (Ex): a partir del 3.º nivel, un escolta mediano sobre una montura puede cargar a través de terreno difícil o casillas ocupadas por criaturas amigables realizando una prueba de Montar (CD 15).

Permanecer sobre la montura (Ex): al 4.º nivel, un escolta mediano sobre una montura se vuelve capaz de permanecer a lomos de su montura incluso durante el movimiento o el combate, no sufriendo ningún penalizador en las acciones que realice mientras tanto si supera una prueba de Montar (CD 20). Mientras permanece sobre su montura, el escolta no sufre ningún penalizador por usar un arma a distancia aunque esta haga un movimiento doble o corra (ver la dote Disparar desde una montura, en el *Manual del jugador*).

Saltar de la silla (Ex): a partir del 5.º nivel, un escolta mediano puede desmontar en un lugar adyacente a su montura como acción gratuita con una prueba con éxito de Montar (CD 20). Si un adversario está situado en la casilla que amenaza (después de desmontar), puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente, obteniendo un bonificador +2 en la tirada de ataque y un penalizador -2 a la CA (igual que si el personaje estuviera realizando una carga). Esta aptitud sólo puede usarse si la montura no va a más del doble de su velocidad.

Evasión (Ex): en el 7.º nivel, en escolta mediano obtiene la aptitud de evasión. Si supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño. La evasión sólo puede usarse si el escolta mediano no lleva armadura o ésta es de cuero. Un escolta mediano indefenso (por ejemplo que esté inconsciente o paralizado) no obtiene el beneficio de la aptitud.

Mientras el escolta mediano va montado, confiere esta aptitud también a su montura, la cual es capaz de usar la salvación de Reflejos del escolta o la suya propia, la que sea mejor.

Si el personaje ya tiene la aptitud de evasión, obtiene en su lugar evasión mejorada, y su montura sigue recibiendo el beneficio de la



+1) o +16 a distancia (1d6+2/×3, arco largo compuesto +1); Atq completo +13/+8 c/c (1d6+2/×3, lanza +1) o +16/+11 a distancia (1d6+2/×3, arco largo compuesto +1); AE saltar de la silla; CE cabalgar a la defensiva 2/día, carga inquebrantable, compañero animal, empatía salvaje, enemigo predilecto bestias mágicas +4, enemigo predilecto trasgoides +2, estilo de combate, permanecer sobre la montura, rasgos de mediano; AL LB; TS Fort +10, Ref +15, Vol +6; Fue 12, Des 18, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Trepar +3, Escondarse +8, Saltar -3, Escuchar +18, Moverse sigilosamente +6, Montar +22, Buscar +7, Avistar +16, Supervivencia +9; Alerta, Ataque al galope, Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparar desde una montura, Disparo rápido, Rastrear, Resistencia.

Cabalgar a la defensiva (Ex): Siempre que no haga nada más que montar su jabalí, Altesia obtiene un bonificador +2 a los TS de Reflejos y un bonificador de esquiva a la CA de +4. El jabalí obtiene un bonificador de 20' a su velocidad, un bonificador +2 a todas las salvaciones de Voluntad, y un bonificador de esquiva de +4 a la CA.

Carga inquebrantable (Ex): cuando va sobre una montura, Altesia puede cargar a través de terreno difícil o casillas ocupadas por criaturas amigables realizando una prueba de Montar (CD 15).

Compañero animal (Ex): Altesia tiene un jabalí como compañero animal. Su estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, salvo que Altesia puede manejarlo como acción gratuita (ver el *Manual del jugador*).

Empatía salvaje (Ex): Altesia puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+5, o 1d20+1 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Enemigo predilecto (Ex): Altesia obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Engañar, Escuchar y Supervivencia al usar estas habilidades contra bestias mágicas. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de las armas usadas contra bestias mágicas. Contra trasgoides, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y en a tiradas de daño de armas.

Estilo de combate (Ex): Altesia ha elegido tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los prerrequisitos normales.

Permanecer sobre la montura (Ex): Altesia puede permanecer a lomos de su montura durante el movimiento o el combate, no sufriendo ningún penalizador en las acciones que realice mientras tanto si supera una prueba de Montar (CD 20). Mientras permanece sobre su montura, Altesia no sufre ningún penalizador por usar un arma a distancia aunque esta haga un movimiento doble o corra.

Rasgos de mediano (Ex): bonificador +2 en las salvaciones contra miedo; bonificador +1 en las tiradas de ataque con armas arrojadas y hondas.

evasión como se acaba de describir, excepto que mientras que el personaje sigue sin sufrir ningún daño tras superar un TS de Reflejos, ella sólo sufre la mitad del daño si falla el TS.

Ataque montado total: a partir del nivel 8, un escolta mediano puede realizar un ataque completo cuando su montura se mueva más de 5' pero no más de lo que una sola acción de movimiento le permitiera avanzar. El personaje no puede combinar este ataque completo con una acción de carga.

Girar rápidamente (Ex): un escolta mediano de 10.º nivel puede realizar una prueba de Montar (CD 25) como acción gratuita para forzar a su montura a ejecutar un cambio de dirección mientras ésta corre o carga (aunque la montura aún debe moverse al menos 10' en línea recta después de torcer para realizar la carga). El giro puede ser de hasta 90 grados, y la montura sólo puede girar una vez por asalto. Si la prueba de Montar falla, la montura se mueve 10' más en línea recta y después pierde el resto de sus acciones durante ese turno.

Ejemplo de escolta mediano

Altesia Tonelera: mediana exploradora 5/escolta mediana 5; VD 10; humanoide Pequeño; DG 5d8+10 más 5d8+10; pg 56; Inic +4; Vel 20', 40' sobre una montura; CA 22 (25 sobre una montura), toque 15, desprevenida 18; Atq base +10; Prs +7; Atq +13 c/c (1d6+2/×3, lanza

Saltar de la silla (Ex): si la montura de Altesia no va a más del doble de su velocidad, puede desmontar como acción gratuita con una prueba con éxito de Montar (CD 20), y después hacer un ataque c/c contra un oponente al que amenace. Obtiene un bonificador +2 en la tirada de ataque y un penalizador -2 a la CA (igual que si estuviera realizando una carga).

Posesiones: *coraza de mithril Pequeña* +1, *arco largo compuesto Pequeño* +1 (bonificador de Fue +1), *lanza Pequeña* +1, *capa de resistencia* +2, *amuleto de armadura natural* +1, *espadón Pequeño* de gran calidad.

ESPADAS SORTÍLEGA

El sueño de mezclar la magia y el manejo de un arma se ha cumplido en la persona del espada sortilega. Estudiante tanto de los rituales arcanos como de las técnicas marciales, el espada sortilega aprende poco a poco a lanzar conjuros con armadura con menos posibilidades de fallo. Además, puede lanzar sortilegios mediante su arma, así como almacenarlos dentro de ella para usarlos después.

A pesar de su nombre, el espada sortilega puede usar cualquier arma o incluso cambiarla. Por supuesto, "hacha sortilega", "lanza sortilega" y otros apelativos resultan igual de válidos, pero no suelen usarse. Los prerequisites para esta clase de prestigio la hacen muy atractiva para magos/guerreros o hechiceros/guerreros multiclase, aunque los bardos/guerreros pueden cumplirlos también con facilidad.

Temidos por los demás personajes marciales por su aptitud para usar conjuros, y por los lanzadores de conjuros por su aptitud para conjurar con armadura, las espadas sortilegas suelen caminar por el mundo solas.

Dados de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en espada sortilega, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +4

Habilidades: Saber (cualquiera) 6 rangos.

Dotes: Competencia con todas las armas marciales y simples y todas las armaduras (pesadas, intermedias y ligeras).

Conjuros: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel.

Especial: debe haber derrotado a un enemigo, únicamente mediante la fuerza de las armas, sin recurrir al lanzamiento de conjuros.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del espada sortilega (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab), Saber (Int), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int

Rasgos de clase

Estos son los rasgos de la clase de prestigio espada sortilega:

Conjuros diarios: en cada nivel impar, el personaje consigue nuevos conjuros diarios, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros a la que pertenecía antes de adquirir la clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase (aumento de las posibilidades de controlar o reprender muertos vivientes, dotes metamágicas o de creación de objetos, etc), excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros antes de hacerse espada sortilega, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios.

Ignorar fallo de conjuro (Ex): a partir del 1.º nivel, el duro trabajo del espada sortilega y la práctica de mezclar el manejo del arma con

el de los conjuros empiezan a dar sus frutos. Como una aptitud extraordinaria, ignora la parte de fallo de conjuro arcano asociada al uso de armadura. Esta reducción comienza desde el 10% y poco a poco aumenta hasta el 30% como se muestra en la tabla de la clase. El espada sortilega resta el valor de porcentaje indicado de su total de fallo de conjuro arcano, si lo hay. Por ejemplo, un personaje con cota de escamas y un escudo pequeño normalmente tiene un fallo de conjuro de 30%, pero disminuye hasta sólo un 20% para un espada sortilega de 1.º nivel.

Dote adicional: en el 2.º nivel, el espada sortilega perfecciona su arte, ganando una dote adicional. Debe ser una dote metamágica, o



Un espada sortilega

TABLA 2-15: EL ESPADA SORTÍLEGA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+2	+0	+2	Ignorar fallo de conjuro 10%	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+2	+3	+0	+3	Dote adicional	—
3.º	+3	+3	+1	+3	Ignorar fallo de conjuro 15%	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
4.º	+4	+4	+1	+4	Canalizar conjuro 3/día	—
5.º	+5	+4	+1	+4	Ignorar fallo de conjuro 20%	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
6.º	+6	+5	+2	+5	Canalizar conjuro 4/día	—
7.º	+7	+5	+2	+5	Ignorar fallo de conjuro 25%	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
8.º	+8	+6	+2	+6	Canalizar conjuro 5/día	—
9.º	+9	+6	+3	+6	Ignorar fallo de conjuro 30%	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
10.º	+10	+7	+3	+7	Canalizar conjuros múltiples	—

elegida de la lista de dotes adicionales permitidas para el guerrero (consultar la tabla 5-1 del *Manual del jugador*).

Canalizar conjuro (St): en el 4.º nivel el espada sortílega puede canalizar cualquier conjuro que pueda lanzar dentro de su arma cuerpo a cuerpo. Usar esta aptitud requiere una acción de movimiento, y el espada sortílega gasta el conjuro preparado o el espacio de conjuro igual que si hubiera lanzado el sortilegio. El conjuro canalizado afecta al siguiente objetivo al que el personaje ataque con éxito con su arma (se siguen aplicando los TS y la resistencia a conjuros). Incluso si el conjuro normalmente afecta a un área o es un rayo, afecta sólo al objetivo. El sortilegio se descarga del arma, la cual puede guardar entonces otro conjuro. Un espada sortílega puede canalizar sus conjuros sólo en un arma a la vez. Los conjuros canalizados en un arma se pierden si no se usan en 8 horas.

Canalizar conjuros múltiples (St): en el 10.º nivel el espada sortílega puede canalizar dos conjuros dentro de su arma cuerpo a cuerpo, usando una acción de movimiento para canalizar cada uno. Ambos conjuros canalizados afectan al siguiente objetivo al que el personaje ataque con éxito con su arma, en el orden en que fueran colocados los conjuros en el arma. Del mismo modo que en el rasgo de clase *canalizar conjuro*, se aplican como siempre los TS y la resistencia a conjuros. Cada vez que un espada sortílega usa *canalizar conjuros múltiples*, se gastan dos de sus cinco usos de *canalizar conjuro* al día.

Ejemplo de espada sortílega

Roland Hijoerrante: humano guerrero 1/mago 6/espada sortílega 6; VD 13; humanoide Mediano; DG 1d10+1 más 6d4+6 más 6d8+6; pg 61; Inic +5; Vel 20; CA 17, toque 11, desprevenido 16; Atq base +10; Prs +12; Atq +15 c/c (2d6+5/19-20, *espadón* +2); Atq completo +15/+10 c/c (2d6+5/19-20, *espadón* +2); AE canalizar conjuro 4/día; CE ignorar fallo de conjuro 20%; AL CB; TS Fort +10, Ref +5, Vol +10; Fue 14, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Concentración +15, Conocimiento de conjuros +22, Descifrar escritura +12, Diplomacia +1, Intimidar +6, Montar +5, Saber (arcano) +20, Saber (los Planos) +18, Saber (nobleza y realeza) +16; Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Desarmar mejorado, Esquiva, Fabricar armas y armaduras mágicas, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino, Pericia en combate, Soltura con un arma (*espadón*).

Canalizar conjuro (St): como una acción de movimiento, Roland puede canalizar dentro de su espada un conjuro que haya preparado, pudiendo usarlo como si se hubiera lanzado. El conjuro afecta a la siguiente criatura a la que ataque con éxito con su espada

(se aplican los TS y la resistencia a conjuros). Incluso si es un conjuro de área, sólo afecta al objetivo.

Conjuros de mago preparados(4/6/6/4/3/2; salvación CD 16 + nivel de conjuro): 0: *detectar magia* (2), *luz*, *mensaje*; 1.º: *escudo* (3), *hechizar persona*, *protección contra el mal*; 2.º: *atontar monstruo*, *fuerza de toro*, *rayo abrasador*, *resistencia de oso*, *telaraña*, *toque de necrófago*; 3.º: *acelerar*, *bola de fuego*, *toque vampírico*, *volar*; 4.º: *contagio*, *enervación*, *piel pétrea*; 5.º: *inmovilizar monstruo*, *teleportar*.

Libro de conjuros: 0: todos; 1.º: *armadura de mago*, *arma mágica*, *dormir*, *escudo*, *hechizar persona*, *identificar*, *protección contra el mal*, *proyector mágico*; 2.º: *apertura*, *atontar monstruo*, *flecha ácida de Melf*, *fuerza de toro*, *invisibilidad*, *rayo abrasador*, *resistencia de oso*, *resistir energía*, *telaraña*, *toque de necrófago*, *ver lo invisible*, *visión en la oscuridad*; 3.º: *acelerar*, *arma mágica mayor*, *bola de fuego*, *clairaudencia/clarividencia*, *disipar*, *esfera de invisibilidad*, *inmovilizar persona*, *protección contra la energía*, *rayo relampagueante*, *sueño profundo*, *toque vampírico*, *volar*; 4.º: *ancla dimensional*, *confusión*, *contagio*, *enervación*, *escudriñar*, *esfera elástica de Otiluke*, *muro de fuego*, *piel pétrea*, *polimorfar*, *tormenta de hielo*; 5.º: *cono de frío*, *inmovilizar monstruo*, *muro de fuerza*, *polimorfar funesto*, *teleportar*.

Posesiones: *espadón* +2, *cota de mallas de mithril* +1, *diadema del intelecto* +4, *varita de proyectiles mágicos* (7.º), *libro de conjuros*, 250 po de polvo de diamantes.

ESPÍAMENTES

El éxito en el combate se basa en lograr anticiparse a los movimientos del enemigo. Un espíamente sabe lo fácil que resulta si conoces todos los pensamientos de tu enemigo. Leyendo las mentes de sus enemigos, un espíamente sabe exactamente qué es lo que van a hacer una fracción de segundo antes de que lo hagan. Poco a poco aprende a profundizar más, encontrando puntos débiles en el adiestramiento de su enemigo.

Debido a que la clase depende completamente del conjuro *detectar pensamientos*, la mayoría de los espíamentos son criaturas que lo tienen como aptitud sortílega o sobrenatural usable a voluntad, como los couatl, súcubos, dopelgänger, ghaele, mirmarcas, leonales, azotamientos, nagas oscuras, rakshasa, y slaad verdes. Los lanzadores de conjuros a veces cogen niveles en la clase de prestigio si pueden lanzar *detectar pensamientos* con frecuencia, o si tienen un *yelmo de telepatía* para usar los rasgos de clase del espíamente.

Los espíamentos que se encuentran con más frecuencia son azotamientos o dopelgänger. Hay rumores de que existe una orden secreta de espíamentos couatl que rondan por los planos, dando caza a los malhechores.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-16: EL ESPÍAMENTES

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+0	+2	Anticiparse, telepatía de combate, detectar pensamientos esférico
2.º	+2	+0	+0	+3	Leer la mente más rápido
3.º	+3	+1	+1	+3	Pensamientos superficiales múltiples (dos)
4.º	+4	+1	+1	+4	Leer mente al instante
5.º	+5	+1	+1	+4	Pensamientos superficiales múltiples (cuatro)

Prerrequisitos

Para poder convertirse en espíamentes, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +3.

Habilidades: Concentración 8 rangos.

Conjuros: capaz de lanzar el conjuro *detectar pensamientos* o de usar *detectar pensamientos* como aptitud sortillega.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del espíamentes (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Engañar (Car), Intimidar (Car) y Oficio (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio espíamentes.

Competencia con armas y armadura: los espíamentes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Anticiparse (Sb): como está leyendo los pensamientos de su enemigo, un espíamentes sabe dónde necesita bloquear y cómo necesita esquivar antes de que llegue el ataque de un enemigo.

Además, el espíamentes puede detectar

los puntos débiles de la defensa del enemigo observando sus pensamientos.

En el 1.º nivel, un espíamentes puede añadir 1 punto a su bonificador de Carisma (si tiene) por cada nivel en

la clase de espíamentes como bonificador a su CA

contra ataques de un enemigo cuyos pensamientos superficiales

esté detectando (si pasan los 3 asaltos normales y el blanco falla su salvación de Voluntad) así como un bonificador introspectivo en las tiradas de ataque contra ese mismo enemigo. Si un espíamentes es cogido desprevenido o no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza, también pierde el bonificador introspectivo a la CA.

Telepatía de combate (Sb): leyendo los pensamientos superficiales de su enemigo, un espíamentes puede anticipar cada uno de sus pensamientos. Puede realizar una prueba de Concentración (CD 10 + daño sufrido en el asalto anterior) al comienzo de su turno. Si el espíamentes tiene éxito, puede mantener la concentración en

detectar pensamientos como acción gratuita. Si el espíamentes lanza un conjuro o usa otra aptitud sortillega, la detección de pensamientos termina.

Detectar pensamientos esférico (Sb): un espíamentes puede expandir el área de su conjuro o aptitud de *detectar pensamientos* hasta una esfera centrada en él, en vez de en un cono. El radio de la esfera es igual a la longitud del cono (NdC: léase "altura").

Leer la mente más rápido (Sb): en el 2.º nivel, un espíamentes se ha vuelto un experto en captar los pensamientos de los demás rápidamente. En el asalto en el que activa *detectar pensamientos*, detecta la presencia o ausencia de pensamientos y la puntuación de Inteligencia de cada mente pensante que haya en el área. En el siguiente asalto, detecta los pensamientos superficiales de cualquier mente que haya en el área.

Pensamientos superficiales múltiples (Sb): un

espíamentes de 3.º nivel o más puede

detectar simultáneamente los pensamientos superficiales de dos criaturas

que fallen sus salvaciones de Voluntad.

Esto significa obtiene los bonificadores por anticiparse contra ambos: una vez por

asalto, como acción gratuita, puede elegir nuevas mentes a las que escuchar. En el

5.º nivel, un espíamentes puede detectar simultáneamente los pensamientos superficiales de cuatro criaturas.

Leer la mente al instante (Sb): a partir

del 4.º nivel, un espíamentes puede entrar en la mente de sus enemigos a la velocidad del pensamiento.

Obtiene toda la información de *detectar pensamientos* (presencia o ausencia de mentes,

puntuaciones de Inteligencia, y pensamientos superficiales) en el mismo asalto en

el que activa el conjuro o la aptitud. Los

enemigos del espíamentes aún tienen salvaciones de Voluntad para mantener en secreto sus

pensamientos superficiales.

Ejemplo de espíamentes

Sanjakilar: doppelgänger hechicero 3/espíamentes 5;

VD 11; monstruo Mediano (cambiaformas); DG 4d8+8 más 3d4+6 más 5d8+10; pg 72; Inic +2; Vel 30'; CA 16,

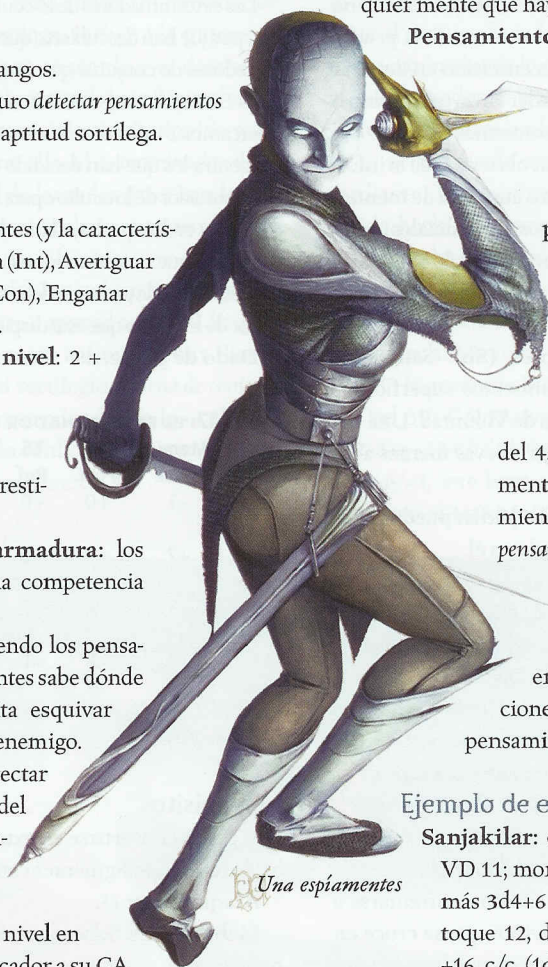
toque 12, desprevenido 14; Atq base +11; Prs +14; Atq +16 c/c (1d6+4/19-20, espada corta +1); Atq completo

+16/+11/+6 c/c (1d6+4/19-20, espada corta +1), o +14/+9/+4 c/c (1d6+4/19-20, espada corta +1) y +14 c/c (1d6+2/19-20, espada corta +1);

AE detectar pensamientos; CE cambiar forma, telepatía de combate, inmunidad a los efectos de dormir y hechizos; AL N; TS Fort +5, Ref +8, Vol +12; Fue 16, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 18.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +11, Concentración +17, Diplomacia +8, Disfrazarse +13, Engañar +20, Intimidar +6; Combate con dos armas, Finta mejorada, Pericia en combate, Sutura con un arma (espada corta), Telepatía de combate.

Anticiparse (Sb): Sanjakilar obtiene un bonificador introspectivo +4 en las tiradas de ataque contra enemigos cuyos pensamien-



Una espíamentes

tos superficiales esté detectando, y el mismo bonificador a la CA contra ataques de esos mismos enemigos.

Cambiar de forma (Sb): Sanjakilar puede adoptar la forma de cualquier humanoide Pequeño o Mediano o revertir a la suya como acción estándar. Un cambio de forma no se puede disipar, pero Sanjakilar recupera su forma natural cuando muere. Un conjuro o aptitud de *visión verdadera* revelará su forma natural.

Detectar pensamientos (Sb): Sanjakilar puede detectar pensamientos de forma continua, igual que con el conjuro (nivel de lanzador 18.º; Vol CD 16 niega). Puede suprimir o reanudar esta aptitud como acción gratuita.

Telepatía de combate (Sb): leyendo los pensamientos superficiales de su enemigo, Sanjakilar puede anticipar cada uno de sus pensamientos. Puede realizar una prueba de Concentración (CD 10+ daño sufrido en el asalto anterior) al comienzo de su turno. Si la prueba tiene éxito, Sanjakilar puede mantener la concentración en detectar pensamientos como acción gratuita. Si Sanjakilar lanza un conjuro o usa otra aptitud sortilega, la detección de pensamientos termina.

Leer la mente al instante (Sb): Sanjakilar obtiene toda la información de detectar pensamientos (presencia o ausencia de mentes, puntuaciones de Inteligencia, y pensamientos superficiales) en el mismo asalto en el que activa la aptitud. Los enemigos de Sanjakilar aún tienen salvaciones de Voluntad para mantener en secreto sus pensamientos superficiales.

Pensamientos superficiales múltiples (Sb): Sanjakilar puede detectar simultáneamente los pensamientos superficiales de cuatro criaturas que fallen sus salvaciones de Voluntad. Una vez por asalto, como acción gratuita, puede elegir nuevas mentes a las que escuchar.

Detectar pensamientos esférico (Sb): Sanjakilar pueda detectar pensamientos en una esfera de 60' centrada en él.

Habilidades: *Sanjakilar obtiene un bonificador de circunstancia +10 adicional en las pruebas de Esconderse al usar su aptitud de cambiar de forma. Si puede leer la mente de un oponente, obtiene un bonificador de circunstancia +4 en las pruebas de Engañar y Disfrazarse.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6; salvación CD 14 + nivel del conjuro): 0: *detectar magia, luz, mano del mago, cuchichear mensaje, leer magia*; 1.º: *retirada expeditiva, armadura de mago, proyectil mágico*.

Posesiones: dos espadas cortas +1, anillo de caída de pluma.

EXTERMINADOR DE LO OCULTO

El exterminador de lo oculto está obsesionado con enfrentarse a cualquier lanzador de conjuros arcanos o divinos que se cruce en su camino. Los exterminadores de lo oculto creen que los mortales son demasiado irresponsables para usar la magia, y que los que osan hacerlo deben ser exterminados. Se considera que los lanzadores de conjuros que se vuelven exterminadores de lo oculto han visto lo erróneo de su conducta, y aunque siguen pudiendo lanzar conjuros, recurren principalmente a su pericia en el combate y a sus aptitudes para resistirse a los efectos mágicos y derrotar a sus enemigos.

El exterminador de lo oculto llega a ser lo que es mediante un adiestramiento exhaustivo. El régimen que sigue es un ejercicio que convierte su odio hacia los lanzadores de conjuros en habilidad marcial. Cada exterminador de lo oculto forma un vínculo sobre-

natural con el arma de gran calidad que ha elegido, que le sirve como instrumento de venganza.

Esta clase de prestigio resulta ideal para individuos que han sido víctimas de lanzadores de conjuros y buscan maneras aceptables de oponerse a ellos. La mayoría de los exterminadores de lo oculto comienzan sus carreras como guerreros, aunque los bárbaros y los exploradores también suelen tomar este camino. Los monjes y los pícaros también son conocidos por acudir a su llamada, pero los bardos y los paladines consideran que la preocupación de los exterminadores de lo oculto ante los lanzadores de conjuros es exagerada. Los clérigos, druidas, hechiceros y magos (blancos principales de los exterminadores de lo oculto) no suelen adoptar esta clase de prestigio, aunque existen precedentes de estos cambios de rumbo.

Los exterminadores de lo oculto PNJs casi nunca forman organizaciones, porque han descubierto que congregarse en un solo lugar atrae a los lanzadores de conjuros que intentan realizar golpes preventivos contra ellos. En vez de eso, se encuentran discretamente de vez en cuando para intercambiar información acerca de los oponentes lanzadores de conjuros contra los que han decidido enfrentarse. En el resto de ocasiones, el exterminador de lo oculto opera solo, viajando de lugar en lugar en pos de combates en los que haya lanzadores de conjuros. Debido a la discreción inherente que muestran los exterminadores de lo oculto, un candidato para esta clase de prestigio debe ser elegido y adiestrado por otro exterminador de lo oculto que esté dispuesto a compartir sus secretos.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-17: EL EXTERMINADOR DE LO OCULTO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+0	+2	Defensa mágica +1, vínculo con un arma
2.º	+2	+0	+0	+3	Impacto despiadado, mente sobre la magia 1/día
3.º	+3	+1	+1	+3	Visión del aura, defensa mágica +2
4.º	+4	+1	+1	+4	Mente sobre la magia 2/día, capa de indetectabilidad
5.º	+5	+1	+1	+4	Pensamientos en blanco, defensa mágica +3.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en exterminador de lo oculto, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidades: Saber (arcano) 4 rangos, Conocimiento de conjuros 3 rangos.

Notes: Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (cualquiera).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del exterminador de lo oculto (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Conocimiento de conjuros (Int), Engañar (Car), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (arcano) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio exterminador de lo oculto.

Competencia con armas y armadura: un exterminador de lo oculto es competente con todas las armas sencillas y marciales, todas las armaduras y los escudos.

Defensa mágica (Ex): el adiestramiento constante del exterminador de lo oculto en contrarrestar la magia de todo tipo se manifiesta como bonificador en los TS contra conjuros o efectos sortilegos. Este bonificador es +1 en el 1.º nivel, y aumenta a +2 en el 3.º nivel y a +3 en el 5.º.

Vínculo con un arma (Sb): un exterminador de lo oculto debe elegir un arma concreta de gran calidad como mínimo como el foco de su poder. Al hacer su elección, inmediatamente crea un vínculo con el arma elegida que la confiere la fuerza de su odio hacia los lanzadores de conjuros. A partir de entonces, cualquier ataque con éxito que realice con ese arma contra un lanzador de conjuros o criatura con aptitudes sortilegas inflige 1d6 puntos de daño adicionales. Si este arma concreta se pierde o es destruida, el exterminador de lo oculto pierde la aptitud de infligir el daño adicional hasta que adquiera otra arma del mismo tipo de gran calidad como mínimo y se vincule con ella. El exterminador de lo oculto debe dedicar un día por nivel de lanzador practicando con el arma sustituta para crear un nuevo vínculo con un arma (y sin hacer nada más; nada de aventuras).

Mente sobre magia (Sb): a partir del 2.º nivel, un exterminador de lo oculto puede hacer que un conjuro o aptitud sortilega dirigida contra él regrese a quien la originó como acción gratuita. Por lo demás, esta aptitud funciona como el sortilegio *retorno de conjuros* (nivel de lanzador igual al nivel de exterminador de lo oculto del personaje + 5). Un exterminador de lo oculto puede usar esta aptitud una vez al día en el 2.º nivel y dos veces en el 4.º.

Impacto despiadado (Ex): a partir del 2.º nivel, un exterminador de lo oculto que prepare una acción de ataque para interrumpir a un lanzador de conjuros inflige el doble de daño si acierta.

Visión del aura (Sb): en el 3.º nivel, un exterminador de lo oculto obtiene la aptitud de ver las auras mágicas hasta a una distancia de 60' como acción gratuita. Por lo demás esta aptitud funciona como el conjuro *detectar magia*. El personaje no puede usar esta aptitud para determinar nada más que el número de auras mágicas presentes.

Capa de indetectabilidad (Sb): al llegar al 4.º nivel, un exterminador de lo oculto (y todo el equipo que lleve) se vuelve más difícil de localizar mediante adivinaciones como *clariaudiencia/clarividencia*, *localizar objeto* y otros conjuros de detección. El exterminador de lo oculto obtiene protección mágica contra adivinaciones equivalente al conjuro de *indetectabilidad* (nivel de lanzador igual al nivel de exterminador de lo oculto del personaje), excepto que afecta sólo al exterminador de lo oculto y a sus posesiones.

Pensamientos en blanco (Ex): en el 5.º nivel, un exterminador de lo oculto puede autoinducirse un estado de ausencia mental, mediante el cual se vuelve inmune a los efectos enajenadores (efectos de hechizos, compulsiones, pautas, fantasmagorías y moral). Puede anular o reanudar esta aptitud como acción gratuita.

Ejemplo de exterminador de lo oculto

Harlech: semiorco explorador 5/exterminador de lo oculto 5; VD 10; humanoide Mediano; DG 5d8+10 más 5d8+10; pg 65; Inic +3; Vel 30'; CA 19, toque 13, desprevenido 16; Atq base +10; Prs +12; Atq +13 c/c (1d10+7/19-20, *espada bastarda* +1) o +16 a distancia (1d8+6/x3, *arco largo compuesto* +2 [bonificador de Fue +4]); Atq completo +13/+8 c/c (1d10+7/19-20, *espada bastarda* +1) o +16/+11 a



Un exterminador de lo oculto odia a los lanzadores de conjuros y tiene la aptitud de hacer que sus sortilegos regresen a ellos.

distancia (1d8+6/×3, arco largo compuesto +2 [bonificador de Fue +4]) o +14/+14/+9 a distancia (1d8+6/×3, arco largo compuesto +2 [bonificador de Fue +4]); AE impacto despiadado, vínculo con un arma; CE capa de indetectabilidad, compañero animal, defensa mágica +3, empatía salvaje, enemigo predilecto ajenos malignos +2, enemigo predilecto elementales +4, mente sobre magia 2/día, pensamientos en blanco, visión del aura, visión en la oscuridad 60'; AL N; TS Fort +10, Ref +8, Vol +6; Fue 18, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 4.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +6, Avistar +14, Conocimiento de conjuros +3, Escondarse +11, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +8, Saber (arcano) +4, Supervivencia +9; Aguante, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Iniciativa mejorada, Rastrear, Reflejos de combate, Soltura con un arma (arco largo compuesto).

Impacto despiadado (Ex): Harlech inflige el doble de daño en los ataques realizados como acciones preparadas para interrumpir a un lanzador de conjuros.

Vínculo con un arma (Sb): cualquier ataque con éxito que Harlech realice con su arco largo compuesto inflige 1d6 puntos de daño adicionales contra un lanzador de conjuros o criatura con aptitudes sortilegas.

Capa de indetectabilidad (Sb): Harlech obtiene protección mágica contra adivinaciones equivalente a un conjuro de *indetectabilidad* de un lanzador de 5.º nivel, excepto que le afecta sólo a él y a sus posesiones.

Compañero animal (Ex): Harlech tiene un búho como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, pero Harlech puede manejarlo como una acción gratuita y compartir conjuros si el compañero está a manos de 5' (ver el *Manual del jugador*).

Defensa mágica (Ex): Harlech obtiene un bonificador +3 en las salvaciones contra conjuros o efectos sortilegos.

Empatía salvaje (Ex): Harlech puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+4, o 1d20+1 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Enemigo predilecto (Ex): Harlech obtiene un bonificador +4 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra elementales. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra elementales. Contra los ajenos malignos, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y tiradas de daño por arma.

Estilo de combate (Ex): Harlech ha seleccionado tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los prerrequisitos normales.

Mente sobre magia (Sb): Harlech puede hacer que un conjuro o aptitud sortillega dirigida contra él regrese a quien la originó, como el sortilegio *retorno de conjuros* de un lanzador de nivel 10.º.

Pensamientos en blanco (Ex): Harlech puede autoinducirse un estado de ausencia mental, mediante el cual se vuelve inmune a los efectos enajenadores (efectos de hechizos, compulsiones, pautas, fantasmagorías y moral). Puede anular o reanudar esta aptitud como acción gratuita.

Visión del aura (Sb): Harlech puede ver las auras mágicas hasta a una distancia de 60' como acción gratuita, pero sólo determina el número de auras diferentes, no su potencia o escuela.

Conjuros de explorador preparados (1; CD de salvación 11 + nivel de conjuro): 1.º: *zancada prodigiosa*.

Posesiones: arco largo compuesto +2 (bonificador de Fue +4), espada bastarda +1, coraza de mithril +1, 20 flechas.

GUERRERO-OSO

Ciertos pueblos, sobre todo los de las regiones “no civilizadas” del mundo, veneran a los osos como símbolos de la fuerza del guerrero y el poderío en la batalla. Adoptando a éste como tótem animal, los combatientes de estos pueblos esperan aprovechar parte de la fuerza del oso. Por medio de una relación especial con los espíritus de estos animales, los seguidores de esta clase de prestigio adoptan de forma literal la fuerza de un oso en la vorágine de la batalla, transformándose en osos durante el combate.

Sólo los personajes que ya son capaces de aprovechar el poder espiritual de la furia pueden amplificar tal poder para convertirse en guerreros-oso. La mayoría de ellos son bárbaros, aunque a veces también hay otros personajes multiclase que se convierten en guerreros-oso. De vez en cuando, personajes con otra clase de prestigio que también conceda una aptitud de furia o la de frenesí también pueden adoptar esta clase.

Los guerreros-oso PNJs suelen ser los campeones de las tribus bárbaras, pueblos rústicos o templos guerreros. Lideran a otros guerreros, no mediante la disciplina y el orden, sino con el ejemplo inspirador que representan.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en guerrero-oso, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +7.

Dotes: Ataque poderoso.

Especial: aptitud de furia o frenesí.

TABLA 2-18: EL GUERRERO-OSO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Forma de oso (negro)
2.º	+2	+3	+0	+0	—
3.º	+3	+3	+1	+1	Olfato
4.º	+4	+4	+1	+1	—
5.º	+5	+4	+1	+1	Forma de oso (pardo)
6.º	+6	+5	+2	+2	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Furia +1/día
8.º	+8	+6	+2	+2	—
9.º	+9	+6	+3	+3	—
10.º	+10	+7	+3	+3	Forma de oso (terrible)

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del guerrero-oso (y la característica clave de cada una) son: Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Supervivencia (Sab), Trato con animales (Car) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio guerrero-oso.



Competencia con armas y armadura: los guerreros-oso no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Forma de oso (Sb): el personaje puede transformarse en oso (de forma similar al conjuro *polimorfar*), mientras se encuentra en un estado de furia o frenesí. Su único límite en el número de veces por día que puede asumir una forma de oso es la cantidad de veces al día que entra en furia o frenesí, y el guerrero-oso vuelve a su propia forma una vez que ésta termina. Conserva el bonificador +2 normal en los TS de Voluntad y el penalizador -2 a la CA mientras está furioso, pero los bonificadores en las puntuaciones de característica que le proporciona la furia o el frenesí se sustituyen por los bonificadores apropiados de Fuerza, Destreza y Constitución de la forma de oso adoptada (ver a continuación). Como en cualquier *polimorfar*, el guerrero-oso obtiene las cualidades físicas del animal (incluidos el tamaño, el movimiento, la armadura natural, las armas naturales, el espacio y el alcance), así como los ataques especiales extraordinarios que posee dicha forma (como el agarrón mejorado de la forma de oso pardo o de oso terrible). La transformación dura lo mismo que la furia o el frenesí.

A diferencia del conjuro *polimorfar*, un guerrero-oso no obtiene las puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución del oso cuando adopta su forma, ni recupera puntos de golpe cuando se transforma. No obstante, sus puntos de golpe actuales aumentan debido a su nueva Constitución, como es normal en la aptitud de furia.

Cualquier guerrero-oso puede asumir la forma de un oso negro una vez al día; mientras está en ella obtiene un bonificador +8 a la Fuerza, un bonificador +2 a la Destreza y un bonificador +4 a la Constitución.

En el 5.º nivel, el personaje puede adoptar forma de oso dos veces al día, además de poder elegir entre las formas de oso negro o pardo.

En forma de oso pardo, obtiene un bonificador +16 a Fuerza, un bonificador +2 a Destreza y un bonificador +8 a Constitución.

En el 10.º nivel, el guerrero-oso puede adoptar forma de oso tres veces al día y elegir entre las formas de oso negro, pardo o terrible. En forma de oso terrible, obtiene un bonificador +20 a Fuerza, un bonificador +2 a Destreza y un bonificador +8 a Constitución.

Olfato (Ex): en el 3.º nivel, el guerrero-oso obtiene la aptitud especial de olfato (ver el *Manual de monstruos*) esté o no en forma de oso.

Furia +1/día (Ex): al llegar al 7.º nivel, la cantidad de veces al día que el guerrero-oso puede entrar en un estado de furia o frenesí aumenta en uno. Por ejemplo, un bárbaro de 7.º nivel / guerrero-oso de 7.º nivel podrá enfurecerse tres veces al día. Si ese mismo personaje avanzara un nuevo nivel de bárbaro, podría enfurecerse cuatro veces al día.

Ejemplo de guerrero-oso

Kurag Diente de pedernal:

humano bárbaro 7/guerrero-oso 5: VD 12; humanoide Mediano; DG 12d12+36; pg 114; Inic +2; Vel 30; CA 19, toque 12, desprevenido 17; Atq base +12; Prs +16; Atq +18 c/c (1d12+6/x3, *gran hacha* +2); Atq completo +18/+13/+8 c/c (1d12+6/x3, *gran hacha* +2); CE esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, forma de oso 2/día, furia 2/día, olfato, reducción de daño 1/-, sentido de las trampas +2; AL CN; TS Fort +12, Ref +5, Vol +7; Fue 18, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 12, Car 8.

Habilidades y dotes: Intimidar +14, Nadar +13, Saltar +16, Supervivencia +16, Trepar +16; Ataque poderoso, Embestida mejorada, Esquiva, Hendedura, Rastrear, Reflejos de combate.

Forma de oso (Sb): mientras se encuentra en estado de furia, Kurag puede transformarse en un oso negro (Mediano, +2 armadura natural, +8 Fue, +2 Des, 2 garras 1d4+4 cada una, 1 mordisco 1d6+8) o en un oso pardo (Grande, +5 armadura natural, +16 Fue, +2 Des, +4 Con, 2 garras 1d8+6 cada una, 1 mordisco 2d6+12, agarrón mejorado).

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Kurag no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 11.º o más.

Olfato (Ex): Kurag tiene la aptitud especial de olfato.

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 a TS, -2 a la CA hasta un máximo de 8 asaltos.

Sentido de las trampas (Ex): contra ataques de trampas, Kurag obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Esquiva asombrosa (Ex): Kurag puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitieran normalmente. Conserva su bonificador de Destreza en la CA cuando lo cojan desprevenido.

Posesiones: *gran hacha* +2, *amuleto de salud* +4, *brazales de armadura* +2.

HOJA INVISIBLE

¿Quién es este insensato que se atreve a desafiarte en la arena? Blandes tu espadón, y él saca una daga. Desenfundas tu espada larga, y él se quita la armadura. Avanzas amenazadoramente, y él se limita a sonreírte con una gran mueca maníaca. ¿Está loco? ¿Tiene deseos de morir? No, es una hoja invisible, y has cometido el clásico error de subestimar su habilidad. A medida que luchas, parece casi relajado, poniéndose poco a poco a tu lado, esquivando tus golpes con facilidad. Sus ojos observan cada uno de tus movimientos, como si estuviera tomando notas mentales sobre tu estilo. Entonces, en el preciso instante en el que bajas la guardia, él aprovecha tu error, clavando su arma en tu corazón.

Las hojas invisibles son guerreros mortales que prefieren usar dagas y armas similares al combatir. Su entrenamiento y sus técnicas con estas armas les hacen tan letales como un guerrero bien armado. Las hojas invisibles disfrutan dando una idea errónea acerca del grado de peligro que representan, y aprovechan cualquier oportunidad para demostrar que las armas menos impresionantes pueden ser las más letales. Así, a las hojas invisibles rara vez les impresiona lo poderosos que parezcan sus oponentes. Una hoja invisible se especializa en luchar con la daga, el kukri o el puñal. No sufre penalizadores por usar otras armas en las que sea competente, pero toda aptitud de clase que posea estará relacionada con el uso de una de estas tres armas.

La hoja invisible típica era antes un pícaro, que eligió este camino debido a que su aptitud de ataque furtivo encajaba perfectamente con las aptitudes de esta clase de prestigio. Los bardos y los monjes también son buenos candidatos, así como los bárbaros, los guerreros y los exploradores que estén deseosos de intercambiar sus arsenales de armas por un enfoque menos aparatoso. Los clérigos y los druidas rara vez escogen esta clase, y piensan que a sus miembros les falta fe, mientras que irónicamente los paladines ven a las hojas invisibles como demasiado ensimismados. Los hechiceros y los magos rara vez se convierten en hojas invisibles porque no aprecian la falta de opciones ofensivas y de versatilidad para usar armas.

Las hojas invisibles PNJs son gladiadores silenciosos y egoístas que consideran que su estilo de lucha es superior al de las demás filosofías marciales. Dan un gran énfasis a realizar un solo golpe decisivo, confiando de este modo en terminar un combate en un solo asalto. La mayoría de las hojas invisibles aprenden sus aptitudes en un gremio. Sin embargo, hay unos cuantos que aprenden de profesionales curtidos que esperan que el gladiador en potencia practique fanáticamente con la daga hasta que supere el combate de iniciación requerido (ver Prerrequisitos, a continuación).

Dado de golpe: d6.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en hoja invisible, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Averiguar intenciones 6 rangos, Engañar 8 rangos

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Soltura con un arma (daga, kukri o puñal).

Especial: el candidato debe derrotar a un oponente digno en combate singular usando como únicas armas una o más dagas, kukris o puñales combinados de cualquier forma.

TABLA 2-19: LA HOJA INVISIBLE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo con daga +1d6, defensa sin trabas
2.º	+2	+0	+3	+0	Herida sangrante
3.º	+3	+1	+3	+1	Ataque furtivo con daga +2d6, finta asombrosa (acción de movimiento)
4.º	+4	+1	+4	+1	Maestría en finta
5.º	+5	+1	+4	+1	Ataque furtivo con daga +3d6, finta asombrosa (acción gratuita)

Habilidades de clase

Las habilidades de clase de la hoja invisible (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Engañar (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Germanía (Car), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Preparar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

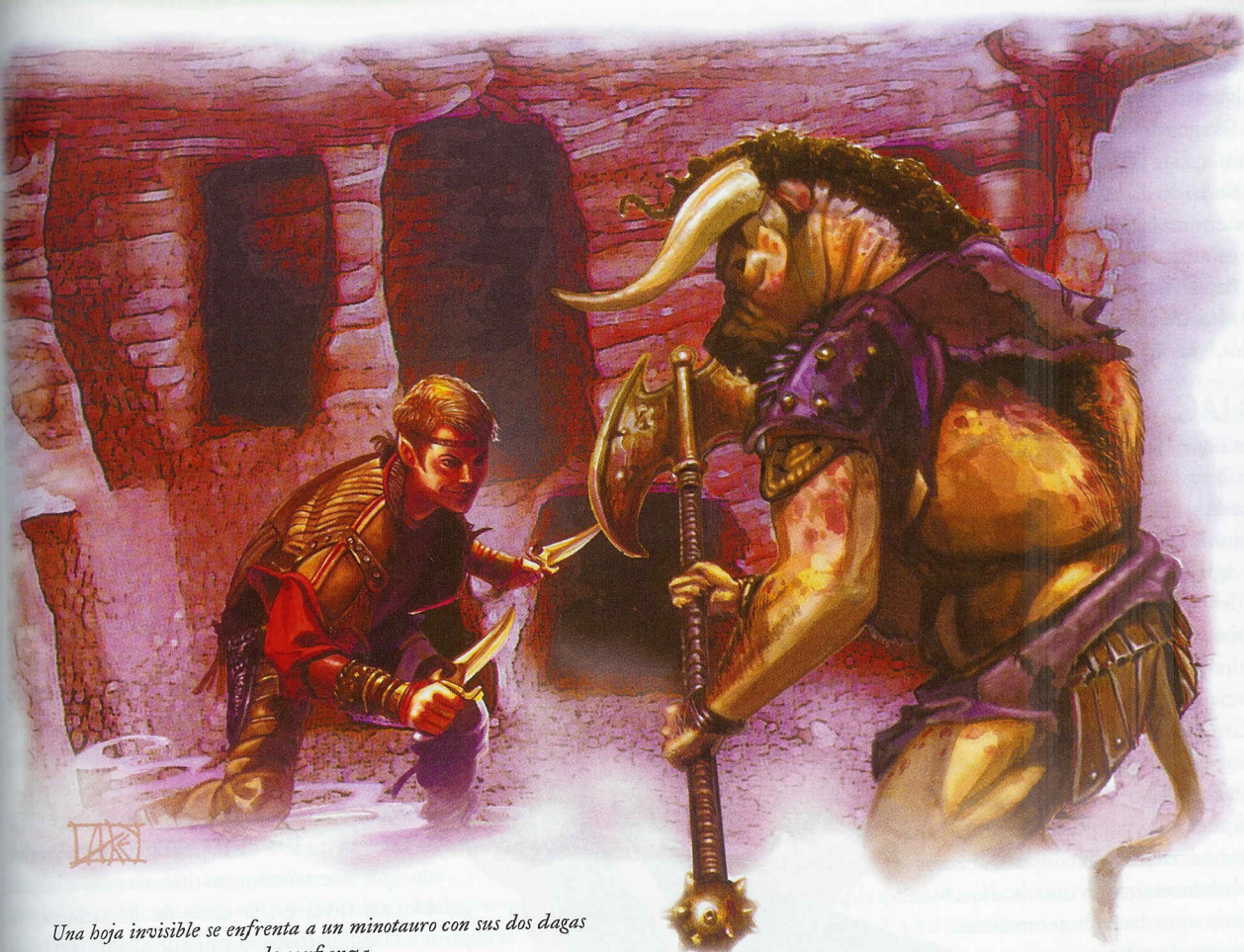
Éstos son los rasgos de la clase de prestigio hoja invisible.

Competencia con armas y armadura: las hojas invisibles no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Ataque furtivo con daga (Ex): una hoja invisible obtiene la aptitud ataque furtivo (ver la descripción del cazador oscuro en páginas anteriores) si aún no la tiene, pero el daño adicional sólo se aplica a los ataques furtivos efectuados con una daga, kukri o puñal (el DM puede permitir otras armas similares). Al realizar un ataque furtivo con una de estas armas, inflige 1d6 puntos de daño adicionales en el 1.º nivel, y aumenta a 2d6 en el 3.º nivel y a 3d6 en el 5.º. Si ya tiene la aptitud ataque furtivo de una clase previa, los bonificadores aplicables en las tiradas de ataque se apilan.

Defensa sin trabas (Ex): una hoja invisible se beneficia de un marcado instinto de supervivencia durante el combate. Debido a este sexto sentido, añade 1 punto adicional de bonificación por Inteligencia (si tiene) por nivel en la clase hoja invisible a su CA además de cualesquiera otros modificadores que recibiría normalmente. Si la hoja invisible es cogido desprevenido o no se le permite beneficiarse de su modificador de Destreza a la CA, también pierde este bonificador. La defensa sin trabas sólo funciona cuando una hoja invisible no lleva armadura y está armado con una o más dagas, kukris o puñales como únicas armas.

Herida sangrante (Ex): a partir del 2.º nivel, una hoja invisible que realice un ataque furtivo con daga con éxito puede optar a infligir una herida sangrante, sacrificando 1d6 puntos de daño adicional del ataque furtivo. Este ataque inflige el daño normal durante el asalto en el que acierta el ataque. A continuación, la herida causada por la daga de la hoja invisible sangra causando 1 punto de daño por asalto. Si el arma causa varias heridas le pérdida de sangre es acumulativa (dos heridas causan 2 puntos de daño por asalto, etc). La hemorragia sólo puede detenerse con una prueba de Sanar (CD 15) o aplicando cualquier conjuro de curar o sortilegio curativo (*sanar*, *círculo curativo*, etc). Las criaturas inmunes al daño por ataque furtivo también lo son a las heridas sangrantes.



Una hoja invisible se enfrenta a un minotauro con sus dos dagas de confianza.

Finta asombrosa (Ex): en el 3.^{er} nivel, una hoja invisible obtiene la aptitud de finta en combate (ver la *Guía del jugador*) como una acción de movimiento en vez de estándar. En el 5.^o nivel, el personaje puede finta en combate como acción gratuita. Una hoja invisible puede usar la finta asombrosa sólo cuando va armado con una daga, un kukri o un puñal.

Maestría en finta (Ex): en el 4.^o nivel, una hoja invisible armada con una daga, un kukri o un puñal se vuelve tan seguro de su aptitud para confundir a los oponentes que puede elegir 10 en todas las pruebas de Engañar cuando finta durante un combate (ver el *Manual del jugador*), incluso si la presión y las distracciones normalmente se lo impedirían.

Ejemplo de hoja invisible

Tallis Reunuenubes: semielfo pícaro 6/hoja invisible 5; VD 11; humanoide Mediano; DG 6d6+6 más 5d6+5; pg 50; Inic +4; Vel 40; CA 17, toque 16, desprevenido 17; Atq base +7; Prs +8; Atq +13 c/c (1d4+2/19-20, *daga retornante* +1) o +14 a distancia (1d4+2/19-20, *daga retornante* +1); Atq completo +13/+8 c/c (1d4+2/19-20, *daga retornante* +1) o +14/+9 a distancia (1d4+2/19-20, *daga retornante* +1); AE ataque furtivo +3d6, ataque furtivo con daga +6d6, finta asombrosa, herida sangrante, maestría en finta; CE defensa sin trabas, encontrar trampas, esquivar asombrosa, evasión, rasgos de semielfo, sentido de las trampas +2; AL N; TS Fort +4, Ref +13, Vol +3; Fue 12, Des 19, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Diplomacia +5, Engañar +13, Equilibrio +6, Escondarse +27, Escuchar +9, Intimidar +1, Moverse sigilosamente +18, Piruetas +20, Saltar +28, Tregar +10; Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia, Soltura con arma (daga), Sutileza con las armas.

Finta asombrosa (Ex): Tallis puede finta en combate como acción gratuita en vez de estándar.

Herida sangrante (Ex): Tallis puede sacrificar 1d6 puntos de daño del ataque furtivo de la daga para infligir una herida que sangra causando 1 punto de daño por asalto hasta que se beneficie de una prueba de Sanar (CD 15) o curación mágica. Varias heridas causan hemorragias acumulativas. Las criaturas inmunes al daño por ataque furtivo también lo son a las heridas sangrantes.

Maestría en finta (Ex): al estar armado con una daga, un kukri o un puñal, Tallis puede elegir 10 en todas las pruebas de Engañar cuando finta durante un combate.

Defensa sin trabas (Ex): Tallis suma su bonificador +2 de Inteligencia a su CA cuando no lleva armadura y está armado con una o más dagas, kukris o puñales como únicas armas. Si no puede beneficiarse de su modificador de Destreza a la CA, pierde este bonificador.

Encontrar trampas (Ex): Tallis puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la CD de la tarea sea mayor de 20.

Esquiva asombrosa (Ex): Tallis puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Evasión (Ex): Si Tallis supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Rasgos de semielfo: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*; bonificador +2 en los TS contra encantamientos; sangre élfica.

Sentido de las trampas (Ex): Contra ataques de trampas, Tallis obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquivar a la CA.

Posesiones: 2 dagas retornantes +1, diadema del intelecto +2, brazaletes de armadura +1, capa élfica, botas de zancadas y brincos.

HOJACANTANTE

Los hojacantantes son elfos que han combinado el arte, el manejo de la espada y la magia arcana en un todo armonioso. Cuando combaten, los ágiles movimientos y las sutiles tácticas de los hojacantantes resultan hermosas, y ocultan su mortal eficacia marcial.

Los magos/guerreros multiclase pueden llegar a ser hojacantantes con facilidad, aunque cualquier elfo que pueda empuñar un arma marcial y lanzar conjuros arcanos puede convertirse en uno de ellos. No es extraño que haya hojacantantes magos/exploradores, magos/pícaros y bardos.

Los hojacantantes infunden gran respeto entre la mayoría de elfos, y los PNJs de esta clase suelen servir como guardianes itinerantes y campeones de la comunidad élfica.

Dados de Golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en hojacantante, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: elfo o semielfo.

Ataque base: +5

Habilidades: Concentración 4 rangos, Equilibrio 2 rangos, Interpretar (danza) 2 rangos, Interpretar (canto) 2 rangos, Piruetas 2 rangos.

Dotes: Conjurar en combate, Esquiva, Pericia en combate, Soltura con un arma (espada larga o estoque).

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos de 1.º nivel.

Una hojacantante



Habilidades de clase

Las habilidades de clase del hojacantante (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Equilibrio (Des), Interpretar (Car), Piruetas (Des), Saber (arcano) (Int), Saltar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio hojacantante.

Competencia con armas y armaduras: el hojacantante no obtiene competencia con ningún arma. Es competente en el uso de la armadura ligera, pero no de los escudos.

Conjuros diarios: por cada nivel impar que obtenga en la clase de hojacantante, el personaje consigue nuevos conjuros diarios como si hubiera ganado un nivel en la clase de lanzamiento de conjuros a la que pertenecía antes de añadir la clase de prestigio. No obstante, no obtiene ningún otro beneficio que hubiera ganado un personaje de esa clase, excepto el

• aumento del nivel efectivo de lanzamiento de conjuros. Si un personaje tiene más de una clase de lanzamiento de conjuros arcanos antes de convertirse en hojacantante, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel a efectos de determinar los conjuros diarios.

Estilo de canto de hoja (Ex): cuando lleva una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra), un hojacantante obtiene un bonificador de esquivar a la CA igual a su nivel en la clase, hasta un máximo igual a su bonificador de Inteligencia. Si el hojacantante lleva armadura intermedia o pesada, perderá todos los beneficios del estilo de canto de hoja.

TABLA 2-20: EL HOJACANTANTE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1.º	+1	+0	+2	+2	Estilo de canto de hoja	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros existente
2.º	+2	+0	+3	+3	Canto sortílego menor	—
3.º	+3	+1	+3	+3	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
4.º	+4	+1	+4	+4	Canto de celeridad (2.º)	—
5.º	+5	+1	+4	+4	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
6.º	+6	+2	+5	+5	Canto sortílego mayor	—
7.º	+7	+2	+5	+5	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
8.º	+8	+2	+6	+6	Canto de celeridad (4.º)	—
9.º	+9	+3	+6	+6	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
10.º	+10	+3	+7	+7	Canto de furia	—

Canto sortilego menor (Ex): cuando lleva una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra), el hojacantante de 2.º nivel o superior puede elegir 10 al realizar una prueba de Concentración para lanzar conjuros defensivos.

Canto de celeridad (Ex): una vez al día, un hojacantante de 4.º nivel o superior puede apresurar un único conjuro de 2.º nivel como máximo, como si hubiera usado la dote Apresurar conjuro, pero no tiene que ajustar el nivel efectivo del conjuro o el tiempo de lanzamiento. Sólo puede usar esta aptitud si lleva una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra). A partir del 8.º nivel, puede apresurar un único conjuro de 4.º nivel como máximo.

Canto sortilego mayor (Ex): un hojacantante de 6.º nivel o superior ignora el fallo de conjuro arcano cuando lleva armadura ligera.

Canto de furia (Ex): cuando un hojacantante de 10.º nivel realiza un ataque completo con una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra), puede realizar en un asalto un ataque adicional con su máximo ataque base, pero este ataque y cualquier otro que realice en ese asalto sufre un penalizador -2. Dicho penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que afecta a los ataques de oportunidad que podría realizar el hojacantante antes de su siguiente acción.

Conjuros de mago preparados (4/6/5/4/2; CD de salvación 16 + nivel del conjuro, 17 + nivel del conjuro para encantamientos y evocaciones, tal como se indica a continuación mediante asteriscos):

0: *detectar magia, luces danzantes, luz, rayo de escarcha*; 1.º: *armadura de mago, escudo (2), hechizar persona**, *protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *atontar monstruo**, *fuerza de toro, gracia felina, invisibilidad, resistencia de oso*; 3.º: *acelerar, bola de fuego**, *rayo relampagueante**, *sueño profundo**; 4.º: *confusión**, *piel pétrea*.

Libro de conjuros: 0: todos; 1.º: *armadura de mago, armadura mágica, dormir**, *escudo, hechizar persona**, *identificar, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *apertura, atontar monstruo**, *flecha ácida de Melf, fuerza de toro, gracia felina, invisibilidad, rayo abrasador, resistencia de oso, resistir energía, telaraña, ver lo invisible, visión en la oscuridad*; 3.º: *acelerar, arma mágica mayor, bola de fuego**, *clairaudiencia/clarividencia, disipar magia, esfera de invisibilidad, inmovilizar persona**, *protección contra la energía, rayo relampagueante**, *sueño profundo**, *sugestión**, *volar*; 4.º: *confusión**, *energación, escudriñamiento, esfera elástica de Otiluke**, *hechizar monstruo**, *invisibilidad mayor, muro de fuego, piel pétrea, polimorfia, puerta dimensional, tormenta de hielo*.

Posesiones: *estoque +2, libro de conjuros, diadema del intelecto +4, bolsa para componentes de conjuro, 250 po de polvo de diamantes*.

INICIADO DE LA ORDEN DEL ARCO

Cuando se le pregunta, ¿qué es la verdad?, un iniciado de la orden del Arco coge su arco, lanza una flecha y, sin decir una palabra, deja que la maestría del arco le sirva como medida de su progreso a lo largo del camino. Al aprender el arte meditativo del Camino del arco, el arquero mejora su disciplina, su precisión y su espiritualidad. Los iniciados de la orden del Arco consideran que sus armas son extensiones de su ser, y que usar el arco es una experiencia espiritual.

Los guerreros suelen ser los iniciados de la orden del Arco más comunes. Los exploradores, paladines, e incluso bárbaros también pueden adoptar su filosofía y habilidades. Se sabe de algunos pícaros y bardos que han entrado en la orden, pero son pocos. Los iniciados PNJs suelen encontrarse enseñando a los demás los caminos del tiro con arco o vagando por las tierras buscando desafíos auténticos para su habilidad.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-21: EL INICIADO DE LA ORDEN DEL ARCO

Nivel	Ataque			TS Vol	TS Especial
	base	Fort	Ref		
1.º	+1	+0	+2	+2	Ataque preciso a distancia +1d8
2.º	+2	+0	+3	+3	Disparar en combate cerrado
3.º	+3	+1	+3	+3	Ataque preciso a distancia +2d8
4.º	+4	+1	+4	+4	Soltura mayor con un arma
5.º	+5	+1	+4	+4	Ataque preciso a distancia +3d8
6.º	+6	+2	+5	+5	disparo certero
7.º	+7	+2	+5	+5	Ataque preciso a distancia +4d8
8.º	+8	+2	+6	+6	—
9.º	+9	+3	+6	+6	Ataque preciso a distancia +5d8
10.º	+10	+3	+7	+7	Ataque preciso ampliado

Prerrequisitos

Para poder convertirse en iniciado de la orden del Arco, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5

Ejemplo de hojacantante

Vilya Hojatraste: semielfo mago 6/guerrero 2/hojacantante 4; VD 12; humanoide Mediano; DG 6d4+6 más 2d10+2 más 4d8+4; pg 56; Inic +1, Vel 30; CA 19 (15 sin *armadura de mago*), toque 15, desprevenido 14; Atq base +9; Prs +11; Atq +14 c/c (1d6+2/18-20, *estoque +2*); Atq completo +14/+9 c/c (1d6+2/18-20, *estoque +2*); CE estilo de canto de hoja, rasgos de semielfo, canto de hoja, visión en la penumbra, canto de celeridad 1/día; AL CB; TS Fort +2, Ref +7, Vol +11; Fue 14, Des 13, Con 12, Int 22, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +1, Buscar +7, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +21, Diplomacia +1, Equilibrio +7, Escuchar +1, Interpretar (canto) +1, Interpretar (danza) +1, Piruetas +15, Reunir información +1, Saber (arcano) +7; Conjurar en combate, Esquiva, Movilidad, Pericia, Prolongar conjuro, Soltura con un arma (estoque), Soltura con una escuela de magia (encantamiento), Soltura con una escuela de magia (evocación).

Estilo de canto de hoja (Ex): cuando lleva una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra), Vilya obtiene un bonificador de esquiva +4 a la CA.

Rasgos de semielfo (Ex): inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*; bonificador racial +2 en los TS contra conjuros o efectos de encantamiento; sangre élfica.

Canto sortilego menor (Ex): Vilya puede elegir 10 al realizar una prueba de Concentración para lanzar conjuros defensivos.

Visión en la penumbra (Ex): Vilya puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Canto de Celeridad (Ex): Vilya puede apresurar un conjuro de 2.º nivel como máximo sin tener que ajustar el nivel efectivo del conjuro o el tiempo de lanzamiento, si lleva una espada larga o un estoque en una mano (y nada en la otra).

Habilidades: Artesanía (fabricación de arcos) 5 rangos, Saber (religión) 2 rangos.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Soltura con un arma (arco largo, arco corto o la versión compuesta de cualquiera de los dos).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del iniciado de la orden del Arco (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (fabricación de arcos) (Int), Avisatar (Sab), Montar (Des), Nadar (Fue), Saber (religión) (Int) y Tregar (Fue). Ver Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio iniciado de la orden del Arco.

Competencia con armas y armadura: los iniciados no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Ataque preciso a distancia (Ex): como acción estándar, un iniciado puede realizar un único ataque apuntado con precisión, que inflige 1d8 puntos de daño adicionales si el ataque acierta. Al realizar un ataque preciso a distancia, un iniciado debe estar a menos de 30' de su objetivo. Este ataque sólo funciona contra criaturas vivas con anatomías discernibles. Cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos (incluidos los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorporales) es invulnerable al ataque preciso a distancia, y cualquier objeto o aptitud que proteja a la criatura de los golpes críticos (como una armadura con la aptitud especial fortificante) protege también a una criatura del daño adicional.

A diferencia del ataque furtivo de un pícaro, el blanco del iniciado no tiene que estar desprevenido o carecer de su bonificador de Destreza, pero si es así, el daño preciso adicional se apila con el del ataque furtivo. En todo lo demás, puedes considerar que el ataque preciso a distancia del iniciado es un ataque furtivo.



El bonificador del iniciado al daño en los ataques precisos a distancia aumenta +1d8 cada dos niveles.

Un iniciado sólo puede usar esta aptitud con un arma a distancia en la que tenga la dote Soltura con un arma.

Disparar en combate cerrado (Ex): a segundo nivel, el iniciado puede atacar con un arma a distancia desde una casilla amenazada y no provocar un ataque de oportunidad.

Soltura mayor con un arma (Ex): en el 4.º nivel, un iniciado de la orden del Arco obtiene la dote Soltura mayor con un arma en un arma a distancia para la cual tuviera cogida la dote Soltura con un arma, incluso aunque no haya llegado al nivel 8.º como guerrero.

Disparo certero: en el 6.º nivel, un iniciado obtiene la dote Disparo certero (ver capítulo 3 de este libro) incluso si no cumple los prerequisites.

Ataque preciso ampliado (Sb): en el 10.º nivel, los sentidos del iniciado de la orden del Arco acerca de "el disparo" están tan ajustados que puede hacer ataques precisos a distancia (y ataques furtivos, si tiene la aptitud) hasta a una distancia de 60'.

Ejemplo de iniciado de la orden del Arco

Garrick Kuryana:

semielfo guerrero 5/iniciado de la orden del Arco 8; VD 13; humanoide Mediano; DG 5d10+5 más 8d8+8; pg 77; Inic +5; Vel 30', 50' sobre una montura; CA 19, toque 15, desprevenido 14; Atq base +13; Prs +15; Atq +16 c/c (2d6+4/19-20, espadón +1) o +23 a distancia (1d8+10×3, arco largo

Un iniciado de la orden del Arco

compuesto +3 [bonificador de Fue +2]) o +17 a distancia (3d8+30/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador de Fue +2] con Disparos múltiples)

Atq completo +16/+11/+6 c/c (2d6+4/19-20, espadón +1) o +23/+18/+13 a distancia (1d8+8/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador de Fue +2]) o +21/+21/+16/+11 a distancia (1d8+8/×3, arco largo compuesto +3 [bonificador de Fue +2]) o +23/+18/+13 a distancia (1d8+8×3, arco largo compuesto +3 [bonificador de Fue +2]); AE ataque preciso a distancia +4d8; CE disparar en combate cerrado, rasgos de semielfo; ALNB; TS Fort +7, Rel +12, Vol +8; Fue 14, Des 20, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 10.

Habilidades: Artesanía (construcción de arcos) +4, Avistar +9, Intimidar +3, Montar +17, Saber (religión) +1; Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo certero*, Disparos

múltiples, Disparo preciso, Disparo rápido, Especialización en armas (arco largo compuesto), Soltura con un arma (arco largo compuesto), Soltura mayor con un arma (arco largo compuesto).

*Nueva dote descrita en el capítulo 3 de este libro.

Ataque preciso a distancia (Ex): como acción estándar, Garrick puede realizar un único ataque apuntado con precisión con un arma a distancia, que inflige 4d8 puntos de daño si el ataque acierta. Al realizar un ataque preciso a distancia, Garrick debe estar a menos de 30' de su objetivo. Este

ataque sólo funciona contra criaturas vivas con anatomías discernibles.

Cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos (incluidos los muertos vivientes, constructos, cienes, plantas y criaturas incorporales) es invulnerable al ataque preciso a distancia.

Disparar en combate cerrado (Ex): Garrick puede atacar con un arma a distancia desde una casilla amenazada y no provocar un ataque de oportunidad.

Rasgos de semielfo: inmunidad a los conjuros y efectos de *dormir*; bonificador +2 en los TS contra encantamientos; sangre élfica.

Posesiones: arco largo compuesto +3 (bonificador de Fue +2), armadura de cuero, espadón +1, brazaletes menores de la arquería, guantes de Destreza +2, 2 flechas menores de matar muertos vivientes, 40 flechas, caballo de guerra pesado.



Un justiciero

PAUL SPENCER '03

Prerrequisitos

Para poder convertirse en justiciero, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +6.

Habilidades: Buscar 5 rangos, Reunir información 5 rangos, Supervivencia 5 rangos.

Dotes: Rastrear, Soltura con una habilidad (reunir información).

e sus presas e implacablemente eficaces al combatir. La inocencia y las coartadas pueden discutirse frente a un tribunal, pero las palabras bonitas no cambian los hechos del caso o absuelven a un criminal de su culpa. Un justiciero no es necesariamente juez, jurado y verdugo; a menudo sencillamente se ocupa de que esas personas tengan la oportunidad de hacer su trabajo. Cuando resulta poco práctico poner al bellaco en manos de la ley, o si el criminal se resiste, un justiciero no vacila en proporcionar la justicia final a quien se la merece. Algunos justicieros malignos prefieren torturar a sus prisioneros para que confiesen antes de entregarlos.

Cuando se enfrentan a un desafío difícil, los justicieros pueden aliarse entre sí o con un pelotón formado por otros personajes para cazar a los buscados por la ley. La presencia de uno o más justicieros en un pelotón puede ser una sorpresa desagradable para un grupo de individuos que han estado robando a los ricos para dárselo a los pobres...

La mayoría de los justicieros empiezan como exploradores. Algunos paladines también descubren que convertirse en justicieros entra dentro de su ideología. Los guerreros suelen encontrar suficiente recompensa en matar, y devolver vivas a las personas suele ser más esfuerzo del que creen que merece la pena. Por el contrario, los clérigos son demasiado compasivos para ser justicieros; las excepciones más obvias son los clérigos de San Cuthbert, así como los de Hextor y ciertas deidades malignas. Los pícaros y los bardos, con sus habilidades orientadas al sigilo, pueden ser muy eficaces con esta clase. Incluso el druida, hechicero o mago ocasional (sobre todo los adivinadores) entra dentro de este campo, empuñando como armas conjuros en vez de acero.

Dado de golpe: d10.

JUSTICIERO

Donde hay leyes, también hay quien las desafía, y donde hay ciudadanos que viven atemorizados por estos quebrantadores de la ley, hay espíritus valientes que les dan caza. Son los justicieros. No lo hacen por dinero; tampoco por gloria. Lo hacen porque es un trabajo ingrato que debe hacerse. También puede ser una vocación satisfactoria el dedicar la vida a dar su merecido a criminales que sin duda se lo merecen.

Los justicieros suelen ser solitarios, que confían en sus propia habilidad e inteligencia. Son intrépidos y firmes en la persecución

TABLA 2-22: EL JUSTICIERO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+0	+0	+2	Traedlos vivos, impacto no letal +1d6
2.º	+2	+0	+0	+3	Presa mejorada, impacto abrumador
3.º	+3	+1	+1	+3	Competencia con arma exótica (grilletes), saber callejero +2
4.º	+4	+1	+1	+4	Impacto no letal +2d6
5.º	+5	+1	+1	+4	Amarrar
6.º	+6	+2	+2	+5	Saber callejero +4
7.º	+7	+2	+2	+5	Impacto no letal +3d6
8.º	+8	+2	+2	+6	Amarrar mejorado
9.º	+9	+3	+3	+6	Saber callejero +6
10.º	+10	+3	+3	+7	Intuición, impacto no letal +4d6.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del justiciero (y la característica clave de cada una) son: Abrir cerraduras (Des), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Buscar (Int), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Intimidar (Car), Montar (Des), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Reunir información (Car), Saber (Int), Saltar (Fue), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio justiciero.

Competencia con armas y armadura: los justicieros no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Traedlos vivos (Ex): cuando un justiciero ataca con un arma de cuerpo a cuerpo, puede infligir daño no letal con el arma en vez de daño letal sin penalizador en la tirada de ataque. Normalmente, intentar infligir daño no letal con un arma de esta manera impone un penalizador -4 en la tirada de ataque.

Impacto no letal (Ex): un justiciero puede realizar impactos no letales. En cualquier momento en el que un personaje use la aptitud traedlos vivos y su blanco no pueda beneficiarse del bonificador de Destreza a la CA (tenga o no en realidad dicho bonificador), o cuando el justiciero flanquea al objetivo, el ataque del personaje inflige 1d6 puntos de daño no letal adicionales. Este daño adicional aumenta a 2d6 en el 4.º nivel, a 3d6 en el 7.º, y a 4d6 en el 10.º. Si el justiciero consigue un golpe crítico con un impacto no letal, este daño adicional no se multiplica. Los justicieros sólo pueden usar el impacto no letal con las criaturas vivientes cuya anatomía sea discernible; los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorpóreas no se ven sujetas a este daño adicional. Además, cualquier criatura inmune a los golpes críticos también lo será al daño del impacto no letal. El justiciero no puede realizar un impacto no letal contra una criatura con ocultación.

Presa mejorada (Ex): en el 2.º nivel, un justiciero recibe Presa mejorada como dote adicional incluso si no cumple los prerrequisitos.

Impacto abrumador (Ex): un justiciero de 2.º nivel y superior puede realizar un impacto no letal contra un oponente con tal pre-

visión que su golpe debilita y reduce a éste. Cuando un justiciero daña a un oponente con un impacto no letal, el oponente también sufre 1 punto de daño a la Fuerza.

Competencia con arma exótica (grilletes): íntimamente familiarizados con la captura de criminales, los justicieros han aprendido a hacer con los grilletes algo más que contener a los quebrantadores de la ley. A partir del 3.º nivel, un justiciero puede ponerse un par de grilletes de metal en una mano como si fuera una clava sin sufrir el penalizador por usar un arma improvisada. Los grilletes de gran calidad pueden usarse como si fueran un mangual ligero de gran calidad.

Saber callejero (Ex): a partir del 3.º nivel un justiciero obtiene un bonificador de circunstancia en las pruebas de Reunir información que intente mientras persiga a un criminal. Este bonificador inicialmente es +2 en el 3.º nivel, y aumenta un +2 adicional cada tres niveles más.

Amarrar (Ex): a partir del 5.º nivel, cuando un justiciero sujeta con éxito a un oponente mientras hace una presa, puede intentar amarrar al oponente (además de sus otras opciones; ver 'Si estás sujetando a un oponente' en el *Manual del jugador*). Un justiciero debe tener una cuerda, una cadena o unos grilletes en una mano para usar esta aptitud.

El personaje puede usar esta aptitud contra un oponente que tenga como mucho una categoría de tamaño más que él (por ejemplo, un justiciero mediano puede intentar amarrar a un oponente Mediano o más pequeño), y sólo contra criaturas con forma humanoide (así, la mayoría de los humanoides, humanoides monstruosos, ajenos y gigantes cumplen las condiciones).

Un intento de amarrar se resuelve con una prueba enfrentada. El justiciero puede realizar una prueba de Uso de cuerdas en vez de una prueba normal de presa, mientras que el oponente puede hacer una prueba de presa o de Escapismo. Si el justiciero tiene éxito, el oponente queda amarrado. Si el oponente tiene éxito, el intento de amarrar falla y la presa continúa.

Si el justiciero amarra con éxito a un oponente, esa persona se considera atada e indefensa. Un oponente atado puede intentar escapar realizando una prueba de escapismo enfrentada a la prueba de Uso de cuerdas del justiciero (incluyendo su bonificador +10; ver 'Atar a un personaje' en el *Manual del jugador*) o una prueba de Fuerza (CD 23 para cuerdas, CD 26 para cadenas o grilletes, CD 28 para grilletes de gran calidad) para liberarse.

Amarrar mejorado (Ex): a partir del 8.º nivel, un justiciero puede realizar un intento de amarrar sin sujetar primero a su oponente. En cualquier momento en el que se establezca una presa, el justiciero puede usar su acción de ataque para realizar un intento de amarrar. Además, si el justiciero tiene la dote Desenvainado rápido, no necesita llevar la cuerda, la cadena o los grilletes en sus manos antes de realizar el intento.

Intuición (Sb): al buscar a una persona específica, un justiciero de 10.º nivel puede usar una prueba de Supervivencia para determinar en qué dirección puede encontrarse el acusado si el criminal se encuentra a menos de 1 milla del justiciero (CD 15 + DG del blanco). Un justiciero puede usar esta aptitud para determinar la dirección de cualquiera con el que se haya enfrentado previamente en combate si está dentro del alcance.

El DM debería hacer esta prueba en secreto en lugar el justiciero, ya que el personaje no debería saber si ha fallado la prueba debido a la tirada del dado o porque el blanco está demasiado lejos. Un justiciero puede realizar esta prueba una vez al día para cualquier blanco único.

Nota de multiclase: un paladín que se convierta en justiciero puede continuar progresando como paladín.

Ejemplo de justiciero

Sharsek: humano explorador 6/justiciero 10; VD 16; humanoide Mediano; DG 6d8+6 más 10d10+10; pg 98; Inic +2; Vel 30; CA 19, toque 12, desprevenido 17; Atq base +16; Prs +26; Atq +25 c/c (1d6+8/17-20, *espada corta* +2) o +23 c/c (1d8+6, *grilletes dimensionales*) o +19 a distancia (1d8+7, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +6]); Atq completo +25/+20/+15/+10 c/c (1d6+8/17-20, *espada corta* +2); o +23/+18/+13/+8 c/c (1d6+8/17-20, *espada corta* +2) y +22/+17 c/c (1d6+4/17-20, *espada corta* +1); o +19/+14/+9/+4 a distancia (1d8+7, *arco largo compuesto* +1 [bonificador de Fue +6]); AE amarrar mejorado, impacto abrumador, impacto no letal +4d6, traedlos vivos; CE compañero animal, empatía salvaje, enemigo predilecto humanos +4, enemigo predilecto trasgoides +2, intuición, saber callejero; AL LN; TS Fort +9, Ref +10, Vol +11; Fue 22, Des 14, Con 13, Int 9, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +11, Buscar +8, Intimidar +15, Reunir información +15, Supervivencia +21, Uso de cuerdas +21; Aguante, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Competencia con arma exótica (grilletes), Crítico mejorado (espada corta), Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Desenvainado rápido, Presa mejorada, Rastrear, Soltura con una habilidad (Reunir información), Soltura con un arma (espada corta).

Amarrar mejorado (Ex): en cualquier momento en el que Sharsek aprese a una criatura de forma humanoide de tamaño grande como máximo, puede usar su acción de ataque para realizar un intento de amarrar (una prueba de apresar o Uso de cuerdas enfrentada a la prueba de presa o de Escapismo del enemigo). Si tiene éxito, el enemigo queda atado e indefenso.

Impacto abrumador (Ex): cuando Sharsek realiza un impacto no letal (ver a continuación), también inflige 1 punto de daño a la Fuerza.

Impacto no letal (Ex): cuando Sharsek inflige daño c/c no letal contra un enemigo al que esté flanqueando o el objetivo no pueda beneficiarse del bonificador de Destreza a la CA (tenga o no en realidad dicho bonificador), el ataque de Sharsek inflige 4d6 puntos de daño no letal adicionales. Sólo puede usar el impacto no letal con las criaturas vivientes cuya anatomía sea discernible. El justiciero no puede realizar un impacto no letal contra una criatura con ocultación.

Traedlos vivos (Ex): Sharsek puede infligir daño no letal con un arma de cuerpo a cuerpo sin penalizador en la tirada de ataque.

Compañero animal (Ex): Sharsek tiene un lobo como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, pero Sharsek puede manejarlo como una acción gratuita (ver el *Manual del jugador*).

Empatía salvaje (Ex): Sharsek puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+6, o 1d20+2 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 ó 2.

Enemigo predilecto (Ex): Sharsek obtiene un bonificador +4 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra humanos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra humanos. Contra trasgoides, obtiene un bonificador +2 en estas pruebas de habilidad y tiradas de daño por arma.

Estilo de combate (Ex): Sharsek ha seleccionado combate con dos armas. Obtiene la dote Combate con dos armas a pesar de no cumplir el prerrequisito de Destreza.

Estilo de combate mejorado (Ex): Sharsek tiene la dote Combate con dos armas mejorado a pesar de no cumplir el prerrequisito de Destreza.

Intuición (Sb): al buscar a una persona específica, Sharsek puede determinar en qué dirección puede encontrarse el acusado con una prueba con éxito de Supervivencia (CD 15 + DG del blanco) si el objetivo está a menos de 1 milla.

Saber callejero (Ex): Sharsek tiene un bonificador de circunstancia +6 en las pruebas de Reunir información que intente mientras persiga a un criminal.

Conjuros preparados de explorador (2; CD de salvación 12 + nivel del conjuro): 1.º: *colmillo mágico*, *mensajero animal*.

Posesiones: *espada corta* +2, *espada corta* +1, *arco largo compuesto* +1 (bonificador de Fue +6), *coraza de mithril* +2, *cinturón de fuerza de gigante* +4, *grilletes dimensionales* (se consideran unos grilletes de gran calidad), *medallón de los pensamientos*.

KENSAI

El kensai domina el cuerpo, la mente, las armas y la voluntad. Dedicar su fuerza y su vida al servicio de un maestro o un ideal que acepta como más grande que él mismo. Algunos kensai se vuelven maestros por derecho propio, pero incluso uno que llegase a ser emperador se vería como sirviente de un poder superior.

La mayoría de los personajes que se convierten en kensai aspiran a la clase desde el comienzo de sus carreras. A menudo, otros kensai u organizaciones militares entrenan a jóvenes con posibilidades en los principios del servicio, las artes de la guerra, y la pureza de mente y cuerpo necesarias para convertirse en kensai. Incluso los que al final no lo consiguen se convierten en poderosos aventureros.

Un kensai puede ser un aventurero solitario, que sirve a un ideal o trata de cumplir un objetivo en su vida. Algunos kensai juran lealtad a grandes señores y logran convertirse en guardaespaldas de confianza, señores de la guerra o líderes al servicio de un señor. Los monjes y los paladines conocen el arduo camino que debe seguir un kensai, y se sabe que algunos clérigos se han unido a sus filas. Pocos magos o hechiceros alcanzan el puesto de kensai, y los bardos y los bárbaros consideran que no están hechos en absoluto para servir como uno de ellos. Aunque podría pensarse que un pícaro sería un kensai mediocre, estos personajes no son algo imposible y pueden ser adversarios mortales.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en kensai, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento cualquiera legal.

Ataque base: +5.

Habilidades: Concentración 5 rangos, Diplomacia 5 rangos, Montar 5 rangos.

Dotes: Pericia en combate, Soltura con un arma (cualquiera)

Especial: debe completar un juramento de servicio (ver barra lateral) para un señor supremo o un ideal.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del kensai (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Intimidar (Car), Montar (Des), Saltar (Fue), Saber (local y nobleza) (Int) y Preparar (Fue)

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

TABLA 2-23: EL KENSAI

Nivel	Ataque		TS		Especial
	base	Fort	Ref	Vol	
1.º	+0	+0	+0	+2	Arma de signatura
2.º	+1	+0	+0	+3	Estallido de poder
3.º	+2	+1	+1	+3	—
4.º	+3	+1	+1	+4	Proyección <i>ki</i>
5.º	+4	+1	+1	+4	Plantar cara
6.º	+5	+2	+2	+5	—
7.º	+6	+2	+2	+5	Proyección <i>ki</i>
8.º	+7	+2	+2	+6	Infundir
9.º	+8	+3	+3	+6	—
10.º	+9	+3	+3	+7	Señor de la guerra <i>ki</i> .

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio kensai.

JURAMENTO DE SERVICIO

El juramento de servicio de un kensai debe hacerse frente a testigos y el kensai debe mantenerlo para continuar subiendo niveles. Los juramentos típicos incluyen prometer servicio a un señor poderoso del alineamiento del kensai, o incluso a un ideal o principio que el kensai apoye.

Estos juramentos no son triviales, y los aspirantes a kensai que intenten entrar en la clase de prestigio con juramentos extensos o que sean deliberadamente fáciles de cumplir se verán rechazados y no podrán unirse a la clase en absoluto, incluso aunque cumplan los otros prerrequisitos.

Un kensai que rompa su juramento, por la razón que sea, pierde el acceso a sus aptitudes especiales de kensai y debe recibir un conjunto de *expiación* de un clérigo o un druida de su alineamiento para traerle de vuelta y continuar progresando en la clase. Un kensai también debe adherirse estrictamente a su alineamiento; el que viole su alineamiento de forma intencionada y grave también rompe la fe y sufre los mismos efectos negativos.

Este doble prerrequisito a veces puede suponer una paradoja difícil. Si un kensai legal bueno jura servicio a un señor que después le ordena llevar a cabo un acto maligno, el kensai está atrapado entre su juramento y su alineamiento. Debe entonces violar uno para cumplir el otro, y en cualquier caso necesitará *expiación*. Si el kensai elige su alineamiento, podrá romper su juramento, obtener *expiación*, y realizar

ARMAS DE SIGNATURA

Nivel de clase	Bonificador en el arma	Coste en PX mínimo**
1.º	+1	40
2.º	+2	160
3.º	+3	360
4.º	+4	640
5.º	+5	1.000
6.º	+6*	1.440
7.º	+7*	1.960
8.º	+8*	2.560
9.º	+9*	3.240
10.º	+10*	4.000

* Un arma no puede tener un bonificador de mejora superior a +5, pero puede tener aptitudes especiales que sean equivalentes a bonificadores adicionales. Usa estas líneas de la tabla para determinar el coste en PX cuando se añadan aptitudes especiales a un arma de signatura. *Ejemplo:* un kensai de 6.º nivel que tiene una espada larga puede imbuirla del poder para que sea una *espada larga afilada +5* al coste de 1.440 PX, porque la aptitud especial de afilada es equivalente a un bonificador +1.

** El coste en PX que se presenta aquí supone que el arma que está siendo imbuida no tiene ya un bonificador de mejora. Si es así, el coste para imbuirla con el poder adicional se reduce. Por ejemplo, si un kensai tiene una *espada larga +1* y quiere imbuirla con el poder para que sea una *espada larga +3*, puede hacerlo pagando la diferencia de coste en PX entre crear un arma +1 y un arma +3 (360 menos 40, o 320 PX).

Competencia con armas y armadura: los kensai no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Arma de signatura (Sb): el kensai elige una de sus armas (debe ser una en la que tenga la dote Soltura con un arma) para que se convierta en su arma de signatura. La mayoría de los kensai eligen

un nuevo juramento (a menudo uno relativo a “corregir” a su anterior señor), y entonces podrá progresar de nuevo como kensai. Si el kensai elige a su señor, cambiará de alineamiento y deberá obtener *expiación* de, en este caso, un clérigo maligno.

Un kensai que cambie su alineamiento legal perderá sus aptitudes de kensai y no podrá progresar más en esta clase hasta que consiga *expiación* y cambie de nuevo su alineamiento a legal.

Cumplimiento del juramento de servicio: si el kensai cumple con un juramento de servicio, o si los términos del juramento ya no pueden aplicarse (por ejemplo, si un kensai jura servicio a un rey que muere a causa de su edad, o si el kensai jura derrotar un poder enemigo y después en el curso de una aventura lo consigue), el kensai debe reflexionar y después realizar un nuevo juramento. Por lo general, el kensai puede estar “entre dos juramentos” como máximo una semana por nivel en la clase. Un kensai que no haga un nuevo juramento antes de que expire el periodo de gracia se considera que ha roto su juramento de servicio.

Nota al DM: la idea del juramento de servicio no está para castigar a un jugador que decide interpretar a un kensai, sino para desafiar a ese jugador. El kensai es una clase de prestigio poderosa, y el juramento de servicio es uno de los costes que lleva aparejados. Deberías trabajar con el jugador para llegar a un juramento que encaje en tu campaña, uno que proporcione al jugador oportunidades para interpretar, y a ti un gancho que puedes usar para motivar a todo el grupo.

una espada o un arco, pero incluso se pueden elegir las armas naturales del kensai. Si el arma es fabricada, debe ser al menos de gran calidad.

Cuando pasa a formar parte de esta clase, el kensai obtiene la aptitud de establecer un vínculo con su arma de signatura. El personaje concentra parte de su energía vital en el arma, haciendo más eficaz en sus manos y sólo en ellas.

El proceso para imbuir con poder un arma de signatura es sencillo. El personaje debe encontrar un sitio tranquilo y seguro en el que meditar (y rezar, para los kensai que sirven a las deidades) durante 24 horas. Al final de su meditación, el kensai sacrifica una cantidad de puntos de experiencia, fundamentalmente introduciendo un poco de su fuerza vital dentro de su arma de signatura, la cual se convierte entonces en un arma mágica (si no lo era ya) y obtiene un bonificador de mejora y/o aptitudes especiales. Su nivel actual en la clase limita la cantidad de mejora que un kensai puede colocar en su arma de signatura. Un kensai no puede crear un arma de signatura si al hacerlo gastaría tantos puntos de experiencia que reduciría su nivel de personaje.

Usa la tabla para determinar los costes de PX y los límites de nivel en la clase.

Si el ritual es interrumpido, puede empezarse de nuevo en cualquier momento, pero deben pasar 24 horas para que se pueda imbuir el arma de signatura. El kensai paga el coste de PX en cuanto se haya completado el ritual.

El arma de signatura de un kensai tiene un nivel de lanzador igual al nivel en la clase del personaje + 10.

Imbuir armas dobles: se puede imbuir un arma doble, pero se deben imbuir ambos extremos (y pagar por ambos) por separado.

Imbuir armas naturales: el proceso para imbuir las armas naturales de un kensai (por ejemplo sus puños) es el mismo que el de un arma fabricada, pero todas las armas naturales de un tipo del kensai se imbuen al 100% del coste + 10% por arma natural. Por ejemplo, un kensai humano que tiene Soltura con un arma (impacto sin arma) puede convertir sus puños en armas de signatura por el 120% de coste de PX. Un kensai que tuviera seis brazos y además un ataque de mordedura y otro de coletazo, podría elegir entre sus puños, su mordedura y su coletazo y pagar el 160% del coste (por los seis puños) o el 110% del coste (para el

coletazo o la mordedura). Un kensai que imbuya un tipo de arma natural en particular deberá imbuir todas sus armas naturales de ese tipo (por lo que un kensai humano con dos puños deberá imbuir ambos). Se necesitan 24 horas para que un kensai imbuya un tipo de arma natural, no importa cuantas armas de ese tipo posea.

Perder un arma de signatura: si se pierde o roban el arma de signatura de un kensai, el personaje debe tratar de recuperarla por cualquier medio que no viole su juramento o su alineamiento. Un kensai que abandone voluntariamente un arma de signatura se considera que ha roto su juramento de servicio (ver la barra lateral). Un kensai que abandone un arma de signatura y expie sus actos puede empezar a crear un arma de signatura nueva.

Si alguien destruye el arma de signatura de un kensai, sólo el kensai puede repararla. Si queda algo del arma que pueda aprovecharse (los fragmentos resquebrajados de una espada, por ejemplo), el kensai puede volver a forjar el arma como si estuviera usando la habilidad de Artesanía (armería) para hacer un arma de gran calidad. Si coge el arma forjada de nuevo y después medita durante 24 horas, puede pagar el coste en PX que corresponda y restaurar toda la fuerza de su arma.

Si no queda nada del arma, el kensai debe empezar de nuevo con un arma a la que nunca haya imbuído antes. El personaje, no obstante, no ha fallado a su juramento, ya que la destrucción del arma de un kensai al servicio de su juramento no es vergonzosa, los demás kensai probablemente mostrarán incluso más respeto hacia un camarada cuya arma fuera destruida en el servicio de su adhesión al juramento.

Perder armas naturales: si un kensai pierde sus armas naturales (por ejemplo sus puños), tiene que hacer que le vuelvan a crecer usando *regeneración* o un conjuro similar. En este caso particular, el kensai no necesita gastar más PX o tiempo para volver a imbuir de poder su arma de signatura. El vínculo es lo bastante directo como para que no sean necesarios esfuerzos adicionales.

Estallido de poder (Ex): en el 2.º nivel, un kensai obtiene la aptitud de hacer una prueba de Concentración (CD 15) como acción de movimiento para enfocar su energía y su espíritu. Si tiene éxito, obtiene un +8 a la Fuerza durante un número de asaltos igual a la mitad de su nivel en la clase. Cada vez que el kensai



Un kensai

vuelva a usar esta aptitud con éxito en un periodo de 24 horas, el CD de la prueba aumenta 5.

Proyección ki: a partir del 4.º nivel, un kensai añade la mitad de su nivel en la clase (redondea hacia abajo) a cualquier prueba de Engañar, Diplomacia, Reunir información o Intimidar que realice. A partir del 7.º nivel, el kensai añade todo su nivel de clase a estas pruebas.

Un blanco que se dé cuenta de que ha sido engañado por una prueba con éxito de Engañar obtiene un bonificador +10 en cualquier prueba o TS de Engañar, Diplomacia, Reunir información o Intimidar que el kensai use contra él en el futuro. El kensai puede recuperar la confianza de la criatura cambiando su actitud de malintencionada a amigable (ver 'Cómo influir en la actitud de los PJs', en el *Manual del jugador*).

Plantar cara (Ex): cuando un kensai de 5.º nivel o más se ve obligado a realizar una salvación de Reflejos para evitar el daño de un conjuro con efecto de área (como una *bola de fuego*), puede hacer una prueba de Concentración en vez de una salvación de Reflejos para resistirse a sufrir todo el daño. Si un kensai tiene la aptitud de evasión o evasión mejorada, sus beneficios se aplican también a esta prueba de Concentración.

Infundir (Ex): una vez al día, un kensai de 8.º nivel o más puede usar una acción de asalto completo para realizar una prueba de Concentración (CD 10 + DG del objetivo o nivel del personaje) para impartir parte de sus propias aptitudes a un aliado voluntario al que toque. El kensai puede transferir parte de su poder al aliado; resta hasta 1 punto por nivel en la clase de su ataque base y/o cualquiera o todos sus bonificadores de salvación y transfiere dicha cantidad al receptor. El kensai recupera el poder infundido 1 hora después, cuando éste se transfiere de vuelta desde el aliado. Si el aliado muere antes de poder devolver el poder infundido, el kensai debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 5 + DG del objetivo o nivel del personaje) o también morirá. Si tiene éxito, inmediatamente recuperará los poderes infundidos.

Señor de la guerra ki: cuando un kensai alcanza el 10.º nivel, obtiene gran notoriedad y empieza a ser conocido como señor de la guerra *ki*. Otros kensai del mismo alineamiento veneran al señor de la guerra *ki*, e incluso los de diferente alineamiento le tratan con gran respeto. Si el señor de la guerra *ki* tiene un maestro PNJ, este maestro le dará más responsabilidad y autoridad dentro de su dominio (tal vez dándole un castillo, monasterio, o escuela militar). Si el señor de la guerra *ki* sirve a una deidad, esa deidad puede tener un interés personal en darle más responsabilidades, tal vez contactando directamente con él o mediante intermediarios que le hagan saber los deseos de sus deidad.

Además de esta responsabilidad añadida, un señor de la guerra *ki* obtiene algunos beneficios tangibles. Tiene el derecho a pedir a otros miembros (de menor nivel) de la clase de prestigio que le presten su ayuda durante sus aventuras o para cumplir su juramento. Mientras las peticiones del señor de la guerra *ki* no violen los juramentos de servicio propios o el alineamiento de los otros miembros, los kensai de menor nivel tienen la responsabilidad de ayudar a un señor de la guerra *ki* de cualquier manera razonable, por ejemplo proporcionándole comida y cobijo, acceso a recursos menores, y otras cosas que pudiera necesitar el otro personaje.

Los señores de la guerra *ki* inspiran a los que les rodean. Al luchar a menos de 30' de un señor de la guerra *ki*, los aliados obtienen un bonificador de moral +1 en las salvaciones de Voluntad, pruebas de Concentración, y tiradas de ataque. Los aliados legales obtienen un bonificador de moral +2 en estas pruebas.

Nota de multiclase: un samurái, paladín o monje que se convierta en kensai puede continuar progresando en su clase original.

Ejemplo de kensai

Maestro inescrutable Shen: humano monje 7/kensai 8; VD 15; humanoide Mediano; DG 7d8 más 8d10; pg 76; Inic +3; Vel 50; CA 22, toque 18, desprevenido 19; Atq base +13; Prs +14; Atq +22 c/c (2d6+7, *impacto sin arma* +5); Atq completo +22/+17/+12 c/c (2d6+7, *impacto sin arma* +5) o +21/+21/+17/+12 (2d6+7, *impacto sin arma* +5); AE arma de signatura, *impacto ki* (mágico), ráfaga de golpes; CE caída ralentizada 30', estallido de poder, evasión, infundir, mente en calma, plantar cara, plenitud corporal, pureza corporal; AL LB; TS Fort +7, Ref +10, Vol +14; Fue 12, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 16, Car 8.

Habilidades y dotes: Concentración +18, Diplomacia +25, Equilibrio +15, Intimidar +20, Montar +8, Piruetas +23, Reunir información +7, Saltar +28; Ataque elástico, Desarmar mejorado, Esquiva, Movilidad, Pericia en combate, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate, Soltura con un arma (*impacto sin arma*), Sutileza con las armas.

Arma de signatura (Su): el maestro Shen ha imbuido su puños, dándoles un bonificador de mejora +5 en las tiradas de ataque y daño.

Impacto ki (Sb): el *impacto sin arma* de Shen puede infligir daño a una criatura con reducción del daño como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Shen puede usar un acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con un *impacto sin arma* o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar Shen antes de su siguiente acción. Si está armado con un kama, nunchaku o siangham, Shen puede realizar un ataque adicional con ese arma o sin armas. Si está armado con dos de estas armas, usará una para sus ataques regulares y la otra para el ataque adicional. En cualquier caso, su bonificador al daño al atacar con su mano torpe no se reduce.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Shen puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 30' menos de los que tiene en realidad.

Estallido de poder (Ex): Shen puede hacer una prueba de Concentración (CD 15, +5 por cada uso después del primero durante ese día) para obtener un bonificador +8 a la Fuerza durante 4 asaltos.

Evasión (Ex): Si Shen supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Infundir (Ex): una vez al día, Shen puede realizar una prueba de Concentración (CD 10 + DG del objetivo o nivel del personaje) como acción de asalto completo para transferir hasta 8 puntos de su

ataque base y/o cualquiera o todos sus bonificadores de salvación al receptor durante 1 hora. Si el receptor muere, Shen debe superar una salvación de Fortaleza (CD 5 + DG del objetivo o nivel del personaje) o también morirá.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Plantar cara (Ex): Shen puede hacer una prueba de Concentración en vez de Reflejos para evitar el daño de un conjuro con efecto de área.

Plenitud corporal (Sb): Shen puede curar hasta 30 puntos de sus propias heridas al día, y puede repartir el efecto curativo entre varios usos.

Pureza corporal (Ex): Shen está inmunizado contra todas las enfermedades, exceptuando las de naturaleza mágica, como la putrefacción de la momia o la licantropía.

Posesiones: Brazales de armadura +4, 4 jabalinas del relámpago, cinturón de monje, anillo de invisibilidad, espada larga de gran calidad.

LANZADOR CORPULENTO

Generalmente brutos y siempre increíblemente fuertes, los lanzadores corpulentos forman parte de las razas con criaturas de proporciones generosas a las que nada les hace disfrutar más que arrancar rocas, árboles o incluso edificios de sus raíces en la tierra y arrojarlas a sus enemigos. Nadie sabe cómo se creó esta organización, pero no cabe duda de que los lanzadores corpulentos son enemigos temibles.

Los lanzadores corpulentos suelen formar parte de las razas gigantes, aunque unos pocos miembros de otras especies aprenden la habilidades inusualmente centradas de la organización. Los pocos lanzadores corpulentos que avanzan en otras clases primero, casi siempre proceden de entornos guerreros o bárbaros. Los lanzadores corpulentos PNJs a veces sirven como especialistas en partidas de guerra de gigantes, pero también pueden encontrarse entre humanoides más pequeños, donde cumplen la función de una especie de unidad de artillería.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en lanzador corpulento, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5

Dotes: Disparo a bocajarro, Ataque poderoso, Soltura con un arma (cualquier arma arrojadiza).

Especial: tamaño Grande o mayor.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del lanzador corpulento (y la característica clave de cada una) son: Intimidar (Car), Nadar (Fue), Saltar (Fue) y Reparar (Fue)

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

TABLA 2-24: EL LANZADOR CORPULENTO

Nivel	Ataque			Especial
	base	TS Fort	TS Ref	
1.º	+1	+0	+2	Atrapar arma, lanzar literalmente cualquier cosa
2.º	+2	+0	+3	Truco de lanzar a dos manos
3.º	+3	+1	+3	Truco de lanzar a dos manos

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio lanzador corpulento.

Competencia con armas y armadura: los lanzadores corpulentos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Atrapar arma (Ex): un lanzador corpulento obtiene la dote Atrapar flechas incluso si no cumple los prerrequisitos. Puede atrapar armas de su tamaño o menor (y lanzarlas de vuelta al atacante inmediatamente si lo desea).

Lanzar literalmente cualquier cosa (Ex): un lanzador corpulento obtiene la dote Lanzar cualquier cosa (descrita en el capítulo 3 de este libro) como dote adicional. No obstante, como el lanzador corpulento depende de la fuerza bruta más que de la habilidad, puede lanzar cualquier cosa (no sólo armas) que pueda levantar como carga ligera. Si el objeto es un arma improvisada, sufre un penalizador -2 en su tirada de ataque en vez del -4 normal. Usa las reglas del capítulo 4 de este libro para determinar la cantidad de daño que hace el arma arrojada.

Un lanzador corpulento

El incremento de distancia de un arma arrojadiza o improvisada que lleve un lanzador corpulento es 10' + 5' por categoría de tamaño que el lanzador corpulento tenga por encima de Grande (esto es una modificación de la dote Lanzar cualquier cosa).

Truco de lanzar a dos manos (Ex): en el 2.º nivel, y también en el 3.º; un



lanzador corpulento elige uno de los siguientes trucos. Para usar cualquiera de estas aptitudes, el lanzador corpulento debe agarrar el arma o arma improvisada con las dos manos y lanzarla como acción de asalto completo.

Ataque de área: el personaje realiza una tirada de ataque contra una casilla que ocupe la criatura objetivo (CA 10) en vez de contra la criatura en sí. Cualquier criatura que esté en esa casilla deberá superar una salvación de Reflejos (CD 10 + el bonificador de ataque a distancia del lanzador corpulento) o sufrirá todo el daño. Esta aptitud sólo puede usarse con un arma Enorme o mayor.

Golpe demolidor: si el ataque de un lanzador corpulento acierta y hace daño a cualquier criatura de tamaño mediano o menor, el blanco cae tumbado.

Impacto de meteoro: como acción de asalto completo, un lanzador corpulento inflige daño adicional igual al doble de su bonificador de Fuerza al acertar con éxito con un arma arrojadiza.

Esfuerzo abrumador: el lanzador corpulento puede lanzar un arma de hasta dos tamaños mayor que su categoría de tamaño, o un objeto que pese tanto como su carga mediana (así un lanzador corpulento Grande con una puntuación de Fuerza de 25 podría levantar un jabalina Gargantuesca o una roca que pese hasta 533 lb).

Ataque poderoso a distancia: si el objetivo está a menos de 30', el lanzador corpulento puede usar su Ataque poderoso con su arma arrojadiza.

Ejemplo de lanzador corpulento

Wellsy: gigante de piedra lanzador corpulento 3; VD 11; gigante Grande; DG 14d8+72 más 3d10+18; pg 170; Inic +3; Vel 30'; CA 24, toque 12, desprevenido 21; Atq base +13; Prs +25; Atq +20 c/c (2d8+13, *gran clava Grande* +1) o +14 a distancia (2d8+16, roca); Atq complete +20/+15/+10 c/c (2d8+13, *gran clava Grande* +1) o +14/+9 a distancia (2d8+8, roca); AE ataque poderoso a distancia, impacto de meteoro, lanzamiento de rocas, lanzar literalmente cualquier cosa; CE atrapar arma, atrapar rocas, visión en la penumbra; AL CM; TS Fort +15, Ref +8, Vol +6; Fue 27, Des 17, Con 23, Int 6, Sab 12, Car 5.

Habilidades y dotes: Avistar +7, Escuchar +4, Intimidar +0, Saltar +8, Trepar +9; Ataque poderoso, Atrapar flechas, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Hendedura, Lanzar cualquier cosa, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (roca).

Ataque poderoso a distancia (Ex): Wellsy puede usar la dote Ataque poderoso con un arma arrojadiza si el blanco está a menos de 30'.

Atrapar arma (Ex): Wellsy puede usar la dote Atrapar flechas con cualquier arma arrojadiza o proyectil de tamaño Grande como máximo.

Atrapar rocas (Ex): Wellsy puede atrapar cualquier roca Pequeña, Mediana o Grande (o proyectiles de forma similar). Una vez por asalto, cuando en condiciones normales una roca le acertaría, puede realizar una salvación de Reflejos para atraparla como acción gratuita. La CD es 15 para una roca Pequeña, 20 para una Mediana, y 25 para una Grande (si el proyectil proporciona un bonificador mágico a las tiradas de ataque, la CD aumenta esa cantidad). Wellsy debe estar preparado o ser consciente de un ataque para poder hacer un intento de lanzar rocas.

Impacto de meteoro (Ex): como acción de asalto completo, Wellsy puede sumar dos veces su bonificador de Fuerza en las tiradas de daño cuando usa un arma arrojadiza.

Lanzamiento de rocas (Ex): incremento de distancia 180'.

Lanzar literalmente cualquier cosa (Ex): Wellsy puede lanzar cualquier cosa (arma o no) que pese 692 libras o menos con un incremento de distancia de 10'. Sufre sólo un penalizador -2 en su tirada de ataque si el objeto arrojado es un arma improvisada.

Visión en la penumbra (Ex): Wellsy puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Posesiones: *gran clava Grande* +1, 5 rocas arrojadizas, otros 6 objetos en su bolsa (ver página 134 del *Manual de Monstruos*).

LANZADOR MAESTRO

“Sólo un lanzador maestro inventaría un nuevo estilo de lucha que implica desarmarse a sí mismo de forma inteligente”. Esto es lo que muchos de los maestros de armas tradicionales opinan de los lanzadores maestros. De hecho, muchos lanzadores maestros piensan lo mismo de los que jueguean con las armas arrojadizas. Si un personaje lanza un hacha de mano, una jabalina o una daga, puede terminar enfrentándose a su enemigo con las manos desnudas. A no ser que uno sea monje, esta situación debería evitarse lo que cueste.

Los lanzadores maestros dependen de los reflejos rápidos, una buena planificación, y, por supuesto, una puntería certera para sobrevivir en un mundo que valora la fuerza bruta por encima de las tácticas ingeniosas. Los miembros de esta clase de prestigio establecen una camaradería que a menudo eclipsa las diferencias de alineamiento y culturales. Esta camaradería no impide que dos lanzadores maestros luchan entre sí si surge la necesidad, pero les da a estos individuos un incentivo para encontrar maneras pacíficas (o al menos no letales) de arreglar sus diferencias.

Algunas ordenes han desarrollado improntas o pequeños signos que pueden usar para identificar a sus miembros. Las improntas comunes incluyen una mano que sostiene una daga por la punta, o un hacha de mano dando vueltas sobre una esfera azul. Muchos lanzadores maestros realizan movimientos de lanzamiento innecesarios con sus manos mientras entran en combate, observando a sus oponentes para ver si devuelven el signo.

A los lanzadores maestros PNJs les gusta frecuentar ciudades y villas en donde puedan demostrar sus aptitudes ante los demás y recolectar nuevos trucos o consejos de especialistas con armas diferentes. Como estas demostraciones pueden realizarse sobre blancos no vivientes o en caza deportiva, los lanzadores maestros suelen ser bienvenidos en ferias y celebraciones, donde pueden usar sus aptitudes para entretener. Algunos lanzadores maestros encuentran muy enriquecedor el servicio en la guardia de la ciudad o como protectores personales.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en lanzador maestro, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5.

Habilidades: Juego de manos 4 rangos.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (cualquier arma arrojadiza).

Una lanzadora maestra



Habilidades de clase

Las habilidades de clase del lanzador maestro (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Engañar (Car), Interpretar (Car), Oficio (Int), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Trepar (Fue), Juego de manos (Des) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio lanzador maestro.

Competencia con armas y armadura: los lanzadores maestros no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Desenvainado rápido: en el 1.º nivel, el lanzador maestro obtiene la dote Desenvainado rápido.

Truco con arma arrojadiza (Ex): en el 1.º nivel y cada dos niveles subsiguientes, un lanzador maestro elige uno de los siguientes trucos con arma arrojadiza. Una vez elegido, el truco es parte permanente del repertorio del lanzador maestro y no se puede cambiar. Un lanzador maestro no puede elegir el mismo truco más de una vez. Cada truco sólo puede usarse con un arma arrojadiza para la cual el personaje haya cogido Soltura con un arma.

Disparo de derribo: un lanzador maestro con esta aptitud puede usar un arma arrojadiza para realizar un intento de derribo contra un oponente a más de 5' de distancia. El personaje hace un ataque normal contra el oponente con un arma arrojadiza. Si el ataque tiene éxito, además de hacer el daño normal, el lanzador maestro hace una prueba de Destreza con un bonificador +4 enfrentada a la prueba de Destreza o de Fuerza del oponente (la que tenga mayor modificador). Pueden aplicarse otros modificadores a esta prueba enfrentada (ver el *Manual del jugador*). Si el lanzador maestro gana la prueba enfrentada, el oponente es derribado. El beneficio de esta aptitud no se apila con el beneficio de la dote Derribo mejorado.

Disparo furtivo: justo antes de realizar un ataque a distancia, un lanzador maestro con esta aptitud puede usar una acción de movimiento para hacer una prueba de Juego de manos enfrentada a la prueba de Avistar de su oponente. Si gana la prueba enfrentada, su oponente no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA contra el ataque.

Disparo supremo: el multiplicador de crítico para cualquier tipo específico de arma arrojadiza aumenta uno (por ejemplo, un hacha de mano tiene un multiplicador de $\times 4$ en vez de $\times 3$) cuando se usa esta aptitud. Este beneficio no se apila con cualquier otro efecto que aumente los multiplicadores de críticos.

Dos pájaros de un tiro: si un lanzador maestro con esta aptitud usa un arma arrojadiza para atacar a dos oponentes adyacentes entre sí, puede aceptar un penalizador -4 en la tirada de ataque e intentar acertarles a ambos oponentes a la vez. El ataque puede acertar a los dos, a uno o a ninguno de ellos, dependiendo de la tirada y de la CA de cada oponente. El daño para cada oponente se resuelve por separado. Si la tirada de ataque da como resultado una amenaza de crítico, tira para confirmar cada golpe crítico por separado.

Lanzamiento acrobático: al llevar armadura ligera o intermedia, o no llevar armadura, un lanzador maestro con esta aptitud puede arrojar una sola arma arrojadiza en cualquier momento durante un intento de hacer piruetas como acción estándar. Si el resultado de su prueba de Piruetas es 25 o más, el lanzador maestro no provoca ataque de oportunidad por realizar este ataque sin importar cuantos oponentes le amenazarán.

Lanzamiento defensivo: si un lanzador maestro con esta aptitud tiene éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + número de enemigos que amenazan) antes de intentar atacar con un arma arrojadiza mientras se encuentra en una casilla amenazada, sus ataques con el arma arrojadiza no provocan ataques de oportunidad durante 1 asalto. Si la prueba falla, sus oponentes obtienen los ataques de oportunidad normales cuando realice sus ataques.

Lanzamiento doble: un lanzador maestro con esta aptitud puede, como acción estándar, lanzar dos armas a uno o dos objetivos a menos de 30'. El personaje puede aplicar todo su bonificador de Fuerza a cada arma (en vez de la mitad del bonificador para el arma en la mano torpe). Se aplican los penalizadores por combatir con dos armas (el *Manual del jugador*).

Lanzar con la palma: al usar armas arrojadizas pequeñas (dardos, shuriken y dagas; el DM puede permitir otras armas), el lanzador maestro que tenga esta aptitud puede lanzar dos armas de ese tipo con una sola tirada de ataque. El daño de cada arma se resuelve por separado, pero el lanzador maestro no aplica su bonificador de Fuerza a ninguna de las tiradas de daño.

Tabla 2-25: EL LANZADOR MAESTRO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	TS Especial
1.º	+1	+0	+2	+0	Desenvainado rápido, truco con arma arrojadiza
2.º	+2	+0	+3	+0	Evasión
3.º	+3	+1	+3	+1	Truco con arma arrojadiza
4.º	+4	+1	+4	+1	Atrapar flechas
5.º	+5	+1	+4	+1	Lanzamiento crítico, truco con arma arrojadiza

Punto débil: un lanzador maestro puede obtener esta aptitud sólo a partir del 5.º nivel. Al usar un arma arrojadiza contra un blanco de su tamaño o mayor, el personaje puede hacer un ataque de toque a distancia en vez de un ataque normal. Si el ataque acierta, el lanzador maestro no aplica su bonificador de Fuerza al daño.

Evasión (Ex): en el 2.º nivel, un lanzador maestro obtiene la aptitud de evasión. Si supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño. La evasión sólo puede usarse si el lanzador maestro no lleva armadura o ésta es de cuero. Un lanzador maestro indefenso (por ejemplo que esté inconsciente o paralizado) no obtiene el beneficio de la aptitud.

Si el personaje ya tiene la aptitud de evasión, obtiene en su lugar evasión mejorada. La evasión mejorada funciona igual que la evasión, excepto que aunque el personaje sigue sin sufrir daño si supera su TS de Reflejos, sufre sólo la mitad si no lo supera.

Atrapar flechas: un lanzador maestro obtiene el beneficio de la dote Atrapar flechas en el 4.º nivel, incluso si no cumple los prerequisites.

Lanzamiento crítico: en el 5.º nivel, un lanzador maestro obtiene la dote Crítico mejorado con cualquier arma arrojadiza en la que tenga Soltura con un arma.

Ejemplo de lanzador maestro

Lessia Hojaceleste: gnomia pícaro 9/lanzadora maestra 5; VD 14; humanoide Pequeña; DG 9d6 más 5d8; pg 45; Inic +6; Vel 30; CA 24, toque 19, desprevenida 24; Atq base +11; Prs +8; Atq +19 c/c (1d4+2/18-20, estoque Pequeño de gran calidad) o +20 a distancia (1d4+3/19-20, jabalina retornante Pequeña +1); Atq completo +19/+14/+9 c/c (1d4+2/18-20, estoque Pequeño de gran calidad) o +20/+15/+10 a distancia (1d4+3/19-20, jabalina retornante Pequeña +1); AE ataque furtivo +5d6, disparo furtivo, lanzamiento defensivo, punto débil; CE encontrar trampas, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, evasión, evasión mejorada, rasgos de gnomio, sentido de las trampas; AL CN; TS Fort +4, Ref +16, Vol +4; Fue 14, Des 22, Con 10, Int 13, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +18, Buscar +11, Concentración +11, Diplomacia +1, Engañar +16, Equilibrio +6, Esconderse +25, Intimidar +1, Inutilizar mecanismo +13, Juego de manos +23, Moverse sigilosamente +16, Piruetas +23, Saltar -2; Acrobático, Atrapar flechas, Crítico mejorado (jabalina), Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Soltura con un arma (jabalina), Sutileza con las armas.

Disparo furtivo (Ex): justo antes de realizar un ataque a distancia, Lessia puede usar una acción de movimiento para hacer una prueba de Juego de manos enfrentada a la prueba de Avistar de su oponente. Si gana la prueba enfrentada, su oponente no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA contra el ataque.

Lanzamiento defensivo (Ex): si Lessia tiene éxito en una prueba de Concentración (CD 10 + número de enemigos que amenazan) antes de intentar atacar con un arma arrojadiza mientras se encuentra en una casilla amenazada, sus ataques con el arma arrojadiza no provocan ataques de oportunidad durante 1 asalto.

Punto débil (Ex): al usar un arma arrojadiza contra un blanco Mediano o mayor, Lessia puede hacer un ataque de toque a distancia en vez de un ataque normal. Si el ataque acierta, no aplica su bonificador de Fuerza al daño.

Encontrar trampas (Ex): Lessia puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la CD de la tarea sea mayor de 20.

Esquiva asombrosa (Ex): Lessia reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando la cogen desprevenida.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Lessia no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 13.º o más.

Evasión (Ex): si Lessia supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Evasión mejorada (Ex): si Lessia supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño si la supera, y sólo la mitad si la falla.

Rasgos de gnomio (Ex): +1 la CD de salvación de ilusiones, bonificador +2 en salvaciones contra ilusiones, bonificador +1 en tiradas de ataque contra kóbolds y trasgoides, bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes, bonificador +2 en las pruebas de Escuchar y Artesanía (alquimia).

Sentido de las trampas (Ex): contra ataques de trampas, Lessia obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Poseiones: 3 jabalinas retornantes Pequeñas +1, 10 jabalinas de gran calidad, estoque de gran calidad, 5 shuriken, 3 dardos, 2 dagas, cota de mallas élfica, guantes de Destreza +2, carcaj de Ehlonna, anillo de escudo de fuerza.

LUCHADOR ARROLLADOR

Los aventureros inteligentes siempre tienen cuidado con los oponentes sin armas, pues tales adversarios suelen ser más de lo que parece. Un oponente de estos podría ser incluso un luchador arrollador, la peor pesadilla de un personaje que depende de su habilidad con las armas para ganar. Cualquiera que ose empuñar un arma contra un luchador arrollador será mejor que la use enseguida, porque no tendrá muchas oportunidades de hacerlo.

Los luchadores arrolladores son camorristas que destrozan espaldas, tuercen brazos y rompen cuellos. Expertos en hacer presas, durante el combate no llevan nada más pesado que una armadura ligera para maximizar su flexibilidad, y no usan armas para conseguir sus espantosas victorias, pues prefieren la proximidad física de matar con las manos desnudas. Un luchador arrollador quiere estarlo bastante cerca para burlarse de su oponente con susurros mientras le arrebató la vida a golpes, huele su miedo, y contempla cómo se arrastra la desesperación por su rostro cuando el oponente se da cuenta de lo inútiles que son sus armas mientras está apesadado.

La mayoría de los que se sienten atraídos por la clase de prestigio luchador arrollador son guerreros, pero no resulta extraño que los bárbaros o los exploradores adopten este camino. Los monjes tienen aptitudes naturales en esta dirección, pero la clase a veces resulta demasiado caótica para ese tipo de personaje. También se sabe de paladines y clérigos que han intentado esta clase de prestigio, con-

siderando su estilo de combate un buen ejercicio y una forma de dejar a los oponentes inconscientes sin matarlos. Los druidas a veces se convierten en luchadores arrolladores para mejorar su aptitud de domar a animales con la mano, e incluso a veces los pícaros adoptan esta clase. Los bardos, los hechiceros y los magos suelen carecer de la fuerza física para poder optar a esta clase, pero respetan a los luchadores arrolladores por sus obvias aptitudes para interrumpir conjuros.

Los luchadores arrolladores PNJs son individuos fornidos y pendencieros que se comportan como si fueran invulnerables. Por lo que respecta a los placeres sencillos de la vida (la bebida y la comida) piensan que el mundo existe para que ellos lo disfruten. En la mente de un luchador arrollador, no hay problema que no pueda resolverse a golpes. Si puede coger algo a la fuerza, siente que no cabe duda de que debe pertenecerle, y rara vez hay alguien que le discuta esa idea.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en luchador arrollador, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Ataque base: +5

Habilidades: Escapismo 5 rangos, Piruetas 5 rangos.

Dotes: Lucha astuta*, Impacto sin arma mejorado.

Especial: el candidato debe haber derrotado como mínimo a tres oponentes de una categoría de tamaño mayor que él con sus manos desnudas.

*Nueva dote que se encuentra en el capítulo 3 de este libro.

(Car), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio luchador arrollador.

Competencia con armas y armadura: los luchadores arrolladores no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Presas mejorada (Ex): al llevar armadura ligera o



Un luchador arrollador

TABLA 2-26: EL LUCHADOR ARROLLADOR

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+2	+0	Presas mejorada, movilidad
2.º	+2	+3	+3	+0	Experto en lucha libre +1
3.º	+3	+3	+3	+1	Contrapresa, bloqueo durmiente
4.º	+4	+4	+4	+1	Experto en lucha libre +1
5.º	+5	+4	+4	+1	Presas devastadora

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del luchador arrollador (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Escapismo (Des), Interpretar

no llevar armadura, el luchador arrollador obtiene el beneficio de la dote Presas mejorada, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Movilidad (Ex): al llevar armadura ligera o no llevar armadura, el luchador arrollador obtiene el beneficio de la dote Movilidad, incluso si no cumple los prerrequisitos.

Experto en lucha libre (Ex): a partir del 2.º nivel, un luchador arrollador que lleve armadura ligera o no lleve armadura obtiene un bonificador +1 en todas las pruebas de presa y pruebas enfrentadas de Fuerza o Destreza. Este bonificador aumenta a +2 en el 4.º nivel.

Contrapresa (Ex): al estar apresado o sujeto, un luchador arrollador de 3.º nivel o más que lleve armadura ligera o no lleve armadura puede intentar una prueba de presa o de Escapismo

enfrentada a la prueba de presa de su oponente para liberarse de forma normal. Si falla la prueba que ha elegido, puede intentar inmediatamente otra prueba como acción gratuita.

Bloqueo durmiente (Ex): en el 3.º nivel, un luchador arrollador aprende cómo dejar inconsciente a un oponente haciendo presión. Si el personaje sujeta a su oponente mientras le tiene apresado y mantiene la sujeción durante 1 asalto completo, el oponente debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10+ en nivel de clase del luchador arrollador + el modificador de Sab del luchador arrollador) al final del asalto o caerá inconsciente durante 1d3 asaltos. Una criatura cuya anatomía no pueda discernirse es inmune a este efecto.

Presa devastadora (Ex): si un luchador arrollador de 5.º nivel sujeta a su oponente mientras le tiene apresado y mantiene la sujeción durante 3 asaltos consecutivos, el oponente debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 10+ en nivel de clase del luchador arrollador + el modificador de Sab del luchador arrollador) al final del asalto o morirá. Una criatura cuya anatomía no pueda discernirse es inmune a este efecto.

Ejemplo de luchador arrollador

Jorrick Trinchatrozos: enano pícaro 5/guerrero 2/luchador arrollador 5; VD 12; humanoide Mediano; DG 5d6+10 más 2d10+4 más 5d10+10; pg 80; Inic +2; Vel 20; CA 19, toque 12, desprevenido 19; Atq base +10; Prs +21; Atq +17 c/c (1d6+6, *armadura con pinchos* +1) o +13 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +5]); Atq completo +17/+12 c/c (1d6+6, *armadura con pinchos* +1) o +13/+8 a distancia (1d8+5/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +5]); AE ataque furtivo +3d6, bloqueo durmiente, presa devastadora; CE contrapresa, encontrar trampas, esquiva asombrosa, evasión, experto en lucha libre, rasgos de enano, sentido de las trampas; AL CN; TS Fort +10, Ref +10, Vol +3; Fue 20, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Avistar +9, Buscar +8, Diplomacia +0, Engañar +6, Equilibrio +3, Escapismo +10, Escondarse +9, Escuchar +9, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +11, Saltar +5; Ataque poderoso, Esquiva, Impacto sin arma mejorado, Lucha astuta, Movilidad, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Soltura con un arma (púas para armadura).

Bloqueo durmiente (Ex): si Jorrick sujeta a su oponente y mantiene la sujeción durante 1 asalto completo, el oponente debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 16) al final del asalto o caerá inconsciente durante 1d3 asaltos.

Experto en lucha libre (Ex): Jorrick obtiene un bonificador +2 en todas las pruebas de presa y pruebas enfrentadas de Fuerza o Destreza.

Presa devastadora (Ex): si Jorrick sujeta a su oponente mientras le tiene apresado y mantiene la sujeción durante 3 asaltos consecutivos, el oponente debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 16) al final del asalto o morirá.

Contrapresa (Ex): al estar apresado o sujeto, Jorrick puede intentar una prueba de presa o de Escapismo para liberarse. Si falla la prueba, puede intentar inmediatamente otra prueba como acción gratuita.

Encontrar trampas (Ex): Jorrick puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la CD de la tarea sea mayor de 20.

Esquiva asombrosa (Ex): Jorrick puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Evasión (Ex): si Jorrick supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Puñetazo aturdidor (Ex): salvación de Fortaleza (CD 17) o deja aturdido durante 1 asalto; puede usarse 3/día.

Rasgos de enano: bonificador +4 en las pruebas de aptitud o característica para evitar ser embestido o derribado; bonificador +2 en los TS contra veneno, conjuros y efectos sortilegos; bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +4 a la CA contra gigantes; bonificador +2 en las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con la piedra o el metal.

Sentido de las trampas (Ex): contra ataques de trampas, Jorrick obtiene un bonificador +1 en los TS de Reflejos y un bonificador +1 de esquiva a la CA.

Posesiones: *camisote de mallas con púas para armadura* +1, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, *botas de velocidad*, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +5), 20 flechas.

LUCHADOR MULTIFORME

La mayoría de los personajes marciales dependen de equipo fabricado como una espada o un escudo, o de dones naturales como los dientes o las garras para sobrevivir en el campo de batalla. El luchador multiforme considera estas opciones terriblemente limitadas, y en vez de eso hace crecer y evolucionar sus propias armas y armaduras para adecuarse a la amenaza con la que se enfrentan. Bendecidos con la aptitud de cambiar de forma en un momento, los luchadores multiformes disfrutaban sorprendiendo a sus enemigos haciendo crecer garras inmensas, piel acorazada, u otras sorpresas desagradables.

Los luchadores multiformes deben tener alguna aptitud para cambiar de forma, y muchos de ellos son cambiaformas como doppelgänger y licántropos. Los magos y hechiceros que conocen el conjuro *polimorf* pueden coger niveles en la clase de prestigio, así como los druidas que hayan dominado el rasgo de clase forma salvaje.

La mayoría de los luchadores multiformes pueden cambiar su apariencia exterior en un abrir y cerrar de ojos, por lo que no destacan entre sus aliados. Hasta el momento en que el soldado contra el que combates hace crecer un tentáculo y colmillos, no te das cuenta de que te enfrentas a un luchador multiforme.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en luchador multiforme, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: cualquiera (pero ver a continuación).

Ataque base: +4.

Especial: debe ser capaz de cambiar de forma de uno de las cinco formas siguientes:

- Aptitud sobrenatural de cambiar de forma (aranae, canarconte, can trasguero, doppelgänger, rakshasha, slaad).
- Subtipo cambiaformas (licántropo, fasma).
- *Polimorfar* como aptitud sortílega (deva astral, planotáreo, solar, couatl, márilit, dragón de bronce, dragón de oro, dragón de plata, ifriti, leonal [guardinal], saga nocturna, ogro hechicero, pixi).
- Capaz de lanzar el conjuro *polimorfar*.
- Forma salvaje o rasgo de clase similar (guerrero-oso*, druida).

La aptitud de forma alternativa (que poseen los quásit, vampiros y otros) no es suficiente para convertirse en luchador multiforme.

*Clase de prestigio de este libro.



Una luchadora multiforme

Tabla 2-27: EL

LUCHADOR MULTIFORME

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Inmunidades mórficas, armas mórficas
2.º	+2	+3	+0	+0	Cuerpo mórfico
3.º	+3	+3	+1	+1	Alcance mórfico
4.º	+4	+4	+1	+1	Curación mórfica
5.º	+5	+4	+1	+1	Forma rápida/forma múltiple

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del luchador multiforme (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con),

Disfrazarse (Car), escapismo (Des), Equilibrio (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) y Trepar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio luchador multiforme.

Competencia con armas y armadura: los luchadores multiformes no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Inmunidades mórficas (Ex): un luchador multiforme es un experto en distribuir los órganos vitales de su forma alrededor de su cuerpo para mantenerlos a salvo del daño. Los luchadores multiformes son inmunes a los golpes críticos y aturdidores.

Armas mórficas (Sb): como acción de movimiento, un luchador multiforme puede hacer crecer armas naturales como garras o colmillos, permitiendo un ataque natural que inflige la cantidad apropiada de daño según el tamaño de la nueva forma (ver la tabla 5-1 del *Manual de monstruos*). Estas armas mórficas no necesitan ser armas naturales que la criatura ya posea. Por ejemplo, un luchador multiforme *polimorfado* en un ettin (gigante Grande) podría hacer crecer una garra que inflija 1d6 puntos de daño, o cuernos para un ataque de cornada que inflija 1d8 puntos de daño.

Si la forma de un luchador multiforme ya posee un arma natural de ese tipo, el arma inflige daño como si fuera una categoría más grande. Por ejemplo, un luchador multiforme que usara la forma salvaje para convertirse en un lobo terrible (animal Grande) podría hacer crecer su dentadura y su hocico, permitiéndole hacer un ataque de mordisco que infligirá 2d6 puntos de daño (como un animal Enorme), no los 1d8 puntos normales.

Un luchador multiforme puede cambiar de armas mórficas siempre que quiera, incluso si está usando una técnica de cambio de forma como el conjuro de *polimorfar* o el rasgo de clase forma salvaje que no permite cambios posteriores tras la transformación inicial.

Cuerpo mórfico (Sb): a partir del 2.º nivel, un luchador multiforme puede usar su control preciso sobre su forma para hacerse más fuerte y valiente. Obtiene un +4 a la Fuerza y a la Constitución.

Alcance mórfico (Sb): un luchador multiforme de 3.º nivel o más puede extender de repente sus extremidades, su cuello u otros apéndices, dándole 5' más de alcance que la criatura a la que emula. A diferencia de la mayoría de las criaturas, los luchadores multiformes no parecen tener un alcance mayor hasta el momento en que lo usan.

Curación mórfica (Sb): en el 4.º nivel, un luchador multiforme se vuelve capaz de cambiar su forma para curar sus heridas, creando piel suave donde antes había heridas. El luchador multiforme

obtiene curación rápida 2, y si dedica una acción de asalto completo y tiene éxito en una prueba de Concentración (CD igual al daño total que haya sufrido), se cura 10 puntos de daño.

Forma rápida/forma múltiple (Sb): un luchador multiforme de 5.º nivel obtiene uno de estos dos rasgos de clase. Si el luchador multiforme tiene la aptitud de cambiar de forma a voluntad (como por ejemplo la aptitud de cambiar forma, el subtipo cambiaformas, o la aptitud sortilega *polimorfarse*) obtiene el rasgo de clase forma rápida, que le permite cambiar de forma como acción de movimiento. Si lanza el conjuro *polimorfarse*, tiene *polimorfarse* como aptitud sortilega pero no puede usarla a voluntad, o tiene el rasgo de clase forma salvaje, obtiene el rasgo de clase forma múltiple. La forma múltiple permite al luchador multiforme a cambiar de formas varias veces mientras dure el conjuro, aptitud sortilega o rasgo de clase que le permite cambiar de forma. Por ejemplo, un mago/luchador multiforme podría *polimorfarse* en un troll durante 2 minutos, después cambiar a un dragón rojo durante 4 minutos, y después dedicar el resto de la duración del conjuro en la forma de un gigante de las colinas. Cada cambio requiere una acción estándar, y sólo la primera transformación cura al luchador multiforme. Si cambia a su forma natural, el conjuro, aptitud sortilega o uso de la forma salvaje finaliza.

Ejemplo de luchador multiforme

Koreya Reúnetormentas: mediana druida 10/luchadora multiforme 5; VD 15; humanoide Pequeño; DG 10d8 más 5d8; pg 68; Inic +2; Vel 20'; CA 22, toque 14, desprevenida 20; Atq base +10; Prs +8; Atq +14 c/c (1d4+4, *bastón Pequeño* +1) o +16 a distancia (1d6+3/×3, *arco largo compuesto Pequeño* [bonificador de Fue +2]); Atq completo +14/+9 c/c (1d4+4, *bastón Pequeño* +1) o +16/+11 a distancia (1d6+3/×3, *arco largo compuesto Pequeño* [bonificador de Fue +2]); AE -; CE alcance mórfo, armas mórfo, compañero animal, cuerpo mórfo, curación mórfo, empatía salvaje, forma múltiple, inmunidades mórfo, pisada sin rastro, rasgos de mediano, resistir la atracción de la naturaleza; AL N; TS Fort +11, Ref +6, Vol +14; Fue 14, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 22, Car 8.

Habilidades y dotes: Concentración +17, Conocimiento de conjuros +10, Saber (naturaleza) +12, Saltar +0, Supervivencia +18, Trato con animales +9; Ataque poderoso, Conjuros naturales, Conjuros penetrantes, Competencia con arma marcial (arco largo compuesto), Rastrear, Soltura con un arma (garra).

Alcance mórfo (Sb): el alcance de Koreya en forma animal es 5' mayor de lo normal para un animal de ese tipo.

Armas mórfo (Sb): como acción de movimiento, Koreya puede hacer crecer armas garras, colmillos u otras armas naturales que inflijan el daño por golpetazo, mordisco, garras o cornada que corresponda al tamaño de la criatura (ver la tabla 5-1 del *Manual de monstruos*). Si la forma animal ya tiene un arma natural de ese tipo, inflige daño como si fuera una categoría más grande.

Compañero animal (Ex): Koreya tiene un lobo terrible como compañero animal. Sus estadísticas se encuentran en el *Manual de monstruos*, pero Koreya puede manejarlo como una acción gratuita y compartir conjuros si el compañero está a manos de 5' (ver el *Manual del jugador*).

Cuerpo mórfo (Sb): Koreya obtiene un bonificador +4 a la Fuerza y a la Constitución.

Curación mórfo (Sb): en forma animal, Koreya tiene curación rápida 2. Si dedica una acción de asalto completo y tiene éxito en una prueba de Concentración (CD igual al daño total que haya sufrido), se cura 10 puntos de daño.

Empatía salvaje (Ex): Koreya puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+8, o 1d20+4 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Forma múltiple (Sb): durante cada uso de su aptitud de forma salvaje (que dura 10 horas o hasta que cambie de nuevo a forma de mediana), Koreya puede cambiar de forma tantas veces como quiera, usando para ello una acción estándar. Sólo la cura la primera transformación.

Forma salvaje (Sb): Koreya puede convertirse en un animal Pequeño, Mediano o Grande y volver después a la forma de mediana cuatro veces al día, igual que con el conjuro *polimorfarse*. Sus rasgos de clase mórfo sólo funcionan cuando está en forma salvaje.

Inmunidades mórfo (Ex): cuando está en forma animal, Koreya es inmune a los golpes críticos y aturdidores.

Pisada sin rastro (Ex): Koreya no deja rastro en entornos naturales y no puede ser rastreada.

Rasgos de mediano (Ex): bonificador de moral +2 en salvaciones contra miedo; bonificador +1 en las tiradas de ataque con armas arrojadas y hondas.

Resistir la atracción de la naturaleza (Ex): Koreya obtiene un bonificador +4 en los TS contra aptitudes sortilegas de fatas.

Zancada forestal (Ex): Koreya puede moverse a través de cualquier tipo de terreno natural a su velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro contratiempo.

Conjuros de druida preparados (6/6/6/4/4/3; CD de salvación 16 + nivel del conjuro; pierde el acceso a un conjuro de 1.º, 2.º y 5.º nivel cuando está en forma salvaje, y las CDs de las salvaciones de sus conjuros disminuyen 2 puntos): 0: *curar heridas menores, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luz, purificar comida y bebida*; 1.º: *colmillo mágico, curar heridas leves, enmarañar, fuego feérico, hablar con los animales, niebla de oscurecimiento*; 2.º: *gracia felina, lentificar veneno, piel robliza, ráfaga de viento, restablecimiento menor, resistir energía*; 3.º: *colmillo mágico mayor, llamar al relámpago, luz del día, tormenta de aguanieve*; 4.º: *curar heridas graves, descarga flamígera, escudriñamiento, tormenta de hielo*; 5.º: *curar heridas críticas, llamar a la tormenta de relámpagos, polimorfarse funesto*.

Posesiones: *bastón Pequeño* +1, *arco largo compuesto* +1 (bonificador de Fue +2), *coraza de piel de dragón Pequeña*, *presea de Sabiduría* +4, *bastón de enjambres de insectos*, *anillo de protección* +1, rollo de pergamino divino de *encontrar la senda*, 20 flechas.

MAESTRO BORRACHO

Los estudiantes de artes marciales pueden elegir entre un gran número de escuelas de artes marciales, cada una de las cuales tiene sus adeptos y sus detractores. Pocas escuelas son tan inusuales -o controvertidas- como la del boxeo borracho. Tambaleándose y serpenteando como si estuvieran ebrios, los boxeadores borrachos

evitan muchos golpes. De igual manera, sus ataques repentinos y a trompicones cogen a muchos de sus oponentes con la guardia baja. Más aún, cuando realmente beben alcohol, los maestros borrachos pueden realizar proezas de fuerza y bravura realmente prodigiosas.

Nada de esto hace que las otras escuelas de artes marciales les profesen mucho respeto, porque el boxeo borracho demanda un precio de sus usuarios. Los maestros borrachos permanecen intoxicados durante horas tras una lucha y, muchas veces, son encontrados medio dormidos en tabernas, balbuceando de forma incoherente. Esto atenta contra los principios ascéticos de otras escuelas. Pero las escuelas rivales deben estar atentas: nunca saben cuándo el patán bebido que está en el bar es simplemente un tipo inofensivo, o cuándo es un maestro borracho casi imparable.

Los monjes forman la espina dorsal de la escuela del boxeo borracho. Pueden tener algún problema con su escuela original o monasterio por convertirse en un maestro borracho, pero una buena exhibición de lucha borracha puede acallar a veces la críticas de su escuela de origen. Los miembros de otras clases de personajes son elegidos raramente como boxeadores borrachos, aunque los estudiantes cuentan a menudo la historia de un bárbaro del norte que se convirtió en un maestro borracho sensacional. Los posibles estudiantes son observados a distancia por los maestros borrachos y después se les ofrece una exhibición del poder del boxeo borracho. Si el estudiante expresa su interés por las nuevas técnicas, un grupo de maestros borrachos lo llevan de taberna en taberna, emborrachándose, causando problemas, y transmitiéndole los primeros secretos de la técnica. Aquellos que sobreviven a la juerga se convierten en maestros borrachos.

Los PNJs maestros borrachos suelen encontrarse en tabernas y bares. Raramente se pelean en esos sitios, pero suelen acudir rápidamente en ayuda de alguien que se encuentre en inferioridad en una pelea de taberna. La mayoría se mantienen en el anonimato, pero algunos son populares (o impopulares) por las hazañas que han realizado bajo la influencia del alcohol.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en maestro borracho, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Piruetas 8 rangos.

Dotes: Gran fortaleza, Esquiva, Impacto sin arma mejorado (o la aptitud de monje impacto sin arma).

Especial: aptitud de ráfaga de golpes; aptitud de evasión; deben ser escogidos por otros maestros borrachos y deben sobrevivir a una noche de juerga entre ellos sin ser encarcelado, envenenado, o avergonzado terriblemente.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro borracho (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Engañar (Des), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Int) Piruetas (Des), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

TABLA 2—28: EL MAESTRO BORRACHO

Nivel	Ataque			Vol	Especial
	base	Fort	Ref		
1.º	+0	+2	+2	+0	Beber como un demonio, armas improvisadas
2.º	+1	+3	+3	+0	Tambaleo
3.º	+2	+3	+3	+1	Cintura oscilante
4.º	+3	+4	+4	+1	Bonificador a la CA +1, armas improvisadas mejoradas
5.º	+3	+4	+4	+1	Finta mejorada
6.º	+4	+5	+5	+2	Presa mejorada
7.º	+5	+5	+5	+2	Presa mejorada
8.º	+6	+6	+6	+2	<i>Con efectos medicinales</i>
9.º	+6	+6	+6	+3	Bonificador a la CA +2, embestida sacacorchos, armas improvisadas superiores
10.º	+7	+7	+7	+3	Aliento de llamas

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio maestro borracho.

Competencia con armas y armadura: los maestros borrachos no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Beber como un demonio (Ex): el cuerpo de un maestro borracho soporta el alcohol de manera diferente al del resto de la gente. Puede beber una gran jarra de cerveza, una botella de vino, o la cantidad proporcional de una bebida alcohólica más fuerte como una acción de movimiento. Cada botella o jarra de alcohol que consume durante un combate reduce su Sabiduría e Inteligencia en 2 puntos cada una, pero incrementa su Fuerza o Constitución (a elección del jugador) en 2 puntos. Un maestro borracho puede beneficiarse de un número de bebidas igual a su nivel en la clase. Tanto el penalizador como el bonificador durarán un número de asaltos igual al nivel del maestro borracho del personaje +3.

Armas improvisadas (Ex): aunque las botellas y las grandes jarras son las armas improvisadas preferidas del maestro borracho, puede usar muebles, aperos de granja, o casi cualquier otra cosa que esté a mano para atacar a sus enemigos. El arma improvisada de un maestro borracho inflige tanto daño como su impacto sin arma más 1d4 puntos adicionales. La mayoría de las armas improvisadas infligen daño contundente, aunque algunas (una botella de vidrio rota, por ejemplo) infligirían daño penetrante o cortante. Cuando un maestro borracho saca un 1 natural en la tirada de ataque mientras usa un arma improvisada, ésta se hace pedazos y se vuelve inútil.

Tambaleo (Ex): tropezando, tambaleándose y dando traspies un maestro borracho de 2.º nivel o más puede realizar un ataque de carga que sorprenda a su oponente. Esto tiene dos partes beneficiosas: primero, la carga no tiene por qué ser en una línea recta, y sigue moviéndose al doble de su velocidad. Segundo, hace una prueba de Piruetas (CD 15) cuando empiece la carga. Si tiene éxito, su movimiento a través de casillas amenazadas no provoca ataques de oportunidad.

Cintura oscilante (Ex): en el 3.º nivel, el maestro borracho se menea y oscila al mismo tiempo que ataca, haciendo que sea más difícil acertarle. Obtiene un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra cualquier oponente que elija durante tu turno.

Bonificador a la CA (Ex): en el 4.º nivel, el maestro borracho obtiene un bonificador +1 a la CA. Este bonificador mejora a +2 en el 9.º nivel.

Armas improvisadas mejoradas (Ex): un maestro borracho de 4.º nivel o más puede usar armas improvisadas largas (como escalas de cuerda) como armas de alcance según su longitud, y las armas improvisadas con muchas protuberancias (como sillas) proporcionan un bonificador +2 a los intentos de desarmar de los oponentes. Por último, los objetos grandes con superficies amplias y lisas (como mesas) se pueden volcar para convertirlos en escudos paveses improvisados.

Armas improvisadas mayores (Ex): a partir del 5.º nivel, un maestro borracho que lleve un arma improvisada inflige 1d8 puntos de daño adicionales en vez de 1d4.

Finta mejorada (Ex): un maestro borracho que alcance el 6.º nivel obtiene como dote adicional Finta mejorada, incluso aunque no cumpla los prerrequisitos.

Presa mejorada (Ex): un maestro borracho que alcance el 7.º nivel obtiene como dote adicional Presa mejorada, incluso aunque no cumpla los prerrequisitos.

Con efectos medicinales (St): en el 8.º nivel, el maestro borracho obtiene la aptitud de convertir una bebida alcohólica que haya ingerido en una *poción de curación de heridas moderadas*, como si acabara de beber una dosis de esa poción.

Para usar esta aptitud, el personaje debe estar bajo los efectos de una bebida alcohólica (ver 'Beber como un demonio', anteriormente). Cuando convierte una bebida alcohólica en una dosis de la poción, sus puntuaciones de característica cambian (+1 a Inteligencia y sabiduría, -2 a Fuerza o Constitución) como si el efecto del alcohol ya se hubiera pasado. Esta aptitud puede usarse hasta tres veces al día. Es una acción estándar que no provoca un ataque de oportunidad.

Embostida sacacorchos (Ex): a partir del 9.º nivel, un maestro borracho puede realizar esta maniobra, saltando hacia delante y girando su cuerpo en medio del aire para cabecear a su oponente. Al realizar un ataque de carga puede, además de infligir daño normal, iniciar automáticamente un ataque de embostida (sin provocar un ataque de oportunidad). Si el intento de embostida tiene éxito, el oponente queda aturdido a no ser que realice una salvación de Voluntad (CD 10 + el nivel en la clase del maestro borracho +

el modificador de Sab del maestro borracho). Sin embargo, si el ataque falla, el maestro borracho aterriza tumbado delante de su oponente.

Armas improvisadas superiores (Ex): a partir del 9.º nivel, un maestro borracho que lleve un arma improvisada inflige 1d12 puntos de daño adicionales e vez de 1d8.

Aliento de llamas (St): un maestro borracho de 10.º nivel puede quemar parte del alcohol que hay dentro de su cuerpo y escupirlo hacia delante como acción gratuita. El *aliento de llamas* inflige 3d12 puntos de daño por fuego a todos los que estén dentro de un cono de 20', o la mitad de daño para los que superen una salvación de Reflejos (CD 10 + el nivel en la clase del maestro borracho + el modificador de Con del maestro borracho). Cada vez que use el *aliento de llamas*, el maestro borracho consume una cantidad de alcohol interno equivalente a una bebida, reduciendo sus penalizadores en las puntuaciones de Sabiduría e Inteligencia y sus bonificadores a su puntuación de Fuerza o Constitución (lo que eligiera el personaje).

Nota de multi-

clase: un monje que se convierta en maestro borracho puede continuar progresando como monje.



Un maestro borracho

Ejemplo de maestro borracho

Kirin Kotellos: humano monje 5/maestro borracho 8: VD 13; humanoide Mediano; DG 5d8+5 más 8d8+8; pg 72; Inic +2; Vel 40', CA 20, toque 17, desprevenido 18; Atq base +9; Prs +17; Atq +14 c/c (1d10+4/19-20, impacto sin arma) o +14 c/c (1d6+7, *cetno de la víbora*) o +12 a distancia (1d8/19-20, *ballesta ligera* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d10+4/19-20, impacto sin arma); o +13/+13+8 c/c (1d10+4/19-20, impacto sin arma); o +13/+8 c/c (1d6+5, *cetno de la víbora*) y +13 c/c (1d6+3, *cetno de la víbora*); o +12 a distancia (1d8/19-20, *ballesta ligera* +1); AE impacto ki (mágico), ráfaga de golpes; CE beber como un demonio, caída ralentizada 20', evasión, mente en calma, pureza corporal; AL LB; Fort +15, Ref +14, Vol +10; Fue 19, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Diplomacia +1, Equilibrio +20, Engañar +7, Intimidar +1, Piruetas +20, Saltar +26, Trepar +20; Ataque elástico, Esquiva, Crítico mejorado (impacto sin arma), Gran fortaleza, Finta mejorada, Movilidad, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Soltura con un arma (impacto sin arma).

Impacto ki (Sb): el impacto sin arma de Kirin puede infligir daño a una criatura con reducción del daño como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Kirin puede usar un acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar Kirin antes de su siguiente acción. Si está armado con un kama, nunchaku o siangham, Kirin puede realizar un ataque adicional con ese arma o sin armas. Si está armado con dos de estas armas, usará una para sus ataques regulares y la otra para el ataque adicional. En cualquier caso, su bonificador al daño al atacar con su mano torpe no se reduce.

Armas improvisadas (Ex): Kirin puede usar prácticamente todo lo que tiene a mano para atacar a sus enemigos. Un arma improvisada inflige 1d6 puntos de daño (el tipo de daño depende de la forma del arma). Los objetos largos tienen alcance, y los objetos con muchas protuberancias le dan a Kirin un bonificador +2 en los intentos de desarmar.

Beber como un demonio (Ex): cada bebida que consuma Kirin durante un combate reduce su Sabiduría e Inteligencia en 2 puntos, pero incrementa su Fuerza o Constitución en 2 puntos durante 11 asaltos.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Kirin puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 20' menos de los que tiene en realidad.

Cintura oscilante (Ex): Kirin obtiene un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra cualquier oponente que elija durante tu turno. Este beneficio no se apila con el de la dote Esquiva.

Con efectos medicinales (St): Kirin puede convertir una bebida alcohólica en una *poción de curación de heridas moderadas* tres veces al día.

Evasión (Ex): si Kirin supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Pureza corporal (Ex): Kirin está inmunizado contra todas las enfermedades, exceptuando las de naturaleza mágica, como la putridez de la momia o la licantropía.

Tambaleo (Ex): Kirin no necesita moverse en línea recta para realizar una carga, y puede hacer piruetas a través de casillas amenazadas para evitar ataques de oportunidad durante una carga.

Posesiones: cetro de la víbora, ballesta ligera +1, guanteletes de fuerza de ogro +2, anillo de protección +1, capa de resistencia +2, brazales de armadura +3, poción de esperanza alentadora, 4 botellas de licor, 10 virotes.

MAESTRO DE LA MANO IMPERCEPTIBLE

Los maestros de la Mano imperceptible disfrutan golpeando a sus enemigos con fuerzas invisibles, lanzando objetos inmensos al aire, y desarmando a sus enemigos con un solo pensamiento. Su dominio del arte de la telecinesia hace a los maestros de la Mano imperceptible unos combatientes potentes y versátiles.

En su inició una cábala de hechiceros que aprendieron a forzar los límites de la telecinesia, los maestros de la Mano imperceptible son ahora un grupo poco unido que incluye a ajenos y otras criaturas con la aptitud de usar telecinesia.

Los hechiceros son los personajes con más posibilidades de convertirse en maestros de la Mano imperceptible, y algunos magos también cogen un nivel o dos en la clase. Una importante minoría de la orden son criaturas con la aptitud innata de usar la telecinesia, como githyanki, fantasmas, contempladores e incluso algún demonio.

Como sus aptitudes resultan útiles en la guerra, los maestros de la Mano imperceptible suelen encontrarse en el fragor de la batalla, desarmando a oponentes con telecinesia y usándola para lanzarlos al suelo, o incluso elevarlos a las alturas. Algunos se contratan como mercenarios, uniéndose a grupos de guerreros de nivel medio que deseen coger por sorpresa a sus enemigos.

Dado de golpe: d4.

TABLA 2-29: EL MAESTRO DE LA MANO IMPERCEPTIBLE

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	Ts Vol	Especial
1.º	+1	+0	+0	+2	Nivel de lanzador mejorado, telecinesia versátil
2.º	+2	+0	+0	+3	Empuñador telecinético, concentración sostenida
3.º	+3	+1	+1	+3	Ataque completo de telecinesia
4.º	+4	+1	+1	+4	Empujón violento mejorado, vuelo telecinético
5.º	+5	+1	+1	+4	Catapultar a las alturas

Prerrequisitos

Para poder convertirse en maestro de la Mano imperceptible, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Habilidades: Concentración 8 rangos

Conjuros: capaz de lanzar el conjuro *telecinesia*, o acceso a la telecinesia como aptitud sortilega o sobrenatural.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro de la Mano imperceptible (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Artesanía (Int), Intimidar (Car), Saber (arcano) (Int), Oficio (Sab) y Conocimiento de conjuros (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio maestro de la Mano imperceptible.

Competencia con armas y armadura: los maestros de la Mano imperceptible no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Nivel de lanzador mejorado (Ex): en el 1.º nivel, un maestro de la Mano imperceptible comienza su fijación incesante con el poder de la telecinesia. Añade sus niveles de maestro de la Mano imperceptible a su nivel de lanzador (sean niveles de lanzador de conjuros o determinado por una aptitud sortilaga) al usar su aptitud de telecinesia. Por ejemplo un hechicero de 10.º nivel/maestro de la Mano imperceptible de 3.º nivel lanza *telecinesia* como un lanzador de 13.º nivel, y un slaad azul que sea maestro de la Mano imperceptible de 2.º nivel usaría su aptitud sortilaga de *telecinesia* como un lanzador de 10.º nivel.

Telecinesia versátil (Ex): un maestro de la Mano imperceptible aprende a combinar las tres versiones del conjuro o aptitud de *telecinesia*, pasando de una a otra cuando quiere. Por ejemplo, puede usar la fuerza continua durante 2 asaltos, después cambiar a maniobras de combate, y más tarde volver a usar fuerza continua. No obstante, el conjuro o aptitud sortilaga termina después del primer uso de la versión de empujón violento, o si el maestro de la Mano imperceptible es incapaz de mantener la concentración.

Empuñador telecinético (Ex): un maestro de la Mano imperceptible desarrolla la aptitud de empuñar armas con su poder telecinético. Manteniendo su concentración en la versión de maniobras de combate de *telecinesia*, un maestro de la Mano imperceptible de 2.º nivel o más puede hacer un solo ataque con un arma desatendida o una que lleve él, moviéndola hasta 20' antes de atacar. Resuelve el ataque de manera normal, excepto que el movimiento del arma no provoca ataques de oportunidad. El ataque base del maestro de la Mano imperceptible en este intento es igual a su nivel de lanzador más su modificador de Inteligencia (si es un mago) o de Carisma (si es un hechicero o una criatura con la aptitud sobrenatural o sortilaga de *telecinesia*). Las dotes relacionadas con armas que tenga el maestro de la Mano imperceptible (como Soltura con un arma o Ataque poderoso) no se aplican cuando está empuñando un arma telecinéticamente.

El arma empuñada puede ser una que el maestro de la Mano imperceptible arrebata a un enemigo con un intento de desarmar con éxito.

Concentración continua (Ex): en el 2.º nivel, un maestro de la Mano imperceptible se vuelve un experto en moverse y luchar mientras mantiene su aptitud de telecinesia. Sólo necesita una

acción de movimiento, no una acción estándar, usar la versión de fuerza continua de *telecinesia* (o simplemente mantener la concentración de modo que la aptitud no termine). El maestro de la Mano imperceptible puede incluso lanzar otro conjuro mientras mantiene la concentración en la telecinesia, pero hacerlo requiere una prueba de Concentración con éxito como si el lanzador estuviera distraído por un conjuro no dañino (CD de la prueba de Concentración igual a la CD de salvación de telecinesia). Sin embargo, sigue necesitándose una acción estándar para usar la versión de maniobras de combate o de empujón violento de la aptitud.

Ataque completo de telecinesia (Ex): en el 3.º nivel, un maestro de la Mano imperceptible es tan experto en el combate telecinético como lo es un guerrero en el combate cuerpo a cuerpo. Al usar la versión de maniobras de combate de *telecinesia* o empuñar un arma telecinéticamente, el maestro de la Mano imperceptible puede realizar un ataque completo, en el que es posible que pueda atacar, embestir, desarmar, apresar o derribar más de una vez por asalto. Al igual que con ataques no telecinéticos, el maestro de la Mano imperceptible obtiene un ataque adicional por cada 5 puntos de ataque base que tenga por encima de +1 (usando el nivel de lanzador para el ataque base tal como se describe en la descripción de conjuro *telecinesia*).

Empujón violento mejorado (Ex): en el 4.º nivel, la versión del conjuro de telecinesia de empujón violento del maestro de la Mano imperceptible se vuelve más eficaz. Usa su nivel de lanzador en lugar de su ataque base al realizar una tirada de ataque, usa su modificador de Inteligencia (si es un mago) o de Carisma (si es un hechicero o una criatura con la aptitud sobrenatural o sortilaga de *telecinesia*) como modificador en las tiradas de ataque si arroja armas al blanco. Por último, usar el empujón violento ya

no termina con el efecto de *telecinesia*, pero el maestro de la Mano imperceptible no puede efectuar otro empujón violento durante 1d4 asaltos.

Vuelo telecinético (Ex): un maestro de la Mano imperceptible de 4.º nivel o más puede usar la versión de fuerza de continua del conjuro de *telecinesia* para elevar por los aires a las criaturas que accedan y a sí mismo. Con una acción de movimiento, el maestro de la Mano imperceptible puede moverse 20' con maniobrabilidad perfecta y también puede mover a las criaturas que se lo permitan. No tiene que mover en la misma dirección a todas las criaturas que eleva, pero cualquier criatura se caerá al suelo si se aleja a más de 40' del maestro de la Mano imperceptible. El personaje puede elevar a una criatura Mediana o más pequeña (que lleve su carga máxima) por cada tres



Un maestro de la Mano imperceptible

niveles de lanzador. Una criatura Grande cuenta como dos Medianas, una Enorme como dos Grandes, etc. A diferencia de la forma de vuelo que proporciona el conjuro *volar*, el vuelo telecinético termina inmediata y abruptamente si es interrumpido por un disipar magia o el maestro de la Mano imperceptible deja de concentrarse durante un momento. Sin la *telecinesia* para sostenerlas, las criaturas caerán al suelo de inmediato, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' caídos (máximo 20d6).

Catapultar a las alturas (Ex): en vez de arrojar a una criatura hacia otro blanco, un maestro de la Mano imperceptible de 5º nivel puede usar la versión de empujón violento del conjuro de *telecinesia* para arrojar a una criatura hacia arriba. Al blanco se le permite una salvación de Voluntad (y usar la resistencia a conjuros) para negar el efecto. El maestro de la Mano imperceptible puede elevar a una criatura por los aires hasta una distancia máxima de 10' por nivel de lanzador. Al comienzo de la siguiente acción del personaje, la criatura cae al suelo, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de caída. A diferencia de otras veces en las que el maestro de la Mano imperceptible haya usado la versión de empujón violento de *telecinesia*, catapultar a las alturas termina inmediatamente el efecto de telecinesia.

Ejemplo de maestro de la Mano imperceptible

Malik Orbius: humano hechicero 12/maestro de la Mano imperceptible 5; VD 17; humanoide Mediano; DG 12d4+12 más 5d4+5; pg 60; Inic +2; Vel 30'; CA 19, toque 14, desprevenido 17; Atq base +11; Prs +10; Atq +11 c/c (1d4/19-20, *daga* +1) o +14 a distancia (1d4/19-20, *daga* +1); Atq completo +11/+6/+1 c/c (1d4/19-20, *daga* +1) o +14 a distancia (1d4/19-20, *daga* +1); AE ataque completo de telecinesia, catapultar a las alturas, empujón violento mejorado, empuñador telecinético; CE concentración continua, nivel de lanzador mejorado, resistencia a conjuros 18, telecinesia versátil, vuelo telecinético; AL NB; TS Fort +10, Ref +11, Vol +17; Fue 8, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 23.

Habilidades y dotes: Concentración +21, Conocimiento de conjuros +20, Diplomacia +8, Engañar +21, Intimidar +13; Ampliar conjuro, Conjuros penetrantes, Conjuros penetrantes mayores, Esquiva, Fabricar bastón, Soltura con una escuela de magia (transmutación), Soltura mayor con una escuela de magia (transmutación).

Ataque completo de telecinesia (Ex): al usar la versión de maniobras de combate de *telecinesia* o empuñar un arma telecinéticamente, Malik puede realizar cuatro ataques con un ataque base de +17/+12/+7/+2.

Catapultar a las alturas (Ex): Malik puede usar la versión de empujón violento del conjuro de *telecinesia* para arrojar a una criatura a 170' de altura. El blanco puede evitar ser catapultado si evita el intento usando resistencia a conjuros o supera una salvación de Voluntad (CD 21). Al comienzo de la siguiente acción de Malik, la criatura cae al suelo, sufriendo 1d6 puntos de daño por cada 10' de caída. Catapultar a las alturas termina inmediatamente el efecto de telecinesia.

Empujón violento mejorado (Ex): Malik puede realizar ataques de empujón violento con un bonificador de ataque de +23. Si arroja armas al blanco, cada una inflige 6 puntos de daño adicionales. Usar el empujón violento no termina con el efecto de *telecinesia*, pero no se puede efectuar otro empujón violento durante 1d4 asaltos.

Empuñador telecinético (Ex): Malik puede hacer un solo ataque con un arma desatendida o una que lleve él, moviéndola hasta 20' antes de atacar. Tiene un ataque base de +23 y un bonificador +6 en la tirada de daño.

Concentración continua (Ex): Malik puede usar la versión de fuerza continua de *telecinesia*, o simplemente mantener la concentración, como acción de movimiento. Si lanza otro conjuro mientras mantiene la concentración en la *telecinesia*, deberá superar una prueba de Concentración (CD 23).

Nivel de lanzador mejorado (Ex): Malik lanza *telecinesia* como un lanzador de 17º nivel.

Telecinesia versátil (Ex): Malik puede cambiar entre las tres versiones del conjuro de *telecinesia* a voluntad. El conjuro termina cuando deja de concentrarse en él o la duración expira.

Vuelo telecinético (Ex): Malik puede elevar por los aires a las criaturas que accedan y a sí mismo a una velocidad de 20' con maniobrabilidad perfecta como acción de movimiento. Las criaturas elevadas caerán a plomo si se alejan más de 40' de Malik.

Conjuros de hechicero conocidos (6/8/8/7/7/6/4; CD de salvación 16 + nivel del conjuro, CD 18 + nivel del conjuro para transmutaciones): 0: *abriv/cerrar, cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, luz, Mano del mago, marca arcana, rayo de escarcha, resistencia*; 1.º: *caída de pluma, escudo, hechizar persona, proyectil mágico, sirviente invisible*; 2.º: *aguante del oso, detectar pensamientos, gracia felina, rayo abrasador*; 3.º: *clariaudencia/clarividencia, disipar magia, rayo relampagueante, volar*; 4.º: *enervación, hechizar monstruo, puerta dimensional*; 5.º: *telecinesia, teleportar*; 6.º: *Mano forzada de Bigby*.

Posesiones: túnica del archimago (blanca), capa de Carisma +4, anillo de protección +2, *daga* +1.

MAESTRO EN ARMAS EXÓTICAS

Personajes de todas las razas y trasfondos pueden convertirse en maestros en armas exóticas; los únicos requisitos reales son la responsabilidad y la perseverancia. No obstante, la mayoría son humanos, debido a que esa raza es la que tiene una mayor exposición a nuevas culturas, y por ello más oportunidades de entrar en contacto con armas exóticas.

Los maestros en armas exóticas PNJs suelen abrir arenas de entrenamiento o escuelas para los que estén interesados en aprender a luchar con armas o tácticas inusuales. Suelen adoptar niveles de otra clase de prestigio y se les puede encontrar como campeones o líderes de bandas de combatientes.

Dado de golpe: d10.

TABLA 2-30: EL MAESTRO EN ARMAS EXÓTICAS

Nivel	Ataque				
	base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Proeza con arma exótica
2.º	+2	+3	+0	+0	Proeza con arma exótica
3.º	+3	+3	+1	+1	Proeza con arma exótica

Prerrequisitos

Para convertirse en un maestro en armas exóticas, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Ataque base: +6.

Habilidades: Artesanía (armería) 3 rangos

Dotes: Competencia con arma exótica (cualquiera), Soltura con un arma exótica (cualquiera).

Especial: las razas que tengan familiaridad con un arma exótica (como los enanos, que están familiarizados con el hacha de guerra enana y el urgrosh enano) se considera que tienen la dote Competencia con arma exótica por lo que respecta a cumplir los prerrequisitos de esta clase.

Habilidades de clase

Las habilidades de la clase maestro en armas exóticas (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Intimidar (Car) y Oficio (Sab).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio maestro en armas exóticas.

Competencia con armas y armaduras: los maestros en armas exóticas no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Proeza con arma exótica

(Ex): a cada nivel, el maestro en armas exóticas aprende una nueva treta que puede usar con cualquier arma exótica para la cual



Un maestro en armas exóticas

tenga la dote Soltura con un arma. Debe seleccionar la treta aprendida cuando gana el nivel, y cuando lo haga, no puede cambiar de decisión más tarde. No puede seleccionar la misma proeza más de una vez.

Alcance exótico: al empuñar un arma exótica con alcance, el personaje puede realizar un ataque de oportunidad contra un enemigo que lo provoque, incluso si el oponente tiene cobertura (que no sea total).

Ataque de derribo: el personaje puede usar un arma exótica a una mano o a dos manos para realizar un ataque de derribo. Si le derriban durante su propio intento de derribo, puede soltar el arma para evitarlo. Si el arma exótica ya permite al portador realizar ataques de derribo, el personaje suma un +2 en cualquier ataque de derribo.

Combate cerrado a distancia: un personaje que conozca esta proeza no provoca ataque de oportunidad al usar un arma exótica a distancia

Combate con armas exóticas gemelas: cuando empuña la misma arma exótica ligera en cada mano, se considera que el personaje tiene la dote Combate con dos armas. Si ya la tiene, los penalizadores en las tiradas de ataque disminuyen a -1 tanto en la mano hábil como en la torpe al luchar de esta manera.

Defensa con arma doble: al empuñar un arma doble exótica con ambas manos, el personaje obtiene un bonificador de escudo +1 a la CA.

Desarmar a distancia: el personaje puede hacer un intento de desarmar en un ataque a distancia.

Este ataque no provoca ataque de oportunidad (aparte del causado por usar un arma a distancia). En lo que respecta a este intento de desarmar, considera que el arma a distancia del personaje es ligera. Si el intento de desarmar no tiene éxito, el defensor no puede intentar desarmar al personaje.

Exhibición: como acción estándar, el personaje puede exhibir su maestría con un arma exótica y confundir a su oponente. El personaje puede realizar una prueba de Intimidar contra un solo oponente a menos de 30' al que pueda ver, añadiendo su ataque base al resultado. Si éste supera la prueba de nivel modificada del oponente (ver la descripción de la habilidad en el *Manual del jugador*),

el oponente queda estremecido (penalizador -2 en las tiradas de ataque, pruebas de característica y aptitud, y TS) durante 1 asalto por nivel en la clase del maestro en armas exóticas.

Golpe asombroso: al empuñar con las dos manos un arma exótica a una mano c/c, el personaje puede concentrar la potencia de su ataque de modo que inflija un daño adicional igual a su bonificador de Fuerza $\times 2$ en vez de su bonificador de Fuerza $\times 1: 1/2$. Si tiene la dote Ataque poderoso, considera el arma como a dos manos por lo que respecta a determinar su bonificador en las tiradas de ataque.

Golpe aturridor: si el personaje tiene la dote Puñetazo aturridor, puede utilizarla mientras lleva un arma exótica c/c.

Lanzar arma exótica: el personaje puede lanzar un arma exótica sin penalización a la tirada de ataque, incluso aunque no estuviera diseñada para ser lanzada (como un hacha doble orca o una cadena armada). Al lanzar un arma doble, sólo puede golpear al blanco uno de los extremos (el que elija el personaje). Las armas exóticas lanzadas de esta manera tienen un incremento de distancia de 10'.

Ráfaga de impactos: al empuñar un arma exótica doble o una cadena armada con ambas manos, el personaje puede elegir usar una acción de ataque completo para realizar una ráfaga de impactos. Al hacerlo, puede hacer un ataque adicional en el asalto con su ataque base completo, pero este ataque sufre un penalizador -2, al igual que cualquier otro ataque que se haga en ese asalto y hasta el siguiente turno de maestro en armas exóticas. El ataque adicional puede hacerse con cualquier extremo del arma doble.

Romper arma exótico: al empuñar un arma exótica a una mano o a dos manos, el personaje inflige 1d6 puntos de daño adicionales en cualquier intento de romper arma con éxito.

Ejemplo de maestro en armas exóticas

Golgos Athroaka: gnomo guerrero 6/maestro en armas exóticas 3; VD 9; humanoide Pequeño; DG 6d10+12 más 3d10+6; pg 68; Inic +1; Vel 20'; CA 21, toque 12, desprevenido 20; Atq base +9; Prs +8; Atq +16 c/c (1d6+7/×3, martillo ganchudo gnomo +2) o +12 a distancia (1d6+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +3]); Atq completo +16/+11 c/c (1d6+7/×3, martillo ganchudo gnomo +2); o +12/+12/+12 c/c (1d6+7/×3, martillo ganchudo gnomo +2) y +7 c/c (1d4+4/×4, martillo ganchudo gnomo +2); o +12/+7 a distancia (1d6+3/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +3]); AE defensa con arma doble, ráfaga de impactos; CE exhibición, rasgos de gnomo; AL LM; TS Fort +10, Ref +4, Vol +3; Fue 17, Des 12, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Artesanía (armería) +12, Intimidar +9, Saltar +1, Tregar +9; Ataque poderoso, Combate con dos armas, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Especialización en armas (martillo ganchudo gnomo), Hendedura, Pericia en combate, Soltura con un arma (martillo ganchudo gnomo).

Defensa con arma doble (Ex): al empuñar un martillo ganchudo gnomo (o cualquier otra arma exótica doble) con ambas manos, Golgos obtiene un bonificador de escudo +1 a la CA.

Exhibición (Ex): como acción estándar, Golgos puede exhibir su maestría con un arma y realizar una prueba de Intimidar, añadiendo +9 al resultado. Si éste supera la prueba de nivel modificada del oponente, queda estremecido (penalizador -2 en las tiradas de ataque, pruebas de característica y aptitud, y TS) durante 3 asaltos.

Ráfaga de impactos (Ex): como parte de un ataque completo, Golgos puede hacer un ataque adicional, y todos sus ataques hasta el siguiente turno sufrirán un penalizador -2.

Rasgos de gnomo (Ex): +1 la CD de salvación de ilusiones, bonificador +2 en salvaciones contra ilusiones, bonificador +1 en tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides, bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes, bonificador +2 en las pruebas de Escuchar y Artesanía (alquimia).

Posesiones: martillo ganchudo gnomo +2, armadura completa +1, arco largo compuesto Pequeño de gran calidad (bonificador de Fue +3), 20 flechas.

MÁGICO DE LA FURIA

A primera vista, parece una contradicción: un lanzador de conjuros arcanos que "pierde el control" en una furia ciega. Aún así, el mágico de la furia resulta un caso interesante, porque su perspectiva ante la magia se basa en una pasión primaria ante este arte más que en un planteamiento estudioso y pseudocientífico. La clase de prestigio mágico de la furia seguramente animará cualquier campaña, porque genera preguntas fascinantes acerca de la verdadera naturaleza de la magia y de su uso. Pero no pidas al mágico de la furia que te conteste esas preguntas, ya que no está interesado en el porqué, sólo en los resultados.

Un mágico de la furia accede a la esencia primigenia de la magia, usando su ira y su frenesí naturales para canalizar el poder arcano de maneras llamativas y extravagantes. Al igual que el bárbaro, el mágico de la furia suele ser producto de una sociedad poco civilizada. Todos los mágicos de la furia deben tener como mínimo algún antecedente como bárbaro (o alguna otra clase que proporcione la aptitud de furia o frenesí), así como el adiestramiento como mago, hechicero o (algo muy raro) bardo.

Los PNJs mágicos de la furia suelen encontrarse trabajando con bárbaros. Tienden a desconfiar de los lanzadores de conjuros tradicionales y evitan los colegios y gremios en los que suelen reunirse esos individuos.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2-31: EL MÁGICO DE LA FURIA

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Conjuros diarios
1º	+1	+2	+0	+0	Furia sortilega 1/día	—
2º	+2	+3	+0	+0	Superar fallo de conjuro	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
3º	+3	+3	+1	+1	Furia +1 uso/día	—
4º	+4	+4	+1	+1	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
5º	+5	+4	+1	+1	Furia sortilega 2/día, conjuro enfadado +2	—
6º	+6	+5	+2	+2	—	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
7º	+7	+5	+2	+2	Sortilegio furioso	—
8º	+8	+6	+2	+2	Furia +1 uso/día	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente
9º	+9	+6	+3	+3	Furia incansable	—
10º	+10	+7	+3	+3	Grito del combatiente, furia sortilega 3/día, conjuro enfadado +4	+1 nivel a una clase lanzadora de conjuros arcanos existente

Prerrequisitos

Para poder convertirse en mágico de la furia, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +4.

Dote: Conjurar en combate.

Conjuros: capaz de lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel.

Especial: aptitud de frenesí o furia.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del mágico de la furia (y la característica clave de cada una) son: Concentración (Con), Conocimiento de conjuros (Int), Oficio (Sab) y Supervivencia (Sab)

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio mágico de la furia.

Competencia con armas y armadura: los mágicos de la furia no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Conjuros diarios: en cada nivel par obtenido en la clase mágico de la furia, el personaje consigue nuevos conjuros diarios, como si hubiera ganado también un nivel en la clase de lanzador de conjuros arcanos a la que pertenecía antes de adquirir la clase de prestigio. Sin embargo, no gana ningún otro de los beneficios que lograría por subir en aquella clase, excepto el aumento en el nivel efectivo de lanzamiento de conjuros (pero ver furia sortilega, más adelante). Si un personaje tiene más de una clase de lanzador de conjuros arcanos antes de hacerse mágico de la furia, debe decidir a qué clase añade el nuevo nivel para determinar los conjuros diarios.

Furia sortilega (Ex): un mágico de la furia puede lanzar conjuros mientras está furioso, con tal de que el tiempo de lanzamiento del conjuro no sea más de 1 asalto completo. Cuando lanza un conjuro de la escuela de abjuración, conjuración, evocación, nigromancia o transmutación mientras está furioso, el mágico de la furia usa su nivel de personaje como nivel de lanzador, esta aptitud sólo funciona cuando el mágico de la furia está en una furia sortilega. Mientras está en una furia sortilega, un mágico de la furia se vuelve temerario y disminuye su capacidad para defenderse. Temporalmente sufre un penalizador -2 a la CA. Puede intentar pruebas de Concentración para evitar que interrumpan su conjuro, pero no podrá utilizar ninguna otra habilidad basada en el Carisma, la Destreza o la Inteligencia (salvo Equilibrio, Escapismo, Intimidar y Montar) mientras está en una furia sortilega.

Un ataque de furia dura una cantidad de asaltos igual a 3 + el modificador de Constitución del personaje. El mágico de la furia podrá poner fin a su furia voluntariamente. Al finalizar el ataque de furia, el personaje estará fatigado (-2 a Fuerza, -2 a Destreza y no podrá correr ni cargar) durante el resto del encuentro (a no ser que el mágico de la furia sea de 9.º nivel, momento en que ya no se aplicará esta limitación). Un mágico de la furia sólo puede entrar en un estado de furia una vez por encuentro, y sólo un cierto número de veces al día (determinado por su nivel). Iniciar el ataque de furia no consumirá tiempo de por sí, pero el mágico de la furia sólo

podrá hacerlo durante su acción, no como respuesta a la acción de otra persona.

Superar fallo de conjuro (Ex): en el 2.º nivel, un mágico de la furia aprende a ignorar algo de la naturaleza restrictiva de la armadura. Su fallo de conjuro arcano al llevar armadura ligera o intermedia disminuye un 10%.

Furia (Ex): un mágico de la furia puede entrar en furia una vez adicional al día en el 3.º nivel y otra vez en el 8.º.

Conjuro enfadado (Ex): a partir del 5.º nivel, cuando un mágico de la furia lanza un conjuro de la escuela de abjuración, conjuración, evocación, nigromancia o transmutación mientras está furioso, la CD de la salvación para el conjuro aumenta un +2. En el 10.º nivel, este incremento es +4.

Sortilegio furioso (St): al llegar al 7.º nivel, un mágico de la furia puede apresurar un conjuro de 4.º nivel o menos (como si hubiera usado la dote Apresurar conjuro), pero sin ajustar el nivel del conjuro o el tiempo de lanzamiento. Puede usar esta aptitud una vez durante cada furia.

Furia incansable (Ex): a partir del 9.º nivel, un mágico de la furia ya no quedará fatigado al final de su furia.

Grito del combatiente (St): en el 10.º nivel un mágico de la furia puede emitir un grito una vez al día como acción gratuita durante su turno y obtener el beneficio de un conjuro de transformación de Tenser, con una excepción: no pierde su aptitud para lanzar conjuros mientras dure el efecto. El nivel de lanzador del mágico de la furia por lo que respecta a este efecto es igual a su nivel de personaje.

Ejemplo de mágico de la furia

Kalya Florasta: humana hechicera 6/bárbara 1/mágica de la furia 7; VD 14; humanoide Mediano; DG 6d4+18 más 1d12+3 más 7d8+21; pg 95; Inic +1; Vel 40'; CA 17, toque 11, desprevenida 16; Atq base +9; Prs +10; Atq +11 c/c (2d6+2/19-20, *espadón* +1); Atq +11/+6 c/c (2d6+2/19-20, *espadón* +1); AE -; CE furia 2/día, furia sortilega 1/día, *sortilegio furioso*, superar fallo de conjuro; AL CN; TS Fort +11, Ref +6, Vol +8; Fue 13, Des 12, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 22.

Habilidades y dotes: Concentración +19, Conocimiento de conjuros +15, Saltar +7; Conjurar en combate, Conjuros penetrantes, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, Soltura con una escuela de magia (evocación), Soltura con una escuela de magia (transmutación).

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 a TS Vol, -2 a la CA hasta un máximo de 8 asaltos.

Furia sortilega (Ex): Kalya puede entrar en furia sortilega dos veces al día. Esto le permite lanzar conjuros cuyo tiempo de lanzamiento no sea mayor de 1 asalto completo mientras esté enfurecida, usando su nivel de personaje como nivel de lanzador. La furia sortilega dura 6 asaltos, o hasta que ella lo desee. Kalya queda fatigada durante el resto del encuentro después de terminar la furia sortilega.

Sortilegio furioso (St): una vez por furia, Kalya puede apresurar un conjuro de 4.º nivel o menos sin ajustar en nivel del conjuro o el tiempo de lanzamiento.

Superar fallo de conjuro (Ex): el fallo de conjuro arcano de Kalya al llevar armadura ligera o intermedia disminuye un 10%.

Conjuros de hechicero conocidos (6/6/6/6/6/4; salvación CD 16 + nivel de conjuro, 17 + nivel de conjuro para sortilegios de evocación

o transmutación, +4 durante una furia para conjuros de abjuración, conjuración, evocación, nigromancia, o transmutación): 0: *cuchichear mensaje, detectar magia, detectar veneno, leer magia, luces danzantes, luz, mano del mago, resistencia*; 1.º: *causar miedo, contacto electrificante, escudo, protección contra el mal, proyectil mágico*; 2.º: *aguante de oso, imagen múltiple, invisibilidad, rayo abrasador, telaraña*; 3.º: *flecha flamígera, heroísmo, rayo relampagueante, volar*; 4.º: *miedo, polimorfarse, tormenta de hielo*; 5.º: *cono de frío, teleportar*.

Posesiones: *espada +1, bastón de fuego, camisote de mallas de mithril +2, capa de Carisma +4, amuleto de salud +2*.

MATAGIGANTES GNOMO

En cualquier comunidad gnomas, sólo unos cuantos individuos selectos de extraordinario valor revisten el manto del matagigantes. Basados en una combinación de agilidad, pericia en combate y pura astucia, el matagigantes gnomo es el azote de todas las criaturas que usan su tamaño para aterrorizar a los pequeños o a los débiles. Campeón de los que son pisoteados demasiado a menudo, el matagigantes gnomo es mucho más alto de lo que su estatura parece sugerir. Firmes creyentes en el “cuando más grandes son, de más alto caen” estos valientes luchadores buscan activamente ogros, trolls, gigantes y similares a los que matar. Algunos también utilizan su adiestramiento para encargarse de otros oponentes inmensos, como las moles sombrías, las sabandijas monstruosas, e incluso los dragones.

La mayoría de los matagigantes gnomos son guerreros o exploradores, aunque algunos paladines y clérigos también adoptan el camino de esta clase. Los pícaros que prefieren saquear guaridas de ogros y similares también se convierten en matagigantes. Los monjes son matagigantes excelentes. Los lanzadores de conjuros arcanos rara vez adoptan esta clase, ya que depende fundamental-

mente de la interacción frente a frente con criaturas inmensamente poderosas.

Los PNJs matagigantes gnomos suelen ser elogiados como héroes o celebridades dentro de las comunidades gnomas. Pueden servir como capitanes de la guardia, adiestradores o en otros puestos de autoridad. Algunos pasan su manto de generación en generación, proporcionando al hijo o hija más audaz un codiciado apodo como “Azotatrolls” o ‘Machacagigantes’. Los que trabajan por su cuenta puede que disfruten de algo de popularidad pero prefieren permanecer al margen de los escenarios políticos, centrándose en perseguir el beneficio personal. Por supuesto, muchos desean ir de aventuras para probar su valía; raro es el matagigantes gnomo que no haya desafiado a unos cuantos trolls o gigantes del fuego en sus propias guaridas.

Dado de golpe: d10.

TABLA 2-32: EL MATAGIGANTES GNOMO

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Enemigo predilecto (gigante) +2
2.º	+2	+3	+0	+0	Guerrero hábil
3.º	+3	+3	+1	+1	Escurridizo
4.º	+4	+4	+1	+1	Enemigo predilecto (gigante) +4
5.º	+5	+4	+1	+1	Disparo corto
6.º	+6	+5	+2	+2	Movimiento rápido
7.º	+7	+5	+2	+2	Enemigo predilecto (gigante) +6
8.º	+8	+6	+2	+2	Movilidad mejorada
9.º	+9	+6	+3	+3	Impacto molesto
10.º	+10	+7	+3	+3	Enemigo predilecto (gigante) +8, tirada defensiva

Prerrequisitos

Para poder convertirse en matagigantes gnomos, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: gnomos.

Ataque base: +5

Habilidades: Escapismo 3 rangos, Hablar idioma (gigante), Piruetas 3 rangos.

Un matagigantes gnomos juega con un gigante de las colinas antes de acabar con él.



Dotes: Ataque elástico, Esquiva, Movilidad

Especial:

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del matagigantes gnomos (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Trepar (Fue) y Uso de cuerdas (Des).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio matagigantes gnomos.

Competencia con armas y armadura: los matagigantes gnomos son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con las armaduras ligeras e intermedias, y los escudos.

Enemigo predilecto (gigante) (Ex): un matagigantes gnomos obtiene un bonificador +2 en las pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia al usar estas habilidades contra gigantes. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño de armas usadas contra gigantes. Este beneficio se aplica con el rasgo de clase enemigo predilecto del explorador si dicho enemigo es el gigante. Este bonificador aumenta un +2 adicional por cada tres niveles de matagigantes gnomos a partir del primero.

Guerrero hábil (Ex): en el 2.º nivel, un matagigantes gnomos obtiene un bonificador de esquiva +4 a su CA contra gigantes, o un bonificador de esquiva +2 contra cualquier otra criatura (que no sea gigante) que tenga al menos dos categorías más de tamaño que él. Este beneficio se pierde en cualquier situación en la que el matagigantes gnomos perdería su bonificador de destreza a la CA. También pierde este bonificador con una armadura pesada.

Escurridizo (Ex): si un matagigantes gnomos de 3.º nivel o más es apresado por una criatura de al menos dos categorías de tamaño más que él, puede añadir su nivel de matagigantes gnomos como bonificador en cualquier prueba efectuada para escapar de la presa (sean pruebas de presa o de Escapismo).

Además, un matagigantes gnomos puede moverse a través de un área ocupada por una criatura de dos categorías de tamaño más que él. Esto no se aplica contra criaturas que llenan completamente el área, como un cubo gelatinoso (normalmente, un personaje sólo puede moverse a través de un área ocupada por otra criatura si ésta tiene tres categorías de tamaño más que él).

Disparo corto (Ex): a partir del 5.º nivel, un matagigantes gnomos no provoca ataques de oportunidad a los gigantes por usar armas a distancia mientras le amenazan.

Movimiento rápido (Ex): en el 6.º nivel, la velocidad terrestre de un matagigantes gnomos aumenta 10'. Este beneficio se aplica sólo si no lleva armadura, o ésta es ligera o intermedia, y no lleva carga pesada. Aplica este bonificador antes de modificar la velocidad del matagigantes a causa de cualquier carga o armadura que lleve.

Movilidad mejorada (Ex): a partir del 8.º nivel, un matagigantes gnomos obtiene un bonificador de esquiva +4 a su CA cuando entra o sale de un área amenazada por un gigante. Como con todos los bonificadores de esquiva, este beneficio se aplica con el bonificador que proporciona la dote movilidad.

Impacto molesto (Ex): cuando un matagigantes gnomos de 9.º nivel o superior daña a un gigante cuerpo a cuerpo, el gigante queda estremecido durante 1 asalto.

Voltereta defensiva (Ex): un matagigantes gnomos de 10.º nivel puede hacer una voltereta ante un golpe potencialmente letal para sufrir menos daño del que en realidad recibiría. Una vez al día, cuando quedaría reducido a 0 puntos de golpe o menos por el daño sufrido durante un combate (por un arma u otro golpe hecho por un gigante, no un conjuro o aptitud sortilega), puede intentar reducir el daño. Para usar esta aptitud, hace un TS de Reflejos (CD = daño infligido; el matagigantes gnomos suma su nivel en la clase como bonificador a su TS). Si la salvación tiene éxito, sufre sólo la mitad del daño del golpe; si no, sufre todo el daño. Debe ser consciente del ataque y capaz de reaccionar ante él para poder ejecutar su voltereta defensiva; si no puede beneficiarse de su bonificador de Destreza a la CA, no puede usar esta aptitud. Puesto que este efecto normalmente no permitiría al personaje realizar una salvación de Reflejos para sufrir la mitad de daño, la aptitud de evasión o evasión mejorada del personaje (si la tiene) no se aplica a la voltereta defensiva.

Ejemplo de matagigantes gnomos

Seebo Schorrek: gnomos pícaro 4/explorador 2/matagigantes gnomos 5; VD 11; humanoide Pequeño; DG 4d6+8 más 2d10+4 más 5d10+10; pg 75; Inic +4; Vel 20'; CA 23, toque 16, desprevenido 23; Atq base +10; Prs +8; Atq +14 c/c (1d10+4/19-20, *espada Pequeño* +1) o +17 a distancia (1d3+3, *dardo retornante* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d10+4/19-20, *espada Pequeño* +1) o +17 a distancia (1d3+3, *dardo retornante* +1) y +12 a distancia (1d3+2, *dardo de gran calidad*); o +15 a distancia (1d3+3, *dardo retornante* +1) y +15/+10 a distancia (1d3+2, *dardo de gran calidad*); AE ataque furtivo +2d6; CE aptitudes sortilegas, encontrar trampas, esquiva asombrosa, disparo corto, enemigo predilecto gigantes +6, escurridizo, evasión, guerrero hábil, rasgos de gnomos, sentido de las trampas, visión en la penumbra; AL NB; TS Fort +10, Ref +12, Vol +3; Fue 14, Des 18, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Habilidades y dotes: Avistar +10, Arte (alquimia) +1, Buscar +8, Escapismo +10, Escondarse +16, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +15; Ataque elástico, Desenvainado rápido, Disparo rápido, Esquiva, Movilidad, Rastrear.

Aptitudes sortilegas: 1/día: *hablar con los animales* (sólo animales que vivan en madrigueras), *luces danzantes*, *prestidigitación*, *sonido fantasma*. Nivel del lanzador 1.; salvación CD 10 + nivel del conjuro.

Disparo corto (Ex): Seebo no provoca ataques de oportunidad a los gigantes por usar armas a distancia mientras le amenazan.

Encontrar trampas (Ex): Seebo puede usar una prueba de Buscar para localizar una trampa cuando la CD de la tarea sea mayor de 20.

Enemigo predilecto (Ex): Seebo obtiene un bonificador +6 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra gigantes. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra gigantes.

Escurridizo (Ex): Seebo puede moverse a través de un área ocupada por una criatura de tamaño Grande como mínimo. También

obtiene un bonificador +5 en las pruebas de presa y Escapismo cuando es apresado por un enemigo de tamaño Grande como mínimo.

Esquiva asombrosa (Ex): Seebo puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Estilo de combate (Ex): Seebo ha seleccionado tiro con arco. Obtiene la dote Disparo rápido sin tener que cumplir los prerrequisitos normales.

Evasión (Ex): Si Seebo supera un TS de Reflejos contra un ataque que normalmente infligiría la mitad de daño al pasar la salvación, no sufre ningún daño.

Guerrero hábil (Ex): Seebo tiene un bonificador de esquiva +4 a su CA contra gigantes.

Rasgos de gnomo (Ex): +1 la CD de salvación de ilusiones, bonificador +2 en salvaciones contra ilusiones, bonificador +1 en tiradas de ataque contra kobolds y trasgoides, bonificador de esquiva +4 a la CA contra gigantes, bonificador +2 en las pruebas de Escuchar y Artesanía (alquimia).

Visión en la penumbra (Ex): Seebo puede ver el doble de bien que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones en que haya una iluminación escasa. Cuando se encuentra en tales condiciones, conserva la capacidad de distinguir colores y detalles.

Sentido de las trampas (Ex): Contra ataques de trampas, Seebo obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Poseiones: dardo retornante +1, espadón

Pequeño +1, camisote de mallas Pequeño +2, guantes de destreza +2, anillo de protección +1, rodela Pequeña de gran calidad, 5 dardos de gran calidad.

MONJE TATUADO

Ciertas órdenes monásticas otorgan poderes sobrenaturales o sortílegos a sus miembros grabándoles tatuajes mágicos en la piel. Estos monjes tatuados se afeitan la cabeza, hablan usando acertijos crípticos y máximas, y, en muchos casos, viajan por la campiña impulsando su búsqueda de la iluminación al enfrentarse a la tentación y lograr vencerla.

La inmensa mayoría de los monjes tatuados empiezan sus carreras como monjes. Un pequeño número de guerreros, druidas, e incluso unos cuantos clérigos adoptan la clase de prestigio de monje tatuado.

Por lo general, los monjes tatuados proceden casi exclusivamente de regiones rurales o salvajes, aunque a veces se permite ingresar en la orden a individuos más "civilizados" que se ganan su favor.

TABLA 2-33: EL MONJE TATUADO

Nivel	Ataque		TS		Especial
	base	Fort	Ref	Vol	
1.º	+0	+2	+2	+2	Aptitudes de monje, tatuaje
2.º	+1	+3	+3	+3	—
3.º	+2	+3	+3	+3	Tatuaje
4.º	+3	+4	+4	+4	—
5.º	+3	+4	+4	+4	Tatuaje
6.º	+4	+5	+5	+5	—
7.º	+5	+5	+5	+5	Tatuaje
8.º	+6	+6	+6	+6	—
9.º	+6	+6	+6	+6	Tatuaje
10.º	+7	+7	+7	+7	—

Las filas de los monjes tatuados están divididas entre los monjes mundanos (los que creen que la tentación sólo puede ser superada si se le hace frente directamente) y los monjes ascéticos, que rara vez abandonan sus retiros de las montañas. Los monjes tatuados PJs suelen entrar en la primera categoría, mientras que los PNJs pueden desempeñar ambos papeles. Éstos últimos suelen desempeñar el papel de filósofos y místicos, ayudando a los demás a encontrar respuestas a cuestiones esotéricas y la solución de problemas inusuales.

Dado de golpe: d8.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en monje tatuado, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera legal.

Ataque base: +3.

Habilidades: Saber (religión) 8 rangos.

Dotes: Aguante, Impacto sin arma mejorado, Presa mejorada.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del monje tatuado (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Concentración (Con), Diplomacia (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Esconderse (Des), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Piruetas (Des), Saber (Int), Saltar (Fue) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de clase del monje tatuado.

Competencia con armas y armadura: los monjes tatuados no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Aptitudes de monje: el niveles de la clase monje tatuado se apilan con sus niveles de monje para determinar su daño sin arma, bonificador a la CA y el bonificador de velocidad sin armas.



Un monje tatuado

Tatuaje (Sb o St): los monjes tatuados obtienen sus poderes de los tatuajes mágicos que terminan por cubrirles el cuerpo. Un monje tatuado de 1.º nivel posee un tatuaje y obtiene otro cada dos niveles. El personaje puede elegir sus tatuajes de la lista siguiente. Ten en cuenta que tres de ellos (ciempiés, luna creciente y fénix) tienen como requisito un nivel mínimo en la clase.

Todos los tatuajes son mágicos, y las aptitudes que otorgan son sobrenaturales (excepto el de la luna creciente). Un monje tatuado que se encuentre en un *campo antimagia* pierde todos los beneficios de sus tatuajes. A no ser que el efecto de un tatuaje sea continuo, activarlo es una acción de movimiento que puede combinarse con un movimiento normal y no provoca ataque de oportunidad.

Araña: para usar este tatuaje, el personaje debe tener la dote Puñetazo aturdidor. En vez de un ataque de puñetazo aturdidor, un personaje con este tatuaje puede efectuar un ataque que transmite un veneno de contacto. La CD de la salvación del veneno es igual a 10 + el nivel en la clase del monje tatuado + su modificador de Con. El daño inicial y secundario son 2 puntos de daño de Constitución. Usar este tatuaje cuenta como uno de los ataques de puñetazo aturdidor del personaje para ese día.

Arrurruz: el monje tatuado puede sanar las heridas de otro personaje con su toque. Cada día puede curar un total de puntos de golpe igual a su bonificador de Sabiduría multiplicado por su nivel. El monje tatuado no podrá curarse a sí mismo, pero podrá dividir la cura entre varios receptores, y no tendrá que usarla toda de una vez.

Avispa: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar *acelerar* sobre sí mismo. El efecto de *acelerar* durará 1 asalto por nivel.

Bambú: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Constitución como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Camaleón: el monje tatuado podrá usar *alterar el propio aspecto* una vez al día por tatuaje que posea. Esta aptitud posee una duración de una hora por nivel.

Campanilla: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir su bonificador de Carisma a cualquiera de sus puntuaciones de característica (incluida Carisma) como bonificador de mejora. Esto dura 1 asalto por nivel.

Cangrejo: el monje tatuado gana una reducción del daño 2/magia. Esta reducción del daño aumenta 2 por cada tatuaje adicional que posea.

Ciempiés: una vez a la semana, el monje tatuado podrá *caminar por la sombra*. Esta aptitud le permitirá cruzar grandes distancias, pero deberá terminar su viaje siempre en el plano Material. El monje tatuado deberá ser al menos de 5.º nivel para obtener este tatuaje.

Crisantemo: cada hora que un personaje con este tatuaje pase a la luz del sol, recuperará una cantidad de puntos de golpe igual a su nivel. Un conjuro de *luz del día* no provocará esta curación rápida; el personaje debe estar expuesto al verdadero sol.

Dragón: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar aliento de fuego igual que si hubiera bebido un *elixir de aliento de fuego* (ver la *Guía del Dungeon Master*).

Escorpión: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá obligar a un oponente que le ataque a que, al realizar su tirada de ataque, use su modificador más bajo de puntuación de característica en lugar del de Fuerza o Destreza. El personaje puede activar este tatuaje durante el turno de su oponente, pero debe declararlo antes de que se determine si el ataque acierta o no. El monje tatuado debe ser consciente del ataque y no estar desprevenido para poder usar esta aptitud.

Fénix: el monje tatuado gana una resistencia a conjuros igual a su nivel de clase + 15. El monje tatuado deberá ser al menos de 7.º nivel para obtener este tatuaje.

Grulla: el monje tatuado gana una inmunidad gradual al deterioro corporal. Cuando adquiera este tatuaje, se hará inmune a las enfermedades no mágicas. Cuando adquiera su siguiente tatuaje (sea cual sea), se hará inmune también al veneno. Cuando adquiera su siguiente tatuaje, ya no sufrirá penalizaciones a las características debido al envejecimiento, y no podrá ser envejecido mágicamente (cualquier penalización por envejecimiento que pueda haber sufrido anteriormente se conservará). Los bonificadores continuarán acumulándose, y el monje tatuado seguirá muriendo de viejo cuando le llegue la hora.

Halcón: el monje tatuado es inmune al miedo (sea mágico o no). Los aliados situados en un radio de 10' del monje tatuado ganarán un bonificador de moral en sus TS contra efectos de miedo igual al bonificador de Carisma del monje (en caso de haberlo) más el número de tatuajes que posea.

León: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá castigar a un enemigo, ganando un bonificador +4 al ataque y un bonificador al daño igual a su nivel en la clase en un solo ataque cuerpo a cuerpo. El monje tatuado deberá declarar el castigo antes de efectuar el ataque. Un ataque no acertado cuenta como un intento.

Libélula: una vez al día, el monje tatuado ganará un bonificador de esquiva a su CA igual a la cantidad de tatuajes que posea. Este beneficio dura 1 asalto por nivel en la clase.

Luna llena: una vez al día por tatuaje que posea, el monje ganará un bonificador +2 de suerte en una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica al invocar todo el poder de la luna llena. Esta aptitud no puede ser utilizada durante las horas de luz diurna.

Mariposa: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Sabiduría como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Máscara blanca: el monje tatuado es inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y cualquier intento de averiguar mágicamente su alineamiento. Obtendrá un bonificador +10 en todas las pruebas de Engaño.

Media luna: Una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar *excursión etérea* como aptitud sortiliga. El monje tatuado deberá ser al menos de 7.º nivel para obtener este tatuaje.

Mono: el monje tatuado gana un bonificador +1 de capacidad por tatuaje que posea en todas las pruebas de Abrir cerraduras, Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Juego de manos, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepas.

Montaña: el monje tatuado podrá hacerse tan inamovible como una montaña durante un máximo de 1 asalto por nivel en la clase, obteniendo una resistencia increíble mediante la que no podrá ser movido de donde esté. Obtendrá un bonificador +4 en sus puntuaciones de Constitución y Sabiduría. El aumento de Constitución incrementará sus puntos de golpe en 2 puntos por nivel, pero éstos desaparecerán cuando expire la duración del poder o cuando el personaje decida terminar (una acción gratuita). Estos puntos de golpe adicionales no se pierden en primer lugar igual que sucede con los puntos de golpe temporales. Mientras emplea esta aptitud, el monje tatuado sufre un penalizador -20 en cualquier habilidad basada en la Destreza. Será inmune a los ataques de embestida y derribo. El monje tatuado puede usar esta aptitud una vez al día por tatuaje que posea.

Murciélago: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá añadir el número de tatuajes que posea a su puntuación de Destreza como bonificador de mejora. Esta aptitud dura 1 asalto por nivel.

Océano: un monje tatuado con este tatuaje nunca necesita comer, dormir ni beber.

Pino: el monje tatuado obtiene los beneficios de la dote Permanecer consciente.

Ruiseñor: el monje tatuado puede curar sus propias heridas o las de otros. Podrá recuperar hasta el doble de su nivel en la clase en puntos de golpe cada día, además de repartir esta curación entre varios usos.

Sol: Una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado obtendrá un bonificador +2 de suerte en una sola tirada de ataque, prueba de habilidad o prueba de característica al invocar todo el poder del sol. Esta aptitud sólo puede ser utilizada durante las horas de luz diurna.

Tigre: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá combatir sin arma con un bonificador +1 en todas sus tiradas de ataque e infligir +1d6 puntos de daño adicionales con un ataque con éxito. Esta ráfaga de ferocidad de artes marciales durará 1 asalto por nivel.

Tortuga: una vez al día por tatuaje que posea, el monje tatuado podrá usar su nivel como número de rangos en una habilidad que no posea a efectos de una prueba de habilidad, aunque se trate de una habilidad exclusiva de otra clase. Por ejemplo, un monje tatuado de 4º nivel con dos tatuajes puede realizar dos pruebas de Usar objeto mágico como si poseyera 4 rangos en esa habilidad. Añadirá su modificador de Carisma a la prueba de habilidad del modo habitual.

Unicornio: el monje tatuado gana el poder de la buena fortuna, que puede utilizarse una vez al día por tatuaje que posea. Esta aptitud permite al personaje repetir una tirada con un d20 que acabe de realizar. El monje tatuado debe quedarse con el resultado de la tirada repetida, aunque sea peor que el original. El personaje debe declarar que vuelve a tirar antes de que se haya determinado el resultado de la tirada original.

Nota de multiclase: un monje que se convierta en monje tatuado puede continuar progresando como monje.

Ejemplo de monje tatuado

Akulya: humano monje 5/monje tatuado 7; VD 12; humanoide Mediano; DG 5d8+5 más 7d8+7; pg 66; Inic +4; Vel 70';

CA 21, toque 19, desprevenido 17; Atq base +8; Prs +15; Atq +12 c/c (2d8+2, impacto sin arma); Atq completo +12/+7 c/c (2d8+2, impacto sin arma) 0 +11/+11/+6 c/c (2d8+2, impacto sin arma); AE impacto *ki* (mágico), ráfaga de golpes; CE caída ralentizada 20', evasión, mente en calma, pureza corporal, tatuaje de cangrejo, tatuaje de fénix, tatuaje de halcón, tatuaje de león; AL LN; TS Fort +10, Ref +13, Vol +11; Fue 16, Des 18, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Avistar +4, Buscar +2, Escuchar +21, Piruetas +21, Saber (religión) +15, Saltar +36; Aguante, Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Presa mejorada, Puñetazo aturdidor, Reflejos de combate, Soltura con un arma (impacto sin arma).

Impacto *ki* (Sb): el impacto sin arma de Akulya puede infligir daño a una criatura con reducción del daño como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Akulya puede usar un acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar Akulya antes de su siguiente acción. Si está armado con un kama, nunchaku o siangham, Akulya puede realizar un ataque adicional con ese arma o sin armas. Si está armado con dos de estas armas, usará una para sus ataques regulares y la otra para el ataque adicional. En cualquier caso, su bonificador al daño al atacar con su mano torpe no se reduce.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Akulya puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 20' menos de los que tiene en realidad.

Evasión (Ex): si Akulya se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permitiría intentar un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufre ningún daño si supera la salvación.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Pureza corporal (Ex): Akulya está inmunizado contra todas las enfermedades, exceptuando las de naturaleza mágica, como la putridéz de la momia o la licantropía.

Tatuaje de cangrejo (Sb): este tatuaje proporciona a Akulya reducción del daño 8/magia.

Tatuaje de fénix (Sb): este tatuaje proporciona a Akulya resistencia a conjuros 22.

Tatuaje de halcón (Sb): este tatuaje proporciona a Akulya inmunidad al miedo, y los aliados situados en un radio de 10' obtienen un bonificador +4 de moral en sus TS contra efectos de miedo.

Tatuaje de león (Sb): este tatuaje da a Akulya la aptitud de castigar a un enemigo, ganando un bonificador +4 en un solo ataque cuerpo a cuerpo y un bonificador +7 si el ataque acierta. Puede realizar un intento de castigar hasta cuatro veces al día.

Posesiones: cinturón de monje, ceño refulgente menor, brazaletes de armadura +2, guanteletes de fuerza de ogro +2, nunchaku de gran calidad.

OJO DE GRUUMSH

La mayoría de la gente cree que ya ha visto lo peor que los orcos pueden criar cuando un bárbaro orco carga enfurecido desde lo alto de una colina... Al menos hasta que ven a un bárbaro orco con un solo ojo cargar enfurecido desde lo alto de una colina. Esta criatura puede muy bien ser un ojo de Gruumsh, un orco tan devoto de su malvada deidad que se ha desfigurado a sí mismo en nombre de Gruumsh.

En una épica batalla en los albores del tiempo, la deidad élfica Corellon Larethian le sacó el ojo izquierdo a Gruumsh. Lleno de furia y odio, el dios orco pidió seguidores lo suficientemente leales como para servirle a su imagen y semejanza. Quienes respondieron a esta llamada son conocidos como ojos de Gruumsh, y sacrifican su ojo derecho en lugar del izquierdo para que su dañada visión compense a la de su dios. Por ello, simbólicamente al menos, pueden ver lo que su deidad no ve. Estos mártires vivientes de Gruumsh se cuentan entre los orcos y semiorcos más duros del mundo.

El ojo de Gruumsh es una verdadera clase de prestigio, en el sentido de que



Un ojo de Gruumsh

todos los orcos respetan a los que la alcanzan. Si un candidato demuestra ser hábil con la brutal hacha doble orca y no tiene ningún código moral que se interponga en su servicio, sólo le queda una prueba: sacarse el ojo derecho en una ceremonia especial. Este es un ritual doloroso y sangriento, cuyos detalles es mejor que queden ignotos. Si el candidato emite algún sonido durante el proceso, no supera la prueba. Fracasar en ella no tiene consecuencias, salvo que ya nunca podrá convertirse en un ojo de Gruumsh (y que ha perdido un ojo).

Los bárbaros son los que obtienen más beneficios de esta clase de prestigio, ya que alienta la furia como estilo de lucha. Guerreros, clérigos, exploradores e incluso pícaros pueden responder a esta llamada. Algunas tribus orcas hablan en susurros de otras razas que han asumido este manto. Obviamente, es posible que no sea más que una leyenda creada para inspirar una furia celosa en los jóvenes orcos.

Dado de golpe: d12.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en un ojo de Gruumsh, un personaje ha de reunir las siguientes características:

Raza: orco o semiorco.

ORGANIZACIÓN: LOS OJOS DE GRUUMSH

"El ciclo del pueblo de mi padre es simple. Matas, te haces mejor matando, y matas de nuevo. Rompe el ciclo y morirás".

— *Krusk*

Aunque los orcos reverencian a los ojos de Gruumsh por su claridad de visión única, el ojo de Gruumsh medio no está especialmente bien preparado para pensar por toda una tribu (incluso aunque pueda asumir el liderazgo de una tribu ya en las primeras etapas de su carrera). Por ello, confía en un clérigo de Gruumsh para recibir sabios consejos. Para evitar cualquier confusión malintencionada entre sus seguidores sobre quién está al mando, tanto el ojo de Gruumsh como el clérigo alientan la guerra contra otras razas a la menor oportunidad.

Como los ojos de Gruumsh buscan vengar el insulto de Corellon Larethian a su dios, la mayoría están tan obsesionados con la destrucción

de los elfos que atacan a cualquier comunidad elfa que encuentren. Inspirados por la furia de sus líderes, otros orcos con frecuencia se lanzan irresponsablemente contra hordas de elfos.

Varios ojos de Gruumsh no suelen trabajar bien juntos, debido a que normalmente tienen ideas diferentes sobre qué curso de acción sirve mejor a su dios. No obstante, cada puñado de décadas más o menos, varios ojos de Gruumsh tienen la misma idea a un tiempo: ¡una cruzada!. Después de todo, una cruzada sagrada que implique a cientos de tribus bajo las órdenes de docenas de ojos de Gruumsh es lo más adecuado para inspirar a las jóvenes generaciones a entrar al servicio de la deidad. Cuando esto ocurre, los ojos de Gruumsh se encuentran y declaran treguas entre las tribus enfrentadas cerrando sus ojos izquierdos todos a la vez, cegando de ese modo sus propias disputas. Tras ello salen e intentan erradicar a alguna otra especie.

Alineamiento: caótico maligno, caótico neutral o neutral maligno.

Ataque base: +6.

Dotes: Competencia con arma exótica (hacha doble orca), Soltura con un arma (hacha doble orca).

Especial: el personaje debe ser un adorador de Gruumsh y debe sacarse su ojo derecho en un ritual especial. Ninguna de las aptitudes especiales del ojo de Gruumsh funciona si recupera la visión normal.

TABLA 2-34: EL OJO DE GRUUMSH

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Furia, lucha a ciegas, comandar la horda
2.º	+2	+3	+0	+0	Combate desenfrenado
3.º	+3	+3	+1	+1	Escarificación ritual +1
4.º	+4	+4	+1	+1	Escupitajo cegador 2/día
5.º	+5	+4	+1	+1	Vista ciega, 5'
6.º	+6	+5	+2	+2	Escarificación ritual +2
7.º	+7	+5	+2	+2	Escupitajo cegador 4/día
8.º	+8	+6	+2	+2	Vista ciega, 10'
9.º	+9	+6	+3	+3	Escarificación ritual +3
10.º	+10	+7	+3	+3	Visión de Gruumsh

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del ojo de Gruumsh (y la característica clave de cada una) son: Intimidar (Car), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue) Supervivencia (Sab) y Tregar (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio ojo de Gruumsh.

Competencia con armas y armaduras: los ojos de Gruumsh no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Lucha a ciegas: el ojo de Gruumsh gana Lucha a ciegas como dote adicional. Además, no sufre efectos adversos por la pérdida de uno de sus ojos.

Comandar la horda (Ex): un ojo de Gruumsh puede dirigir las acciones de cualquier orco o semiorco no bueno que esté a 30' de él y cuyos DG sean menores que su nivel de personaje. Los que siguen las órdenes del personaje obtienen un bonificador +2 de moral a las salvaciones de Voluntad. Cualquier orco o semiorco elegible que intencionadamente vaya en contra de las indicaciones del ojo de Gruumsh pierde este bonificador inmediatamente.

Furia (Ex): un ojo de Gruumsh puede entrar en furia igual que un bárbaro, con los mismos beneficios e inconvenientes (ver el *Manual del jugador*). Los niveles de la clase ojo de Gruumsh se apilan con sus niveles de bárbaro (si tiene) para determinar el número de veces al día que puede usar su aptitud de furia. Suma juntos los niveles del personaje como ojo de Gruumsh y como bárbaro y consulta la tabla 3-3: el bárbaro, en el *Manual del jugador* para determinar el número de furias al día. Por ejemplo, un bárbaro de 6.º nivel/ojo de Gruumsh 2.º nivel puede enfurecerse tres veces al día (al igual que un bárbaro de 8.º nivel), mientras que un ojo de Gruumsh de 4.º nivel puede hacerlo dos veces al día (al igual que un bárbaro de 4.º nivel).

Combate desenfrenado (Ex): la furia de un ojo de Gruumsh se vuelve más poderosa cuando llega al 2.º nivel, pero al coste de debilitar las defensas. El personaje añade un +4 adicional a la Fuerza cuando se enfurece, pero su CA disminuye de -2 a -4.

Escarificación ritual (Ex): mediante frecuentes desfiguraciones de su piel, el bonificador de armadura natural del ojo de Gruumsh mejora en +1 al llegar al 3.º nivel (o es de +1 si no tenía aún armadura natural). Este bonificador aumenta posteriormente en +1 por cada tres niveles de ojo de Gruumsh ganados.

Escupitajo cegador (Ex): un ojo de Gruumsh de 4.º nivel o superior puede lanzar un escupitajo cegador a cualquier oponente a menos de 20'. Mediante un ataque de toque a distancia (con un penalizador -4), escupe el ácido de su estómago a los ojos del blanco. Un oponente que falle una salvación de Reflejos (CD 10 + nivel en la clase del ojo de Gruumsh + bonificador de Con del ojo de Gruumsh) resultará cegado hasta que pueda limpiarse el escupitajo. Este ataque no tiene efecto en criaturas que no tengan ojos o no dependan de la visión. El escupitajo cegador puede utilizarse dos veces al día a nivel 4.º, y cuatro veces al día a nivel 7.º.

Vista ciega (Ex): a nivel 5.º, el ojo de Gruumsh obtiene la aptitud de vista ciega (ver la página 317 del *Manual de monstruos*) con un radio de 5'. Su alcance aumenta a 10' a nivel 8.º.

Visión de Gruumsh: a nivel 10.º, el ojo de Gruumsh ve el momento de su propia muerte a través de su ojo perdido. Este conocimiento del futuro le da un bonificador +2 de moral en todos los TS y en la CA desde ese momento. Tampoco queda inconsciente si se ve reducido a puntos de golpe negativos; no obstante, el personaje sigue muriendo al llegar a -10 puntos de golpe (que la visión sea o no precisa es irrelevante, ya que el personaje la considera verdadera).

Ejemplo de ojo de Gruumsh

Bara-Katal: semiorco bárbaro 6/ojo de Gruumsh 4; VD 10; humanoide Mediano; DG 6d12+12 más 4d12+8; pg 85; Inic +2; Vel 30'; CA 20, toque 12, desprevenido 20; Atq base +10; Prs +14; Atq +16 c/c (1d8+7/19-20/x3, hacha doble orca afilada +1) o +13 a distancia (1d8+5/x3, arco largo compuesto +1 [bonificador de Fue +4]); Atq completo +16/+11 c/c (1d8+7/19-20/x3, hacha doble orca afilada +1); o +14/+9 c/c (1d8+5/19-20/x3, hacha doble orca afilada +1) y +14 c/c (1d8+3/x3, hacha doble orca +1); o +13/+8 a distancia (1d8+5/x3, arco largo compuesto +1 [bonificador de Fue +4]); AE escupitajo cegador 2/día; CE comandar la horda, combate desenfrenado, escarificación ritual, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, furia 3/día, sentido de las trampas +2, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +11, Ref +5, Vol +4; Fue 18, Des 15, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Intimidar +7, Nadar +7, Saltar +18; Ataque poderoso, Combate con dos armas, Competencia con arma exótica (hacha doble orca), Lucha a ciegas, Soltura con un arma (hacha doble orca).

Comandar la horda (Ex): Bara-Katal proporciona un bonificador de moral +2 en las salvaciones de Voluntad a cualquier orco o

semiorco no bueno que esté a 30' de él y tenga menos de 10 DG, con tal de que sigan las órdenes del Bara-Katal.

Combate desenfrenado (Ex): Bara-Katal obtiene un +4 adicional a la Fuerza cuando se enfurece, pero su CA disminuye de -2 a -4.

Escarificación ritual (Ex): Bara-Katal obtiene un bonificador de armadura natural +1 a la CA.

Escupitajo cegador (Ex): ataque de toque a distancia (bonificador +7) con un alcance de 20'. El blanco debe superar una salvación de Reflejos (CD 18 si Bara-Katal está enfurecido, CD 16 si no) o resultará cegado hasta que pueda limpiarse el escupitajo.

Esquiva asombrosa (Ex): Bara-Katal puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Bara-Katal no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 10.º o más.

Furia (Ex): +8 a Fue, +4 a Con, +2 a TS Vol, -4 a la CA hasta un máximo de 7 asaltos.

Sentido de las trampas (Ex): Contra ataques de trampas, Bara-Katal obtiene un bonificador +2 en los TS de Reflejos y un bonificador +2 de esquiva a la CA.

Posesiones: hacha doble orca +1/afilada +1, coraza +2, arco largo compuesto +1 (bonificador de Fue +4), 20 flechas.

RONIN

Cuando un samurái u otro combatiente noble es exiliado del servicio de su señor feudal, puede convertirse en un ronin: un combatiente sin amo arrojado a la deriva, pero aún aferrado a los restos de su antigua vida. Espada en mano, un ronin vaga de trabajo en trabajo, tratando de estar un paso por delante de sus enemigos, y del deshonor de su pasado.

La gran mayoría de los ronin fueron antes samurái; tanto las reglas de juego como su entorno hacen que las dos

clases tengan mucho que ver. Al igual que la clase samurái presentada en el capítulo 1 de este libro, la clase de prestigio ronin tiene sus raíces en el Japón feudal, pero es una opción apropiada para cualquier mundo de campaña que incluya cultura de estilo asiática. "Ronin" en japonés significa "hombre errante", y suelen ser vagabundos inveterados. Incluso si el entorno asiático no es una parte importante de tu campaña, un personaje ronin puede ser un viajero de una tierra distante, ansioso de dejar el deshonor atrás y vivir el resto de sus días en una tierra donde nadie conoce el código del bushido.

Los ronin suelen encontrarse a sueldo de los señores feudales menos escrupulosos. Como están adiestrados en el arte de la guerra, son valorados mercenarios. Los que contratan a un ronin deberían vigilar a su empleado de cerca. Casi todo ronin ha tenido una falta en su honor en el pasado; la mayoría tienen que ver con un conflicto con sus antiguos maestros.

Dado de golpe: d10.

Prerrequisitos

Para poder convertirse en ronin, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: cualquiera no legal.

Ataque base: +6.

Dotes: Competencia en arma exótica (espada bastarda).

Especial: debe haber huido o haber sido exiliado del servicio de un señor feudal, generalmente por desobedecer órdenes, mostrar malos modales o cobardía

en un momento crucial, o fallar en una tarea importante.



Un ronin

APTITUDES DE RONIN EX SAMURÁI

Nivel de samurái **Aptitudes recuperadas**

1.º a 5.º El ronin recupera cualquier rasgo de clase de castigo *kiai* que poseyera antes como samurái, y puede usarlo igual que cualquier samurái.

6.º a 10.º Además de lo anterior, el ronin recupera cualquier rasgo de clase de mirada insostenible (mirada insostenible, mirada insostenible en grupo, mirada insostenible mejorada) que poseyera antes como samurái, y puede usarlo del mismo modo que lo hacía antes de dejar de ser samurái.

≥11.º Además de lo anterior, un ex samurái de esta talla obtiene inmediatamente un nivel de ronin por cada nivel de samurái que dé a cambio. Por ejemplo, un personaje que tenga trece niveles de samurái puede convertirse inmediatamente en un ronin de 10.º nivel con todas sus aptitudes si decide perder diez niveles de samurái. El nivel de personaje no cambia. No obstante, con la pérdida de niveles de samurái, el personaje puede perder algunos de los rasgos de clase que le proporciona la clase samurái. Así, un ex samurái de 14.º nivel podría convertirse en un ronin de 4.º nivel/samurái de 10.º nivel, pero perdería los rasgos de clase dos espadas como una mejorado, castigo *kiai* 3/día, y mirada insostenible mejorada.

TABLA 2-35: EL RONIN

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	TS Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Infamia, ataque furtivo +1d6
2.º	+2	+3	+0	+0	Carga banzai
3.º	+3	+3	+1	+1	—
4.º	+4	+4	+1	+1	Ataque furtivo +2d6
5.º	+5	+4	+1	+1	Dote adicional
6.º	+6	+5	+2	+2	—
7.º	+7	+5	+2	+2	Ataque furtivo +3d6
8.º	+8	+6	+2	+2	—
9.º	+9	+6	+3	+3	Dote adicional
10.º	+10	+7	+3	+3	Ataque furtivo +4d6

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del ronin (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Averiguar intenciones (Sab), Disfrazarse (Car), Engañar (Car), Intimidar (Car), Montar (Des), Saber (historia) (Int) y Saber (nobleza y realeza) (Int).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio ronin.

Competencia con armas y armadura: los ronin no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Infamia: la reputación del ronin de deshonor (se la merezca o no) le sigue a todas partes. En cualquier momento en que alguien en una posición de autoridad haya oído hablar del pasado del ronin (generalmente mediante una prueba de Reunir información o de Saber [nobleza y realeza] CD 10). La actitud de esa persona comienza una categoría por debajo de lo normal, y el ronin sufre un penalizador de circunstancia -4 en todas las pruebas basadas en Carisma que tengan que ver con esa persona. El penalizador de infamia sólo se aplica si la figura de autoridad conoce la identidad del ronin, por lo que algunos ronin adoptan seudónimos o identidades secretas.

Ataque furtivo (Ex): si pilla a su oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, el ronin puede apuntar a un punto vital para infligir 1d6 puntos de daño adicionales. Para los detalles completos de la aptitud ataque furtivo, consultar la descripción del cazador oscuro anteriormente en este capítulo.

Carga banzai (Ex): el ronin ha abandonado el código del *bushido* y al menos parte de su propio honor, pero su corazón aún recuerda la emoción del valor. Cuando un ronin de 2.º nivel o más carga en la batalla, puede aceptar un penalizador variable a su CA y conseguir un bonificador equivalente a su tirada de daño. El penalizador a la CA -2 normal por cargar aún se aplica y cuenta para el bonificador, pero el ronin no puede aceptar un penalizador menor de -2 o mayor que su ataque base. Por ejemplo, un ronin de 2.º nivel que realice una carga *banzai* podría sufrir un penalizador -8 a la CA a cambio de un bonificador +8 en la tirada de daño.

Dote adicional: la experiencia del ronin en la batalla le ha enseñado muchos trucos y técnicas. En el 5.º y 9.º nivel, un ronin puede elegir una dote de la lista siguiente: Ataque al galope, Carga impetuosa, Combatir desde una montura, Disparar desde una

montura, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparos múltiples, Disparo preciso, Disparo preciso mejorado, Disparo rápido, Pisotear. El ronin sigue teniendo que cumplir todos los prerequisites para la dote adicional.

Antiguo samurái

Los ronin que posean niveles de samurái (es decir, que ahora son ex samurái) recuperan algunos de los rasgos de clase que perdieron cuantos más niveles de samurái tengan; consulta la tabla siguiente para los detalles. Los ronin de alto nivel conservan gran parte de su adiestramiento en el *bushido*, incluso si el destino les ha infligido un golpe traicionero.

Ejemplo de ronin

Urashima Tanoki: humano samurái 6/ronin 10; VD 16; humanoide Mediano; DG 6d10+12 más 10d10+20; pg 120; Inic +1; Vel 20'; CA 21, toque 11, desprevenido 20; Atq base +16; Prs +22; Atq +24 c/c (1d10+7 más 1 Con/17-20, *katana hiriente* +1) o +18 a distancia (1d8+6, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +6]); Atq completo +24/+19/+14/+9 c/c (1d10+7 más 1 Con/17-20, *katana hiriente* +1); o +22/+17/+12/+7 c/c (1d10+7 más 1 Con/17-20, *katana hiriente* +1) y +22/+17 c/c (1d6+4/17-20, *wakizashi fantasmal* +1); o +18/+13/+8/+3 a distancia (1d8+6, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +6]); AE ataque furtivo +4d6, carga *banzai*, castigo *kiai* 1/día; CE maestro de *iaijutsu*, mirada insostenible; AL N; TS Fort +14, Ref +6, Vol +4; Fue 22, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 16.

Habilidades y dotes: Engañar +13, Diplomacia +14, Intimidar +28, Montar +20; Ataque al galope, Ataque poderoso, Combate con dos armas mejorado (sólo katana y wakizashi), Combatir desde una montura, Competencia con arma exótica (katana), Crítico mejorado (katana), Crítico mejorado (wakizashi), Hendedura, Soltura con un arma (katana), Soltura con un arma (wakizashi).

Castigo *kiai* (Ex): cuando Urashima grita, su próximo ataque obtiene un bonificador +3 en la tirada de ataque y en la de daño. Si el objetivo del ataque tiene inmunidad al miedo o una puntuación de inteligencia de 2 o menos, el castigo *kiai* no tiene efecto.

Carga *banzai* (Ex): durante una carga, Urashima puede aceptar un penalizador a su CA y conseguir un bonificador equivalente a su tirada de daño. El penalizador a la CA -2 normal por cargar aún se aplica y cuenta para el bonificador, pero el ronin no puede aceptar un penalizador entre -2 y -16.

Infamia: la actitud de las autoridades que hayan oído hablar del pasado de Urashima comienza una categoría por debajo de lo normal, y el ronin sufre un penalizador de circunstancia -4 en todas las pruebas basadas en Carisma que tengan que ver con esa persona.

Maestro de *iaijutsu* (Ex): se considera que Urashima tiene la dote Desvainado rápido cuando usa la katana.

Mirada insostenible (Ex): Urashima obtiene un bonificador +4 en las pruebas de Intimidar (incluido en las estadísticas anteriores) y puede desmoralizar a un oponente (como se describe en la descripción de la habilidad de Intimidar, consulta el *Manual del jugador*) a menos de 40'.

Posesiones: katana heridora +1, wakizashi fantasmal +1, armadura completa +2, cinturón de Fuerza de gigante +4, capa de Carisma +2, cetro de detección de enemigos, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +6).

SAQUEADOR

Temido por muchos y comprendido por pocos, el infame saqueador es un individuo que dedica su vida al servicio de Erythnul, deidad de la matanza. Viviendo entre la violencia y el salvajismo, el saqueador busca expandir la influencia maligna de su deidad allá donde vaya, sin descansar mucho tiempo en ningún sitio no fuera que las fuerzas del bien y de la ley le alcanzaran.

Los saqueadores que provienen de las filas de los guerreros y los monjes encuentran que las capacidades ofensivas del saqueador aumentan sus aptitudes de combate, mientras que los saqueadores magos, hechiceros, clérigos o druidas piensan que la capacidad de infundir terror a sus enemigos es muy útil como medida defensiva. Los saqueadores pasan gran parte de su tiempo con otros de su calaña, vagando de un sitio a otro en pequeñas partidas de guerra muy compenetradas, atacando poblaciones desprevenidas sin previo aviso, y retirándose de nuevo a campo abierto para planear su próxima escaramuza. Algunas veces los clérigos de Erythnul ordenan a un saqueador solitario que lleve a cabo una misión o proyecto que obliga al saqueador a unirse con otros individuos que no son saqueadores, pero estas alianzas suelen ser temporales y deben ser tratadas cuidadosamente porque, si no, suelen conducir a peleas o algo peor.

Los PNJs saqueadores suelen encontrarse en pequeñas partidas de guerra de dos a seis individuos, pero algunas veces es posible encontrar a un saqueador solitario que lleva a cabo una misión especial.

Todos los saqueadores son fácilmente identificables por los estrafalarios y amenazadores tatuajes faciales que suelen llevar para identificarse como instrumentos de Erythnul.

Dado de golpe: d10.



Un saqueador

RITOS DE SAQUEADOR

Los saqueadores individuales suelen ser percibidos como solitarios peligrosos pero, en realidad, cada uno pertenece a una partida de guerra muy compenetrada. La iniciación de un candidato saqueador para entrar en una cuadrilla (y en la clase de prestigio) es brutalmente violenta.

Cuando un posible miembro se aproxima a una partida de guerra y da a conocer sus intenciones de unirse a ellos, la táctica estándar de los saqueadores es atacarlo en masa. Los miembros de menos rango de la partida de guerra (normalmente de 6 a 16 combatientes, pícaros o guerreros de nivel 2 a 6 cada uno) salen primero y hacen lo que pueden para matar al recién llegado. Si éste sobrevive un periodo arbitrario de tiempo (normalmente de 3 a 10 asaltos, dependiendo de lo bien que parece que lucha el recién llegado y la crueldad o el interés del líder de la partida de guerra), se le permite unirse a ellos.

Si el recién llegado en realidad quiere progresar en la clase de prestigio de saqueador, debe acometer un segundo rito: el sacrificio de fuego. El candidato espera arrodillado, rezando a Erythnul (o a una deidad similar) para llenar su corazón de odio y malicia. Otros miembros de la partida consiguen una víctima adecuada para el sacrificio (preferiblemente humana, aunque en un aprieto un simple humanoide puede valer), que el futuro saqueador debe sacrificar de acuerdo con los ritos sacrílegos de Erythnul, que comprenden el desangrado de la víctima seguido de su incineración en vida. Después de este acto cruel y horrible, la partida de guerra aplica en la cara del candidato una serie de tatuajes distintivos particularmente repulsivos, que le marcan para siempre como un saqueador. Una vez que se termina la ceremonia, la única manera de dejar la partida de guerra es la muerte.

Tabla 2-36: EL SAQUEADOR

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial
1.º	+1	+2	+0	+0	Toque doloroso 1/día
2.º	+2	+3	+0	+0	Aura aterradora 10' 1/día
3.º	+3	+3	+1	+1	Corte cruel 1/día
4.º	+4	+4	+1	+1	Toque doloroso 2/día
5.º	+5	+4	+1	+1	Aura aterradora 20' 2/día
6.º	+6	+5	+2	+2	Corte cruel 1/día
7.º	+7	+5	+2	+2	Toque doloroso 3/día
8.º	+8	+6	+2	+2	Aura aterradora 30' 3/día
9.º	+9	+6	+3	+3	Corte cruel 1/día
10.º	+10	+7	+3	+3	Semblante aterrador

Prerrequisitos

Para poder convertirse en saqueador, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Alineamiento: caótico maligno, caótico neutral, neutral maligno.

Ataque base: +5

Habilidades: Intimidar 3 rangos, Saber (religión) 3 rangos, Supervivencia 4 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Romper arma mejorado

Especial: debe sobrevivir a los ritos de iniciación de los saqueadores (ver la barra lateral).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del saqueador (y la característica clave de cada una) son: Intimidar (Car), Moverse sigilosamente (Des), Oficio (Int), Montar (Des) y Saber (religión) (Int)

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio saqueador.

Competencia con armas y armadura: los saqueadores no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Toque doloroso (Sb): Erythnul enseña que la vida es dolor, y así es el toque de un saqueador. Un saqueador puede realizar un ataque de toque sin arma que produce 1d8 puntos de daño + 1 punto por nivel del saqueador.

Los ataques con armas también transmiten el dolor de Erythnul, pero sólo como 1d4 puntos adicionales de daño + 1 punto por nivel del saqueador. El saqueador puede realizar un ataque doloroso de toque adicional por cada tres niveles por encima del primero.

Aura aterradora (Sb): los enemigos situados a menos de 10' de un saqueador de 2.º nivel o superior sufren un penalizador de moral de -2 a todos los TS durante todo el tiempo que estén dentro del alcance. Ésta es una aptitud sobrenatural que se puede utilizar el número de veces al día indicado en la tabla. Cada uso dura una cantidad de asaltos igual a 3 + el modificador de carisma del saqueador. El alcance de este aura aumenta en el 5.º nivel a 20', y de nuevo en el 8.º nivel a 30'.

Corte cruel (Ex): cuando un saqueador llega al 3.º nivel, su familiaridad con el dolor y el miedo le concede una precisión cruel en sus ataques cuerpo a cuerpo. El personaje debe declarar que va a usar el corte cruel antes de realizar su ataque cuerpo a cuerpo (por

lo tanto, si falla el ataque el intento se desaprovecha). Si impacta con éxito, inflige 1d4 puntos de daño temporal de Constitución a su objetivo, además del daño normal de un ataque. Un saqueador puede usar el corte cruel una vez al día por cada tres niveles que haya obtenido, pero sólo puede hacer un intento de corte cruel por asalto.

Semblante aterrador (St): un saqueador de 10.º nivel ha conocido el verdadero horror y desesperanza. Una vez al día, puede desencadenar como acción estándar una aptitud sortilega similar al conjuro arcano *asesino fantasmal* (salvación CD 10 + el nivel de saqueador + el bonificador de Car del saqueador). Con el enemigo que elija, el saqueador parece tomar el semblante de aquello que más teme el objetivo. En todo lo demás, esta aptitud funciona igual que el conjuro descrito en el *Manual del jugador*.

Ejemplo de saqueador

Narrrik Cicatriz supurante: semiorco bárbaro 5/saqueador 6; VD 11; humanoide Mediano; DG 5d12+10 más 6d10+12; pg 88; Inic +2; Vel 40'; CA 18, toque 12, desprevenido 18; Atq base +11; Prs +15; Atq +17 c/c (1d8+5/×3, *hacha de batalla* +1) o +12 a distancia (1d8+4/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +4]); Atq completo +17/+12/+7 c/c (1d8+5/×3, *hacha de batalla* +1), o +13/+8/+3 c/c (1d8+5/×3, *hacha de batalla* +1) y +13 c/c (1d8+3/×3, *hacha de batalla* +1), o +12/+7/+2 a distancia (1d8+4/×3, arco largo compuesto de gran calidad [bonificador de Fue +4]); AE corte cruel 2/día, toque doloroso 2/día; CE aura aterradora 2/día, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada, furia 2/día, sentido de las trampas +1, visión en la oscuridad 60'; AL CM; TS Fort +11, Ref +5, Vol +3; Fue 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 10.

Habilidades y dotes: Intimidar +14, Montar +8, Saber (religión) +4, Saltar +13, Supervivencia +8; Ataque poderoso, Combate con dos armas, Romper arma mejorado, Soltura con un arma (hacha de batalla).

Corte cruel (Ex): si Narrrik declara que va a usar el corte cruel antes de realizar sus ataque cuerpo a cuerpo e impacta con éxito, inflige 1d4 puntos de daño temporal de Constitución.

Toque doloroso (Sb): el ataque de toque cuerpo a cuerpo de Narrrik inflige 1d8+6 puntos de daño. También puede usar el toque doloroso mediante un arma de cuerpo a cuerpo, que inflige 1d4+6 puntos de daño.

Aura aterradora (Sb): los enemigos situados a menos de 20' de Narrrik sufren un penalizador de moral de -2 a todos los TS durante todo el tiempo que estén dentro del alcance. El efecto dura 3 asaltos cada vez que Narrrik usa esta aptitud.

Esquiva asombrosa (Ex): Narrrik puede reaccionar ante el peligro antes de lo que sus sentidos le permitirían normalmente. Conserva su bonificador de Destreza a la CA cuando lo cojan desprevenido.

Esquiva asombrosa mejorada (Ex): Narrrik no puede ser flanqueado excepto por un pícaro de nivel 9.º o más.

Furia (Ex): +4 a Fue, +4 a Con, +2 a TS Vol, -2 a la CA hasta un máximo de 7 asaltos.

Sentido de las trampas (Ex): contra ataques de trampas, Narrik obtiene un bonificador +1 en los TS de Reflejos y un bonificador +1 de esquiva a la CA.

Posesiones: dos hachas de batalla +1, coraza +1, gema del resplandor, capa de resistencia +1, arco largo compuesto de gran calidad (bonificador de Fue +4), 20 flechas, caballo de guerra pesado.

SEÑOR DE LA PIEDRA

Los enanos conocen más secretos acerca de la piedra que nadie más. Viven y mueren entre piedras, y la tierra les susurra a todos ellos, o al menos a algunos individuos selectos. Estos enanos especiales son conocidos como los señores de la piedra. Usan su conexión con la tierra para aprovechar las infinitas reservas de poder que hay en su interior para ayudarles a llevar a cabo hazañas sorprendentes.

Los guerreros son los señores de la piedra más comunes, aunque también adoptan este manto los paladines y exploradores enanos. Aunque son menos comunes, los enanos pícaros, clérigos e incluso los ocasionales magos o hechiceros también se convierten en señores de la piedra.

Los señores de la piedra PNJs trabajan en comunidades enanas como protectores y líderes. A veces trabajan en grupo, pero incluso entonces, sus variados entornos y poderes elegidos les hacen muy diferentes entre sí.

Dado de golpe: d8.

TABLA 2–37: EL SEÑOR DE LA PIEDRA

Nivel	Ataque			TS		Especial
	base	Fort	Ref	Vol	TS	
1.º	+1	+2	+0	+0		<i>Sangre de la tierra</i>
2.º	+2	+3	+0	+0		<i>Poder de la piedra</i>
3.º	+3	+3	+1	+1		<i>Transformar piedra</i>
4.º	+4	+4	+1	+1		<i>Poder de la piedra</i>
5.º	+5	+4	+1	+1		<i>Fundirse con la piedra</i>
6.º	+6	+5	+2	+2		<i>Poder de la piedra</i>
7.º	+7	+5	+2	+2		<i>Piedra parlante</i>
8.º	+8	+6	+2	+2		<i>Poder de la piedra</i>
9.º	+9	+6	+3	+3		<i>Terremoto</i>
10.º	+10	+7	+3	+3		<i>Poder de la piedra</i>

Prerrequisitos

Para poder convertirse en señor de la piedra, un personaje ha de reunir las siguientes características.

Raza: enano.

Ataque base: +5.

Habilidades: Artesanía (mampostería) 6 rangos, Hablar un idioma (téraro).

Dotes: Aguante.

Especial: el personaje debe llevar a cabo un arduo ritual que implica sumergirse en tierra arcillosa sagrada, largos periodos de ayuno en las profundidades subterráneas, y la ingestión de gemas en polvo por un valor de 1.000 po.

El tipo de gema elegida se convierte en la gema tótem del señor de la piedra, y deberá llevar ese tipo de gema consigo en todo momento para acceder a las aptitudes sortílegas que obtiene como señor de la piedra.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del señor de la piedra (y la característica clave de cada una) son: Artesanía (Int), Avistar (Sab), Concentración (Con), Oficio (Sab), Saber (Int), Supervivencia (Sab) y Trepador (Fue).

Puntos de habilidad en cada nivel: 2 + modificador de Int.

Rasgos de clase

Éstos son los rasgos de la clase de prestigio señor de la piedra.

Competencia con armas y armadura: los señores de la piedra no adquieren ninguna competencia con armas ni armaduras.

Sangre de la tierra (St): una vez al día, un señor de la piedra puede usar una acción estándar para curar sus propias heridas usando un pegote de barro. Esta aptitud cura una cantidad de puntos de golpe igual a 1d8 + el nivel de clase del señor de la piedra.

Poder de la piedra: en cada nivel par, un señor de la piedra puede elegir una aptitud de la siguiente lista de poderes de la piedra. Cada uno sólo puede elegirse una vez. A no ser que se indique lo contrario, el señor de la piedra usa su nivel de clase como nivel de lanzador para estos efectos (las CDs de las salvaciones están basadas en Constitución).

Usar una de estas aptitudes es una acción estándar a no ser que se indique otra cosa.

Aguante de la tierra (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud obtiene una mejora en su puntuación de Constitución como si hubiera sido objeto de un conjuro de *aguante de oso* durante 1 hora.

Convocar elemental de tierra (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud puede convocar un elemental de tierra como si hubiera lanzado un conjuro de *convocar monstruo*. El tamaño del elemental de tierra convocado depende del nivel de clase del señor de la piedra, tal como sigue: 1.º: 3.º, Pequeño; 4.º: 6.º, Mediano; 7.º: 9.º, Grande; 10.º, Enorme.

Fuerza de la tierra (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud obtiene una mejora en su puntuación de Fuerza como si hubiera sido objeto de un conjuro de *fuerza de toro* durante 1 hora.

Gravedad (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud puede usar un efecto de *ralentizar* (como el conjuro).

Magia de la tierra (St): una vez al día, un conjuro lanzador por un señor de la piedra con esta aptitud (suponiendo que pueda lanzar conjuros) se considera maximizado como si hubiera sido preparado usando la dote Maximizar conjuro, aunque el nivel de lanzador no queda afectado. El nivel del conjuro no puede ser mayor que el nivel de clase del señor de la piedra. Usar esta aptitud es una acción gratuita.

Piel pétrea (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud puede concederse el beneficio de un conjuro de *piel pétrea* (nivel de lanzador igual al nivel de clase del señor de la piedra). El personaje debe proporcionar el componente material como si estuviera lanzando un conjuro.

Poder de la tierra (Sb): una vez al día, todos los ataques cuerpo a cuerpo hechos en un solo asalto por un señor de la piedra con esta aptitud obtienen un bonificador +2 a la tirada de ataque e infligen

2d6 puntos de daño adicionales con un golpe con éxito. Usar esta aptitud es una acción gratuita.

Presa de la tierra (St): una vez al día, un señor de la piedra con esta aptitud puede usar *inmovilizar monstruo* en cualquier blanco que toque el suelo. Si el oponente vuela o está en el agua, el señor de la piedra no puede afectarle con la aptitud.

Sombras de la tierra (St): una vez al día por nivel de clase, un señor de la piedra con esta aptitud puede crear una quimera de un elemental de tierra Mediano que aparece en una posición de flanqueo al lado del oponente del señor de la piedra durante 1 asalto. Esta aptitud permite al señor de la piedra hacer ataques de flanqueo (+2 para golpear, puede realizar un ataque furtivo si tiene esa aptitud) contra ese oponente durante ese asalto. Usar esta aptitud es una acción gratuita.

Transformar piedra (St): una vez al día, un señor de la piedra de 3.º nivel o más puede usar un efecto de *transformar piedra* (nivel de lanzador igual al nivel de clase del señor de la piedra).

Fundirse con la piedra (St): una vez al día por nivel de clase, un señor de la piedra de 5.º nivel o más puede usar un efecto de *fundirse con la piedra* (nivel de lanzador igual al nivel de clase del señor de la piedra).

Piedra parlante (St): una vez al día, un señor de la piedra de 7.º nivel o más puede usar un efecto de *piedra parlante* (nivel de lanzador igual al nivel de clase del señor de la piedra).

Terremoto (St): una vez al día, un señor de la piedra de 9.º nivel o más puede usar un efecto de *terremoto* (nivel de lanzador igual al nivel de clase del señor de la piedra).

Templo de señor de la piedra

Chertia Horca de granito: enana paladina 5/señora de la piedra 8; VD 13; humanoide Mediano; DG 5d10+10 más 8d8+16; pg 90; Inic +0; Vel 20'; CA 19, toque 10, desprevénida 19; Atq base +13; Prs +17; Atq +21 c/c (1d10+7, *gran clava* +3); Atq completo +21/+16/+11 c/c (1d10+7, *gran clava* +3); AE castigar al mal 2/día, expulsar muertos vivientes 5/día; CE *aguante de la tierra*, aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, *fuerza de la tierra*, *fundirse con la piedra*, gracia divina, imposición de manos, *montura especial*, *piedra parlante*, *piel pétrea*, poder de la tierra, rasgos de enana, salud divina, *sangre de la tierra*, *transformar piedra*; AL LB; TS Fort +10, Ref +3, Vol +3; Fue 18, Des 10, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 14.

Habilidades y dotes: Artesanía (mampostería) +12, Conocimiento de conjuros +3, Hablar un idioma (terraro), Montar +3, Saber (dungeons) +12, Saltar -7; *Aguante*, *Ataque poderoso*, *Embestida mejorada*, *Romper arma mejorada*, *Soltura con un arma (gran clava)*.

Castigar al mal (Sb): Chertia puede intentar castigar al mal con un ataque normal c/c. Suma +2 a su tirada de ataque e inflige 5 puntos adicionales de daño. Castigar a una criatura que no sea maligna no tienen efecto pero usa la aptitud para dicho día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 2.º nivel.

Aguante de la tierra (St): una vez al día, Chertia obtiene un bonificador +4 a su Constitución como si hubiera sido objeto de un conjuro de *aguante de oso* que dura 8 minutos.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Chertia (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 5.º nivel.

Aura de valor (Ex): Chertia es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador +4 de moral en los TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Fuerza de la tierra (St): una vez al día, Chertia obtiene un bonificador +4 a su Fuerza como si hubiera sido objeto de un conjuro de *fuerza de toro* que dura 8 minutos.

Fundirse con la piedra (St): ochos veces al día, Chertia puede usar un efecto de *fundirse con la piedra* (nivel de lanzador 8.º).

Gracia divina (Sb): Chertia obtiene un bonificador +2 a los TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Imposición de manos: Chertia puede curar 10 puntos de golpe de heridas al día.

Montura especial (St): la montura especial de Chertia es un caballo de guerra pesado (ver el *Manual del jugador*) que tiene +2 DG, un bonificador +4 de armadura natural, +1 de Fuerza, y evasión mejorada. Chertia tiene un vínculo de empatía con la montura y puede compartir conjuros y TS con ella. Puede llamarla una vez al día durante 10 horas como una acción de asalto completo.

Piedra parlante (St): una vez al día, Chertia puede usar un efecto de *piedra parlante* (nivel de lanzador 8.º).

Piel pétrea (St): una vez al día, Chertia puede obtener el beneficio de un conjuro de *piel pétrea* (reducción del daño 10/adamantita hasta que se absorban 80 puntos de daño) durante 80 minutos.

Poder de la tierra (Sb): una vez al día, como acción gratuita, Chertia obtiene un bonificador +2 al ataque y +2d6 de daño adicional en todos los ataques de un solo asalto.

Rasgos de enano: bonificador +4 en las pruebas de aptitud o característica para evitar ser embestida o derribada; bonificador +2 en los TS contra veneno, conjuros y efectos sortilegos; bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoídes; bonificador +4 a la CA contra gigantes; bonificador +2 en las pruebas de *Tasación* o *Artesanía* relacionadas con la piedra o el metal.

Salud divina (Ex): Chertia es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas (como la putridéz de momia y la licantropía).

Sangre de la tierra (St): una vez al día, Chertia puede curarse 1d8+8 puntos de daño usando un pegote de barro.

Transformar piedra (St): una vez al día, Chertia puede usar un efecto de *transformar piedra* (nivel de lanzador 8.º).

Conjuros de paladín preparados (1; CD de salvación 11 + nivel del conjuro): 1.º: *restablecimiento menor*.

Posesiones: mazo de los titanes, armadura completa +1, guantes de Destreza +2, *capa de Carisma*.



Las clases son las plantillas a partir de las cuales se crean los personajes de D&D, pero las dotes, habilidades, dominios, conjuros y otras reglas adicionales elegidas por el jugador son las que definen y diferencian a cada PJ. Este capítulo proporciona muchas opciones de este tipo para los que jueguen con personajes marciales.

DOTES

El siguiente repertorio de dotes se añade al que se encuentra en el *Manual del jugador* y en otros productos de D&D. Al crear o subir de nivel a un personaje, puede que quieras usar estas dotes además de las que pueden encontrarse en otras fuentes. Para poder elegir la mayoría de las dotes que te presentamos has de cumplir unos prerrequisitos, para lo cual deberás tener en cuenta las opciones disponibles en este libro o en el *Manual del jugador*.

En consonancia con el tema de este libro, estas dotes están orientadas a mejorar las aptitudes de combate de tu personaje. No obstante, no sólo pueden optar a ellas los guerreros sino que más bien aumentan las posibilidades de combate de todas las clases. Muchas de las dotes que hay aquí requieren rasgos de clase o aptitudes que no están a disposición de un personaje que sólo tenga niveles de guerrero. Busca opciones que hagan más poderoso o versátil

el ataque furtivo de tu personaje, su aptitud de expulsión, sus ataques aturdiradores u otros rasgos y habilidades de clase.

CÓMO ELEGIR DOTES

El D&D te da multitud de opciones para personalizar tu personaje. Cuando diseñas o subes de nivel un personaje marcial, dependes de las dotes para distinguir tu personaje de los demás personajes guerreros, y de muchas de las clases de prestigio orientadas al combate.

Puedes seguir cualquier tipo de estrategia cuando elijas dotes para tu personaje de tipo guerrero, y es prácticamente imposible que los diseñadores nos anticipemos a todas. Aún así, aquí tienes unas cuantas sugerencias.

Planifica con antelación

Puede que no sepas durante la creación del personaje, o incluso más tarde durante el transcurso de su trayectoria, qué camino quieres que tome. Hacer que tu personaje sólo tenga una clase, experimente varias clases, o incluso se encamine hacia una de las muchas clases de prestigio que se presentan en este libro o en cualquier otro, no es una decisión que pueda tomarse sobre la marcha. En vez de eso, siempre deberías planificar al menos con un nivel o dos de antelación para sacar ventaja de las posibilidades que tienes a tu disposición. Busca dotes que sean fáciles de conseguir (de las que tienen sólo uno o dos prerrequisitos, o

cuyos prerrequisitos encajen con los del tipo de personaje que te gustaría llevar). Ataque poderoso, por ejemplo, es una dote que casi todos los personajes de tipo guerrero pueden coger enseguida, y da acceso a un grupo de otras dotes (Hendedura, Gran hendedura, Romper arma mejorado, etc). Si quieres ser una "máquina de picar carne", probablemente quieras coger Ataque poderoso en algún momento.

Benefíciate ahora

Por otro lado, Ataque poderoso también es un buen ejemplo de una dote que es mejor coger pasado un poco de tiempo. Está limitada por tu ataque base, y cuando tienes pocos niveles es un límite bastante importante. De hecho, si coges Ataque poderoso en el 1.º nivel y no tienes una puntuación de Fuerza fenomenal, en realidad te estás perjudicando de forma matemática. Un buen bonificador de ataque te es mucho más útil durante los niveles bajos que hacer daño adicional, puesto que dicho daño no te servirá de nada si no aciertas a tu objetivo.

Aquí es donde entran las dotes de Soltura con una arma. Si sabes que te lo vas a pasar genial usando un espadón durante gran parte de tu trayectoria, un +1 en las tiradas de ataque durante los niveles bajos es algo que se nota. Incluso aunque no tengas muy claro si siempre usarás el espadón, si piensas quedarte en una clase orientada

al combate durante mucho tiempo, tienes dotes de sobra para uno o dos intentos fallidos. Elige dotes que puedas usar al máximo desde el principio, y no te dará mucha rabia si cambias de enfoque más tarde.

No te constriñas

En cuanto hayas seleccionado una dote, no podrás rectificar esa decisión. Medita acerca de las repercusiones que tendrá para tu personaje durante los siguientes niveles elegir una dote que limite tus opciones. Una vez hayas decidido seguir una dirección en particular, podrás hacer unos cuantos ajustes y abrirte camino hasta allí, si es que no has tomado demasiadas decisiones contradictorias. Si encaminas a tu personaje hacia la lucha a dos manos y después decides que en realidad te gustan algunas de las dotes para usar escudos que hemos puesto en este libro, estás desperdiciando muchas de tus posibilidades.

Familiarízate con las habilidades clásicas

Las clases del *Manual del jugador*, así como las clases de prestigio de la *Guía del Dungeon Master*, de este libro y de otros, a menudo presentan rutas directas hacia resultados específicos y rápidos. El cavalier (ver el capítulo 2 de este libro), por ejemplo, es uno de los mejores "caballeros de brillante armadura" expertos en combatir desde una montura que puedes encontrar. El lanzador maestro



El éxito en la negociación se basa en el toma y daca.

TABLA 3-1: DOTES GENERALES

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Abraza de la tierra	Fue 15, Presa mejorada o agarrón mejorado, Impacto sin arma mejorado	Daño adicional mientras sujetas a un oponente
Agarre del mono	Ataque base +1	Usas armas cuerpo a cuerpo más grandes con un penalizador -2
Ataque del águila	Sab 13, Romper arma mejorado, Impacto sin arma mejorado	Sumas el modificador de Sab al daño contra objetos
Ataque poderoso predilecto	Aptitud de enemigo predilecto, Ataque poderoso, ataque base +4	Cambias el bonificador de ataque por daño en mejor proporción contra enemigos predilectos
Ataque tumbado ¹	Des 15, Reflejos rápidos, ataque base +2	Atacas tumbado sin penalizador y te levantas
Ataques aturdidores adicionales ³	Puñetazo aturridor, ataque base +2	Tu número de ataques aturdidores al día aumenta en 2
Ataques aturdidores rápidos ³	Reflejos de combate, Puñetazo aturridor, ataque base +6	Usas un ataque aturridor adicional por asalto
Cargar con el escudo ¹	Golpe con el escudo mejorado, ataque base +3	Ataque de derribo con escudo gratuito durante una carga
Golpetazo con el escudo ¹	Golpe con el escudo mejorado, Cargar con el escudo, ataque base +6	Usas el escudo para atontar al oponente
Carrera	—	Velocidad +5' con armadura ligera o sin armadura
Castigo incrementado ³	Aptitud de castigar, ataque base +4	Número de intentos de castigar al día aumenta 2
Crítico potenciado ⁴	Soltura con un arma (con el arma), ataque base +4	Bonificador +4 al confirmar el crítico con un arma
Curación acelerada	bonificador base +5 a los TS Fort	Te curas puntos de golpe y daño de característica más rápido de lo normal
Defensa con broquel mejorada ¹	Competencia con escudo mientras usas el arma en la mano torpe	Aplicas el bonificador de escudo del broquel a la CA
Defensa con dos armas mayor ¹	Des 19, Defensa con dos armas mejorada, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +11	Obtienes el bonificador de escudo al luchar con dos armas
Defensa con dos armas mejorada ¹	Des 17, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +6	Obtienes el bonificador de escudo al luchar con dos armas
Desarmar a distancia ^{1, 2}	Des 15, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5	Usas un arma a distancia para desarmar a un enemigo a menos de 30'
Desjarretar	Aptitud de ataque furtivo, ataque base +4	Usas 2d6 de daño de ataque furtivo para reducir a la mitad la velocidad del oponente
Disparar desde una montura mejorado ¹	Montar 1 rango, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura	Reduces o eliminas los penalizadores de ataque con armas a distancia sobre una montura
Disparo certero ¹	Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +3	Reduces a la mitad el bonificador de cobertura del oponente
Disparo rápido mejorado ¹	Disparos múltiples, Disparo a bocajarro, Disparo rápido	Ignoras el penalizador -2 al usar Disparo rápido
Dureza mejorada ¹	Salvación base de Fortaleza +2	Obtienes tantos pg como tus DG actuales
Enemigo predilecto mejorado	Aptitud de enemigo predilecto, ataque base +5	Obtienes un familiar más orientado al combate
Familiar mejorado	Aptitud para adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible, nivel de lanzador lo suficientemente alto, y ataque base	
Familiaridad con armas mejorada ¹	Ataque base +1	Las armas raciales son marciales, no exóticas
Furia adicional ³	Aptitud de frenesí o Furia	Número de rabias al día aumenta 2
Furia destructiva	Aptitud de frenesí o Furia	Bonificador +8 en las pruebas de Fue para romper objetos
Furia instantánea	Aptitud de frenesí o Furia	Entras en furia incluso cuando no es tu turno
Furia intimidatoria	Aptitud de frenesí o Furia	Haces que un enemigo a menos de 30' quede estremecido
Giro de muñeca	Des 17, Juego de manos 5 rangos, Desenvainado rápido	Hace que el oponente esté desprevenido durante un ataque
Golpe a la arteria	Aptitud de ataque furtivo, ataque base +4	Cambias 1d6 de daño por ataque furtivo por 1 punto de daño por asalto
Golpe arcano	Aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.º nivel, ataque base +4	Sacrificas un conjuro por un +1 en los ataques y un +1d4 de daño por nivel del conjuro.
Golpe axiomático	Impacto <i>ki</i> (legal), Puñetazo aturridor	+2d6 daño sin arma contra oponentes caóticos
Grito de <i>kiai</i>	Car 13, ataque base +1	Los oponentes afectados quedan estremecidos durante 1d6 asaltos
Gran grito de <i>kiai</i>	Car 13, Grito de <i>kiai</i> , ataque base +9	Los enemigos que oigan tu grito pueden ser presas del pánico
Impacto defensivo ¹	Des 13, Int 13, Pericia en combate, Esquiva	Bonificador +4 en la tirada de ataque después de una defensa total con éxito
Impacto kármico	Des 13, Pericia en combate, Esquiva	Sufres un penalizador -4 a la CA al realizar un ataque de oportunidad contra oponentes cuerpo a cuerpo que te golpeen
Lanzar cualquier cosa	Des 15, competencia con un arma, ataque base +2	Lanzas un arma cuerpo a cuerpo sin penalizador

Lucha astuta	Tamaño Pequeño o Mediano, Impacto sin arma mejorado	Obtienes bonificadores de circunstancia para escapar de una presa o sujeción
Lucha cerrada ¹	Ataque base +3	Usas contraataque para resistirte a una presa
Lucha en falange ¹	Competencia con escudo pesado, ataque base +1	Bonificador a la CA y TS de Ref al luchar en una pared de escudo
Luchar apiñados	Tamaño Pequeño, Des 13, ataque base +1	Ocupas la misma casilla que otro aliado con la dote, ganas un bonificador de moral +1 por aliado (hasta el bonificador de Destreza)
Mantener la formación	Reflejos de combate, ataque base +2	Realizas un ataque de oportunidad contra un enemigo que carga
Ojos en la nuca	Sab 13, ataque base +1	Los oponentes no obtienen el beneficio del flanqueo
Paralizar la vida ¹	Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +10	Paraliza al oponente con un impacto sin arma
Patada giratoria	Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso	Ataque sin arma adicional contra un oponente al que acabes de hacer un crítico
Patada voladora	Fue 13, Saltar (4 rangos), Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso	+1d12 de daño en ataques sin arma al cargar
Pericia en combate mejorada ¹	Int 13, Pericia en combate, ataque base +6	Reduces tu bonificador de ataque para mejorar tu CA
Pies ligeros	Des 15, Correr	Cambias de dirección una vez mientras corres o cargas
Prolongar furia ³	Aptitud de frenesí o Furia	La furia dura +5 asaltos
Proyección defensiva	Des 13, Reflejos de combate, Esquiva, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado	Intento de derribo después de que el ataque del enemigo falle
Puños de hierro	Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +2	+1d6 de daño en ataques sin arma
Resistencia mayor	Aptitud de RD	Aumenta +1 la RD
Sujetar a distancia ¹	Des 15, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5	Usas un arma a distancia para hacer una presa a un enemigo a menos de 30'
Romper arma a distancia ¹	Fue 13, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Sujetar a distancia, ataque base +5	Usas un arma a distancia para desarmar a un enemigo con penalizador de daño reducido
Sujetar escudo	Combate con dos armas, ataque base +4	Dejas temporalmente inútil el escudo del oponente
Tiro con arco zen	Sab 13, ataque base +1	Usas Sab en vez de Des para los ataques a distancia
Toque debilitante ¹	Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +2	hace que la Fuerza del enemigo baje 6 durante 1 minuto
Toque doloroso	Sab 15, Puñetazo aturdidor, ataque base +2	Los oponentes aturdidos quedan mareados durante 1 asalto

- 1 Un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de clase
- 2 Puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la coges, se aplica a un arma nueva.
- 3 Puedes coger esta dote varias veces, y sus efectos se apilan.
- 4 Puedes coger esta dote varias veces. Sus efectos se apilan si la coges más de una vez sobre la misma arma.

hace que las armas arrojadas sean una buena opción, sobre todo para los personajes diestros y con movilidad. El iniciado de la orden del arco es un arquero devastador, y el bersérker frenético lleva la furia bárbara a un nuevo nivel (todas estas clases de prestigio se encuentran en el capítulo 2 de este libro).

Si estás interesado en un arquetipo de personaje específico (incluso si cambias de idea más tarde) busca clases de prestigio que puedan servirte para ese propósito. Algunas de ellas te dan las dotes que quieres como aptitudes de clase, mientras que otras tienen prerrequisitos que sugieren dotes que tal vez quieras elegir. Incluso si decides, por ejemplo, no ser un iniciado de la orden del arco, es difícil decir que las dotes que tiene como prerrequisitos (Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido y Soltura con un arma [arco largo, arco corto, o la versión compuesta de cualquiera de ellos]) no debería elegir las cualquier tipo de personaje orientado al tiro con arco.

Utiliza cuanto puedas las "dotes gratuitas" (las que consigues tu PJ, cumpla o no los prerrequisitos) y las listas de dotes adicionales. Si creas un personaje con muchas dotes adicionales en las clases que quiere coger, usa las que ganará al llegar a los niveles 1, 3, 6 y posteriores para rellenar otras necesidades. Hay muchas dotes que un guerrero puede desear y que no aparecen en su lista de dotes adicionales.

Observa a tu DM

Todo Dungeon Master tiene tendencia a dirigir un tipo concreto de campaña. Si a tu DM le gusta centrar su campaña alrededor de un tipo particular de villanos (como gigantes merodeadores, una cábala de magos malignos, o una impía alianza entre un señor liche y sus secuaces guardias oscuros) deberías buscar qué dotes (y qué clases) funcionan mejor en esa campaña. Si vas a luchar contra muchos gigantes, por ejemplo, preocúpate menos de la precisión que del posible daño que causes (los gigantes suelen tener una CA pequeña si se compara con su VD, pero muchos puntos de golpe).

Comprueba también cómo desarrolla los combates tu DM. Algunos no pueden evitar que los monstruos más bobos sean "listos". Por ejemplo, no dan ataques de oportunidad a los personajes jugadores, con lo cual elegir la dote Reflejos de combate resulta menos útil. Por otra parte, las dotes que permiten al jugador sacar ventaja del mayor número de ataques de oportunidad que proporciona la dote Reflejos de combate (como Tiro defensivo y Aguantar la línea) pueden hacer que una elección poco satisfactoria se convierta muy ventajosa. No se trata de "engañar" a tu DM, sino de buscar estrategias que hagan el juego divertido y desafiante para ambas partes.

DOTES GENERALES

Las dotes descritas en la siguiente sección se añaden a las dotes generales del *Manual del jugador*. La tabla 3-1 resume los prerrequisitos y beneficios de todas estas dotes e indica cuáles pueden ser cogidas por guerreros como dote adicional.

ABRAZO DE LA TIERRA [GENERAL]

Puedes aplastar a tus oponentes cuando les hagas una presa.

Prerrequisitos: Fue 15, Presa mejorada o agarrón mejorado, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si sujetas a tu oponente al hacer una presa, infligirás 1d12 puntos de daño adicionales cada asalto en que lo mantengas sujeto. Tendrás inmovilizado a tu oponente del modo normal (con una prueba de presa enfrentada), pero tú también tendrás que quedarte completamente inmóvil, concediendo a tus oponentes (excepto al que estés sujetando) un bonificador +4 en sus tiradas de ataque contra ti (aunque no estarás indefenso). No obtienes este daño adicional contra criaturas que sean inmunes a los golpes críticos.

AGARRE DEL MONO [GENERAL]

Eres capaz de usar armas más grandes que el resto de la gente de tu tamaño.

Prerrequisitos: ataque base +1.

Beneficio: puedes usar un arma de combate cuerpo a cuerpo de una categoría de tamaño mayor que tú con un penalizador -2 en la tirada de

ataque, pero el esfuerzo que te cuesta usar el arma no cambia. Por ejemplo, una espada larga Grande (un arma de una mano para una criatura Grande) se considera un arma a dos manos para una criatura Mediana que no tenga esta dote. En el caso de que esta criatura sí la tuviera, se sigue considerando un arma a una mano. Puedes llevar un arma ligera más grande como si fuera un arma ligera, o un arma más grande a dos manos con las dos manos. No puedes llevar un arma más grande en tu mano torpe, y no puedes usar esta dote con un arma doble.

Normal: puedes usar un arma de combate cuerpo a cuerpo de una categoría de tamaño mayor que tú con un penalizador -2 en la tirada de ataque, pero el esfuerzo que te cuesta usar el arma aumenta. Un arma ligera más grande se considera un arma a una mano, un arma más grande a una mano se considera un arma a dos manos, y no puedes usar un arma más grande a dos manos.

ATAQUE DEL ÁGUILA [GENERAL]

Tu percepción especial te permite golpear objetos con una fuerza impresionante.

Prerrequisitos: Sab 13, Romper arma mejorado, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: cuando realices un impacto sin arma contra un objeto, puedes añadir tu bonificador de Sabiduría al daño que le causes.

Este monje mediano en realidad nunca caerá gracias a que tiene la dote Ataque tumbado.



D. CRABAPPLE

ATAQUE PODEROSO PREDILECTO [GENERAL]

Eres capaz de infligir más daño contra tus enemigos predilectos.

Prerrequisitos: aptitud de enemigo predilecto, Ataque poderoso, ataque base +4.

Beneficio: cuando usas la dote Ataque poderoso contra tu enemigo predilecto, puedes restar un número a tus tiradas de ataque y sumar dos veces ese número a tus tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Si atacas con un arma a dos manos, suma tres veces ese número. Se aplican las restricciones normales de la dote Ataque poderoso.

ATAQUE TUMBADO [GENERAL]

Puedes atacar desde una posición de tumbado sin penalizador.

Prerrequisitos: Des 15, Reflejos rápidos, ataque base +2.

Beneficio: puedes hacer un ataque desde la posición de tumbado y no sufrir ninguna penalización a tu tirada de ataque. Si tienes éxito en la tirada, puedes ponerte inmediatamente en pie como acción gratuita. Los oponentes no obtienen bonificador en los ataques cuerpo a cuerpo contra ti mientras estás tumbado.

Especial: un guerrero puede elegir Ataque tumbado como una de sus dotes adicionales de clase.

ATAQUES ATURDIDORES ADICIONALES [GENERAL]

Ganas ataques aturdidores adicionales.

Prerrequisitos: Puñetazo aturridor, ataque base +2.

Beneficio: obtienes la aptitud de realizar tres ataques aturdidores adicionales por día.

Especial: Puedes adquirir esta dote varias veces.

ATAQUES ATURDIDORES RÁPIDOS [GENERAL]

Puedes usar tus ataques aturdidores en rápida sucesión.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Puñetazo aturridor, ataque base +6.

Beneficio: puedes usar un ataque aturridor adicional por asalto (u otro ataque especial que se tenga en cuenta en tu límite diario de ataques aturdidores).

Normal: sólo puedes intentar un solo ataque aturridor por asalto (u otro ataque especial que se tenga en cuenta en tu límite diario de ataques aturdidores).

Especial: un guerrero puede elegir Ataques aturdidores rápidos como una de sus dotes adicionales de clase.

Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

CARGAR CON EL ESCUDO [GENERAL]

Haces daño extra si utilizas el escudo como arma cuando cargas.

Prerrequisitos: Golpe con el escudo mejorado, ataque base +3.

Beneficio: cuando aciertes a un oponente con tu escudo como parte de una acción de carga, además de infligir el daño normal, puedes hacer un ataque de derribo sin provocar ataque de oportunidad. Si pierde, el defensor no puede intentar derribarte a ti por su parte.

Especial: un guerrero puede elegir Cargar con el escudo como una de sus dotes adicionales de clase.

CARRERA [GENERAL]

Te mueves más deprisa de lo normal.

Beneficio: si llevas armadura ligera o ninguna armadura y carga ligera, tu velocidad es 5' más rápida.

CASTIGO INCREMENTADO [ESPECIAL]

Puedes hacer más ataques de castigar.

Prerrequisitos: aptitud de castigar, ataque base +4.

Beneficio: cuando eliges esta dote, ganas dos intentos adicionales de castigar por día. Utiliza la aptitud de castigar que tengas (por ejemplo, la de castigar el mal de un paladín, o la de castigar a los muertos vivientes de un cazador de muertos, por ejemplo).

Especial: puedes escoger esta dote varias veces, sus efectos se apilan.

CRÍTICO POTENCIADO [GENERAL]

Elige un arma, como espada larga o gran hacha. Con esa arma sabes cómo golpear donde duele.

Prerrequisito: Soltura con un arma (con el arma), ataque base +4.

Beneficio: cuando uses el arma que has elegido, obtienes un bonificador +4 en la tirada para confirmar una amenaza.

Especial: un guerrero puede elegir Crítico potenciado como una de sus dotes adicionales de clase.

Puedes elegir esta dote varias veces. Cada vez que cojas la dote, puede ser con un arma diferente o con la misma. Si la coges con la misma, los efectos de las dotes se apilan.

MINUTOS DE GOLPE RECUPERADOS POR NIVEL DEL PERSONAJE POR DÍA

	con Curación acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar		Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	
	con Curación acelerada	Normal	Normal	Normal
Actividad extenuante	1	2	0	0
Actividad ligera	1'5	3	1	2
Descanso completo en cama	2	4	1'5	3

MINUTOS DE CARACTERÍSTICA RECUPERADOS POR DÍA

	con Curación acelerada y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar		Normal y cuidados a largo plazo por una prueba con éxito de Sanar	
	con Curación acelerada	Normal	Normal	Normal
Actividad extenuante	2	3	0	0
Actividad ligera	2	3	1	2
Descanso completo en cama	3	5	2	4

CURACIÓN ACELERADA [GENERAL]

Te recuperas más rápido de lo normal.

Prerrequisito: bonificador base +5 a los TS Fort.

Beneficio: recuperas puntos de vida perdidos y puntos de característica más rápido de lo que lo harías normalmente, de acuerdo con la tabla de la página anterior.

DEFENSA CON BROQUEL MEJORADA [GENERAL]

Puedes atacar con un arma en la mano torpe mientras conservas el bonificador de escudo del broquel en tu CA.

Prerrequisito: Competencia con escudo.

Beneficio: cuando atacas con un arma en tu mano torpe, puedes seguir aplicando tu bonificador de escudo del broquel a tu CA.

Normal: sin esta dote, un personaje que lleve un broquel y ataque con un arma en la mano torpe pierde el bonificador de escudo del broquel a la CA hasta su próximo turno.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa con broquel mejorada como una de sus dotes adicionales de clase.

DEFENSA CON DOS ARMAS MAYOR [GENERAL]

Cuando luchas con dos armas, tus defensas son extraordinariamente fuertes.

Prerrequisitos: Des 19, Defensa con dos armas mejorada, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +11.

Beneficio: al empuñar dos armas (sin incluir las armas naturales o los impactos sin arma), obtienes un bonificador de escudo +3 a tu CA.

Cuando estás luchando a la defensiva o usando la acción de defensa total, este bonificador de escudo aumenta a +6.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa con dos armas mayor como una de sus dotes adicionales de clase.

DEFENSA CON DOS ARMAS MEJORADA [GENERAL]

Obtienes una importante ventaja defensiva al luchar con dos armas.

Prerrequisitos: Des 17, Defensa con dos armas, Combate con dos armas, ataque base +6.

Beneficio: cuando llevas dos armas (sin incluir las armas naturales o los impactos sin arma), obtienes un bonificador de escudo +2 a tu CA.

Cuando luchas a la defensiva o usando la acción de defensa total, el bonificador de escudo aumenta a +4.

Especial: un guerrero puede elegir Defensa con dos armas mejorada como una de sus dotes adicionales de clase.

DESARMAR A DISTANCIA [GENERAL]

Puedes desarmar a un enemigo a distancia.

Prerrequisitos: Des 15, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5.

Beneficio: elige un tipo de arma a distancia en la que tengas competencia. Puedes realizar un intento de desarmar con este arma mientras tu objetivo se encuentre a menos de 30'.

Especial: un guerrero puede elegir Desarmar a distancia como una de sus dotes adicionales de clase.

Puedes elegir esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que la cojas, se aplica a una nueva arma a distancia.

Al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Desarmar mejorado.

DESJARRETAR [GENERAL]

Puedes herir a un oponente en las piernas, dificultando su movimiento.

Prerrequisitos: aptitud de ataque furtivo, ataque base +4.

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo cuerpo a cuerpo, puedes elegir descartar 2d6 del daño adicional de tu ataque furtivo para reducir la velocidad base de tu oponente a la mitad. Esta reducción de velocidad concluye después de que hayan pasado 24 horas, cuando el blanco reciba una prueba de Sanar (CD 15) con éxito, o se aplique cualquier conjuro de curar u otro medio mágico de curación. Un ataque de desjarretar no entorpece a criaturas que sean inmunes al daño de los ataques furtivos o a aquellas sin piernas o con más de cuatro piernas. Se requieren dos ataques de desjarretar con éxito para afectar a un cuadrúpedo. Otras formas de movimiento (volar, excavar y demás) no resultan afectadas. Puedes usar esta aptitud una vez por asalto.

DISPARAR DESDE UNA MONTURA MEJORADO [GENERAL]

Puedes realizar ataques a distancia desde una montura casi igual que sobre terreno firme.

Prerrequisitos: Montar 1 rango, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura.

Beneficio: el penalizador que sufres al usar un arma a distancia si tu montura hace un movimiento doble se elimina, y el que tienes por usar un arma a distancia cuando tu montura está corriendo disminuye de -4 a -2. Puedes atacar en cualquier momento durante el movimiento de tu montura.

Especial: un guerrero puede elegir Disparar desde una montura mejorado como una de sus dotes adicionales de clase.

DISPARO CERTERO [GENERAL]

Tu habilidad con armas de ataque a distancia te permite acertar allí donde otros fallarían debido a la cobertura del oponente.

Prerrequisitos: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +3.

Beneficio: tus objetivos sólo reciben un bonificador +2 a la CA debido a la cobertura. Esta dote no funciona contra enemigos que no tengan cobertura o que tengan cobertura total.

Normal: la cobertura normalmente proporciona un bonificador +4 a la CA.

DISPARO RÁPIDO MEJORADO [GENERAL]

Eres un experto en disparar armas a una velocidad excepcional.

Prerrequisitos: Disparos múltiples, Disparo a bocajarro, Disparo rápido.

Beneficio: al usar la dote Disparo rápido, puedes ignorar el penalizador -2 en todas tus tiradas de ataque a distancia.

Especial: un guerrero puede elegir Disparo rápido mejorado como una de sus dotes adicionales de clase.

DUREZA MEJORADA

[GENERAL]

Eres inusualmente más resistente de lo normal.

Prerrequisito:

salvación base de Fortaleza +2.

Beneficio:

obienes un número de puntos de golpe igual a tus DG actuales. Cada vez que obtengas un DG (por ejemplo al ganar un nivel), obtienes 1 punto de golpe adicional. Si pierdes un DG (por ejemplo al perder un nivel) pierdes 1 pg de forma permanente.

Especial: un guerrero puede elegir Dureza mejorada como una de sus dotes adicionales de clase.

ENEMIGO PREDILECTO MEJORADO

[GENERAL]

Sabes cómo golpear a tus enemigos predilectos donde más duele.

Prerrequisitos: aptitud de enemigo predilecto, ataque base +5.

Beneficio: infliges

3 puntos de daño adicionales a tu enemigo predilecto. Este beneficio se apila con cualquier bonificador existente de enemigo predilecto que obtuvieras en cualquier clase.

FAMILIAR MEJORADO [GENERAL]

Esta dote permite que un lanzador de conjuros adquiera un nuevo familiar de una lista distinta a la normal, pero sólo cuando pueda adoptar normalmente otro familiar (ver Familiares, en el *Manual del jugador*). Esta dote se encontraba original-

Nivel del lanzador	Ataque		
Familiar	Alineamiento	de conjuros arcanos	base
Krénsnar	Neutral	3.º	+3
Huargo	Neutral maligno	3.º	+3
Perro intermitente	Legal bueno	5.º	+5
Can del infierno	Legal maligno	5.º	+5
Hipogrifo	Neutral	7.º	+7
Aullador	Caótico maligno	7.º	+7
Lobo invernal	Neutral maligno	7.º	+7

mente en la *Guía del Dungeon Master*; la descripción que hay aquí proporciona nuevas alternativas para los lanzadores de conjuros arcanos que quieran que sus familiares se queden con ellos durante las batallas.

Prerrequisitos: aptitud para adquirir un nuevo familiar, alineamiento compatible, nivel de lanzador lo suficientemente alto, y ataque base.

Beneficio:

cuando escoja un familiar, las criaturas listadas a continuación también estarán disponibles para el lanzador de conjuros. El personaje podrá elegir un familiar que posea un alineamiento que diste, como máximo, un paso del suyo en cada uno de los ejes (de legal a caótico y de bueno a maligno). Por ejemplo, un lanzador de conjuros caótico bueno podría adoptar un familiar neutral, y otro de alineamiento legal neutral podría adquirir uno neutral bueno. Para adquirir un familiar, el lanzador de conjuros debe tener al menos un nivel de lanzamiento de conjuros arcanos y el ataque base que se indica a continuación.

Por lo demás, los familiares mejorados usan las reglas del *Manual del jugador*.

Aptitudes concedidas: además de sus propias cualidades especiales, todos los familiares otorgan a sus amos la dote Alerta, el beneficio de un vínculo de empatía y la aptitud de compartir conjuros con el familiar.

Evasión mejorada (Ex): si se ve afectado por un ataque que normalmente permite un TS de Reflejos para reducir el daño a la

El familiar huargo de este gnomo luchará al lado de su amo durante el combate.





¡¡Emboscada!!

mitad, un familiar no sufrirá daño alguno si supera la salvación y la mitad si falla.

FAMILIARIDAD CON ARMAS MEJORADA [GENERAL]

Estás familiarizado con todas las armas exóticas comunes entre tus semejantes.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes considerar todas las armas exóticas asociadas a tu raza como armas marciales en vez de como armas exóticas. Un arma se considera que está asociada a una raza si su nombre aparece como parte del nombre del arma, como el filo delgado élfico (ver capítulo 4 de este libro) o el urgrosh enano.

Normal: si esta dote, debes elegir la dote Competencia con arma exótica (o tener la familiaridad con armas correspondiente como rasgo racial) para eliminar el penalizador que sufres cuando llevas un arma exótica asociada con tu raza en la que no eres competente.

FURIA ADICIONAL [GENERAL]

Puedes enfurecerte con más frecuencia de la normal.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: puedes utilizar tu furia dos veces al día más de lo que podrías normalmente.

Especial: puedes coger esta dote varias veces, y sus efectos se apilan.

FURIA DESTRUCTIVA [GENERAL]

Haces pedazos barreras y objetos cuando estás enfurecido.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: mientras estás enfurecido, obtienes un bonificador +8 en cualquier prueba de Fuerza que realices para abrir puertas brutalmente o romper objetos inanimados y estáticos.

FURIA INSTANTÁNEA [GENERAL]

Activas tu furia instantáneamente.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: tu furia comienza en cualquier instante que desees, incluso aunque no sea tu turno o estés sorprendido. Puedes activar tu furia como acción gratuita en respuesta a la acción de otro. Así, puedes ganar los beneficios de la furia a tiempo de prevenir o mejorar un acontecimiento no deseable. Por ejemplo, puedes elegir entrar en furia cuando un enemigo te ataca, o te lanza un conjuro (o ganar los beneficios de una Constitución mayor o tu bonificador en tus TS Vol) antes de saber los resultados del ataque. Debes ser consciente del ataque, pero puedes estar desprevenido.

Normal: sólo puedes entrar en furia durante tu turno.

FURIA INTIMIDATORIA [GENERAL]

Tu furia produce miedo en tus oponentes.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: cuando te enfureces, designas a un único enemigo en un radio de 30', al que intentarás desmoralizar como una acción gratuita (ver la habilidad Intimidar, del *Manual del jugador*). Un enemigo al que desmoralices con éxito quedará estremecido mientras continúe tu furia. Puedes usar sólo esta dote contra un único enemigo durante un encuentro en particular.

GIRO DE MUÑECA [GENERAL]

Con un único movimiento puedes desenfundar un arma ligera y realizar un ataque devastador.

Prerrequisitos: Des 17, Juego de manos 5 rangos, Desenvainado rápido.

Beneficio: si desenvainas un arma ligera y realizas un ataque cuerpo a cuerpo con ella en el mismo asalto, coges a tu oponente desprevenido (sólo a efectos de este ataque). Esta dote sólo puede usarse una vez por asalto y una vez por oponente durante un único encuentro de combate.

GOLPE A LA ARTERIA [GENERAL]

Tus ataques furtivos se dirigen a los grandes vasos sanguíneos, dejando heridas que causan pérdidas masivas de sangre.

Prerrequisito: aptitud de ataque furtivo, ataque base +4.

Beneficio: si impactas con un ataque furtivo, puedes elegir abandonar +1d6 puntos de daño adicional por ataque furtivo para causar una herida que no dejará de sangrar. Cada herida infligida

de este modo provoca 1 punto de daño adicional por asalto a la víctima, hasta que ésta recibe el beneficio de una prueba de Sanar (CD 15), cualquier conjuro de *curar* o cualquier otra forma de curación mágica. Las heridas de varios golpes a la arteria producen una pérdida acumulativa de sangre, esto es, dos golpes a la arteria con éxito causan 2 puntos de daño adicionales por asalto hasta ser curados. Puedes causar sólo una herida que sangre por cada ataque furtivo con éxito.

GOLPE ARCANO [GENERAL]

Puedes canalizar la energía arcana dentro de tus ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: aptitud para lanzar conjuros arcanos de 3.^{er} nivel, ataque base +4.

Beneficio: cuando activas esta dote (una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad), puedes canalizar la energía arcana dentro de un arma de ataque cuerpo a cuerpo, un impacto sin arma, o armas naturales. Para hacerlo, debes sacrificar uno de tus conjuros de ese día (de 1.^{er} nivel o superior), pero obtienes un bonificador en todas tus tiradas de ataque durante 1 asalto igual al nivel del conjuro sacrificado, así como un daño adicional de 1d4 puntos de daño × el nivel del conjuro sacrificado. El bonificador que se añade a tus tiradas de ataque debido a esta dote no puede ser mayor que tu ataque base.

Por ejemplo, Yarren el hojacantante tiene un ataque base de +11, y la aptitud de lanzar conjuros arcanos de 4.^o nivel. En su turno,



Un elfo usa la dote Golpe arcano para infligir daño adicional a un otyugh.

decide sacrificar uno de sus conjuros de 4.º nivel para ese día, tachándolo como si lo hubiera utilizado. Hasta el siguiente turno, Yarren obtiene un bonificador +4 adicional a sus tiradas de ataque y 4d4 puntos de daño adicionales con un solo arma de ataque cuerpo a cuerpo de su elección (su estoque).

GOLPE AXIOMÁTICO [GENERAL]

Puedes convertir tu puño en un instrumento de la ley.

Prerrequisitos: impacto *ki* (legal), Puñetazo aturdiror.

Beneficio: contra un oponente caótico, puedes realizar un ataque sin armas que inflige 2d6 puntos de daño adicionales. Debes declarar que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Cada intento cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturdiror para ese día. Las criaturas inmunes al aturdimiento se ven afectadas por este daño adicional.

GOLPETAZO CON EL ESCUDO [GENERAL]

Puedes usar tu escudo para atontar a tu oponente.

Prerrequisitos: Golpe con el escudo mejorado, Cargar con el escudo, ataque base +6.

Beneficio: como acción de asalto completo o como acción

de carga, puedes realizar un ataque con tu escudo contra un oponente. Si aciertas, obligas al objetivo que sufre este ataque a efectuar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue), y además infliges el daño normal. Un defensor que falle su TS queda atontado durante 1 asalto (hasta justo antes de tu siguiente acción). Los constructos, los cienos, las plantas, los muertos vivientes, las criaturas incorpóreas y las criaturas inmunes a los golpes críticos no pueden ser atontadas.

Especial: un guerrero puede elegir Golpetazo con el escudo como una de sus dotes adicionales de clase.

GRAN GRITO DE KIAI [GENERAL]

Tu grito de *kiai* puede hacer que tus oponentes huyan despavoridos.

Prerrequisitos: Car 13, Grito de *kiai*, ataque base +9.

Beneficio: cuando emitas un grito de *kiai*, tus oponentes huirán despavoridos durante 2d6 asaltos a no ser que tengan éxito en su salvación de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). El grito de *kiai* sólo afecta a oponentes con menos DG o niveles que tú.

GRITO DE KIAI [GENERAL]

Puedes emitir un grito que infunde el terror a tus enemigos.

Prerrequisitos: Car 13, ataque base +1.

Beneficio: emitir un grito de *kiai* es una acción estándar. Los oponentes que puedan oír tu grito y se encuentren a un máximo de 30' de ti pueden quedar estremecidos durante 1d6 asaltos. El grito de *kiai* sólo afectará a oponentes con menos DG o niveles de los que tú poseas. Un oponente en el área afectada puede resistirse a los efectos con una salvación de Voluntad con éxito (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personaje + tu modificador de Carisma). Puedes usar el Grito de *kiai* una vez al día.

IMPACTO DEFENSIVO [GENERAL]

Puedes convertir una fuerte defensa en un ataque poderoso.

Prerrequisitos: Des 13, Int 13, Pericia en combate, Esquiva.

Beneficio: si un oponente te ataca y falla mientras estás usando la acción de defensa total, le puedes atacar en tu siguiente turno con un bonificador +4 en tu tirada de ataque. No obtienes ningún beneficio contra un oponente que no te ataque o contra un oponente que te ataque y acierte.

Especial: un guerrero puede elegir Impacto defensivo como una de sus dotes adicionales de clase.

IMPACTO KARMICO [GENERAL]

Has aprendido a golpear cuando tu oponente es más vulnerable: en el mismo instante en que te golpea a ti.

Prerrequisitos:

Des 13, Pericia en combate, Esquiva.

Beneficio: puedes efectuar un ataque de oportunidad contra un oponente que logre golpearte en cuerpo a cuerpo. Durante tu acción, eliges sufrir un penalizador -4 en tu CA, a cambio de la aptitud de efectuar un ataque de oportunidad contra cualquier criatura que tenga éxito en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo (o de ataque de toque cuerpo a cuerpo) contra ti. El oponente que te haya golpeado debe encontrarse en tu área amenazada, y esta dote no te concede más ataques de oportunidad de los que normalmente se te permitirían en un asalto. En tu turno específicas que estás activando esta dote, y el cambio en tu CA y tu aptitud de efectuar estos ataques de oportunidad especiales dura hasta tu siguiente turno.

LANZAR CUALQUIER COSA [GENERAL]

En tus manos, cualquier arma se convierte en una arma mortal de ataque a distancia.



El defensor enano obtiene ventaja.

Prerrequisitos: Des 15, competencia con un arma, ataque base +2.

Beneficio: puedes lanzar cualquier arma que puedas usar como si fuera de ataque a distancia. El incremento de distancia de las armas utilizadas mediante esta dote es de 10 pies.

LUCHA ASTUTA [GENERAL]

Tienes unas posibilidades mejores de lo normal de escapar o esca-
bullirte de la presa o la sujeción de las criaturas grandes.

Prerrequisitos: tamaño Pequeño o Mediano, Impacto sin arma mejo-
rado.

Beneficio: cuando tu oponente sea más grande que tamaño
Mediano, ganas un bonificador de circunstancia en tus pruebas
de presa para escapar de una presa o sujeción. La cuantía del
bonificador depende del tamaño de tu oponente, de acuerdo con
la siguiente tabla.

Tamaño del oponente	Bonificador
Grande	+2
Enorme	+4
Gigantesco	+6
Colosal	+8

LUCHA CERRADA [GENERAL]

Estás entrenado en la lucha a corta distancia y a resistir los ataques
de presa.

Prerrequisitos: ataque base +3.

Beneficio: cuando un enemigo intenta hacerte una presa,
obienes un ataque de oportunidad, incluso si el enemigo tiene
una dote o aptitud especial que normalmente le permitiría igno-
rar este ataque. Si infliges daño con este ataque, el enemigo no
consigue empezar la presa a no ser que tenga la dote Presa mejo-
rada o una aptitud especial como por ejemplo agarrón mejorado.
En éste último caso, puedes sumar el daño que infliges como
bonificador en tu prueba enfrentada para evitar ser apresado.
Esta dote no te da más ataques de oportunidad en un asalto, ni te
permite realizar un ataque de oportunidad cuando normalmente
no te estaría permitido por estar sorprendido, indefenso o en una
situación similar.

Por ejemplo, un ogro trata de apresar a Tordek. Tordek obtiene
un ataque de oportunidad, acierta y causa daño. Como el ogro no
tiene ningún tipo de aptitud especial ni dote de presa, no consigue
empezarla. Entonces un ankhag (una criatura que tiene la aptitud
de agarrón mejorado) trata de apresar a Tordek. Éste realiza un
ataque de oportunidad, acierta e inflige 10 puntos de daño a la
criatura. Tordek entonces suma +10 a su prueba enfrentada para
resistirse a la presa.

Normal: las criaturas con Presa mejorada, agarrón mejorado,
o dotes y aptitudes especiales similares no provocan ataques de
oportunidad cuando tratan de empezar una presa.

LUCHA EN FALANGE [GENERAL]

Estás entrenado en luchar en formación cerrada junto con tus aliados.

Prerrequisitos: competencia con escudo pesado, ataque base +1.

Beneficio: si estás usando un escudo pesado y un arma
ligera, obtienes un bonificador +1 a tu CA. Además, si estás a

menos de 5' de un aliado que también está usando un escudo
pesado y un arma ligera, y que también conoce esta dote,
puedes formar un muro de escudos. Un muro de escudos
proporciona un bonificador +2 adicional a la CA y +1 en las
salvaciones de Reflejos a todos los personajes elegibles que
participen en él. Por ejemplo, un único personaje con esta dote
obtiene un bonificador +1 a la CA. Si hay dos o más personajes
juntos que copocen esta dote, todos ellos obtienen un bonifica-
dor +2 adicional a la CA (para un total de +3) y un bonificador
+1 a las salvaciones de Reflejos.

LUCHAR APIÑADOS [GENERAL]

Con esta dote, tus aliados y tú podéis coordinar ataques cuerpo
a cuerpo contra un solo objetivo y estáis acostumbrados a luchar
codo con codo a corta distancia.

Prerrequisitos: tamaño Pequeño, Des 13, ataque base +1.

Beneficio: durante el combate, puedes ocupar la misma casi-
lla de 5' que otra criatura Pequeña aliada que también posea la
dote Luchar apiñados sin sufrir ningún penalizador. Cuando te
enzarces cuerpo a cuerpo con una criatura Mediana o mayor, y al
menos otro aliado con la dote Luchar apiñados amenace al obje-
tivo, obtienes un bonificador de moral +1 en la tirada de ataque.
Este bonificador aumenta en +1 por cada aliado adicional aparte
del primero con la dote Luchar apiñados que amenace al mismo
objetivo. El bonificador de moral total que obtiene tu tirada de
ataque no puede ser mayor que tu bonificador de Destreza.

MANTENER LA FORMACIÓN [GENERAL]

Estás entrenado en técnicas defensivas contra enemigos que
cargan.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, ataque base +2.

Beneficio: puedes realizar un ataque de oportunidad contra un
opponente que carga contra ti cuando entra en una zona que ame-
nazas. Tu ataque de oportunidad ocurre inmediatamente antes de
que se resuelva el ataque producido por la carga.

Normal: sólo consigues un ataque de oportunidad contra un
personaje que salga de la casilla que amenazas.

OJOS EN LA NUCA [GENERAL]

Tu comprensión avanzada del combate te ayuda a minimizar la
amenaza de los ataques de flanqueo.

Prerrequisitos: Sab 13, ataque base +1.

Beneficio: los atacantes no obtienen el bonificador normal
de ataque +2 al flanquearte. Esta dote no produce ningún efecto
cuando eres atacado y se te niega el beneficio de tu modificador de
Destreza a la CA, como sucedería si estuvieras desprevenido. Nada
impide que te realicen ataques furtivos al flanquearte.

Normal: cuando eres flanqueado, los oponentes que te flan-
quean reciben un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra ti.

PARALIZAR LA VIDA [GENERAL]

Puedes paralizar a un oponente humanoide con un ataque sin arma.

Prerrequisitos: Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo
atardador, ataque base +10.

Beneficio: declaras que vas a usar esta dote antes de realizar tu tirada de ataque (por lo que si fallas la tirada de ataque, se malgasta el intento). Puedes efectuar un ataque sin arma contra un oponente humanoide que no infligirá daño, pero tendrá una probabilidad de paralizar a la víctima. Si tu ataque tiene éxito, la víctima deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 10+1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Sabiduría). Si la víctima falla su TS, quedará paralizada durante 1d4+1 asaltos. Cada intento de paralizar a un oponente cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturdidor para ese día. Las criaturas inmunes al aturdimiento no pueden ser paralizadas de esta manera.

Especial: un guerrero puede elegir Paralizar la vida como una de sus dotes adicionales de clase.

PATADA GIRATORIA [GENERAL]

Puedes continuar un ataque sin arma especialmente poderoso con una potente patada, describiendo un círculo completo antes de propinar la patada.

Prerrequisitos: Fue 15, Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: si logras asestar un golpe crítico con un ataque sin arma, podrás efectuar inmediatamente un ataque sin arma adicional contra el mismo oponente, como si no hubieras empleado tu ataque para el golpe crítico. Por ejemplo, Ember, monje de 15.º nivel, puede efectuar tres ataques sin arma en un asalto, con unos bonificadores de ataque base de +11, +6 y +1. Si logra asestar un golpe crítico con su segundo ataque, podrá efectuar un ataque adicional empleando su ataque base +6. A continuación, efectuará normalmente su tercer ataque (con +1).

PATADA VOLADORA [GENERAL]

Te lanzas literalmente al combate, infligiendo un daño devastador.

Prerrequisitos: Fue 13, Saltar (4 rangos), Impacto sin arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: cuando combatas sin armas y uses la acción de cargar, infligirás 1d12 puntos de daño adicionales con tu ataque sin arma.



Gracias a la dote Prolongar furia, este bárbaro es casi invencible

PERICIA EN COMBATE MEJORADA [GENERAL]

Dominas el arte de la defensa en combate.

Prerrequisitos: Int 13, Pericia en combate, ataque base +6.

Beneficio: cuando usas la dote Pericia en combate para mejorar tu CA, el número que restas de tu tirada de ataque y sumas a tu CA puede ser cualquiera no exceda tu ataque base.

Normal: con Pericia en combate, el número no puede ser mayor de +5.

Especial: un guerrero puede elegir Pericia en combate mejorada como una de sus dotes adicionales de clase.

PIES LIGEROS [GENERAL]

Corres tan ágilmente que puedes doblar esquinas sin perder velocidad.

Prerrequisitos: Des 15, Correr

Beneficio: corriendo o cargando, puedes hacer un único cambio de dirección de 90 grados o menos. No puedes utilizar esta dote mientras llevas armadura intermedia o pesada, o si estás llevando más peso que una carga ligera. Si estás cargando, debes moverte en línea recta durante 10' (2 casillas) después de cambiar de dirección para mantener la carga.

Normal: sin esta dote sólo puedes correr o cargar en línea recta.

PROLONGAR FURIA [GENERAL]

Tu furia permanece más tiempo de lo normal.

Prerrequisito: aptitud de frenesí o Furia.

Beneficio: cada uno de los usos de tu aptitud de frenesí o furia dura 5 asaltos más de lo normal.

Especial: puedes coger esta dote varias veces, y sus efectos se apilan.

PROYECCIÓN DEFENSIVA [GENERAL]

Puedes usar el peso, la fuerza y el impulso de tu oponente en su contra, desviando su ataque y tirándolo al suelo.

Prerrequisitos: Des 13, Reflejos de combate, Esquiva, Derribo mejorado, Impacto sin arma mejorado.

Beneficio: si el oponente contra el que hayas elegido usar tu dote Esquiva te ataca y falla, podrás efectuar inmediatamente un ataque de derribo mejorado contra él. Este intento se tendrá en cuenta para tu límite de ataques de oportunidad durante ese asalto.

PUÑOS DE HIERRO [GENERAL]

Has aprendido los secretos de imprimir mayor fuerza en tus ataques sin arma.

Prerrequisitos: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor, ataque base +2.

Beneficio: declara que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Cuando realices con éxito un ataque sin arma, infligirás 1d6 puntos de daño adicionales. Cada intento cuenta como uno de tus usos de la dote Puñetazo aturridor para ese día.

RESISTENCIA MAYOR [GENERAL]

Tu resistencia extraordinaria al daño aumenta.

Prerrequisito: RD como rasgo de clase o aptitud innata.

Beneficio: tu RD aumenta en 1. Si normalmente iría aumentando con el nivel, lo sigue haciendo a su índice normal, añadiendo un +1 con normalidad. Por ejemplo, un bárbaro de nivel 13.^o tiene RD 3/-. Eligiendo esta dote, aumenta a 4/-. Cuando llegue a 16.^o nivel, su reducción al daño se vuelve 5/- y a 19.^o nivel se convierte en 6/-. No puedes elegir esta dote más de una vez. Esta dote no tiene efecto sobre los tipos de arma o daño que superen tu RD. Si tienes más de una forma de RD, eliges cuál aumentas cuando coges esta dote.

ROMPER ARMA A DISTANCIA [GENERAL]

Puedes atacar el arma de un oponente a distancia.

Prerrequisitos: Fue 13, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5.

Beneficio: al atacar objetos, infliges daño completo (en vez de la mitad de daño) con armas a distancia cortantes o contundentes. Puedes hacer intentos de romper arma a distancia con armas perforantes, como las flechas, pero sólo causas la mitad del daño; divide el daño infligido por 2 antes de aplicar la dureza del objeto (ver el ataque especial de desarmar, así como la dureza de las sustancias y objetos comunes, en el *Manual del jugador*). Debes estar a menos de 30' de tu oponente para realizar un intento de romper arma a distancia.

Normal: los objetos sufren la mitad de daño de las armas a distancia (excepto de las máquinas de asedio y similares). Sólo puedes romper un arma con un ataque cuerpo a cuerpo usando un arma cortante o contundente.

Especial: un guerrero puede elegir Romper arma a distancia como una de sus dotes adicionales de clase.

Al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Romper arma mejorado.

SUJETAR A DISTANCIA [GENERAL]

Puedes realizar un intento de presa a distancia contra un oponente que no está a tu lado.

Prerrequisitos: Des 15, Disparo a bocajarro, Disparo preciso, ataque base +5.

Beneficio: puedes realizar un intento de presa a distancia contra un oponente sujetando un pedazo de su ropa en una superficie cercana. El objetivo debe estar a 5' de una pared, árbol u otra superficie en la que pueda clavarse un arma arrojada o de proyectiles, y debe llevar algún tipo de ropa, armadura u otros avíos. Debes tener éxito en un ataque a distancia (no un ataque de toque a distancia) y después ganar una prueba de presa enfrentada (tu modificador de tamaño y el del objetivo se siguen aplicando). Para liberarse, la víctima debe realizar una prueba de Fuerza (CD 15) o una prueba de Escapismo (CD 15) como acción estándar.

Especial: un guerrero puede elegir Sujetar a distancia como una de sus dotes adicionales de clase.

Al usar esta dote, el personaje no obtiene los beneficios de la dote Presa mejorada.

SUJETAR ESCUDO [GENERAL]

Sabes como abrir la guardia de tu adversario apartando su escudo.

Prerrequisitos: Combate con dos armas, ataque base +4.

Beneficio: esta dote sólo puede utilizarse al luchar contra un oponente que esté usando un escudo y que no tenga ni una categoría de tamaño más ni menos que tú. Al hacer una acción de ataque completo, puedes renunciar a todos tus ataques con tu arma en la mano torpe. Si lo haces, sujetas momentáneamente el escudo de tu oponente con tu arma en la mano torpe, y todos los ataques que te queden durante ese asalto los harás con tu arma primaria (con los penalizadores normales por luchar a dos manos), y tu enemigo no obtiene ningún bonificador a la CA por su escudo hasta el final de tu acción. No puedes utilizar esta dote si estás luchando sólo con un arma.

TIRO CON ARCO ZEN [GENERAL]

Tu intuición guía tu mano cuando utilizas un arma de ataque a distancia.

Prerrequisitos: Sab 13, ataque base +1.

Beneficio: puedes utilizar su modificador de Sabiduría en vez del de Destreza cuando ejecutes una tirada de ataque a distancia.

TOQUE DEBILITANTE [GENERAL]

Puedes debilitar temporalmente a un oponente con tu impacto sin arma.

Prerrequisitos: Sab 17, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, ataque base +2.

Beneficio: declaras que utilizas esta dote antes de efectuar tu tirada de ataque (por tanto, un fallo en la tirada de ataque echará a perder el intento). Puedes realizar un ataque sin arma que no inflige daño, sino que aplica un penalizador -6 a la puntuación de Fuerza del objetivo durante 1 minuto. Los toques debilitadores sobre el mismo objetivo no son acumulativos. Cada intento de asestar un toque debilitador cuenta como uno de tus ataques de Puñetazo aturdidor de ese día. Las criaturas con inmunidad a los efectos aturdidores no se pueden ser afectadas por esta dote.

Especial: un guerrero puede elegir Toque debilitante como una de sus dotes adicionales de clase.

TOQUE DOLOROSO [GENERAL]

Causas un dolor intenso a un oponente con un ataque aturdidor con éxito.

Prerrequisitos: Sab 15, Puñetazo aturdidor, ataque base +2.

Beneficio: las víctimas de un ataque aturdidor con éxito se ven afectadas por un dolor tan debilitante que se encontrarán mareadas durante un asalto tras haber estado aturdidadas un asalto. Las criaturas que son inmunes a los ataques aturdidores también son inmunes a esta dote, así como todas las criaturas que sean más de una categoría de tamaño mayor que el usuario de esta dote.

DOTES DIVINAS

Siguiendo con la idea de aumentar las opciones de todas las clases, las dotes de esta categoría comparten algunas características que las hacen inaccesibles a los que sólo tienen la clase guerrero. Primero, tienen todas como prerrequisito la aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes. Por ello, son accesibles para clérigos, paladines de 3.º nivel o superior y cualquier criatura o miembro de una clase de prestigio que tenga esta aptitud.

En segundo lugar, la fuerza que potencia una dote divina es la aptitud de canalizar energía positiva o negativa para expulsar o reprender muertos vivientes. Cada uso de una dote divina cuesta al personaje como mínimo un intento de expulsar/reprender de los del día. Si no te quedan intentos de expulsar/reprender, no puedes utilizar la dote. Como expulsar o reprender muertos vivientes es una acción estándar (a no ser que tengas una aptitud especial que diga lo contrario), activar cualquiera de estas dotes es también una acción estándar, pero puede requerir otros tipos de acciones que se especifiquen. En cualquier caso, puedes activar sólo una dote divina (o usar una aptitud de expulsar o reprender muertos

vivientes) cada asalto, aunque si las duraciones se solapan puedes beneficiarte de más de una dote divina a la vez.

Tercero, expulsar o reprender muertos vivientes es una aptitud sobrenatural y un acción estándar que no provoca ataque de oportunidad y cuenta como un ataque. Activar una dote divina también es una aptitud sobrenatural y no provoca ataque de oportunidad a no ser que se indique lo contrario en la descripción de la dote. Activar una dote divina no se considera un ataque a no ser que eso sea lo que cause directamente daño al objetivo. Venganza sagrada, por ejemplo, suma 2d6 puntos de daño a todos tus ataques cuerpo a cuerpo, pero no inflige directamente daño a un oponente al activarse. En sí misma no es un ataque.

En particular, los paladines deberían tener en cuenta estas dotes. Como la aptitud de expulsión del paladín está por debajo de la del clérigo a lo largo de toda su trayectoria, el que elija una o dos dotes divinas tiene más opciones que el que simplemente reprende muertos vivientes.

ESCUDO DIVINO [DIVINA]

Puedes canalizar energía para hacer más efectivo tu escudo tanto en ataque como en defensa.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, competencia con escudo.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes en canalizar energía a tu escudo, proporcionándole un bonificador igual a tu modificador por Carisma, que se aplica al bonificador del escudo a la CA y que dura un número de asaltos igual a la mitad del nivel de tu personaje.

LIMPIEZA DIVINA [DIVINA]

Puedes canalizar energía para mejorar tu capacidad y la de tus aliados de resistir los venenos y las maldiciones.

Prerrequisito: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

Beneficio: como acción estándar, puedes gastar uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes para proporcionar a todos tus aliados en un radio de 60' (tú incluido) una bonificación sagrada de +2 para los TS de Fortaleza durante un número de asaltos igual a tu modificador por Carisma.

PODER DIVINO [DIVINA]

Puedes canalizar energía para incrementar el daño que haces en combate.

Prerrequisito: Fue 13, aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, Ataque poderoso.

Beneficio: como acción gratuita, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivientes y añades tu bonificador por Carisma al daño de tu arma durante un asalto completo.

RESISTENCIA DIVINA [DIVINA]

Puedes canalizar energía para reducir temporalmente el daño que tú y tus aliados sufrís de algunas fuentes.

Prerrequisito: aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes, Limpieza divina.

La dote Resistencia divina de esta paladina les protege a ella y a sus compañeros del daño por fuego.



TABLA 3—2: DOTES DIVINAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Escudo divino	Aptitud de expulsar o reprender muertos vivos, competencia con escudo	Sumas el bonificador de Car como bonificador sagrado a la defensa de tu escudo
Limpieza divina	Aptitud de expulsar o reprender muertos vivos	Obtienes un bonificador sagrado +2 en TS de Fort
Resistencia divina	Aptitud de expulsar o reprender muertos vivos, Limpieza divina	Obtienes resistencia al frío 5, electricidad 5, y fuego 5.
Poder divino	Fue 13, aptitud de expulsar o reprender muertos vivos, Ataque poderoso	Sumas el bonificador de Car al daño del arma
Venganza divina	Aptitud de expulsar o reprender muertos vivos	+2d6 puntos de daño en ataques cuerpo a cuerpo contra muertos vivos
Vigor divino	Aptitud de expulsar o reprender muertos vivos	Aumenta la velocidad base en 10', obtienes +2 pg/nivel

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar/reprender muertos vivos para imbuir a todos tus aliados en un radio de 60' (tú incluido) de resistencia al fuego 5, el frío 5 y la electricidad 5. Esta resistencia no se apila con resistencias similares, como aquellas proporcionadas por conjuros o aptitudes especiales. La protección dura tantos asaltos como tu modificador de Carisma.

VENGANZA DIVINA [DIVINA]

Puedes canalizar energía para causar daño adicional en combate cuerpo a cuerpo contra muertos vivos.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivos.

Beneficio: como acción gratuita, gastas uno de tus intentos de expulsar para sumar 2d6 puntos de daño a todos los ataques cuerpo a cuerpo con éxito contra muertos vivos hasta el final del asalto actual.

VIGOR DIVINO [DIVINA]

Puedes canalizar energía para incrementar tu velocidad y resistencia.

Prerrequisitos: aptitud de expulsar o reprender muertos vivos.

Beneficio: como acción estándar, gastas uno de tus intentos de expulsar o reprender para incrementar tu velocidad base en 10' y ganar +2 puntos de golpe temporales por nivel del personaje. Estos efectos duran un número de minutos igual a tu modificador de Carisma.

TRAS EL TELÓN: DOTES TÁCTICAS

Las dotes tácticas son más complicadas que las demás, debido a que abarcan múltiples situaciones y a menudo requieren algo de preparación de parte del PJ. Entonces, ¿por qué usarlas?

Las dotes tácticas son una buena manera de ofrecer bonificadores para situaciones que no ocurren lo bastante a menudo como para garantizar dotes regulares. Los jugadores entienden que sus personajes sólo consiguen unas pocas y preciadas dotes a lo largo de su trayectoria, y querrán estar seguros de que toda dote sirve de algo. Un guerrero puede confiar en su dote de Soltura con un arma para marcar la diferencia en casi todos los combates. Pero una dote que te exija luchar a la defensiva durante varios asaltos seguidos puede que no interese, y los jugadores probablemente no la elegirán porque saben que depende demasiado de la situación. No obstante, combinando tres ventajas que dependan de la situación en una sola dote táctica, puedes hacer que el conjunto sea una opción más

DOTES TÁCTICAS

Las dotes con el descriptor de 'táctica' permiten a los personajes llevar a cabo un número de ataques poderosos.

Si estás jugando con un personaje que tiene una dote táctica, es responsabilidad tuya estar atento a las acciones que estás realizando pues eres tú quien establece la maniobra que la dote te permite llevar a cabo. También es una buena idea mencionar brevemente al DM que estás esforzándote en llevar a cabo una maniobra táctica; basta con algo del estilo de "Ataco al troll, usando al máximo la Pericia en combate, que es el primer paso de una maniobra táctica".

Algunas de las dotes tácticas hablan del primer asalto, el segundo asalto, etcétera. Estos términos se refieren al momento de la maniobra, no a la batalla completa. Por ejemplo, no tienes que usar Pericia en combate durante el primer asalto del combate para comenzar una maniobra táctica; se considera que el asalto en el que usas Pericia en combate es el primero de la maniobra.

AZOTE DE GIGANTES [TÁCTICA]

Estás acostumbrado a luchar contra enemigos más grandes que tú.

Prerrequisitos: tamaño Mediano a menor, Piruetas 5 rangos, ataque base +6.

Beneficio: la dote Azote de gigantes te permite usar tres maniobras tácticas.

Agacharse por debajo: para usar esta maniobra, debes haber realizado una acción de defensa total, después haber sido atacado por un enemigo que tenga al menos dos categorías de tamaño más que tú. Obtienes un bonificador de esquivar +4 a tu CA, que se apila con el

atractiva. Proporciona grandes recompensas en situaciones inusuales en vez de una recompensa menor en una situación más común.

Una segunda razón similar para emplear dotes tácticas es posibilitar una gama más amplia de maniobras de combate. A veces el combate en D&D se reduce a la típica cantinela de "trato de golpearle de nuevo". Las dotes tácticas, sin embargo, a menudo implican movimiento, embestidas, ataques poderosos, y otras actividades especiales. Recompensan el juego y la colaboración inteligente si los jugadores piensan de forma estratégica, colocándoles en situaciones que les garantizan buenos bonificadores. Pero hay un elemento de riesgo implícito, porque los malos (a propósito o no) a menudo desbaratan los planes.

Si diseñas tus propias dotes tácticas, asegúrate de que sean algo inusual en tu partida. Por lo general, los personajes no deberían tener más de dos o tres dotes tácticas, porque tener controladas seis o nueve situaciones especiales es un poco difícil. Las dotes tácticas son como los condimentos: no deberían ser el plato principal.

Este caballero usa la dote Carga de caballería para realizar un pisoteo arrollador contra un escuadrón de orcos.



TABLA 3—3: DOTES TÁCTICAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Azote de gigantes ¹	Tamaño Mediano o menor, Piruetas 5 rangos, ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Blanco escurridizo	Esquiva, Movilidad, ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Carga de caballería ¹	Combatir desde una montura, Carga impetuosa, Pisotear, ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Combate brutal ¹	Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Escuela de rapaz	Sab 13, Saltar 5 rangos, ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Escuela del sol	Aptitud de ráfaga de golpes, ataque base +4	Ver la descripción de la dote
Experto en formación ¹	Ataque base +6	Ver la descripción de la dote
Soldado de asalto ¹	Embostida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6	Ver la descripción de la dote

¹ Un guerrero puede elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de clase

bonificador de la defensa total. Si ese enemigo no te acierta, durante tu siguiente turno, como acción gratuita, puedes realizar una prueba de Piruetas (CD 15). Si tienes éxito, te mueves inmediatamente a una casilla sin ocupar que se encuentre al otro lado de ese enemigo (al haber logrado pasar por debajo de él). Si no hay una casilla sin ocupar al otro lado o fallas la prueba de Piruetas, te quedas en la casilla donde estás y no has logrado pasar por debajo de tu contrincante.

Muerte desde debajo: para usar esta maniobra, debes haber usado con éxito la de agacharse por debajo. Puedes realizar de inmediato un solo ataque contra el enemigo bajo el que estás agachado. Se considera que está desprevenido, y obtienes un bonificador +4 en tu tirada de ataque.

Tregar encima: para usar esta maniobra, debes ponerte al lado de un enemigo que tenga dos categorías de tamaño más que tú. En el siguiente asalto, puedes realizar una prueba de Tregar (CD 10) como acción gratuita para tregar a la espalda o sobre las extremidades de la criatura (te mueves hasta uno de las casillas que ocupa la criatura). La criatura sobre la que estás sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque contra ti, porque le cuesta tratar de golpearte. Si la criatura se mueve durante su acción, te mueves con ella. La criatura puede intentar librarse de ti realizando una prueba de presa enfrentada a tu prueba de Tregar. Si lo consigues, terminas en una casilla adyacente al azar.

Especial: un guerrero puede elegir Azote de gigantes como una de sus dotes adicionales de clase.

BLANCO ESCURRIDIZO [TÁCTICA]

Tratar de darte un golpe puede ser una experiencia exasperante.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, ataque base +6.

Beneficio: la dote Blanco escurridizo te permite usar tres maniobras tácticas.

Anular ataque poderoso: para usar esta maniobra, debes estar flanqueado y debes designar a un enemigo específico para que sea afectado por tu dote de Esquiva. Si ese enemigo usa la dote Ataque poderoso contra ti, no obtiene ningún bonificador a la tirada de daño pero sigue sufriendo el penalizador que corresponda en la tirada de ataque.

Defensa desviadora: para usar esta maniobra, debes estar flanqueado y debes designar a un enemigo específico para que sea afectado por tu dote de Esquiva. El primer ataque que realice el atacante designado contra ti falla automáticamente y puede que acierte en tu lugar a otro de los enemigos que te flanquean; la criatura atacante realiza una tirada de ataque como siempre, y su aliado se considera

desprevenido. Si el atacante designado está realizando un ataque completo contra ti, su segundo ataque y los siguientes funcionan con normalidad.

Hacer llegar al límite: para usar esta maniobra, debes provocar un ataque de oportunidad ante un enemigo, saliendo de una casilla amenazada por él. Si no te acierta, puedes realizar un intento de derribo gratuito contra él, y si lo fallas, el enemigo no obtiene la posibilidad de derribarte a ti.

CARGA DE CABALLERÍA [TÁCTICA]

Luchas a lomos de una montura casi sin pensar.

Prerrequisitos: Combatir desde una montura, Carga impetuosa, Pisotear, ataque base +6.

Beneficio: la dote Carga de caballería te permite usar tres maniobras tácticas.

Desmontar: para usar esta maniobra, debes estar montado y cargar contra un enemigo sobre una montura. Si tu ataque de carga acierta, puedes hacer un intento gratuito de embostida; si tiene éxito, mueves a tu enemigo con normalidad, pero su montura se queda donde estaba.

Carga saltarina: para usar esta maniobra, debes estar sobre una montura y cargar contra un enemigo que tenga al menos una categoría de tamaño menos que ella. Haces una prueba de Montar al final de la parte de movimiento de la acción de carga. Antes de realizar la tirada, determina la CD de la prueba: CD 10 para poder infligir 2 puntos de daño adicionales o CD 20 para poder causar 4 puntos de daño. Si fallas esta prueba de Montar, no aciertas a tu objetivo (sin tirada de ataque), y si la fallas por 5 o más, no aciertas a tu objetivo y te caes de tu montura, aterrizando en una casilla adyacente a la que ocupa la montura.

Pisotear certero: puedes hacer intentos de arrollar sobre una montura contra más de un enemigo, resolviendo cada intento de acuerdo con las reglas del *Manual del jugador*. Tu montura obtiene un ataque de pezuña contra cada enemigo al que consigas arrollar.

Especial: un guerrero puede elegir Carga de caballería como una de sus dotes adicionales de clase.

COMBATE BRUTAL [TÁCTICA]

Al combatir empleas tu fuerza y tu vigor de forma muy eficaz.

Prerrequisitos: Romper arma mejorado, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: la dote Combate brutal te permite usar tres maniobras tácticas.

ESCUELA DE RAPAZ [TÁCTICA]

Conoces técnicas de artes marciales inspiradas en las aves de presa.

Prerrequisitos: Sab 13, Saltar 5 rangos, ataque base +6.

Beneficio: la dote Escuela de rapaz te permite usar tres maniobras tácticas.

Picado de águila: para usar esta maniobra, debes cargar contra un enemigo o saltar sobre él desde al menos 10' de altura (ver el *Manual del jugador*). Realiza una prueba de Saltar como acción gratuita inmediatamente antes de tu siguiente ataque. Antes de realizar la tirada, determina la CD de la prueba: CD 15 para poder infligir 2 puntos de daño adicionales o CD 25 para poder causar 4 puntos. Si fallas esta prueba de Saltar, no aciertas a tu objetivo, y si lo haces por 5 o más, caes tumbado en la casilla adyacente.

Plumas de halcón: para usar esta maniobra, debes llevar una capa.

Como acción estándar puedes moverla a tu alrededor como distracción. Haz un intento de finta en combate (ver el *Manual del jugador*), usando tu ataque base en vez de tu modificador de

Engañar. Si tienes éxito, tu objetivo se considera

Golpear al avanzar: para usar esta maniobra, deberás hacer un intento de embestida con éxito contra el enemigo. Durante el siguiente asalto, todos tus ataques contra él obtienen un bonificador +1 en las tiradas de ataque y daño por cada casilla que se mueva tu enemigo a causa de la embestida. Por ejemplo, si empujaras a un orco 10' (2 casillas) con una embestida, obtendrías un bonificador +2 en las tiradas de ataque y de daño contra ese orco durante el siguiente asalto.

Hendedura rompedora: para usar esta maniobra, debes destruir el arma o el escudo de un enemigo con un intento de romper arma con éxito (ver el *Manual del jugador*). Si lo consigues, obtienes de inmediato un ataque cuerpo a cuerpo adicional contra él, que será con la misma arma y tendrá el mismo bonificador de ataque que el ataque que destruyó el arma o el escudo.

Golpe impetuoso: para usar esta maniobra, deberás realizar una carga contra un enemigo durante el primer asalto, y efectuar un ataque usando tu dote Ataque poderoso durante el segundo asalto. El penalizador que



Un par de semiorcos desbaratan las intenciones de lanzar conjuros que tenía su oponente, una saga nocturna.

desprevenido para el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra él.

sufrir en tu tirada de ataque deberá ser -5 o peor. Tus ataques durante el segundo asalto obtienen un bonificador igual a tu penalizador en la tirada de ataque $\times 3/2$, o $\times 3$ si estás usando un arma a dos manos o empuñas con ambas manos un arma a una mano. Por ejemplo, si eliges sufrir un penalizador -6 en tu tirada de ataque, puedes infligir 9 puntos de daño adicionales, 18 puntos si usas un arma a dos manos o empuñas con ambas manos un arma a una mano.

Especial: un guerrero puede elegir Combate brutal como una de sus dotes adicionales de clase.

Ojo de halcón: para usar esta maniobra, debes pasarte al menos 1 asalto completo observando a tu enemigo. Mientras lo haces, no puedes realizar otras acciones. El siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices contra tu enemigo obtiene un bonificador +2 en las tiradas de ataque y de daño por cada asalto en que hayas estado observando al enemigo, hasta un máximo de +6 (para 3 asaltos completos consecutivos observando). Si el blanco al que observas te ataca mientras lo haces, o si no realizas tu ataque cuerpo a cuerpo antes de que pasen 3 asaltos desde que dejaste de observarlo, no obtienes el beneficio de la dote.

ESCUELA DEL SOL [TÁCTICA]

Has aprendido unas cuantas técnicas de artes marciales esotéricas inspiradas en el sol.

Prerrequisitos: aptitud de ráfaga de golpes, ataque base +4.

Beneficio: la dote Escuela del sol te permite usar tres maniobras tácticas.

Inexorable avance del amanecer: para usar esta maniobra, debes golpear al mismo enemigo con los dos primeros ataques sin arma de una ráfaga de golpes. Si lo logras, tu enemigo debe moverse hacia atrás 5', y puedes moverte 5' hacia él si lo deseas. Este movimiento no provoca un ataque de oportunidad sobre ninguno de los dos.

Sol cegador del mediodía: para usar esta maniobra, debes aturdir con éxito al mismo enemigo con un ataque sin arma durante dos asaltos seguidos. Además de quedar aturdido, el enemigo está confuso durante los siguientes 1d4 asaltos.

Destello del ocaso: para usar esta maniobra, debes ponerte al lado de un enemigo instantáneamente, por ejemplo con un conjuro de *puerta dimensional* o el rasgo de clase paso abundante del monje. Si lo haces, puedes realizar inmediatamente un solo ataque con tu bonificador de ataque más alto contra ese enemigo.

EXPERTO EN FORMACIÓN [TÁCTICA]

Estás acostumbrado a luchar formando parte de una formación.

Prerrequisitos: ataque base +6.

Beneficio: la dote Experto en formación te permite usar tres maniobras tácticas. Obtienes el beneficio de la dote incluso si estás luchando dentro de una formación con aliados que no la poseen.

Cerrar escudos: para usar esta maniobra, debes tener preparado un escudo, y los aliados que tengas a cada lado también deben tenerlo. Obtienes un bonificador +1 a la CA.

Llenar el vacío: para usar esta maniobra, debes estar a menos de un movimiento de un aliado que caiga durante el combate, y debe haber un aliado en cada casilla que haya entre el camarada que ha caído y tú. Puedes hacer inmediatamente una sola acción de movimiento (como si hubieras preparado una acción para hacerlo) para moverte hasta la casilla que ocupe el aliado caído.

Muro de armas de asta: para usar esta maniobra, debes llevar una lanza corta, una lanza larga, un tridente, una guja, una bisarma, una alabarda o una ronca, y en cada uno de tus lados debe haber aliados con armas idénticas a la tuya. Obtienes un bonificador +2 en las tiradas de ataque.

Especial: un guerrero puede elegir Experto en formación como una de sus dotes adicionales de clase.

SOLDADO DE ASALTO [TÁCTICA]

Eres un experto en romper formaciones de soldados cuando te abalanzas a la batalla.

Prerrequisitos: Embestida mejorada, Ataque poderoso, ataque base +6.

Beneficio: la dote Soldado de asalto te permite usar tres maniobras tácticas.

Embestida dirigida: para usar esta maniobra, debes realizar un intento de embestida con éxito como parte de tu carga. Por cada

casilla que empujes a tu enemigo hacia atrás, también podrás moverle una casilla a la izquierda o a la derecha.

Caída de dominó: para usar esta maniobra, debes realizar un intento de embestida con éxito que obligue a un enemigo a terminar en misma casilla que otro enemigo. Puedes hacer un intento de derribo gratuito contra ambos enemigos al mismo tiempo, y ninguno de ellos tiene la posibilidad de derribarte a ti si no lo consigues.

Carga descuidada: para usar esta maniobra, debes cargar y realizar el ataque al final de la carga usando tu dote Ataque poderoso. El penalizador que sufres en tu tirada de ataque debe ser de -5 o peor. Además de tus modificadores de carga normales (que te dan un penalizador -2 en la CA y un bonificador +2 a la tirada de ataque), puedes asignar en su lugar cualquier parte del penalizador a la tirada de ataque del Ataque poderoso a tu CA, hasta un máximo igual a tu ataque base.

Especial: un guerrero puede elegir Soldado de asalto como una de sus dotes adicionales de clase.

DOTES DE ESTILO EN ARMAS

Los personajes marciales más famosos son conocidos por sus estilos personales, combinaciones de armas predilectas y exóticas maniobras que son tan únicas como una firma. Muchos guerreros descubren cómo usar su fuerza al máximo cuando aprenden Ataque poderoso, Hendedura y Romper arma mejorado, o estudian el elevado arte del manejo de la espada aprendiendo Pericia en combate y Desarmar mejorado; pero en todo el reino, puede que haya un único maestro de la técnica de la Luna creciente.

Una dote de estilo en armas proporciona un beneficio a partir de varias dotes específicas, y a menudo eso requiere el uso de armas específicas.

ALABARDA GIRATORIA [ESTILO]

Has dominado el estilo de luchar con una alabarda, y puedes usar todas las partes del arma (hoja, punta, gancho o mango) para infligir golpes devastadores.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (alabarda).

Beneficio: cuando realizas un ataque completo con tu alabarda, obtienes un bonificador de esquiva +1 a tu CA, así como un ataque adicional con el arma con un penalizador -5. Este ataque inflige puntos de daño contundente igual a 1d6 + 1/2 de tu modificador de Fuerza.

BASTÓN RÁPIDO [ESTILO]

Has dominado el estilo de luchar con un bastón, y has aprendido maniobras especiales que complementan este arma única.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Esquiva, Combate con dos armas, Soltura con un arma (bastón).

Beneficio: cuando usas Pericia en combate para obtener un bonificador de esquiva mientras llevas un bastón, obtienes un bonificador de esquiva 2 puntos mayor que el penalizador que sufres en tus tiradas de ataque. Por ejemplo, si sufres un pena-

TABLA

Do

Ala

Ba

Co

Es

ha

Fil

Lu

Ma

rel

Re

Tre

Yu

liza

esq

CO

Has

mis

un

E

arm

bata

E

con

arm

con

si tu

toq

S

obti

apre

dor

sivo

mie

ESP

[EST

Has

mis

para

P

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

Solt

TABLA 3—4: DOTES DE ESTILO EN ARMAS

Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Alabarda giratoria	Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (alabarda)	Obtienes un bonificador de esquiva y un ataque adicional al realizar un ataque completo con la alabarda
Bastón rápido	Pericia en combate, Esquiva, Combate con dos armas, Soltura con un arma (bastón)	Obtienes un bonificador de esquiva adicional al llevar un bastón
Colmillo de oso	Fue 15, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana)	Intento de presa gratuito contra el objetivo acertado por la daga y el hacha
Espada alta, hacha baja	Derribo mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o espada corta), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano, o hacha de guerra enana)	Intento de derribo gratuito contra el objetivo acertado por la espada y el hacha
Filo del martillo	Fue 15, Embestida mejorada, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga o cimitarra), Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero)	El objetivo golpeado por la espada y el martillo cae al suelo si falla su TS Fort
Luna creciente	Desarme mejorado, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o espada corta)	Intento de desarmar gratuito contra el objetivo acertado por la daga y la espada
Maza relampagueante	Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (maza ligera)	Obtienes un ataque adicional después de amenazar mientras llevas dos mazas ligeras
Red y tridente	Des 15, Competencia en arma exótica (red), Combate con dos armas, Soltura con un arma (tridente)	Realizas un ataque combinado con la red y el tridente
Tres montañas	Fue 13, Hendedura, Embestida mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (maza pesada, maza de armas, o gran clava)	El objetivo golpeado dos veces con la maza, maza de armas o gran clava queda nauseado si falla su TS Fort
Yunque de trueno	Fue 13, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana)	El objetivo golpeado por el hacha y el martillo queda atontado si falla su TS Fort

lizador -1 en tus tiradas de ataque, obtienes un bonificador de esquiva +3 a tu CA.

COLMILLO DE OSO [ESTILO]

Has dominado el feroz estilo de luchar con una hacha y una daga al mismo tiempo. Puedes hacer que la lucha sea a corta distancia en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisitos: Fue 15, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana).

Beneficio: si golpeas a una criatura tanto con tu hacha como con tu daga en el mismo asalto, infliges el daño normal de ambas armas, y puedes elegir inmediatamente intentar empezar una presa como acción gratuita sin provocar un ataque de oportunidad, como si tuvieras la aptitud presa mejorada. No se requiere un ataque de toque inicial.

Si tienes éxito en tu intento de presa, dejas caer el hacha, pero obtienes inmediatamente un ataque adicional contra tu enemigo apresado con tu daga con tu ataque base más alto (con el penalizador -4 normal por atacar durante una presa). En los asaltos sucesivos, puedes usar la daga con el penalizador normal para atacar mientras sigas con la presa.

ESPADAS ALTA, HACHA BAJA [ESTILO]

Has dominado el estilo de luchar con una espada y una hacha al mismo tiempo, y has aprendido a usar este inusual par de armas para hacer caer a tus oponentes.

Prerrequisitos: Derribo mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o

espada corta), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano, o hacha de guerra enana).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu hacha en el mismo asalto, puedes realizar un intento de derribo gratuito contra ese enemigo (si tienes éxito, puedes usar inmediatamente tu dote de Derribo mejorado para obtener un ataque adicional contra tu enemigo).

FILO DEL MARTILLO [ESTILO]

Eres un maestro del estilo de luchar con un martillo y una espada al mismo tiempo, y has aprendido a estampar a tus enemigos contra el suelo con tus tremendos golpes.

Prerrequisitos: Fue 15, Embestida mejorada, Combate con dos armas, Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga o cimitarra), Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu hacha en el mismo asalto, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o caerá tumbado.

LUNA CRECIENTE [ESTILO]

Has dominado el estilo de luchar con una espada y una daga. Sabes cómo arrancar de su mano las armas a un oponente con un solo movimiento elegante mientras usas tus dos armas juntas.

Prerrequisitos: Desarme mejorado, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas, Soltura con un arma (daga), Soltura con un arma (espada bastarda, espada larga, cimitarra o espada corta).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu espada como con tu daga en el mismo asalto, puedes realizar un intento de desarmar inmediato como acción gratuita.

MAZA RELAMPAGUEANTE [ESTILO]

Eres un maestro en luchar con dos mazas al mismo tiempo, y has aprendido a golpear a tus enemigos a la velocidad del rayo.

Prerrequisitos: Reflejos de combate, Combate con dos armas, Soltura con un arma (maza ligera).

Beneficio: siempre que tires por amenaza en una tirada de ataque mientras usas una maza ligera en cada mano, obtienes un ataque adicional con ese mismo bonificador de ataque.

RED Y TRIDENTE [ESTILO]

Eres un maestro en luchar con una red y un tridente, y has aprendido a realizar rápidamente un pinchazo mortal con el tridente justo después de lanzar con éxito la red.

Prerrequisitos: Des 15, Competencia en arma exótica (red), Combate con dos armas, Soltura con un arma (tridente).

Beneficio: como acción de asalto completo, puedes realizar un ataque combinado con tu red y tu tridente. Primero, lanzas la red; si aciertas y controlas con éxito a tu enemigo ganando la prueba enfrentada de Fuerza, puedes dar inmediatamente un paso de 5' hacia tu oponente y realizar un ataque completo con tu tridente.

TRES MONTAÑAS [ESTILO]

Eres un maestro en luchar con armas contundentes poderosas.

Prerrequisitos: Fue 13, Hendedura, Embestida mejorada, Ataque poderoso, Soltura con un arma (maza pesada, maza de armas, o gran clava).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura dos veces en el mismo asalto con tu maza pesada, maza de armas o gran clava, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o quedará mareada de dolor durante 1 asalto.

YUNQUE DE TRUENO [ESTILO]

Has dominado el estilo de luchar con un martillo y un hacha al mismo tiempo, y has aprendido a infligir golpes atronadores con este par de armas excepcionales.

Prerrequisitos: Fue 13, Romper arma mejorado, Ataque poderoso, Combate con dos armas, Soltura con un arma (martillo de guerra o martillo ligero), Soltura con un arma (hacha de batalla, hacha de mano o hacha de batalla enana).

Beneficio: si golpeas a la misma criatura tanto con tu hacha como con tu martillo en el mismo asalto, deberá realizar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Fue) o quedará atontado durante 1 asalto.

CONJUROS NUEVOS

Esta sección contiene descripciones de los dominios nuevos mencionados en el capítulo 4 (ver 'El panteón del combatiente') y una selección de conjuros divinos y conjuros de filo aojador (para la clase de personaje filo aojador descrita en el capítulo 1).

Todos los nuevos conjuros divinos que se detallan aquí (*capa de valentía*, *capa mayor de valentía*, *rugido de león* y *furia valerosa*) son conjuros del dominio Valor (descrito a continuación). *Capa de valentía* también es un conjuro nuevo para clérigos y paladines.

De los conjuros nuevos de filo aojador descritos aquí, *augmentar familiar* también es un sortilegio nuevo para hechiceros y magos; *hoja maldita* también es un sortilegio nuevo para asesinos; y *amenaza fantasma* también es un sortilegio nuevo para bardos.

DOMINIOS NUEVOS

Cada dominio descrito a continuación incluye notas sobre cómo añadirlo al panteón de deidades que se encuentran en el *Manual del jugador* por si el DM lo desea.

Dominio de Valor

Deidades: Valkar. Si el DM quiere, este dominio también puede estar disponible para las siguientes deidades del *Manual del jugador*: Heironeus, Yondalla.

Poder concedido: irradian un aura de valor que proporciona a todos los aliados a menos de 10' (incluido tú) un bonificador de moral +4 en los TS contra efectos de miedo. Esta aptitud sobrenatural funciona mientras estás consciente, pero no si estás inconsciente o muerto.

Conjuros del dominio de Valor

- 1 **Quitar el miedo.** Elimina el miedo o proporciona +4 a las salvaciones contra miedo.
- 2 **Auxilio divino.** +1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra miedo; 1d8 pg temporales +1/nivel (máximo +10).
- 3 **Capa de valentía*.** Tus aliados y tú obtenéis un bonificador en las salvaciones contra miedo.
- 4 **Heroísmo.** Proporciona +2 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.
- 5 **Furia valerosa*.** +4 Fue, Con; +2 TS Vol; ataque adicional; cura 1d8 pg +1/nivel (máx. +20).
- 6 **Festín de los héroes.** Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores en combate.
- 7 **Heroísmo mayor.** Proporciona un bonificador +4 a las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.
- 8 **Rugido de león*.** Inflige 1d8 puntos de daño por cada dos niveles a los enemigos; los aliados obtienen un +1 en los ataques y salvaciones contra miedo, y pg temporales.
- 9 **Capa de valentía mayor*.** Tus aliados y tú os volvéis inmunes al miedo y obtenéis un bonificador +2 en los ataques.

Dominio de Destino

Deidades: Lyris. Si el DM quiere, este dominio también puede estar disponible para las siguientes deidades del *Manual del jugador*: Nerull, Obad-Hai.

Poder concedido: obtienes la aptitud esquiva asombrosa, que te permite conservar tu bonificador de Destreza a la CA (si tienes) incluso si te cogen desprevenido o eres golpeado por un atacante invisible. No obstante, sigues perdiendo este bonificador si eres inmovilizado. Si tienes otra clase que te de la esquiva asombrosa, tus niveles de clérigo se añaden al nivel de esa clase para determi-

nar cuándo obtienes el rasgo de clase esquivas asombrosas mejorada (ver el *Manual del jugador*).

Conjuros del dominio de Destino

- 1 **Impacto verdadero.** +20 a tu siguiente tirada de ataque.
- 2 **Augurio**^{M F}. Averigua si una acción resultará buena o mala.
- 3 **Lanzar maldición.** -6 a una característica; -4 a los ataques, salvaciones y pruebas; o 50% de perder cada acción.
- 4 **Situación.** Controla la posición y condición de los aliados
- 5 **Marca de la justicia.** Designa la acción que desencadena una *maldición* sobre el receptor.
- 6 **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- 7 **Visión**^{M X}. Como *conocimiento de leyendas*, pero más rápido y extenuante.
- 8 **Mente en blanco.** El receptor es inmune a la magia mental/emocional y al escudriñamiento.
- 9 **Presciencia.** Un "sexto sentido" que te advierte del peligro inminente.

Dominio de Nobleza

Deidades: Altua. Si el DM quiere, este dominio también puede estar disponible para las siguientes deidades del *Manual del jugador*: Heironeus, Pelor.

Poder concedido: tienes la aptitud sortiliga de inspirar a los aliados, dándoles un bonificador de moral +2 en las salvaciones, tiradas de ataque y de daño, pruebas de característica y pruebas de habilidad. Los aliados deben ser capaces de oírte hablar durante 1 asalto. Usar esta aptitud es una acción estándar. Dura un número de asaltos igual a tu bonificador de carisma y puede usarse una vez al día.

Conjuros del dominio de Nobleza

- 1 **Favor divino.** Ganas un +1/3 niveles a las tiradas de ataque y daño.
- 2 **Cautivar.** Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
- 3 **Vestidura mágica.** Una armadura o escudo gana un +1 de mejora/4 niveles.
- 4 **Discernir mentiras.** Revela las mentiras deliberadas.
- 5 **Orden imperiosa mayor.** Como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
- 6 **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- 7 **Rechazo.** Las criaturas no pueden acercarse a ti.
- 8 **Exigencia.** Como *recado*, pero se puede enviar una *sugestión*.
- 9 **Tormenta de venganza.** Tormenta de lluvia ácida, rayos y granizo.

Dominio de Planificación

Deidades: Halmyr. Si el DM quiere, este dominio también puede estar disponible para las siguientes deidades del *Manual del jugador*: Boccob, Vecna, Wee Jas.

Poder concedido: obtienes Ampliar conjuro como dote adicional.

Conjuros del dominio de Planificación

- 1 **Reloj de la muerte.** Se ve el estado de los receptores heridos en 30' de radio.
- 2 **Augurio**^{M F}. Averigua si una acción resultará buena o mala.
- 3 **Clariaudiencia/clarividencia.** Ver u oír a distancia durante 1 min/nivel.

- 4 **Situación.** Controla la posición y condición de los aliados
- 5 **Detectar escudriñamiento.** Te alerta del espionaje mágico.
- 6 **Festín de los héroes.** Comida, para una criatura/nivel, que cura y proporciona bonificadores en combate.
- 7 **Escudriñamiento mayor.** Como *escudriñamiento*, pero más rápido y duradero.
- 8 **Discernir ubicación.** Ubicación exacta de una criatura u objeto.
- 9 **Detener el tiempo.** Puedes actuar con libertad durante 1d4+1 asaltos.

Dominio de Tiranía

Deidades: Typhos. Si el DM quiere, este dominio también puede estar disponible para las siguientes deidades del *Manual del jugador*: Hextor, Vecna, Wee Jas.

Poder concedido: suma +1 a la CD de salvación de cualquier conjuro de compulsión que lances.

Conjuros del dominio de Tiranía

- 1 **Orden imperiosa.** Un receptor obedece durante 1 asalto una orden de palabra única.
- 2 **Cautivar.** Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.
- 3 **Discernir mentiras.** Revela las mentiras deliberadas.
- 4 **Miedo.** Los receptores situados en el cono huirán durante 1 asalto/nivel.
- 5 **Orden imperiosa mayor.** Como *orden imperiosa*, pero afecta a un receptor/nivel.
- 6 **Geas/empeño.** Como *geas menor*, pero afecta a cualquier criatura.
- 7 **Mano aferradora de Bigby.** Mano que da cobertura, empuja o apresa.
- 8 **Hechizar monstruo en grupo.** Como *hechizar monstruo*, pero afecta a todos en un radio de 30'.
- 9 **Dominar monstruo.** Como *dominar persona*, pero con criaturas.

CONJUROS DE FILO AOJADOR

En la lista siguiente, un asterisco (*) después del nombre de un conjuro indica que es un conjuro nuevo de los descritos más adelante en este capítulo.

Conjuros de filo aojador de 1.º nivel

- Alarma.** Guarda un lugar durante 2 horas/nivel.
- Alineamiento indetectable.** Oculta el alineamiento durante 24 horas.
- Amenaza fantasma***. El receptor cree que está flanqueado.
- Arma mágica.** Un arma gana un +1.
- Aumentar familiar***. Tu familiar se vuelve más poderoso.
- Aura mágica de Nystul.** Concede a un objeto una falsa aura mágica.
- Causar miedo.** Una criatura huye durante 1d4 asaltos.
- Detectar magia.** Detecta conjuros y objetos mágicos en un radio de 60'.
- Disfrazarse.** Cambia tu apariencia.
- Dormir.** Duerme profundamente criaturas por valor de 2d4 DG.
- Escudo de entropía.** Los ataques a distancia contra ti tienen un 20% de posibilidad de fallo.
- Hechizar persona.** Una persona se hace amiga tuya.
- Identificar**^M. Determina un solo atributo de un objeto mágico.
- Leer magia.** Lectura de libros de conjuros y rollos de pergamino.

Luz. Un objeto brilla como una antorcha.

Marca arcana. Inscribe una runa personal (visible o invisible).

Montura. Convoca a un caballo de monta durante 2 h/nivel.

Prestidigitación. Realización de trucos menores.

Protección contra el bien/el caos/el mal/la ley. +2 a CA y salvación, contrarresta el control mental, mantiene a raya a elementales y ajenos.

Retirada expeditiva. Dobra tu velocidad.

Sirviente invisible. Crea una fuerza invisible que obedece tus órdenes.

Terribles carcajadas de Tasha. El receptor pierde sus acciones durante 1d3 asaltos.

Conjuros de filo aojador de 2.º nivel

Alterar el propio aspecto. Como cambio de aspecto, pero con cambios más drásticos.

Cautivar. Cautiva a todos en un radio de 100' + 10'/nivel.

Ceguera/sordera. Deja ciego o sordo al receptor.

Convocar plaga (o enjambre). Convoca un enjambre de pequeñas criaturas rastreras o voladoras.

Esplendor de águila. El objetivo obtiene +4 a Car durante 1 min/nivel.

Falsa vida. Obtienes 1d10 puntos de golpe temporales +1/nivel (máximo +10).

Fuerza de toro. El receptor gana 1d4+1 a su Fue durante 1 h/nivel.

Furia. Proporciona +2 a Fue y Con, +1 a las salvaciones de Vol, -2 a la CA.

Imagen múltiple. Crea dobles falsos de ti mismo (1d4, +1/tres niveles; máx. 8).

Invisibilidad. El receptor se torna invisible durante 10 min/nivel o hasta atacar.

Oscuridad. Oscuridad sobrenatural de 20' de radio.

Partículas rutilantes. Ciega a las criaturas y enseña el contorno de las invisibles.

Pirotecnia. Convierte el fuego en luz cegadora o humo asfixiante.

Protección contra las flechas. Receptor inmune a la mayoría de ataques a distancia.

Resistir energía. Ignora 10 (o más) puntos de daño/ataque de un tipo de energía especificado.

Sugestión. Obliga al receptor a seguir un curso de acción determinado.

Toque de idiotez. El objetivo sufre 1d6 puntos de daño a Int, Sab y Car.

Trear cual arácnido. Da la capacidad de caminar por paredes y techos.

Ver lo invisible. Revela objetos y criaturas invisibles.

Conjuros de filo aojador de 3.º nivel:

Arma mágica mayor. Bonificador +1/tres niveles (máx. +5).

Can de fatalidad*. Crea un protector sombrío.

Confusión. El receptor se comporta de forma extraña durante 1 asalto/nivel.

Corcel fantasmal. Caballo mágico que aparece durante 1 h/nivel.

Disipar magia. Cancela conjuros y efectos mágicos.

Esfera de invisibilidad. Hace invisible a todos en un radio de 10'.

Hechizar monstruo. Un monstruo cree ser tu aliado.

Indetectabilidad^M. Esconde de la adivinación y el escudriñamiento al receptor.

Muro de viento. Desvía flechas, gases y a criaturas pequeñas.

Nube apesotosa. Vapores nauseabundos, 1 asalto/nivel.

Protección contra la energía. Absorbe 12 puntos/nivel de daño de un tipo de energía.

Ralentizar. Un receptor/nivel puede realizar sólo acciones parciales y sufre -2 a la CA y las tiradas de ataque.

Repeler sabandijas. Los insectos se mantienen a 10' de distancia.

Sueño profundo. Duerme criaturas por un valor de 10 DG.

Toque vampírico. Toque inflige 1d6/dos niveles del lanzador; el lanzador gana pg iguales al daño.

Veneno. Tu toque inflige 1d10 puntos de daño a la Constitución, que se repiten al cabo de 1 minuto.

Vista arcana. Las auras mágicas se vuelven visibles para ti.

Conjuros de filo aojador de 4.º nivel:

Asesino fantasmal. Una terrible ilusión mata al receptor o le inflige 3d6 de daño.

Bruma sólida. Obstruye la visión y frena el movimiento.

Contactar con otro plano. Hace preguntas a una entidad de otro plano.

Detectar escudriñamiento. Te alerta del espionaje mágico.

Dominar persona. Controla telepáticamente a un humanoide.

Enervación. El receptor adquiere 1d4 niveles negativos.

Escudriñamiento [F]. Espía desde lejos al receptor.

Hoja maldita*. Las heridas infligidas por el arma no pueden curarse sin quitar maldición.

Invisibilidad mayor. Como invisibilidad, pero el receptor puede atacar y seguir invisible.

Miedo. Los receptores situados en el cono huirán durante 1 asalto/nivel.

Polimorf far funesto. Transforma al objetivo en un animal inofensivo.

Polimorf far. Dota de una nueva forma a un receptor voluntario.

Puerta dimensional. Te teleporta a ti junto con un máximo de 500 lb.

Recado. Lleva instantáneamente un mensaje corto a cualquier lugar.

Romper encantamiento. Libera a los receptores de encantamientos, maldiciones y petrificaciones.

DESCRIPCIONES DE LOS CONJUROS NUEVOS

Los siguientes conjuros nuevos se presentan en orden alfabético.

Amenaza fantasma

Ilusión (fantasma) [enajenador]

Nivel: Brd 1, filo aojador 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Creas la sensación en la mente del receptor de que está siendo amenazado por más enemigos de los que hay en realidad. Aunque no percibe ningún enemigo adicional (y no desperdicia ataques en el fantasma), una criatura afectada por este conjuro se considera

flanqueada, incluso si está siendo amenazada por otras criaturas. Aunque los demás intenten convencer a la víctima, esto no le ayuda a evitar los efectos; sólo un TS con éxito contra el conjuro al principio de su lanzamiento puede hacerlo.

Aumentar familiar

Transmutación

Nivel: Hcr/Mag 2, filo aojador 1

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: tu familiar

Duración: Concentración + 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Fortaleza niega (inofensivo)

Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Este conjuro proporciona a tu familiar un bonificador de mejora +1 a la Fuerza, Destreza y Constitución, RD 5/magia, bonificador de resistencia +2 en los TS.

Can de fatalidad

Ilusión (sombra)

Nivel: filo aojador 3

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Efecto: can sombrío

Duración: 1 minuto/nivel (D) o hasta que sea destruido

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Das forma a la esencia del plano de la Sombra para crear un compañero poderoso similar a un perro que te sirve fielmente mientras dure el conjuro. El *can de fatalidad* tiene las estadísticas de un lobo terrible (ver el *Manual de monstruos*) con los siguientes ajustes: obtiene un bonificador de desvío a la CA igual a tu bonificador de Carisma, los puntos de golpe que tiene al crearse son iguales a tu máximo normal de puntos de golpe, y usa tu ataque base en vez del suyo (añadiendo un bonificador +7 de Fuerza y un penalizador -1 de tamaño como es normal).

Puedes comandar a un *can de fatalidad* como una acción de movimiento igual que si estuviera completamente adiestrado para realizar todos los trucos listados en la habilidad Trato con animales (ver el *Manual del jugador*).

Si los puntos de golpe de un *can de fatalidad* se reducen a 0, queda destruido. Se le considera una bestia mágica por lo que respecta a los conjuros y sus efectos, pero también puede disiparse. Sólo puedes traer un *can de fatalidad* a la existencia cada vez. Si lanzas un segundo conjuro cuando el primero aún está activo, el primer can se disipa al instante.

Capa de valentía

Abjuración [enajenador]

Nivel: Clr 3, Valor 3, Pld 2

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 acción



El conjuro aumentar familiar convierte a un gatito en un combatiente formidable.

Alcance: 60'
Área: emanación de 60' de radio centrada en ti
Duración: 10 minutos/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

Todos los aliados en el interior de la emanación (incluido tú) obtienen un bonificador de moral en las salvaciones contra efectos de miedo igual a tu nivel de lanzador (hasta un máximo de +10 a 10.º nivel).

Capa de valentía mayor

Abjuración [enajenador]
Nivel: Valor 9
Alcance: 1 milla; ver texto
Área: emanación de 1 milla de radio centrada en ti.
Duración: 1 hora/nivel

Como *capa de valentía*, pero todos los aliados en el interior de la emanación (incluido tú) son inmunes a los efectos de miedo y obtienen un bonificador de moral +2 en las tiradas de ataque. Los aliados que no tengan una línea de visión hasta ti no resultan afectados.

Furia valerosa

Transmutación
Nivel: Valor 5
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: corto (25' + 5'/ 2 niveles)
Objetivo: una criatura viva
Duración: 1 asalto/nivel
Tiro de salvación: Voluntad niega (inofensivo)
Resistencia a conjuros: sí (inofensivo)

La criatura afectada obtiene un bonificador de moral +4 a la Fuerza y a la Constitución y un bonificador de moral en las salvaciones de Voluntad.

Además, al realizar un ataque completo, la criatura afectada puede hacer un ataque adicional con cualquier arma que lleve, el cual se hace usando el ataque base completo de la criatura, más cualquier modificador que resulte adecuado a la situación (este efecto no se acumula con efectos similares, como el que proporciona el conjuro *acelerar*, ni proporciona ninguna acción adicional, por lo que no puedes lanzar un segundo conjuro ni realizar ningún otro tipo de acción durante el asalto).

Hoja maldita

Nigromancia
Nivel: asesino 4, filo aojador 4
Componentes: V
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: toque
Objetivo: un arma cuerpo a cuerpo
Duración: 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia a conjuros: no

El arma afectada por este conjuro inflige heridas que no pueden curarse de la forma normal. Cualquier daño causado (excepto el daño de las propiedades de un arma especial como flamígera, sagrada, hiriente, etc) no puede sanarse de ningún modo hasta que el individuo herido haya recibido un conjuro de *quitar maldición* (o algún otro efecto que neutralice una maldición).

Si una criatura muere a causa de un arma que está bajo los efectos de este conjuro, no puede ser revivido de entre los muertos a no ser que se lance sobre el cadáver un *quitar maldición* o se use un sortilegio de *resurrección verdadera*.

Rugido de león

Evocación [sónico]
Nivel: Valor 8
Componentes: V, S, FD
Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120'
Área: explosión de 120' de radio centrada en ti
Duración: instantánea o 1 minuto/nivel
Tiro de salvación: Fortaleza parcial o Voluntad niega (inofensivo); ver el texto
Resistencia a conjuros: sí o sí (inofensivo); ver el texto

Emites un rugido titánico que inflige 1d8 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador a todos los enemigos que estén dentro del área del conjuro y les aturde durante 1 asalto. Una salvación con éxito de Fortaleza reduce el daño a la mitad y niega el efecto aturdir.

Además, todos los aliados que estén dentro del área del conjuro obtienen un bonificador de moral +1 en las tiradas de ataque y salvaciones contra efectos de miedo, además de puntos de golpe temporales iguales a 1d8 + nivel de lanzador (hasta un máximo de 1d8+20 puntos de golpe temporales a nivel de lanzador 20.º).

FAMILIARES GUARDIANES

Pocos lanzadores de conjuros arcanos son también personajes marciales de primera categoría. Obviamente, la mayoría usan los conjuros para compensar su debilidad en una situación de combate. Algunos lanzadores de conjuros arcanos también pueden construir familiares guardianes, unos compañeros constructos que luchan para ellos. Aunque los familiares guardianes no poseen la versatilidad de otros familiares, estas criaturas pueden ser guardaespaldas eficaces para lo que sería sino un mago o hechicero frágil.

CÓMO ADQUIRIR UN FAMILIAR GUARDIÁN

Obtener un familiar guardián es un proceso de dos pasos. Primero, un lanzador de conjuros de nivel lo bastante alto (ver la siguiente tabla) debe fabricar un constructo mediante un proceso similar a la creación de un objeto maravilloso, gastando el oro, los puntos de experiencia y el tiempo descritos en cada descripción. Después el personaje debe hacer que el constructo completado se una a él con la dote Familiar mejorado (descrita antes en este capítulo o en la *Guía del Dungeon Master*). Los distintos familiares guardianes, y el nivel mínimo en el que un lanzador de conjuros arcanos debe crear uno, son estos:

Familiar	Nivel del lanzador de conjuros arcanos
Guardián chispa	7.º
Guardián guantelete	9.º
Guardián hoja	11.º

A diferencia de otros familiares, los guardianes conservan sus propios puntos de golpe si son mayores que la mitad del total de su amo. Sus DG efectivos son iguales al nivel de personaje del amo o a los DG del familiar guardián, lo que sea mayor. No poseen las aptitudes evasión mejorada y vínculo de empatía que tienen la mayoría de los otros familiares, y no confieren la dote Alerta a su amo. Responden a las ordenes verbales del amo, y comprenden cualquier idioma que conociera el amo cuando creó al guardián familiar. Como son constructos descerebrados, no se vuelven más inteligentes a medida que el amo alcanza niveles más altos. Los familiares guardianes nunca hablan.

Si un familiar guardián muere, su amo no tiene que esperar un año y un día para sustituirlo (como sucede con los familiares normales). No obstante, no puede empezar a construir un nuevo familiar guardián si ya posee uno.

GUARDIÁN CHISPA

Constructo Menudo

Dados de golpe: 2d10 (11 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20' (4 casillas), VI 20' (buena)

CA: 18 (+2 tamaño, +2 Des, +4 natural),
toque 14, desprevenido 16

Ataque base/Presa: +1/-8*

Ataque: garras +2* c/c (1d2-1) o
chispas +5 a distancia (2d6
electricidad)

Ataque completo: garras
+3* c/c (1d2-1) o chispas
+5 a distancia (2d6
electricidad)

Espacio/Alcance: 2 1/2'
/ 2 1/2'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales:

curación rápida 1, encontrar
amo, rasgos de constructo, RD 5/-, visión en la oscuridad 60',
visión en la penumbra

Salvaciones: Fort +0, Ref +2, Vol +0

Características: Fue 8, Des 14, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 3

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 3-4 DG (Menudo); 5-6 DG (Pequeño)

Esta criatura de color de cobre parece un ave de presa, con alas de aspecto mecánico y un pico que brilla extrañamente.

Los guardianes chispa son pájaros mecánicos que disparan chispas a cualquiera que amenace a su amo.

Los guardianes chispa son el tipo más básico de familiar guardián. Suelen describir círculos por encima de su amo, disparando chispas desde su pico a los enemigos. Si no está llevando a cabo una tarea específica para su amo, un guardián chispa vuela cerca de él, preparado para defenderlo con su ataque de chispas.

Un guardián chispa tiene el tamaño de un pájaro cantor o de un búho, pero pesa casi 10 lb.

Combate

Los guardianes chispa saben que están mal equipados para el combate cuerpo a cuerpo.

Por eso, hacen lo que pueden para quedarse fuera del alcance de su enemigo, lanzándoles chispas desde arriba.

Chispas (Sb): las chispas de los guardianes chispa tiene un incremento de distancia de 100'.

Encontrar amo (Sb): sin importar la distancia, mientras esté en el mismo plano, un guardián chispa puede encontrar a su maestro.

Construcción

Un guardián chispa está hecho de madera, cuero y cobre. El coste de los materiales es de 2.000 po. El amo de la criatura puede

construir el cuerpo o contratar a otros para que se encarguen de ello. Crear el cuerpo requiere una prueba de Oficio (ingeniería) (CD 16). Después de crear el cuerpo, la criatura debe ser animada mediante un prolongado ritual mágico que requiere un laboratorio o taller preparado especialmente, parecido al laboratorio de un alquimista y cuyo montaje cuesta 500 po. Si el creador está construyendo personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo al mismo tiempo.

Pueden crearse guardianes chispa que tengan más de 2 DG, pero cada DG adicional añade 1.000 po al precio de mercado, y el precio se incrementa 5.000 po si el tamaño de la criatura aumenta a Mediano, modificándose en consecuencia el coste de creación.

Nivel de lanzador: 7.º. **Prerrequisitos:** Fabricar constructo (ver el *Manual de monstruos*), *creación menor*, *localizar criatura*, *rayo relampagueante*. **Precio de mercado:** 10.000 po; **Coste de creación:** 7.000 po + 400 PX.



Un guardián chispa

GUARDIÁN GUALETELE

Constructo Pequeño

Dados de golpe: 4d10+10

(32 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 19 (+1 tamaño, +1 des, +7 natural), toque 12, desprevenido 18

Ataque base/Presa: +3/+4*

Ataque: golpetazo +9* c/c (1d6+5)

Ataque completo: 2 golpetazos +9* c/c (1d6+5)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: *almacenaconjuros*, curación rápida 1, encontrar amo, rasgos de constructo, RD 5/-, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

Salvaciones: Fort +1, Ref +2, Vol +1

Características: Fue 20, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 4

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 5-8 DG (Pequeño); 9-12 DG (Mediano)

*Como suele ser un familiar, un guardián guantelete tiene el mismo ataque base que su amo.

Este constructo achaparrado tiene un pecho con forma de barril y piernas relativamente altas y delgadas. Sus hombros son inmensos pistones que terminan en unos desproporcionados guanteletes con puños.

Los guardianes guantelete son creados por los magos y hechiceros para ser guardaespaldas aterradores e implacables. Llevan a cabo esta tarea muy bien; empujan a cualquiera que se interponga en el camino de su amo.

Los guardianes guantelete pueden seguir planes tácticos detallados, hacer guardia, y tareas similares. A no ser que se le diga que no, un guardián guantelete centra sus ataques contra cualquiera que ataque a su amo.

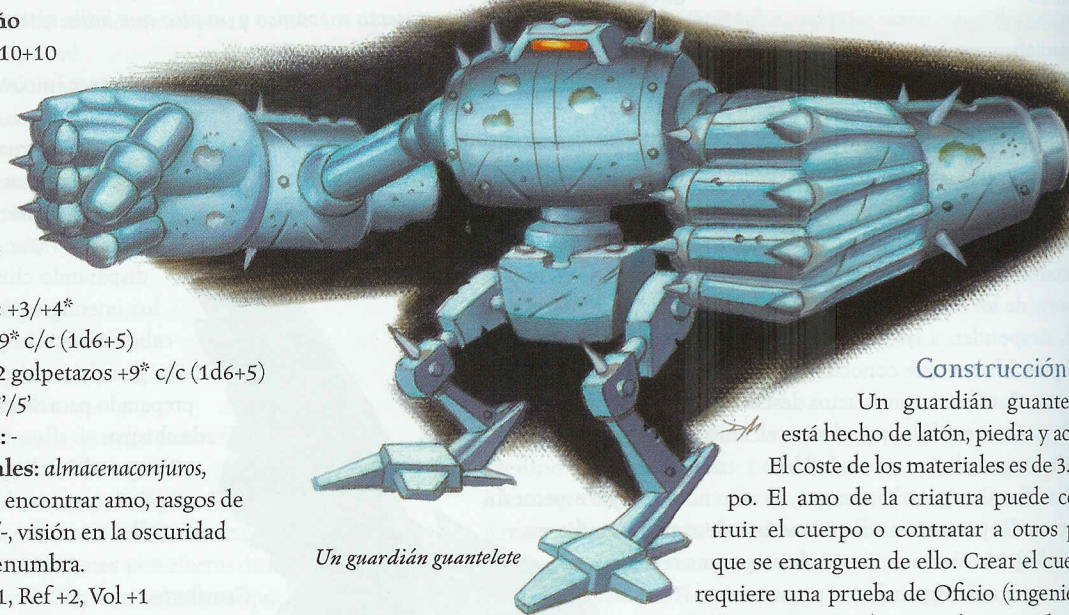
Un guardián guantelete tiene casi 4' de altura y pesa más de 200 lb.

Combate

Los guardianes guantelete no son demasiado sutiles. Simplemente se ponen al lado de sus enemigos y comienzan a aporrearles con sus inmensos puños.

Almacenaconjuros (St): un guardián guantelete puede almacenar un conjuro de 2º nivel o menor que lance sobre él otra criatura. Usa el conjuro cuando se le ordena o cuando surja una situación predeterminada. Una vez que se usa el conjuro, el guardián puede almacenar otro (o el mismo).

Encontrar amo (Sb): sin importar la distancia, mientras esté en el mismo plano, un guardián guantelete puede encontrar a su maestro.



Un guardián guantelete

Construcción

Un guardián guantelete está hecho de latón, piedra y acero. El coste de los materiales es de 3.000 po. El amo de la criatura puede construir el cuerpo o contratar a otros para que se encarguen de ello. Crear el cuerpo requiere una prueba de Oficio (ingeniería) (CD 16). Después de crear el cuerpo, la criatura debe ser animada mediante un prolongado ritual mágico que requiere un laboratorio o taller preparado especialmente, parecido al laboratorio de un alquimista y cuyo montaje cuesta 500 po. Si el creador está construyendo personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo al mismo tiempo.

Pueden crearse guardianes guantelete que tengan más de 4 DG, pero cada DG adicional añade 2.000 po al precio de mercado, y el precio se incrementa 10.000 po si el tamaño de la criatura aumenta a Mediano, modificándose en consecuencia el coste de creación.

Nivel de lanzador: 9º. **Prerrequisitos:** Fabricar constructo (ver el Manual de monstruos), elaborar, localizar criatura, transformar piedra. **Precio de mercado:** 20.000 po; **Coste de creación:** 11.500 po + 800 PX.

GUARDIÁN HOJA

Constructo Mediano

Dados de golpe: 8d10+20 (64 pg)

Iniciativa: +0

Velocidad: 20'

CA: 20 (+10 natural), toque 10, desprevenido 20

Ataque base/Presa: +6/+13*

Ataque: garra +13 c/c* (1d6+7)

Ataque completo: 2 garras +13 c/c* (1d6+7)

Espacio/Alcance: 5'/5'

Ataques especiales: -

Cualidades especiales: *almacenaconjuros*, curación rápida 1, encontrar amo, guardia, RD 5/-, tipo constructo, visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra.

Salvaciones: Fort +2, Ref +2, Vol +2

Características: Fue 24, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Entorno: cualquiera

Organización: solitario

Valor de desafío: 6

Tesoro: ninguno

Alineamiento: siempre neutral

Avance: 9-13 DG (Mediano); 14-24 DG (Grande)

*Como suele ser un familiar, un guardián hoja tiene el mismo ataque base que su amo.

Esta criatura de metal con forma humana está cubierta de púas. Donde deberían estar sus manos lleva dos hojas giratorias.

Cuando son creados, los guardianes hoja quedan atados para siempre a sus amos por un lazo de familiar. A diferencia de la ayuda general que suelen proporcionar la mayoría de los familiares, los guardianes hoja sólo existen para luchar por su amo.

Un guardián hoja es capaz de llevar a cabo tareas complejas que tengan que ver con el combate de algún modo. Si no está cumpliendo una orden específica, se queda cerca de su amo, atacando a cualquiera que ataque a éste.

Un guardián hoja tiene unos 6' de altura y pesa más de 400 lb.

Combate

Los guardianes hoja son combatientes incansables, que golpean a sus enemigos con sus brazos con hojas giratorias y rara vez se alejan de sus amos.

Almacenar conjuros (St): un guardián hoja puede almacenar un conjuro de 3.^{er} nivel o menor que lance sobre él otra criatura. Usa el conjuro cuando se le ordena o cuando surja una situación predeterminada. Una vez que se usa el conjuro, el guardián puede almacenar otro (o el mismo).

Encontrar amo (Sb): sin importar la distancia, mientras esté en el mismo plano, un guardián guantelete puede encontrar a su maestro.

Guardia (Ex): un guardián hoja se mueve rápidamente para defender a su amo para ponerse a su lado, bloqueando los golpes y deteniendo a sus enemigos. Todos los ataques contra el maestro sufren un penalizador -2 si el guardián hoja está adyacente.

Construcción

Un guardián hoja está hecho de madera, plata, piedra y acero. El coste de los materiales es de 4.000 po. El amo de la criatura puede construir el cuerpo o contratar a otros para que se encarguen de ello. Crear el cuerpo requiere una prueba de Oficio (ingeniería) (CD 16). Después de crear el cuerpo, la criatura debe ser animada mediante un prolongado ritual mágico que requiere un laboratorio o taller preparado especialmente, parecido al laboratorio de un alquimista y cuyo montaje cuesta 500 po. Si el creador está construyendo personalmente el cuerpo de la criatura, la construcción y el ritual pueden llevarse a cabo al mismo tiempo.

Pueden crearse guardianes hoja que tengan más de 8 DG, pero cada DG adicional añade 3.000 po al precio de mercado, y el precio

se incrementa 15.000 po si el tamaño de la criatura aumenta a Grande, modificándose en consecuencia el coste de creación.

Nivel de lanzador: 11.^o. **Prerrequisitos:** Fabricar constructo (ver el *Manual de monstruos*), *elaborar*, *localizar criatura*, *transformación de Tenser*. **Precio de mercado:** 30.000 po; **Coste de creación:** 18.000 po + 1.200 PX.

Un guardián hoja.



HABILIDADES

Las siguientes descripciones de habilidades complementan a las que se encuentran en el *Manual del jugador*.

INTERPRETAR (EJERCICIOS CON UN ARMA) (CAR)

Sabes mover un arma de forma rápida y llamativa y puedes hacer una demostración que haga resaltar tu pericia en el combate.

Esta categoría de la habilidad de Interpretar cubre cualquier tipo de demostración con un arma, desde dar vueltas a una espada

hasta pasar una daga de una mano a otra. A pesar del nombre de la habilidad, puedes usarla cuando estés desarmado haciendo una demostración de técnicas difíciles de artes marciales, o boxeo contra un adversario imaginario.

Prueba: a diferencia de las otras categorías de la habilidad Interpretar, tu pericia con el arma (indicada por tu ataque base) es un factor importante para saber lo bien que realizas tu Interpretar (ejercicios con un arma). Aplica la mitad de tu ataque base (redondeado hacia abajo) como bonificador de circunstancia en las pruebas de Interpretar (ejercicios con un arma). Tu modificador de Carisma también se aplica, como con cualquier prueba de Interpretar. Si no eres competente con el arma que estás usando, sufres un penalizador -4 en las pruebas de esta habilidad por no tener la competencia.

Acción: varía. Si estás interpretando para ganar dinero en público, los ejercicios con un arma requieren al menos 4 horas de espectáculos de 20 minutos, con descansos intermedios. Si estás demostrando tu habilidad o intentando impresionar a la multitud en un combate de gladiadores (ver el capítulo 4), usar esta habilidad es una acción estándar.

Nuevos intentos: sí, pero igual que otros usos de la habilidad Interpretar, los intentos siguientes aumentan 2 la CD de la prueba de Interpretar por cada fallo previo.

Especial: las siguientes dotes proporcionan cada una un bonificador +2 en las pruebas correspondientes de Interpretar (ejercicios con un arma): Pericia en combate, Soltura mayor con un arma, desenvainado rápido, Combate con dos armas, Soltura con un arma y Ataque de torbellino.

Un bardo no puede usar las pruebas de Interpretar (ejercicios con un arma) para usar sus aptitudes de música de bardo (*inspirar valor, fascinar, etc.*).

JUEGO DE MANOS

Si ocultas una daga durante el combate, puedes sorprender a tu oponente cuando de repente aparezca en tu mano.

Prueba: para que funcione esta técnica, debes estar armado con una daga, debes tener la dote Desenvainado rápido, y no debes llevar nada en tu mano torpe. Debes luchar contra el mismo enemigo durante al menos 2 asaltos consecutivos para hacer creer a tu oponente que no llevas nada en tu mano torpe. Al comienzo de tu turno durante el tercer asalto, haz una prueba de juego de manos enfrentada con la prueba de avistar de tu oponente. Si tienes éxito, tu enemigo se considera desprevenido durante el siguiente ataque que realices con la daga.

Acción: a diferencia de otros usos de la habilidad Juego de manos, poner la daga en tu mano es una acción gratuita debido a que tienes la dote Desenvainado rápido.

Nuevos intentos: no. Consigas o no superar tu prueba de Juego de manos, ningún enemigo caerá dos veces en el mismo truco durante el mismo combate.

Especial: si tienes la dote Manos hábiles, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Juego de manos.

Sinergia: si tienes 5 o más rangos en Engañar, obtienes un bonificador +2 en las pruebas de Juego de manos.

SABER

Hay varias categorías de Saber que pueden resultar útiles a un personaje marcial.

Arquitectura e ingeniería: si tienes un punto de vista ventajoso para observar la fortaleza de un enemigo, una prueba de Saber (arquitectura e ingeniería) (CD 20) revela un punto débil de la defensa. Por cada 5 puntos que tu prueba logre superar la CD, el DM puede darte otra pista estratégica para poder asaltar la fortaleza. Si tienes un mapa preciso de ella, obtienes un bonificador de circunstancia +5 en la prueba.

Historia: con una prueba con éxito de Saber (historia) (CD 15), conoces lo básico acerca de cómo se organiza un ejército en particular. Por ejemplo, una prueba con éxito revela que los osgos tienen un chaman por cada pelotón de 20 soldados, o que los generales elfos suelen montar con la caballería.

Si te encuentras cerca de un campo de batalla histórico, puedes recordar los detalles de la batalla luchada allí con una prueba de Saber (historia) (CD 20). Sabes, por ejemplo, que los enanos de las colinas de Latón derrotaron a los orcos provocando una avalancha en las colinas que hay a tu izquierda, y la mayoría de los orcos supervivientes se retiraron a las cámaras de lava que hay más adelante.

Local: una prueba de Saber (local) (CD 10) es suficiente para identificar una unidad militar o la familia de un noble por su heráldica, si la unidad o la familia pertenece de un área del lugar. Es necesaria una prueba de Saber (nobleza y realeza) para identificar la heráldica de tierras lejanas.

Nobleza y realeza: una prueba de Saber (nobleza y realeza) te dice algo acerca de la heráldica de tierras lejanas. Una prueba de CD 25 te dice de qué parte del mundo (hasta la provincia o ciudad) procede un diseño heráldico. Una prueba de CD 30 te dice el nombre de la unidad militar o familia noble.

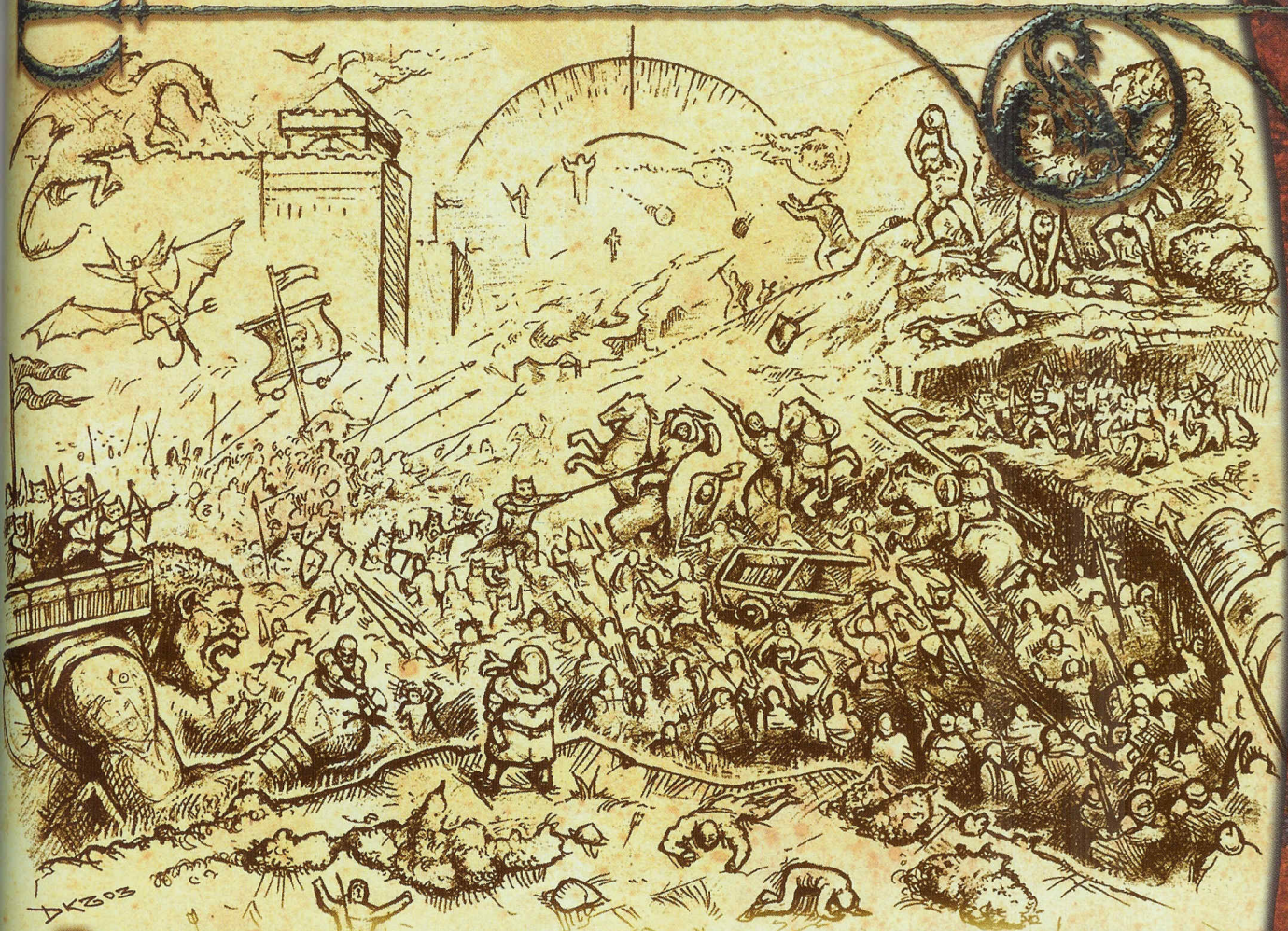
Acción: normalmente ninguna. En la mayoría de los casos, realizar una prueba de saber no usa una acción: o sabes la respuesta o no.

Nuevos intentos: no. La prueba representa lo que sabes, y meditar otra vez acerca de un tema una segunda vez no te permite saber algo que no supieras ya.

Sinergia: no hay bonificadores específicos de habilidades sinérgicas en las pruebas de saber descritas aquí, pero el *Manual del jugador* describe muchos bonificadores que se aplican de forma general a la habilidad Saber.

Sin entrenamiento: una prueba de saber no entrenada simplemente es una prueba de inteligencia. Sin entrenamiento real, sólo tienes conocimientos comunes (CD 10 o menos).





La mayoría de las sagas de fantasía están repletas de ejércitos masivos que se extienden por el horizonte, enfrentándose en batallas en las que hay cientos de miles de soldados. El juego D&D está más orientado a los grupos pequeños de personajes, pero estas grandes batallas pueden ser un buen telón de fondo para aventuras. Los personajes de nivel bajo pueden ser soldados de infantería, que se enfrentan a hordas de orcos decididos a saquear y quemar tierras civilizadas. Los que tengan nivel medio-alto pueden ser comandos de elite y tropas de asalto, que cumplan misiones tras la línea enemiga para capturar o destruir instalaciones clave. Debido a que el campo de batalla es un lugar turbulento, los personajes pueden verse arrastrados de repente a situaciones nuevas y peligrosas.

Tanto si pretendes hacer que la guerra sea el centro de tu partida de D&D como si es una diversión ocasional, decide qué aspecto tendrá una gran batalla en de tu campaña.

DOS PUNTOS DE VISTA DE LA GUERRA DE FANTASÍA

Es obvio que el juego D&D tiene sus raíces en las tradiciones de la guerra medieval. Los soldados llevan cota de mallas o armadura completa, y empuñan armas como espadas o arcos. Los caballeros galopan a través del campo de batalla sobre caballos, y las catapultas bombardean los muros de los castillos. Aún así, la presencia de

criaturas fantásticas y de magia conllevan un estilo de guerra algo más moderno, en la cual las criaturas voladoras proporcionan apoyo aéreo, los soldados usan camuflaje o magia para esconderse de sus enemigos, y los conjuros que afectan a una gran área devastan ejércitos completos.

Resulta útil pensar que la guerra de D&D es una mezcla de la guerra histórica medieval por una parte y de la guerra moderna por otra. Antes de llevar tu partida de D&D al campo de batalla, decide en cuál de estos extremos quieres que sucedan tus batallas.

LA GUERRA HISTÓRICA

Los ejércitos medievales marchaban en fila por una razón muy sencilla: en un mundo sin radios, mapas exactos ni sistemas de posicionamiento global, marchar en un grupo organizado era la única manera de asegurarse de que todos los soldados llegaban al campo de batalla y que cumplían las ordenes una vez allí. En medio del estruendo de la batalla, los soldados tenían que poder oír las ordenes que gritaban sus comandantes, por lo que no se podían dispersar demasiado.

Debido a que los ejércitos históricos marchaban en filas y columnas, obtener cobertura y ocultación era casi imposible. Los campos de batalla suelen ser grandes llanuras, porque son los únicos lugares en los que los generales

pueden permanecer en contacto con las unidades de su ejército. El camuflaje no tiene importancia, por eso los ejércitos llevan uniformes coloridos y portan estandartes que identifican a su unidad y hacen sencillo distinguir a amigos de enemigos. Los generales envían enlaces con nuevas órdenes a las unidades, y como es tan fácil identificarlas y llegar hasta ellas, es muy probable que las órdenes lleguen a los oficiales. La catapultas son las únicas armas de artillería, y pocas veces se ven, aparte de en los asedios a castillos. La caballería es una fuerza poderosa en el campo de batalla, porque puede llegar rápidamente al terreno crítico de la contienda. Los muros altos y las aspilleras de un castillo proporcionan una protección excelente al ejército defensor; un asedio contra una fortaleza bien abastecida puede durar años.

La mayor ventaja de la guerra histórica es que da una sensación bastante épica, con fila tras fila de soldados de gesto adusto marchando juntos hacia el enemigo. Los castillos y los caballeros son cruciales en las batallas de tradición medieval, y las tácticas de las unidades se supeditan a las dificultades de comunicación, navegación y mando.

La guerra histórica no siempre encaja bien con la magia y los monstruos. Una sola *bola de fuego* puede devastar grandes grupos de tropas en marcha, y monstruos de gran VD pueden abrirse paso con impunidad a través de columnas y columnas de soldados de infantería. Los castillos tradicionales son difíciles de defender ante enemigos que pueden volar o teleportarse.

Si quieres que tus batallas de D&D posean un elemento histórico marcado, usa dotes como Mantener la formación y Lucha en falange para reforzar la eficacia de los soldados de la formación. Haz que los soldados se preparen ante conjuros que afecten una gran área aligerando sus filas con la maniobra de dispersión (ver 'Tácticas históricas', a continuación), y que las criaturas y monstruos voladores sean algo raro en el campo de batalla.

Tácticas históricas

Los soldados que marchan en filas y columnas emplean las siguientes técnicas para aumentar su eficacia en el campo de batalla.

Descarga de flechas: si 10 arqueros como mínimo están en un grupo contiguo (cada uno de ellos al lado de otro), pueden arrojar una descarga de flechas elevadas como acción de asalto completo. En vez de apuntar a un blanco concreto, concentran sus flechas en un área específica, con la esperanza de acertar a los que estén allí. Como disparan siguiendo una trayectoria tan elevada, pueden ignorar cualquier ocultamiento y cobertura que no se parezca a un tejado.

El comandante de los arqueros (por lo general un oficial o un soldado veterano) hace una tirada de ataque especial usando sólo su ataque base, el modificador de Inteligencia y el penalizador de incremento de distancia. Si el ataque acierta, las flechas caen en las casillas deseadas, que deben tener la misma forma que el grupo de arqueros. Por ejemplo, si dos filas de cinco arqueros cada una aciertan con una descarga de flechas, los proyectiles aterrizan en un área de dos por cinco casillas.

Si la descarga de flechas no da en el blanco deseado, sigue aterrizando en algún sitio. Consulta el diagrama oportuno en el *Manual del jugador*.

Cualquier criatura que esté en una casilla en la que aterrice una flecha debe superar una salvación de Reflejos (CD 15) o sufrirá el daño de la flecha. Como cada una de ellas gasta gran parte de su energía en llegar al punto más alto de su trayectoria, el bonifica-

dor de Fuerza del arquero no se aplica a la tirada de daño incluso aunque lleve un arco compuesto.

Preparado contra una carga: se puede preparar una alabarda, una lanza larga, una lanza, un tridente o un urgrosh enano contra una carga como una acción preparada. Si un enemigo a la carga se mueve a una casilla amenazada, el soldado que está preparado contra ella realiza un ataque (y el enemigo que carga sufre un penalizador -2 a la CA) que inflige el doble de daño si acierta. Si un enemigo que no carga se mueve a la casilla amenazada, el soldado que está preparado contra ella aún puede realizar un ataque pero no infligirá el doble de daño.

Una formación puede tener lanzas, tridentes, alabardas o urgroshes enanos en primera línea, y lanzas largas (que tienen alcance) en la segunda línea para obtener el doble de cobertura en las casillas que están justo enfrente de la formación. En este caso, las criaturas que cargan obtienen un bonificador +4 a la CA contra las lanzas largas de la segunda línea porque los soldados que están en la primera dan cobertura a las criaturas.

Falange: una formación de soldados que avanza bajo un aluvión de ataques a distancia puede levantar sus escudos para protegerse a costa de velocidad y capacidad de ataque. Para hacerlo, todos los soldados usan la acción de defensa total (ver el *Manual del jugador*). Los soldados de la parte exterior de la formación obtienen un bonificador +4 a la CA y los que están dentro un +8 (+4 por la defensa total y +4 por la cobertura que les proporcionan sus compañeros).

Dispersión: si a los soldados que están en una formación les preocupan los conjuros que afectan a una gran área, a veces pueden avanzar a su velocidad cada asalto, y después preparar una acción para poder dispersarse si oyen la orden. El comandante, y a veces los exploradores colocados al frente de la formación, pueden preparar una acción para dar la orden de dispersión si ven a un lanzador de conjuros o a un monstruo que podría usar un sortilegio de este tipo.

Cuando una formación se dispersa, los soldados que están en su perímetro hacen un solo movimiento para alejarse de su centro, y todos los demás se mueven a un espacio que no esté adyacente al de ningún otro soldado. Esta dispersión puede ayudar a reducir las bajas de una *bola de fuego*, una *tormenta de hielo*, u otro conjuro que afecte a un área grande.

Esta táctica es eficaz, pero tiene un coste: la formación no puede moverse al doble de su movimiento cada asalto. Esta desventaja puede exponerla a otros peligros, sea de ataques a distancia o de ataques cuerpo a cuerpo realizados por enemigos que cojan por sorpresa a los soldados.

LA GUERRA INSPIRADA EN LA ACTUALIDAD

No es difícil imaginar otras formas de ir a la guerra. Sustituyendo la tecnología por magia y monstruos, los ejércitos de D&D pueden emplear tácticas y técnicas que no estarían fuera de lugar en un campo de batalla del siglo 21. Una banda de exploradores elfos podrían apiñarse tras una fila de árboles que estén en la linde de un bosque buscando ocultación y cobertura. Toda escuadra de soldados podría tener un clérigo que actúe como médico, un francotirador pícaro, y un hechicero que proporcione fuego de apoyo con *rayos relampagueantes*. Los dragones pueden proporcionar patrullas aéreas de combate. Los monstruos teleportadores sirven como

Una horda de orcos carga contra una falange de enanos que están preparados contra el ataque.



paracaidistas, apareciendo de repente detrás de las filas enemigas o tomando objetivos importantes. Conjuros de *viento susurrante* y *cuchichear mensaje* pueden proporcionar comunicación instantánea entre los comandantes del campo de batalla.

Los monstruos poderosos y la magia gobiernan el campo de batalla inspirado en la actualidad. Los gigantes y otros monstruos grandes son el equivalente en D&D a los tanques; rápidos, aterradores, y contruidos para absorber gran cantidad de castigo. Los soldados de infantería de bajo nivel tienden a atrincherarse, confiando en la cobertura y en la ocultación para protegerse, y también se dispersan más y usan ataques a distancia más a menudo; ni siquiera 15 combatientes de 1.º nivel pueden derribar a un gigante cuerpo a cuerpo, pero podrían abatirlo a flechazos, y si están dispersos, el gigante no podrá matar más que a unos cuantos de ellos por asalto.

La ventaja de la guerra inspirada en la actualidad es que resulta familiar para los jugadores, y recompensa las tácticas inteligentes y las herramientas que tienen a su disposición los personajes de nivel medio-alto. Los Dungeon Masters pueden aprovechar material de incontables películas de guerra y batallas reales para buscar ideas para aventuras. El combate puede ser muy variado porque la guerra incluye monstruos fantásticos y conjuros poderosos.

La guerra inspirada en la actualidad puede ser muy mortal para personajes de nivel bajo porque el campo de batalla está repleto de monstruos y magia poderosa. Una sola *bola de fuego* que inflija 5d6 puntos de daño matará a casi todos los personajes de 1.º nivel, al igual que un gigante de escarcha que merodee a través de las primeras líneas. Una batalla de estilo moderno también tiene mucha menos grandeza que las batallas históricas. Para un observador, el campo de batalla inspirado en la actualidad es un lugar aparentemente desierto; todos están atrincherados o escondidos, porque estar en un lugar abierto te convierte en un blanco tentador.

Tácticas inspiradas en la actualidad

La magia, los monstruos y los personajes de nivel alto pueden combinarse de miles de formas inteligentes en el campo de batalla. Las siguientes tácticas son representativas de la guerra en una batalla de alta fantasía al estilo moderno.

Reconocimiento aéreo: las águilas gigantes tienen un modificador de Avistar de +15, por lo que son excelentes exploradoras, que vuelan en círculo sobre el campo de batalla a gran altitud para observar los movimientos de tropas. Un águila gigante puede volar por encima de los 300' y aún así tendrá una posibilidad bastante alta de avistar a una criatura Enorme (o a 10 criaturas Medianas moviéndose como una unidad). A no ser que las criaturas que hay en el suelo estén buscando específicamente al águila gigante por el cielo, se necesita una prueba de Avistar (CD 26) para verla a esa altura.

Medicina divina: por la mitad del precio de una armadura completa, se puede equipar a un clérigo de 1.º nivel con una *varita de curar heridas leves* completamente cargada. Este clérigo normalmente preparará *bendición* (para usarla antes de la batalla), y *escudo de entropía* y *santuario* para mantenerse a salvo mientras corre, varita en mano, de un soldado herido a otro.

Fuego de apoyo: una escuadra de infantería suele incluir uno o más lanzadores de conjuros que puedan aportar potencia de fuego arcana a la batalla. Un lanzador de conjuros de 4.º nivel, por ejem-

plo, puede lanzar cuatro conjuros de *rayo abrasador* y tener varios conjuros de *armadura de mago* y *escudo* en reserva para protegerse. Equípale con una *varita de proyectiles mágicos* (750 po) y tres rollos de pergamino de *bola de fuego* (375 po cada uno) y tendrás el equivalente sortilego a una ametralladora y un lanzacohetes; además, cuesta menos equipar a un hechicero que a un caballero típico.

Tropas especializadas: los sajuaguines son infantes de marina eficaces; pueden establecer una cabeza de playa en territorio enemigo nadando por la orilla de noche y aniquilando a la guardia costera; también pueden subirse a un barco anclado, atacando a la tripulación o sencillamente lanzándola por la borda para que se la coman los tiburones. Los canes trasgueros pueden usar *puerta dimensional* una vez al día para moverse instantáneamente hasta a 640' de distancia y son rastreadores eficaces, por lo que pueden servir como una especie de paracaidistas y tomar los objetivos claves por delante del ejército principal.

Guerra relámpago: con una velocidad de 50', los lobos invernales son casi tan rápidos como los caballos más veloces. Tienen un ataque cuerpo a cuerpo poderoso y un arma de aliento que resulta eficaz contra tropas en masa, por lo que pueden abrir una brecha en una línea defensiva que aprovechen después las tropas más lentas.

Tras las líneas enemigas: un equipo de bardos de 4.º nivel puede deslizarse fácilmente tras las líneas enemigas usando *invisibilidad* y *alterar el propio aspecto* (tal vez junto con pruebas de Engañar, Disfrazarse y Diplomacia). Una vez en la retaguardia enemiga, pueden usar *detectar los pensamientos* o *sugestión* para reunir información y un *mensajero animal* para informar de lo que hayan descubierto al cuartel general.

UNA CAMPAÑA DE MERCENARIOS

Las campañas de D&D tradicionales suelen ser aventuras basadas en sucesos. Generalmente los PJs exploran un dungeon, luchan contra las criaturas malignas que encuentran allí, y se llevan el tesoro de vuelta a la civilización. También es posible montar toda una campaña en torno a PJs que formen parte de una organización militar mayor. En vez de explorar dungeons, luchan contra sus enemigos en el campo de batalla, llevando a cabo misiones peligrosas que pueden significar la victoria o la derrota de un gran ejército.

En muchas de estas campañas los personajes forman parte de un grupo mercenario u organización de guerrilla en vez de pertenecer a un ejército regular, ya que es más fácil imaginar que un hechicero humano, dos pícaros/guerreros enanos y un druida semielfo tengan asignada la misma misión si forman parte de una organización militar que valore la flexibilidad. Los personajes de nivel bajo empiezan como soldados de infantería, y se convierten en especialistas a medida que suben de nivel. Posiblemente lleguen a convertirse en una unidad de elite, ganándose la admiración de sus camaradas e inspirando el terror en sus enemigos. Algunos PJs pueden ir subiendo de rango hasta tener un ejército bajo su mando.

Una campaña de mercenarios es una buena opción si tus jugadores disfrutan de los desafíos tácticos que ofrece el combate en D&D. Tienes asegurado un montón de acción y peligro, y a los jugadores nunca les faltará una buena pelea. Normalmente, disfrutarán cuando planeen sus operaciones militares, y vean después cómo dan fruto

en el campo de batalla. Los PJs suelen saber quiénes son los malos y dónde se encuentran. Muchos jugadores aprecian las recompensas que van más allá del equipo y los puntos de experiencia, y desean alcanzar una graduación mayor, ser destinados a mejores unidades, y ser condecorados por su valor y su éxito.

No tienes que hacer muchos cambios en tu partida de D&D; el uso en el juego del término “campana” para describir una serie de aventuras relacionadas procede de los juegos de estrategia y la historia militar. El combate es fundamental en las reglas de juego, y el sistema de VD funciona tan bien en el campo de batalla como en el dungeon. No obstante, existen algunas diferencias entre una campana de mercenarios y una tradicional.

Claridad de propósito: muchos DMs dedican un montón de esfuerzo a desarrollar desencadenantes de aventuras para meter a los PJs en la aventura y convencerles de que corran peligro. En una campana de mercenarios, los PJs saben que se les paga para luchar, por lo tanto el DM no necesitará convencer a los personajes para que vayan al campo de batalla, ya que ya están allí, y saben qué se supone que deben hacer.

Seguir órdenes: es fácil empezar una aventura en una campana de mercenarios, haciendo simplemente que aparezca un oficial superior y ordene a los PJs ir a la batalla. Pero a algunos jugadores no les gusta seguir órdenes detalladas ya que no tienen la posibilidad de planear la operación ellos mismos, y sin embargo otros esperan que el PNJ al mando dirija cada uno de sus actos. Las aventuras funcionan mejor cuando el oficial superior simplemente identifica el objetivo, como “hay que tomar esa fortaleza” o “tenéis que defender esa colina”, dejando los detalles de la misión a los PJs. La flexibilidad de la misión es otra de las razones por la cual las organizaciones menos formales, como las compañías mercenarias, son una buena elección para los PJs.

El DM no debería forzar a los personajes a seguir órdenes a rajatabla. En principio, las consecuencias de desobedecer un orden deberían tener en cuenta las circunstancias y la importancia de la orden, a no ser que el DM tenga una razón concreta para ser estricto o permisivo. ¿Fracasaron los personajes porque dos de los cuatro PJs estaban gravemente heridos? La mayoría de los comandantes lo considerarán una misión fallida y no le darán más vueltas. ¿Se teleportaron los PJs a la ciudad para ir de compras cuando deberían haber estado defendiendo las murallas del castillo? Haz que el comandante les imponga un castigo adecuado.

La guerra tiene su propio ritmo: cuando los PJs exploran un dungeon, si quieren pueden irse si están heridos, descansar durante unos cuantos días y volver cuando les venga bien. Cuando los personajes acometen una misión militar, puede que otras unidades (y posiblemente todo el ejército) dependan de que lleven a cabo sus objetivos en un momento concreto. La presión del tiempo hace más difícil el trabajo a los PJs, pero ser “puntuales” puede añadir urgencia y emoción a la aventura. Representa un desafío como cualquier otro, y el DM debería tenerlo en cuenta al planificar una aventura militar.

Y viceversa, la mayoría de las guerras son interrumpidas por pausas entre combates, mientras los ejércitos se recobran para su próxima operación, adiestran nuevos soldados y esperan un movimiento del enemigo. Al incluir algo de inactividad durante una guerra, el DM puede dar tiempo a los PJs para crear objetos mágicos e investigar conjuros sin que tengan la sensación de que se están perdiendo algo.

El ejército te apoya: debido a que a los PJs les asignan misiones con un horario, tienen menos libertad de la que tendrían en una campana tradicional. Como forman parte de una gran organización, pueden contar con mucho más apoyo que el que tiene a su disposición una banda de exploradores de dungeons. Si la misión de los PJs es importante, los comandantes inteligentes usaran más recursos en ella.

Se suele asignar PNJs para que ayuden a los PJs. Un clérigo puede actuar como médico, o un explorador como guía y batidor. Tal vez un dragón proporcione apoyo aéreo para una misión, o un grupo de ilusionistas gnomos distraiga al enemigo antes de que ataquen los PJs. A los personajes también les pueden dar equipo o conjuros importantes para su misión. A PJs de nivel medio que se enfrenten a un ejército de engendros vampíricos les pueden proporcionar temporalmente *mazas de interrupción*. Es posible que a personajes de nivel bajo a los que se pida que se infiltren en una avanzada enemiga les lancen conjuros extendidos de *invisibilidad* antes de que se marchen.

Incluso si a los personajes no les asignaron ayuda adicional para su misión, puede que tengan la posibilidad de solicitarla en medio de la batalla si los planes no salen como se esperaba. Si atrapan a los PJs en la linde del bosque, un mensaje de *viento susurrante* de vuelta al cuartel general podría convocar a otra unidad para que bombardee al enemigo con piedras de catapulta.

El rango importa, hasta cierto punto: es lógico que a medida que los personajes obtengan experiencia y suban niveles, su situación en el ejército también mejore. Los ascensos pueden ser una recompensa adicional eficaz por completar con éxito una misión, y por lo general los jugadores aprecian los privilegios del rango, incluso con cosas tan simples como que los PNJs les saluden.

Los asuntos de rango y autoridad puede que hagan que la partida sea menos divertida si no se manejan con cuidado. Es posible que a algunos PJs de nivel alto les moleste cumplir órdenes de oficiales superiores que resulta obvio que no son tan poderosos como ellos. Puedes disminuir este problema si los generales identifican objetivos amplios como “hay que cortar los suministros del ejército gnoll” y dejan que los PJs piensen cómo conseguirlo. Teniendo en cuenta el punto de vista de los generales, tienen sobradas razones para dar rienda suelta a los PJs, mientras consigan resultados.

El rango también puede convertirse en causa de discusiones si algunos PJs terminan recibiendo órdenes de otros PJs. Con tal de que el PJ de mayor rango consulte con los otros PJs y no les imponga su rango, la situación no tiene por qué convertirse en un problema. No obstante, que un jugador piense que puede ordenar lo que le apetezca a los otros jugadores es una forma segura de buscarse problemas en la mesa de juego. La manera más sencilla de evitar este problema, por supuesto, es hacer que todos los PJs tengan el mismo rango. Pero si los jugadores se controlan y no abusan de su autoridad con los demás jugadores, una diferencia de rango no supondrá ningún problema.

Los PNJs, por supuesto, son otro tema. Muchos jugadores se lo pasan bien dando órdenes a los PNJs y gritando como sargentos chusqueros. Dar a los PJs esa autoridad es una parte importante de una campana de mercenarios, porque hace hincapié en que todos en el ejército (PJs y PNJs) están jugando con las mismas reglas. Los jugadores estarán más dispuestos a cumplir órdenes si ven que los PNJs cumplen las suyas.

Los PJs cambian el transcurso de la batalla: una pequeña banda de personajes de 1.º nivel no pueden cambiar el desarrollo de una batalla en la que haya miles de combatientes, pero sin embargo una banda de personajes de 15.º nivel es otro tema. El guerrero puede abalanzarse a la batalla contra decenas de oponentes de bajo nivel con impunidad, el pícaro puede infiltrarse en el cuartel general enemigo sin esfuerzo y eliminar a los comandantes, y el clérigo y el mago pueden hacer llover fuego del cielo y acabar con una compañía entera sin ser vistos.

A medida que los personajes suben de nivel, los jugadores esperan cada vez más que sus esfuerzos se vean reflejados en el desarrollo general de la batalla, e incluso de la guerra. Obviamente no es realista representar una batalla en la que haya miles de criaturas, entre las cuales sólo haya cuatro PJs. En el momento en el que los personajes llegan a los niveles medios, el DM debería hacer que el éxito o el fracaso de los PJs tenga impacto en el esquema general de la guerra, al menos durante un tiempo.

Una manera sencilla para el DM de hacer que los PJs afecten a la batalla general es asignarles una misión importante. Entonces el DM desarrolla una lista de media docena de posibles finales y deja que el éxito o fracaso relativo de los jugadores determine cuál ocurre.

Por ejemplo, imaginemos que la misión de los PJs durante la próxima batalla es infiltrarse en la retaguardia del enemigo y atacar su cuartel general. Los posibles finales serían los siguientes:

Los PJs matan o capturan a los comandantes enemigos: el flanco sur del ejército enemigo se derrumba, y éste tiene que retirarse al otro lado del río con numerosas bajas. Los comandantes capturados revelan planes importantes, que los personajes pueden desbaratar en su próxima aventura.

Los PJs obligan a los comandantes a abandonar el cuartel general: el flanco sur del ejército enemigo pierde contacto con el resto del ejército debido a que el flujo de órdenes se ha interrumpido. Rodeadas, las unidades que componen el flanco sur del enemigo sufren numerosas bajas o se rinden. El resto del ejército enemigo titubea, pero por ahora conserva su posición.

Los PJs luchan con los comandantes enemigos pero no toman el cuartel general: el ejército enemigo avanza, excepto el flanco sur, que no recibe órdenes de hacerlo porque los comandantes estaban ocupados luchando contra los PJs. El ejército enemigo sale victorioso, pero está disperso y es vulnerable a un contraataque.



Un equipo de personajes jugadores se "infiltra" en una tienda repleta de comandantes enemigos.

TABLA 4-1: MISIONES

d%	Órdenes
01-05	Tomar y conservar una característica de terreno (como una montaña, un vado o un paso de montaña).
06-10	Expulsar a los enemigos conservando una característica de terreno.
11-15	Explorar una característica de terreno.
16-20	Defender una característica de terreno.
21-25	Tomar y conservar una estructura defensiva (como una muralla, fortaleza o zanja).
26-30	Destruir una estructura defensiva.
31-35	Explorar una estructura defensiva.
36-40	Defender una estructura defensiva.
41-45	Interrumpir el sistema de suministros del enemigo (como caravanas o arsenales).
46-50	Custodiar un sistema de suministro amigo.
51-55	Llevar suministros a una unidad amiga.
56-60	Atacar la estructura de mando enemiga.
61-65	Custodiar la estructura de mando amiga.
66-70	Llevar órdenes a una unidad amiga.
71-75	Patrullar un área concreta.
76-80	Atacar una unidad enemiga específica.
81-85	Rescatar a una unidad amiga en apuros.
86-90	Proporcionar una distracción para otra misión.
91-95	Llevar a cabo tareas que no sean de combate (entrenar, reclutar, proporcionar una guardia de honor, etc).
96-100	Cambio de destino a una parte diferente de la frontera.

Los PJs no logran llegar al cuartel general pero irrumpen en la retaguardia enemiga: el ejército enemigo consigue la victoria, tomando algo de territorio pero sin seguir adelante. En vez de eso descansa, se reorganiza, y comienza a planear su próximo movimiento.

Los PJs no logran llegar a la retaguardia enemiga: el ejército de los PJs se retira a mediodía, y el ejército enemigo captura o rodea a algunas unidades. Los PJs pueden recibir órdenes de que intenten rescatarlas.

Los PJs son capturados o quedan atrapados en territorio enemigo: el ejército enemigo avanza rápidamente, aprovechando los puntos débiles de las filas del ejército de los PJs. Los PJs deben salir solos de su desesperada situación y llegar a territorio amigo antes del siguiente ataque general.

Tesoro o equipo: en una campaña tradicional basada en dungeons, los personajes consiguen tesoro derrotando a monstruos y lo usan para comprar equipo que les haga más poderosos. En una campaña de mercenarios suele haber mucho menos tesoro. A los personajes les pagan si son mercenarios, y pueden obtener algo de equipo de los cuerpos de los enemigos capturados a caídos. Como no se están enfrentando a las criaturas en sus guaridas, pueden estar por debajo de las cantidades de riqueza del personaje según el nivel que aparecen en la tabla 5-1 de la *Guía del Dungeon Master*.

El DM puede compensar esta carencia haciendo que el ejército proporcione a los personajes más y mejor equipo a medida que alcanzan niveles más altos. También se les puede suministrar equipo superior para misiones especialmente peligrosas. En la mayoría de los casos, el DM puede incluso dejar a los PJs que pidan objetos específicos mediante el sistema de solicitudes del ejército (que, dependiendo de cómo sea, puede consistir en toda una buro-

TABLA 4-2: COMPLICACIONES

d%	Complicación
01-05	El objetivo se ha trasladado a otro lugar.
06-10	El objetivo está escondido, posiblemente con magia.
11-15	El objetivo está muy custodiado.
16-20	¡Es una trampa! El enemigo estaba esperando en un objetivo falso.
21-25	Fallo de inteligencia (el mapa está mal, el objetivo no existe, etc).
26-30	En medio de la misión, una unidad amiga pide ayuda.
31-35	En medio de la misión, el comandante da órdenes nuevas.
36-40	Un blanco enemigo tentador aparece en otro sitio.
41-45	El tiempo se estropea (ver tabla 3-23 de la <i>Guía del Dungeon Master</i>)
46-50	Unidades amigas se ocupan de otra misión cerca.
51-55	Unidades enemigas se ocupan de otra misión cerca.
56-60	Los PJs quedan atrapados en un fuego cruzado entre unidades amigas y enemigas.
61-65	Objetivo impedido por la fuerza principal del ejército enemigo.
66-70	Horario de la misión cambiado.
71-75	El apoyo o la ayuda de los PJs no llega.
76-80	Los PJs reciben órdenes contradictorias o confusas.
81-85	El ejército amigo se retira, dejando a los PJs solos.
86-90	Los PJs se enfrentan a una unidad enemiga inusual (como monstruos o PNJs de alto nivel).
91-95	Una unidad amiga ataca por error a los PJs.
96-100	Las fuerzas enemigas contraatacan la posición de los PJs.

cracia, o en Quejicoso, el herrero enano del Cuartel General). No siempre obtienen exactamente lo que quieren, por supuesto, pero el DM puede asegurarse de que consigan lo que merecen en el campo de batalla.

TABLA 4-3: APOYO

d%	Tipo de apoyo
01-05	Apoyo de artillería (catapultas o conjuros con efecto de área) en un momento específico.
06-10	Apoyo de artillería cuando se pide.
11-15	Apoyo de artillería de forma constante.
16-20	Inserción aérea (con monstruos o magia).
21-25	Extracción aérea.
26-30	Apoyo aéreo (criaturas voladoras o PNJs) en un momento específico.
31-35	Apoyo aéreo cuando se pide.
36-40	Apoyo aéreo de forma constante.
41-45	Tropas de asalto (infantería pesada, gigantes, etc) en un momento específico.
46-50	Tropas de asalto cuando se piden.
51-55	Caballería rápida (caballeros montados, osgos o aulladores, etc) en un momento específico.
56-60	Caballería rápida cuando se pide.
61-65	Curación divina.
66-70	Inspiración de bardos.
71-75	Batida de druidas o exploradores.
76-80	Distracción mágica
81-85	Inserción mágica.
86-90	Extracción mágica.
91-95	Sigilo mágico.
96-100	Adivinación/comunicación mágica.

Date cuenta de que algunas opciones de apoyo (como la magia y las que tienen que ver con monstruos) son más apropiadas en campañas inspiradas en la actualidad que en las históricas.

A medida que los jugadores se acostumbren al sistema de solicitud, no perderán tiempo en recolectar hasta la última arma de los enemigos muertos porque saben que recibirán una recompensa justa en forma de mejoras periódicas de equipo. Al igual que los soldados de verdad, los personajes pueden quedarse con recuerdos y objetos valiosos de los enemigos caídos.

MINIAVENTURAS PARA MERCENARIOS

El DM puede tirar el dado o elegir de las tablas anteriores para preparar una aventura centrada en una misión que los PJs deben cumplir. Una vez que tengas una misión y una o más complicaciones y apoyos, tendrás las semillas para tu próxima sesión de D&D.

Por ejemplo, un DM con PJs de 4.º nivel puede sacar un 04 en la tabla de misiones, 99 y 53 en la de complicaciones, y un 84 y un 51 en la de apoyos. Para la partida de D&D de esa tarde, la aventura se centra en el asalto de una torre en la ribera de un río custodiada por gnolls y hienas. El DM hace un boceto del mapa de la torre y la llena de gnolls y hienas. Antes de que vayan, ofrecen a los personajes apoyo en la forma de sigilo mágico (conjuros de *invisibilidad*, por ejemplo) para infiltrarse en la torre, pero tendrán que ocuparse de las hienas, que tienen la aptitud de olfato.

El DM usa las dos complicaciones en la segunda parte de la aventura. Una vez que han llegado a la torre, los PJs ven a unos hostigadores osgos a punto de emboscar a una patrulla amiga en el río. Los PJs tienen que elegir entre guardar la torre o ayudar a sus aliados. Por último, el DM pretende introducir oleadas de gnolls que intentarán recuperar la torre (en grupos de VD 4). Los personajes deben resistir hasta que lleguen elfos montados en unicornios poco después del amanecer.

DEPORTES DE COMBATE

El combate generalmente es un asunto mortal, pero su acción y peligro atraen a muchos espectadores. Muchas culturas de fantasía han desarrollado deportes y diversiones que hacen uso de las habilidades del combatiente. Las justas, los combates de gladiadores y los concursos de tiro con arco tal vez sean los ejemplos más comunes de deportes inspirados en el combate, pero en un mundo de fantasía variado hay muchísimos más.

Los deportes de combate son una buena forma para que los personajes consigan PX en entornos no letales (o al menos un poco menos), y ganar un concurso puede mejorar su reputación. Un ganador reciente de un deporte de combate obtiene un bonificador (+2 para concursos de rutina y +4 para campeonatos eventuales) para mejorar la actitud de los PNJs si éste vio la victoria. Muchos deportes de combate también tienen premios (dinero, joyas u objetos de arte).

Cada tipo de competición descrita a continuación incluye la recompensa en puntos de experiencia por ganar un deporte de combate. Estas recompensas son apropiadas si dichos acontecimientos sólo son hechos ocasionales en tu campaña. Si tu partida de D&D se basa principalmente en acontecimientos deportivos no letales, es posible que quieras desarrollar tus propias reglas para subir de nivel. En la mayoría de las campañas, los personajes

no deberían ser capaces de subir de nivel ganando simplemente concursos de tiro con arco en la mansión del vizconde.

JUSTAS

En una justa tradicional, dos caballeros montados a caballo cargan el uno contra el otro con lanzas romas, separados por un cercado que divide dos vías paralelas. Cuando se encuentran a la mitad, chocan con gran impulso y fuerza, y después continúan avanzando por su parte del cercado. Repiten este proceso hasta que un caballero se rinde o se cae de la silla. La mayoría de las justas vienen acompañadas de muchos rituales y boato, y los caballeros suelen estar identificados por coloridas heráldicas, vestidos o banderas.

Como los justadores están corriendo uno contra el otro a toda velocidad con armas romas, las justas funcionan de forma diferente al combate sobre una montura. No se necesita iniciativa; durante cada pasada, los caballeros simplemente realizan un ataque especial con la lanza roma, y los resultados de ambos ataques se resuelven a la vez. Cada caballero hace una tirada de ataque normal; si acierta, el caballero puede intentar también desmontar al jinete (considéralo un ataque de derribo) o realizar un intento de romper el arma o el escudo del enemigo. Ni el intento de derribo ni el de romper el arma provocan ataques de oportunidad. Un golpe con éxito inflige el daño de la lanza (duplicado porque ambos caballeros están cargando), pero es daño no letal. Un caballero con la dote Ataque al galope obtiene un bonificador +4 en las tiradas de ataque durante una justa.

En algunas versiones de la justa, un caballero puede continuar usando una espada larga roma si pierde la lanza. Esta espada larga inflige daño no letal y con ella se puede realizar el intento de romper arma que se explicó antes, pero no el ataque de derribo.

La variación más común de la justa tradicional es simplemente usar lanzas reales y atacar con fuerza letal. Esto funciona igual que un combate normal sobre una montura, pero el caballero sigue pudiendo realizar un intento gratuito de derribar o de romper arma si su ataque acierta (estos ataques especiales son debidos al impulso de las dos cargas enfrentadas, no a la habilidad de los caballeros). Otra variante es usar monturas que no sean caballos, incluyendo opciones tan exóticas como huargos, hipogrifos, jabalíes terribles o pegasos. Los githyanki hacen justas montados en dragones rojos, y los propios dragones se atacan entre sí en cada pasada.

Como son los que tienen más posibilidades de tener una montura y rangos en Montar (sin mencionar las habilidades diplomáticas para sacar partido al bonificador por victoria en las actitudes de los PNJs), los PJs paladines son los candidatos más probables para participar en una justa. Los guerreros tienen las habilidades y las dotes que le hacen falta a un buen justador, y también los bárbaros y los exploradores, pero estas dos últimas clases tienen dificultades al montar y combatir con armadura pesada. Otras clases carecen de las habilidades de equitación o de la competencia con la lanza que hacen que un justador sea eficaz, pero pueden ayudar a un combatiente de otra manera. Los clérigos pueden lanzar conjuros beneficiosos sobre la montura y su jinete, por ejemplo, mientras que un bardo puede usar la música para inspirar a un caballero. Con la suficiente imaginación, cualquier PJ puede ser útil en una justa. La imagen de un mago montado en un *corcel fantasmal* con una



La arena está plagada de víctimas, pero los espectadores (y el que se alza con la victoria) se lo están pasando bien.

resplandeciente espada de Mordenkainen flotando a su lado haría vacilar hasta al caballero más confiado.

Para dar experiencia por justas, calcula el VD del caballero rival como siempre, pero recompensa sólo con la mitad de los PX normales debido a que la justa es menos letal y es menos probable que obligue al personaje a usar recursos importantes. Sólo recibe puntos de experiencia el que haya combatido, a no ser que otro personaje del grupo ayudara de alguna forma destacable o lanzara conjuros importantes de los que se benefició el caballero.

COMBATES DE GLADIADORES

Algunas culturas han construido inmensas arenas en donde se reúnen miles de personas para ver luchar a gladiadores armados en batallas sangrientas, mientras que otras sociedades se reúnen alrededor de fosos, pistas y otras estructuras informales para ver luchas (y normalmente apostar en ellas). Como los organizadores de combates de gladiadores quieren proporcionar entretenimiento, con frecuencia introducen reglas para que la lucha dure algo más de unos cuantos asaltos. A no ser que se usen como medio de ejecución pública, las luchas de gladiadores no suelen implicar la muerte del perdedor.

El combate de gladiadores más común es la lucha “uno contra uno” entre dos enemigos con pocas armas. Rara vez se proporciona armadura a los combatientes, porque los espectadores quieren ser capaces de ver cada herida. Los objetos mágicos también están prohibidos, porque tienden a hacer que los combates terminen con rapidez. Si se permite el lanzamiento de conjuros, suelen estar restringidos a evocaciones y conjuraciones llamativas.

Los gladiadores y la multitud

Un combate de gladiadores sigue las reglas normales de combate del D&D, con una sola excepción: la presencia de la multitud puede inspirar o desmoralizar a un gladiador.

Considera a la multitud como un solo PNJ, y usa su actitud hacia cada gladiador para tener en cuenta el bonificador o penalizador de moral que recibe. Si la multitud es amistosa hacia un gladiador, éste recibe un bonificador de moral +1 en las tiradas de ataque y de daño, y si es solícita, el gladiador obtiene un bonificador de moral +2 en dichas tiradas. Una multitud indiferente o malintencionada no concede ningún bonificador ni penalizador, pero una multitud hostil hacia el gladiador proporciona un penalizador -1 en las tiradas de ataque y de daño.

A no ser que un gladiador en particular sea excepcionalmente famoso, la multitud empieza siendo indiferente con ambos combatientes. Cada gladiador suele hacer una prueba de Interpretar (ejercicios con un arma) (ver la sección de habilidades casi al final del capítulo 3) antes de que comience la lucha, usando el resultado de la prueba para intentar influenciar a la multitud (como se describe en ‘Cómo influir en la actitud de los PNJs’, en el *Manual del jugador*). Una vez comienza la lucha, la actitud de la multitud cambia sólo por ciertas acciones, como se describe en la siguiente tabla. Date cuenta de que la actitud de la multitud hacia cada gladiador se lleva por separado. Es posible que dos gladiadores ineptos sean abucheados a la vez por los espectadores, y que dos gladiadores veteranos tengan a la multitud a sus pies, animándoles a ambos.

TABLA 4—4: REACCIONES DE LA MULTITUD ANTE UN GLADIADOR

Situación	Prueba	Consecuencia ¹
El gladiador obtiene un 1 natural en una tirada de ataque	—	La actitud hacia el gladiador empeora
El gladiador confirma un golpe crítico	—	La actitud hacia el gladiador empeora
Finta con éxito durante el combate	Engañar contra	Averiguar intenciones ²
Desmoraliza con éxito al oponente	Intimidar contra	prueba de nivel ³
Realiza piruetas con éxito a través de la casilla enemiga	Piruetas	CD 25
Prueba de Interpretar (ejercicios con un arma) con éxito	Interpretar	CD 20
Destruye el arma del oponente	Ver reglas de romper arma	
Derriba al oponente	Ver reglas de derribo	
Desarma al oponente	Ver reglas de desarmar	
Sujeta a un oponente	Ver reglas de presa	
Embiste a un oponente 10' ⁴	Ver reglas de embestida	
Descubren al gladiador haciendo trampas	—	

1 Todos los cambios de actitud son de un paso (por ejemplo, de indiferente a malintencionado) si no se indica otra cosa.

2 Se aplican modificadores especiales a esta prueba. Ver la descripción de la habilidad en cuestión en el Manual del jugador.

3 Si te sujetan o te desarman a ti tras un intento fallido, la actitud hacia ti empeora.

4 Si caes al suelo tras un intento fallido, la actitud hacia ti empeora.

En combates de gladiadores más exóticos, puede haber otras maneras de influenciar a la multitud. En un combate en el que haya gladiadores a caballo, por ejemplo, caerse de la silla podría empeorar la actitud de la multitud hacia ti en un paso. Si la multitud está compuesta de azotamientos, un golpe de gracia con éxito que muestre el cerebro de tu oponente puede mejorar la actitud de la multitud dos pasos.

Aunque las competiciones de gladiadores de “uno contra uno” son las más comunes, las de equipos también son populares (y pueden ser más convenientes, porque todos los PJs pueden participar). Una variación común enfrenta a una sola criatura Grande o Enorme contra un equipo de gladiadores más pequeños. A veces, un combate de gladiadores incluye el combate sobre una montura o el combate a distancia.

También es común que los organizadores del combate añadan elementos de terreno para hacer la lucha más memorable o mortal. A veces dos gladiadores luchan sobre plataformas elevadas, tratando de embestir al otro hacia la muerte. Algunos organizadores esconden armas por toda la arena, lo cual conduce a un gran desbarajuste mientras los gladiadores se arman. A veces se construye un laberinto o una prisión dentro de la arena, aunque los espectadores probablemente no paguen para ir a un combate de gladiadores que no pueden ver.

Para dar experiencia por combates de gladiadores, calcula el VD del combate como siempre, pero reduce la recompensa un 25% o un 50% si el equipo o las reglas del combate lo hacen menos letal que un combate normal. Si el combate está deliberadamente descompensado (lo cual suele ocurrir cuando sirve como castigo), aumenta la recompensa de PX del más débil en un 25%.

CONCURSOS DE TIRO CON ARCO

Tanto si usan el arco en la guerra como para cazar, los buenos arqueros disfrutan cuando tienen la oportunidad de probar su valía contra sus iguales. A diferencia de las justas y los combates de gladiadores, los concursos de tiro con arco requieren muy poco equipo adicional, aunque las pruebas de tiro con arco que prefieren la nobleza a veces incluyen elaborados maniqués como blancos.

En la forma más sencilla de concurso de tiro con arco, se coloca un blanco redondo dividido en tres secciones concéntricas a 150' de dis-

tancia. La parte exterior del blanco es Menuda (CA 7), la siguiente es Diminuta (CA 9) y la interior es Minúscula (CA 13). A cada arquero le dan cinco flechas, y obtiene 4 puntos por cada acierto en la diana, 2 puntos por cada acierto en el círculo exterior, y 1 punto por cada flecha que acierte en el borde del blanco. Compara la tirada de ataque contra cada una de las CA en cada turno, empezando por la diana y hacia fuera. Si dos o más arqueros empatan por el máximo de puntos una vez que todos han tenido su turno, los blancos se ponen a 250' de distancia y cada uno de los arqueros empatados tira de nuevo cinco flechas. Si siguen empatados, dispara cada uno cinco flechas a un blanco a 350' de distancia. Si aún siguen empatados después de eso, los organizadores del torneo suelen declarar un empate o resuelven el problema haciendo que disparen a blancos móviles.

Es posible, aunque extremadamente difícil, acertar y romper en dos una flecha que ya está clavada en la diana. Esta flecha tiene una CA de 35.

La variación más común es colocar un blanco móvil; poner el blanco en un carro o hacer que oscile como un péndulo colgándolo de la rama de un árbol son dos formas sencillas de aumentar la dificultad. Cualquier método aumenta la CA de los blancos en 5. Los arqueros elfos juegan a un juego en el que uno identifica un blanco Minúsculo lejano, normalmente una hoja que revolotea o una rama que se bambolea, y cada uno de los demás arqueros dispara una flecha lo más rápido posible, tirando iniciativa para ver quién va primero. Después los elfos van allí y examinan el blanco, y cualquiera que haya acertado primero al blanco o se haya acercado más si todos fallaron (la mejor tirada de ataque) elige el próximo blanco. Los drow tienen un juego similar, pero usan como blanco a trasgos que huyen.

Para dar experiencia por un concurso de tiro con arco, considéralo un encuentro con una criatura con un VD igual al mejor arquero PNJ, y disminuye la recompensa un 50% para tener en cuenta la falta de peligro. Sólo consigue PX el ganador.

AJEDREZ DE CONJURADORES

Este elaborado concurso enfrenta a dos lanzadores de conjuros entre sí en una prueba de su aptitud para convocar criaturas luchadoras de otros planos. Requiere que los lanzadores de conjuros

sean capaces de usar sortilegios de *convocar monstruo* numerosas veces y que puedan comunicarse con las criaturas llamadas. Por lo tanto, es competencia de conjuradores de nivel medio-alto, no un entretenimiento para las masas.

Los dos lanzadores de conjuros acuerdan un número de asaltos de llamada (generalmente cuatro) y un límite de tiempo (1 minuto es lo normal, aunque los lanzadores de nivel bajo a veces optan por 30 segundos). Los lanzadores de conjuros se mueven a las esquinas opuestas del tablero de ajedrez (un área cuadrada de 10 casillas por 10 casillas en el tablero de batalla).

Al comienzo de cada asalto de llamada, un árbitro tira un dado (normalmente 1d4 o 1d6) y canta el número que salga. Los dos conjuradores lanzan un conjuro de *convocar monstruo*, eligiendo un monstruo de la lista que corresponda a ese número. Por ejemplo, si el árbitro saca un 4, los conjuradores pueden convocar cualquier monstruo de la lista de *convocar monstruo IV*. No obstante, no tienen por qué lanzar *convocar monstruo IV*; podrían lanzar *convocar monstruo V* para obtener 1d3 monstruos o *convocar monstruo VI* para conseguir 1d4+1 monstruos. Cualquier monstruo convocado debe aparecer al lado del conjurador que lo convocó, o tan cerca de él como sea posible.

En los siguientes asaltos de llamada, suceden dos cosas: los conjuradores lanzan *convocar monstruo* otra vez, basándose en una nueva tirada de dados del árbitro, y los monstruos convocados en asaltos de llamada previos pueden moverse una casilla en cualquier dirección. Cada conjurador es responsable de dirigir a la criatura convocada, y si ésta se mueve más de una casilla por asalto o se sale del tablero, ese conjurador pierde el concurso.

Si los monstruos enfrentados terminan en la misma casilla, luchan bajo las órdenes de quien les convocó. Una vez que se terminan los asaltos de llamada, los conjuradores continúan dirigiendo a sus criaturas hasta que se excede el límite de tiempo. En ese momento, el conjurador que tenga el máximo de casillas ocupadas por sus monstruos es el ganador.

La variación más común del ajedrez de conjuradores es cambiar el dado que lanza el árbitro, el número de asaltos de llamada, o el límite de tiempo. Para dar experiencia por una partida ganada del ajedrez de conjuradores, basa la recompensa en el VD del oponente, y redúcela un 50% para tener en cuenta la falta de peligro.

COPA DE ALABASTRO

La Copa de alabastro es un ejemplo de concurso deportivo multidisciplinario que transcurre a lo largo de varios días en muchas villas nobles. Diseñado originalmente como una serie de pruebas de aspirantes a caballeros del reino, la Copa de alabastro se ha convertido en un acontecimiento anual que atrae a combatientes esperanzados de aquí y de allá.

El concurso consta de siete pruebas que se desarrollan durante tres días. Una noble joven, generalmente la hija soltera del noble anfitrión del acontecimiento, se sienta frente a una mesa baja con una docena de copas de alabastro: una para cada concursante. Tras cada prueba, mete tres monedas de platino en la copa del ganador, dos monedas en la del que quedó segundo, y una en la del tercero. Después saca la mitad de la monedas del que quede en último lugar (si la copa tenía monedas).

El primer día comienza con un concurso de tiro con arco (como se describe anteriormente). Después los concursantes corren una carrera de obstáculos que serpentea por toda la zona, con paredes que escalar, fosos sobre los que saltar, y vigas estrechas por las que cruzar. Por último, hay un combate de lucha libre eliminatorio: pierdes si caes inconsciente o te sujetan.

Durante el segundo día, los concursantes tienen un torneo de justa eliminatorio por la mañana. Al mediodía, les envían a un bosque cercano con ordenes de traer un escurridizo jabalí terrible albino para el banquete de la noche. Después del banquete está el suceso más extraño de todos: la mujer noble dice por turno a cada concursante: "Impresióname" y les recompensa con las monedas que ella quiera.

Al mediodía del último día, los concursantes se reúnen para la prueba final: un torneo de duelos eliminatorios que vale el doble del número normal de monedas. Los personajes pueden utilizar cualquier equipo no mágico de que dispongan excepto armas a distancia. Pueden lanzar conjuros mientras no lo hagan antes de que empiece el duelo. Cada duelo dura exactamente 1 minuto y es completamente letal, pero PNJs clérigos han lanzado sobre ambos duelistas un conjuro de *escudar a otro* antes de que comience la lucha. Pierdes el duelo si te rindes ante tu oponente, caes inconsciente, o has sufrido más daño que tu oponente cuando acaba el minuto (según juzgue el anfitrión, que tiene buen ojo para las heridas).

Tras otro banquete, la noble cuenta las monedas de cada copa de alabastro, y después anuncia al ganador. El concursante con el máximo de monedas se queda con la copa (de 1.000 po de valor, aunque se considera que da mala suerte venderla) y tiene derecho a que le llamen "campeón de la Copa de alabastro".

Para dar experiencia por las pruebas de la Copa de alabastro, considera las pruebas de cada día como un solo encuentro de NE igual al encuentro normal con los concursantes PNJs importantes. Si un personaje tiene más monedas al final del día que las que tenía cuando empezó, gana los PX de ese día.

OBJETOS MÁGICOS

Los siguientes objetos mágicos y materiales especiales se añaden a los descritos en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

NUEVAS APTITUDES ESPECIALES DE ARMADURAS

Anti-impactos: una armadura con la cualidad de anti-impacto está diseñada para amortiguar el impacto de golpes fuertes no cortantes. La armadura anti-impactos no proporciona protección adicional contra daño de armas (aparte del bonificador a la CA), pero el daño contundente que afecta a todo el cuerpo o a una parte de él (como daño por constricción o por caída) se reduce a la mitad.

Abjuración débil. NL 4.º; Fabricar armas y armaduras mágicas, *caída de pluma*. Precio +2.000 po.

Bloquea-hachas: esta armadura está mejorada mágicamente para desviar las armas cortantes como las hachas y la mayoría de las espadas. El portador obtiene RD 5/contundente o perforante.

Si un escudo o armadura tiene dos de las tres aptitudes de bloquear (bloquea-hachas, bloquea-martillos y bloquea-lanzas), proporciona a su poseedor 5 puntos de RD contra cualquier tipo

de daño que aparezca dos veces. Por ejemplo, un *camisote de mallas* con las aptitudes especiales *bloquea-hachas* (RD 5/contundente o perforante) y *bloquea-martillos* (RD 5/perforante o cortante) sólo proporciona RD 5/perforante.

Abjuración moderada. NL 11.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar cualquier objeto*. Precio bonificador +2.

Bloquea-lanzas: la armadura que tenga esta cualidad funciona igual que una armadura *bloquea-hachas*, pero proporciona RD 5/contundente o cortante.

Abjuración moderada. NL 11.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar cualquier objeto*. Precio bonificador +2.

Bloquea-martillos: la armadura que tenga esta cualidad funciona igual que una armadura *bloquea-hachas*, pero proporciona RD 5/perforante o cortante.

Abjuración moderada. NL 11.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar cualquier objeto*. Precio bonificador +2.

DESCRIPCIONES DE NUEVAS ARMADURAS ESPECÍFICAS

Armadura de la caza incesante: esta *cota de mallas* +2 de mithril fue construida por los elfos para exploradores en patrullas de larga duración. Además de sus cualidades protectoras, proporciona al portador inmunidad a la fatiga y a quedar exhausto.

Abjuración moderada. NL 8.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *restablecimiento*. Precio 21.500 po. Coste 10.900 po + 848 PX. Peso 20 lb.

NUEVAS APTITUDES ESPECIALES PARA ARMAS

Las siguientes aptitudes especiales para armas se añaden a las que se encuentran en la *Guía del Dungeon Master*.

Amparadora: un arma cuerpo a cuerpo (normalmente una daga) con la aptitud *amparadora* es particularmente eficaz en una presa. El portador no sufre el penalizador -4 por atacar con un arma mientras está apresado, y el arma inflige 1d6 puntos de daño adicionales durante una presa por cada categoría de tamaño por la que el objetivo supere al portador. Por ejemplo, un mediano armado con una *daga amparadora* +1 infligiría 2d6 puntos de daño adicionales cuando esté siendo apresado por un ogro.

Transmutación moderada. NL 7.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimientos*. Precio bonificador +1.

Atravesadora: las armas con la aptitud especial *atravesadora* impulsan sus proyectiles para que atraviesen completamente a los

blancos vivos a los que aciertan. Este efecto inflige 1d6 puntos de daño adicionales. El arma o el proyectil continúa en línea recta una vez traspasado el blanco original. Los objetivos que haya en su camino se ven atacados usando la misma tirada de ataque que con el blanco original, y obtienen un bonificador +4 a la CA por cada blanco precio que haya en su camino. Cuando un arma o proyectil *atravesador* golpea a un objeto, se detiene. La aptitud *atravesadora* se puede aplicar sobre cualquier arma a distancia; las armas de proyectiles mejoradas de este modo transmiten esta aptitud a su munición.

Transmutación moderada. NL 8.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*. Precio bonificador +2.

Arredrante: las armas *arredrantes* suelen emitir un zumbido bajo, casi imperceptible cuando se desenvainan. Cuando este arma acierta a su blanco, inicia un ataque de embestida además de infligir el daño normal. Para resolver el intento de embestida, considera el proyectil una criatura Mediana con un bonificador +8 de Fuerza. El proyectil no provoca ataque de oportunidad, y siempre trata de empujar a la víctima lo máximo posible. La aptitud *arredrante* sólo pueden tenerla las armas a distancia, y la transmiten a su munición.

Evocación moderada. NL 11.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *mano forzuda de Bigby*. Precio bonificador +3.

Buscasangre: las armas con la aptitud *buscasangre* suelen tener un aspecto bastante extraño. Los proyectiles lanzados con armas *buscasangre* vuelan rodeando si es necesario cualquier cobertura para golpear a una criatura viva, negando cualquier bonificador a la CA que pudiera tener el blanco debido a la cobertura intermedia. El lanzador puede incluso disparar a un blanco con cobertura total, pero debe saber que se encuentra allí, debe haber un sendero ininterrumpido para que los proyectiles alcancen al blanco, y éste sigue teniendo ocultación total (y por lo tanto un 50% de posibilidades de no acertar). La aptitud *buscasangre* no funciona contra plantas, cienes, muertos vivientes y constructos.

Adivinación moderada. NL 9.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *ojo arcano*. Precio bonificador +1.

Desarmante: esta aptitud funciona de forma diferente dependiendo si se aplica sobre un arma cuerpo a cuerpo o un arma a distancia. Si se aplica sobre un arma cuerpo

a cuerpo, la aptitud *desarmante* elimina los bonificadores del contrincante tanto por el tamaño del arma como para las armas a dos manos. Si se aplica sobre un arma a distancia, la aptitud *desarmante* permite hacer un ataque de desarme; puedes arrancar de las manos el arma a alguien. Los tamaños relativos no importan en un intento de desarme a distancia, pero el defensor obtiene un bonificador +4 si lleva el arma a dos manos.

Transmutación moderada. NL 11.º. Fabricar armas y armaduras mágicas, *telecinesia*. Precio bonificador +2.



Armadura de la caza incesante

Desviadora: si empuñas un arma desviadora de tu tamaño o un tamaño más que el que tienes tú, puedes intentar detener los proyectiles que te lancen desde el aire. Una vez por asalto, cuando en condiciones normales te verías alcanzado por un arma a distancia, puedes hacer un TS de Reflejos (CD 20; si el arma a distancia tiene un bonificador de mejora mágica, la CD aumenta esa cantidad). Si tienes éxito, el arma a distancia o el proyectil se desvían sin causar daño. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido. Esta aptitud sólo pueden tenerla armas cuerpo a cuerpo.

Transmutación débil. NL 5°. Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de entropía*. Precio bonificador +1.

Estallante: las armas con la aptitud estallante siempre son tibias al tacto, e infligen daño adicional a cualquiera que esté cerca del blanco al que van dirigidas. Cada impacto con éxito de un arma estallante inflige 2d4 puntos de daño a todos los blancos que se encuentren en una explosión de 5' (Reflejos CD 15 reduce a la mitad), incluido el blanco original. La aptitud estallante puede aplicarse sobre cualquier arma cuerpo a cuerpo (aunque el portador se verá sujeto al daño adicional) o arma a distancia. Las armas de proyectiles mejoradas de este modo transmiten la aptitud estallante a su munición.

Transmutación moderada. NL 10°. Fabricar armas y armaduras mágicas, *estallar*. Precio bonificador +2 (+3 para armas a distancia).

DESCRIPCIONES DE NUEVAS ARMAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armas se añaden a las que se encuentran en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Flecha cavadora: esta flecha +1 se pega al objetivo con un golpe acertado y se incrusta en la herida.

La flecha cavadora debe extraerse antes de que pueda tener lugar la curación natural, y al quitarla inflige 1d8 puntos de daño más. Si el blanco recibe curación mágica, la flecha cavadora inflige inmediatamente 1d8 puntos de daño mientras la magia la obliga a salir de la herida.

Nigromancia débil. NL 4°. Fabricar armas y armaduras mágicas, *infligir heridas leves*. Precio 167 po. Coste 87 po + 6 PX.

Lanza del último jinete: cuando el portador de esta lanza +1 carga sobre una montura contra un enemigo montado, el arma permite un intento de embestida gratuito tras un golpe acertado. Si este intento tiene éxito, el jinete enemigo retrocede, pero su montura se queda donde está.

Transmutación débil. NL 5°. Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*. Precio 8.306 po. Coste 4.306 po + 320 PX.

Respuesta final de Oglie: esta cadena armada +2 tiene un brillo reluciente, pero la mayoría de los lanzadores de conjuros no identifican que es mágica debido a un efecto persistente de *indetectabilidad* que hay sobre ella. Se requiere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 25) para que un lanzador de conjuros detecte la magia de la *respuesta final de Oglie*. El arma da a su

portador un bonificador +5 en las pruebas de Interpretar (ejercicios con un arma) (ver la sección de las habilidades casi al final del capítulo 3). Oglie, un gladiador destacado de una era pasada, usó su "respuesta final" para convertirse en el mejor de la arena. Desde su muerte, el arma ha pasado de gladiador en gladiador, muchos de ellos ignorantes de su naturaleza mágica.

Transmutación y abjuración débil. NL 10°. Fabricar armas y armaduras mágicas, *indetectabilidad*. Precio 26.325 po. Coste 13.325 po + 1.040 PX.

NUEVOS OBJETOS MARAVILLOSOS

Los siguientes objetos maravillosos se añaden a los que se encuentran en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Brazales del amanecer: estos brazales enjovados tienen un minúsculo aparato formado por una lente y un dial montados en el exterior de uno de los brazales. Cuando el dial se coloca a la izquierda, los brazales parecen normales. Cuando el portador mueve el dial a la posición intermedia (una acción de movimiento), un rayo de luz emerge de la lente, iluminando los alrededores como una linterna de ojo de buey. Cuatro veces al día, el portador puede mover el dial a la posición de la derecha como una acción estándar y apuntar la lente hacia un blanco, desencadenando

un rayo de luz abrasadora que inflige 3d8 puntos de daño a la mayoría de

las criaturas, 6d6 puntos de daño a los muertos vivos, y 6d8 puntos de daño a las criaturas sensibles a la luz.

El dial regresa a la posición intermedia después de cada luz abrasadora. A pesar de que sólo uno de los dos brazales

contiene el aparato de la lente y el dial, se deben llevar ambos para que la magia funcione.

Evocación moderada. NL 6°. Fabricar objeto maravilloso, *luz abrasadora*. Precio 26.000 po. Peso 1 lb.

Estandarte de heroísmo: este estandarte funciona igual que un estandarte de valor, pero el portador del estandarte y cualquier aliado a menos de 30' del objeto obtienen un bonificador de moral +3 en las tiradas de ataque, salvaciones y pruebas de habilidad y característica.

Encantamiento y abjuración débil. NL 5°. Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo, quitar el miedo*. Precio 40.000 po. Peso 1 lb.

Estandarte de impedir retirada: este estandarte funciona como un estandarte de valor, pero también impide el viaje extradimensional al exterior a menos de 30', como si todas las criaturas estuvieran afectadas por un conjuro de *ancla dimensional*. Las criaturas que intenten huir del área del estandarte deberán superar una salvación de Voluntad (CD 19), o su intento de huir fallará. Un estandarte de impedir retirada no evita que entren en el área criaturas que usen viaje extradimensional, sólo que salgan. Las criaturas convocadas dentro del área del estandarte sí desaparecerán cuando el conjuro que las trajo termine.



Brazales del amanecer

Abjuración moderada. NL 11°. Fabricar objeto maravilloso, *ancla dimensional*, *quitar el miedo*. Precio 145.000 po. Peso 1 lb.

Estandarte de valor: para funcione que un *estandarte de valor*, debe estar fijado en un arma a dos manos con mango como una albarda o una lanza. El portador del estandarte y cualquier aliado a menos de 30' del objeto obtienen un bonificador de moral +4 contra los efectos de miedo.

Abjuración débil. NL 5°. Fabricar objeto maravilloso, *quitar el miedo*. Precio 15.000 po. Peso 1 lb.

Guantelete de la forja enana: este guantelete de hierro se extiende hasta el codo y siempre tiene un tacto frío para su portador. Cuando se pronuncia la palabra de mando, el *guantelete de la forja enana* se pone al rojo vivo durante 10 asaltos, iluminando todo en un radio de 10' como si fuera una antorcha. Todos los demás a los que toque el guantelete sufren 1d6+10 puntos de daño por fuego. El portador de un *guantelete de la forja enana* sufre la mitad de daño de los ataques basados en el fuego mientras el guantelete esté brillando. Los ataques de fuego que permiten salvaciones de Reflejos para sufrir la mitad del daño no infligen ningún daño al portador si éste supera la salvación.

Evocación moderada. NL 10°. Fabricar objeto maravilloso, *escudo de fuego*. Precio 26.000 po. Peso 1 lb.

Guantelete de lasitud: este guante de cuero bordado en latón se transforma mágicamente para encajar en la forma de la mano de su dueño, por lo que puede llevarse en cualquier mano. Con un ataque de toque cuerpo a cuerpo con éxito, el *guantelete de lasitud* ralentiza al blanco durante 5 asaltos (Vol CD 14 niega).

Transmutación débil. NL 5°. Fabricar objeto maravilloso, *ralentizar*. Precio 27.000 po. Peso 2 lb.

Guantelete de muerte total: este guantelete armado de acero negro oscuro huele levemente a azufre. Si el portador tiene éxito en un ataque de toque cuerpo a cuerpo, el objetivo debe realizar una salvación de Fortaleza (CD 20) o quedará reducido a un montón de cenizas humeantes. Si se supera la salvación, el objetivo sufre 10d6 puntos de daño. Un *guantelete de muerte total* puede usarse tres veces al día.

Nigromancia fuerte. NL 13°. Fabricar objeto maravilloso, *destrucción*. Precio 96.000 po. Peso 2 lb.

Vaina sagrada: este objeto tiene una apariencia variable. Cuando se encuentra por primera vez, hay un 25% de posibilidades de que parezca una funda para daga, un 25% una caja para hacha, y un 50% algún tipo de vaina de espada. Sin embargo, el usuario pronto descubrirá que una *vaina sagrada* puede cambiar de forma para albergar cualquier daga, espada o hacha que toque, permitiendo incluso las armas dobles. Estas vainas mantienen limpia y afilada cualquier arma que lleven. Además, hasta 3 veces al día, el usuario puede colocar un arma en la vaina, pronunciar una palabra de mando, e invocar *bendecir arma* sobre el arma de su interior.

Transmutación débil. NL*4°. Fabricar objeto maravilloso, *bendecir arma*. Precio 4.400 po. Peso 1 lb.

NUEVOS MATERIALES ESPECIALES

Los siguientes materiales especiales se añaden a los que se encuentran en el capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*. Exceptuando las armas dobles, un objeto concreto sólo puede estar hecho de un único material especial.

Plata pandemoníaca: extraída de los finos filones de metal del plano del Pandemónium, la plata pandemoníaca tiene todas las propiedades de la plata alquímica (ver la *Guía del Dungeon Master*). Además, las armas de filo fabricadas de plata pandemoníaca emiten débiles gritos sobrenaturales cuando se desenfundan ante como mínimo una brisa ligera. Este grito es una compulsión enajenadora sónica que tiene un efecto de miedo. Aparte del portador, los que estén a menos de 30' y oigan el grito deberán superar una salvación de Voluntad o quedarán aterrados durante 1d4 asaltos. La CD de la salvación de Voluntad depende de la fuerza del viento, como se indica en la siguiente tabla.

Fuerza del viento	CD de salvación
Flojo (0-10 mph)	10
Moderado (11-20 mph)	13
Fuerte (21-30 mph)	16
Severo (31-50 mph)	19
Vendaval (51-74 mph)	22
Huracán (75-154 mph)	25
Tornado (175-300 mph)	28

La plata pandemoníaca puede usarse para cubrir la superficie impactante de cualquier arma cortante o perforante hecha de acero. El coste del arma aumenta según se muestra a continuación.

Tipo de objeto de plata pandemoníaca	Modif. de coste
Arma ligera perforante o cortante	+9.000 po
Arma a una mano perforante o cortante, o un extremo de un arma doble cortante o perforante	11.000 po
Arma a dos manos cortante o perforante, o ambos extremos de un arma doble cortante o perforante	+13.000 po

Tejido de mallas susaliano: realizado con una técnica conocida tan sólo por los mejores armeros élficos, el tejido de mallas susaliano es un sistema elaborado de eslabones de cota de mallas cosidos juntos para proporcionar protección adicional contra algunos golpes. Cuando un ataque de un arma contundente o cortante acierta a un personaje que lleva un tejido de mallas susaliano, la armadura se endurece en el punto de contacto y dispersa la fuerza del ataque. Esta cualidad da al portador RD 3/perforante mientras lleve una armadura de dicho tejido.

Tipo de objeto de tejido de mallas susaliano	Modif. de coste
Armadura ligera	+28.000 po
Armadura intermedia	+35.000 po
Armadura pesada	+42.000 po

Zhinaun: esta oscura aleación reluciente de acero atrae a las almas que han salido recientemente de sus cuerpos. Obviamente, esto resulta de utilidad en las armas cuerpo a cuerpo. Si un arma cuerpo a cuerpo de zhinaun toca a una criatura cuando muere, su alma es absorbida al interior del arma en vez de llegar hasta su recompensa final, y permanece allí hasta que el arma sea destruida u otra criatura muera mientras toca el arma de zhinaun (el alma nueva desplaza a la anterior). *Revivir a los muertos*, *resurrección* y conjuros similares no traerán de vuelta a una criatura cuya alma esté atrapada en un arma de zhinaun a no ser que el lanzador tenga el arma en sus manos. Como el alma está cerca, se necesitan menos

componentes materiales para dichos conjuros: *reencarnación*, *revivir a los muertos*, *resurrección* y *resurrección verdadera* requieren la mitad de los componentes materiales necesarios (ungüentos o diamantes) si el alma está dentro de un arma de zhinaun.

Un arma de zhinaun captura el alma de cualquiera que haya muerto mientras tocaba el arma. Esto significa que si el portador de arma de zhinaun muere, su arma captura su alma.

Sólo las armas cuerpo a cuerpo hechas principalmente de metal pueden hacerse con zhinaun.

Tipo de objeto de zhinaun	Modif. de coste del objeto
Arma ligera	+10.000 po
Arma a una mano, o un extremo de un arma doble	15.000 po
Arma a dos manos, o ambos extremos de un arma doble	+20.000 po

LOS COMBATIENTES EN LA CAMPAÑA

Esta sección cubre un amplio espectro de temas de utilidad en cualquier campaña que se base en los personajes marciales (o incluso que sólo los incluya), como consejos para campañas centradas en los combatientes, armas exóticas e improvisadas, organizaciones para combatientes, combatientes de nivel épico, y las relaciones de un combatiente con las deidades del panteón de la campaña.

CAMPAÑAS DE COMBATIENTES

Para introducir un cambio interesante en la experiencia tradicional del DUNGEONS & DRAGONS, trata de dejar a un lado los libros de conjuros y los símbolos sagrados para jugar una campaña centrada en los combatientes. En este tipo de campaña, la mayoría de los personajes del grupo pertenecen a las clases combativas: bárbaros, guerreros, paladines y exploradores, y en menor grado, monjes y pícaros.

Por definición, una campaña centrada en los combatientes tiende a tener poca magia. Este sencillo término puede tener varios significados, dependiendo de la visión que tenga el DM del mundo de campaña. El lanzamiento de conjuros puede ser difícil, raro o sencillamente algo desconocido; los objetos mágicos pueden ser inusuales o caros; y puede ser difícil encontrar algo distinto a la lenta curación natural.

LANZAMIENTO DE CONJUROS

La manera más sencilla de crear una campaña centrada en los combatientes es prohibir a los PJs coger niveles en una clase lanzadora de conjuros, pero permitir algún lanzador de conjuros PNJ. La clave es evitar que los personajes se sientan inferiores a tus PNJs limitando su contacto con los personajes lanzadores de conjuros. Si los PJs se encuentran con uno de ellos en cada aventura, probablemente se preguntarán por qué no tienen acceso a las mismas opciones.

Otra alternativa es que el DM decida eliminar a los lanzadores de conjuros de su mundo, en el cual ningún personaje (PJ o PNJ) puede adoptar niveles en una clase de lanzamiento de conjuros (a estos efectos, bardo, clérigo, druida, hechicero o mago), e incluso donde otras clases que obtendrían conjuros en condiciones nor-

males (paladín y explorador) no tienen espacios de conjuros. Si el DM quiere, puede conceder a los paladines y exploradores rasgos de clase alternativos que compensen esta pérdida (ver la sección de variantes de las clases al final del capítulo 1).

Al poblar una comunidad (ver la *Guía del Dungeon Master*) en un escenario sin lanzadores de conjuros, sustituye a los bardos que puedan salir por pícaros, a los druidas por exploradores (o por bárbaros en un área especialmente salvaje o poco civilizada), a los hechiceros por monjes y a los magos por guerreros. Sustituye al 25% de los clérigos por paladines, y al otro 75% por guerreros.

Suponiendo que el DM no se limite a prohibir que los PJs adopten las clases lanzadoras de conjuros, puede limitar el acceso a ellas de los PJs. Un método para hacerlo es restringir la cantidad de niveles que un personaje puede obtener de una clase lanzadora de conjuros. Por ejemplo, cualquier personaje podría estar limitado a no tener más de la mitad de su total de niveles de personaje en clases de lanzamiento de conjuros (bardo, clérigo, druida, hechicero o mago), y no podría empezar a jugar como bardo, clérigo, druida, hechicero o mago de 1.º nivel. En esta campaña, los paladines y los exploradores conservan sus aptitudes normales de lanzamiento de conjuros.

Otro modo de limitar el acceso a conjuros potentes es tratar las clases de lanzamiento de conjuros como si fueran una especie de clases de prestigio. Cualquier personaje que desee empezar a obtener niveles como lanzador de conjuros debería ser al menos un personaje de 3.º nivel con 3 rangos tanto en Conocimiento de conjuros como en una habilidad de Saber apropiada (arcano para bardos, hechiceros o magos; religión para clérigos; naturaleza para druidas). Este prerrequisito hace que estos personajes estén un poco por debajo de la curva de poder de un lanzador de conjuros tradicional de clase única, pero puedan contar con otros talentos en momentos de necesidad.

OBJETOS MÁGICOS

Algo característico de un mundo con poca magia es la escasez de objetos mágicos. Incluso aunque haya lanzadores de conjuros en él, es improbable que comercien con objetos mágicos hasta el punto que se supone en la *Guía del Dungeon Master*. Habla con tu DM para determinar qué significa exactamente “poca magia” por lo que respecta a los objetos mágicos, y actúa en consecuencia.

Por ejemplo, incluso en un entorno con poca magia, puede que seas capaz de comprar objetos menores, como pociones o algún que otro rollo de pergamino, del alquimista del lugar o mago errante. Sobre todo si no tienes clérigos u otras magia curativa, unas cuantas pociones de curación pueden proporcionarte una gran ventaja.

Otro aspecto importante son las armas y armaduras mágicas. Aunque seas capaz de sobrevivir durante un tiempo solamente con equipo de gran calidad, terminarás teniendo que enfrentarte a oponentes resistentes a tus armas o al tipo de daño que infligen. Consulta a tu DM para ver si existen armas mágicas en tu campaña, aunque sean herencias familiares escasas, reliquias de una era pasada, artefactos valiosos, o extraordinariamente caras de crear (el coste de creación se multiplica por dos, por tres o incluso por diez).

CÓMO SOBREVIVIR EN UNA CAMPANA DE COMBATIENTES

El recurso más valioso de un guerrero es su cantidad de puntos de golpe. En términos aproximados, los puntos de golpe de un guerrero miden su aptitud para continuar haciendo lo que mejor sabe: luchar. Sin puntos de golpe, no importa lo fuerte o lo rápido que seas, porque has perdido el combate.

Un guerrero sabio administra este recurso con cuidado, y en una campaña de combatientes, se vuelve incluso más importante (porque probablemente no haya un clérigo cerca cuando lo necesites). Por lo general, administrar tus puntos de golpe se reduce a dos cosas: reservarlos para cuando sea necesario y recuperarlos cuando se hayan perdido.

Cómo reservar los puntos de golpe

En un grupo típico, un guerrero suele poder evitar enfrentarse a los esbirros del enemigo porque el mago se ocupa de ellos con conjuros como *dormir* o *bola de fuego*. Esta ventaja táctica permite al guerrero reservar sus valiosos puntos de golpe hasta cuando los necesite realmente (la batalla con el enemigo final). Sin el apoyo artillero que proporcionan los lanzadores de conjuros, es probable que el guerrero afronte bastantes más combates cuerpo a cuerpo (y más largos) contra sus enemigos, lo cual implica una merma mayor de puntos de golpe. Aquí tienes varias maneras de impedir o resolver este problema en un grupo con muchos guerreros.

Permanece alerta: aunque ningún preparativo o selección de dotes te asegura que nunca te cogerán desprevenido, cada vez que evitas dar un asalto de sorpresa o un ataque furtivo a un enemigo, has conseguido una ventaja. Asegúrate de que alguien del grupo (por ejemplo un bárbaro o un explorador) tenga un modificador de iniciativa alto (la clave es la dote *Iniciativa mejorada*) y un buen bonificador de *Avistar* o *Escuchar*.

Mantén las distancias: la razón por la que los magos de 1.º nivel prefieren *proyectil mágico* en vez de *contacto electrizante* es que el primero les permite acertar a los oponentes a mucha distancia. Aprende bien esta lección. La mayoría de los personajes de tu grupo deberían llevar un arco (o si no una ballesta cargada) cuando se arrastren por un dungeon (si tienes un grupo lo bastante numeroso, puedes permitirte tener al menos un personaje que se especialice en el combate a distancia). Suponiendo que no os tiendan una emboscada, hay muchas posibilidades de que seáis capaces de acertar al menos uno de los disparos contra vuestro oponente antes de que comience la lucha cuerpo a cuerpo. Aunque los pocos puntos de daño causados por ese disparo pueden parecer poco impresionantes comparados con los golpes de tu espada o tu hacha, puede ser que esos pocos puntos impidan más tarde al monstruo realizar otro ataque completo contra ti durante el encuentro. De hecho, en la mayoría de los combates, cuanto más tiempo estés fuera del alcance cuerpo a cuerpo, más posibilidades de éxito tienes. A no ser, por supuesto, que tu oponente tenga mejores ataques a distancia que tú.

Es mejor que los combates sean pequeños: aunque un hechicero puede que se queje de tener sólo dos osgos a los que incinerar con su *bola de fuego*, a cuantos menos oponentes tenga que enfrentarse un guerrero a la vez, mejor. En la mayoría de los asaltos, sólo puedes dañar a un número muy limitado de oponentes (a diferencia del típico lanzador de conjuros), pero muchos de ellos pueden ser capaces de dañarte a ti. Nunca permitas escapar a un enemigo (probablemente vaya en busca de refuerzos), ni tampoco

que dé la voz de alarma. Si uno de los trasgos lleva un cuerno, ocúpate de él primero. Si hay un gran tambor en medio del puesto de guardia, haz que una flecha lo atraviese de inmediato.

Neutraliza a los lanzadores de conjuros: el típico talón de Aquiles de los guerreros es su tendencia a no superar las salvaciones de *Voluntad* y *Reflejos*. Aunque fallar una salvación de *Reflejos* probablemente no te cueste la batalla (sólo unos cuantos de esos valiosos puntos de golpe), no superar una salvación de *Voluntad* puede cambiar las tornas en un momento. Si entre tus enemigos hay un lanzador de conjuros, concentra tus esfuerzos en él inmediatamente. Probablemente merezca la pena provocar un ataque de oportunidad para pasar a la carga entre los esbirros del clérigo o nigromante maligno para llegar a colocarte de forma que le impidas que te bombardee con sortilegios. Si no lo consigues, usa tu arco o tu ballesta (ver a continuación) para darle caza. Una táctica especialmente potente contra un lanzador de conjuros es preparar una acción para atacarle mientras lanza un sortilegio (incluido un paso de 5' para seguirle si trata de alejarse del combate cuerpo a cuerpo). Aunque esto te costará varios ataques (puesto que estás desaprovechando un ataque completo a cambio de una sola acción preparada), un golpe obliga a una prueba de *Concentración* bastante difícil para que el lanzador de conjuros tenga éxito en lanzar el sortilegio. La mayoría de los lanzadores de conjuros, al enfrentarse a esta situación, prefieren alejarse en vez de quedarse y ser apaleados.

Evita los combates innecesarios: sólo porque haya media docena de orcos entre donde estás tú y la entrada a la fortaleza enemiga no significa que tengas que luchar contra ellos en ese momento, o en alguno. A pesar del consejo repetido a menudo de que nunca dejes enemigos detrás de ti, si haces bien tu trabajo, un enemigo al que evites ahora puede convertirse fácilmente en uno al que evites para siempre. ¿De verdad piensas que esos orcos van a seguir ahí para luchar contigo después de que hayas derrotado a su amo y reducido a cenizas el castillo? Aunque puedas luchar contra los orcos, eso no implica que debas hacerlo. Incluso aunque el resultado del combate parezca inevitable, todo lo que necesita uno de esos orcos es acertar un golpe crítico clave para hacer la lucha mucho más costosa de lo que habías previsto.

Cómo recuperar puntos de golpe

Por más que se esfuerce el guerrero, es inevitable que sufra algo de daño, lo cual plantea una gran inconveniente en un grupo con muchos guerreros: en concreto, ¿quién es el que cura? Sin un clérigo (o al menos un druida), es difícil que los personajes repongan los puntos de golpe que pierdan durante el combate. Considera alguna o todas las opciones siguientes para tu campaña centrada en los combatientes, suponiendo que tengas la posibilidad.

Preocúpate de ti mismo: cada personaje debe ser autosuficiente en lo que a la curación respecta. Si es posible, cada PJ debería tener reservadas pociones con distintos conjuros de *curar*. Si no tienes bastantes pociones para que recuperes todos tus puntos de golpe normales si te han dejado a 0 puntos de golpe (suponiendo que saques tiradas dentro de la media), existen serias posibilidades de que no veas el final de la aventura. Por supuesto, algunas clases tienen alguna ventaja en este aspecto. Tanto el monje como el paladín tienen algunas capacidades curativas sobrenaturales, y el paladín y el explorador tienen conjuros curativos a su disposición cuando llegan a niveles altos.

Usa todos los recursos disponibles: una opción para los exploradores y paladines que a menudo pasa desapercibida es acumular varitas de conjuros de *curar*. Como ambas clases tienen *curar heridas leves*, *curar heridas moderadas*, y *curar heridas graves* en sus listas de conjuros, no tienen dificultades para usar varitas con estos conjuros, incluso antes de poder lanzarlos. Aunque no es probable que una *varita de curar heridas leves* vaya a suponer la victoria en medio de una batalla encarnizada, una vez que la lucha acaba es una forma fácil de ocuparse de parte del daño. Suponiendo tiradas medias, una *varita de curar heridas leves* (precio de mercado 750 po) cura unos 275 puntos de daño antes de agotarse. Eso es menos de 3 po por punto de golpe, que es toda una ganga. No obstante, a pesar del valor de las varitas más baratas, considera el hacerte con una *varita de curar heridas graves* en cuanto puedas permitirte para ponerte bien rápidamente (por supuesto, esta opción puede que no esté disponible en un entorno con poca magia).

Hazte multiclase: los guerreros/clérigos, bárbaros/druidas y personajes multiclase similares tienen acceso al lanzamiento de conjuros, rollos de pergamino, y varitas al igual que los exploradores y los paladines. Incluso un solo nivel de bardo o pícaro te permite usar a fondo la habilidad Usar objeto mágico, que te permite utilizar rollos de pergamino, varitas, o bastones que si no llevaría el clérigo.

Descansa: cuando todo lo demás no funcione, tómate tiempo libre después de luchar. Cada día de reposo son unos cuantos puntos de golpe más para la próxima batalla. Asegúrate de tener al menos un personaje con algunos rangos en la habilidad de Sanar; los cuidados a largo plazo reducen dramáticamente el tempo de inactividad entre aventura y aventura forzado por los puntos de golpe perdidos.

ORGANIZACIONES DE COMBATIENTES

Las seis organizaciones presentadas aquí resultan apropiadas para casi cualquier campaña de DUNGEONS & DRAGONS. Cada una está relacionada con una clase de prestigio específico.

fica de las presentadas en el capítulo 2 de este libro, permitiéndote darle a esas clases un ambiente rico en tu mundo.

EL MONASTERIO ISE ZUMI

La tradición del monje tatuado procede del monasterio Ise Zumi, oculto en lo alto de las montañas. Aquí, la orden de los monjes tatuados adiestra a los recién llegados en sus misterios mientras buscan la iluminación personal.

La mayoría de los monjes que viven en el monasterio Ise Zumi tienen una actitud ascética, prefiriendo la tranquila soledad a la compleja vida del mundo exterior. Aunque se han adiestrado aquí monjes mucho más mundanos que realizan visitas de vez en cuando, estos individuos pasan más tiempo lejos del monasterio que residiendo en él.

Para unirse al monasterio, uno simplemente debe ser de alineamiento legal y demostrar devoción para alcanzar la iluminación mientras se evitan las tentaciones. Generalmente, esta muestra de devoción implica un ritual de tres días en el que se deben rechazar las tentaciones personales que atraen a los cinco sentidos. Los que aprenden los misterios de la clase de prestigio del monje tatuado deberán cumplir prerequisites más estrictos (ver la clase de prestigio de monje tatuado en el capítulo 2).

Además de los beneficios obvios de convertirse en un monje tatuado, el monasterio Ise Zumi es un depósito de conocimiento religiosos de una amplia variedad de razas y culturas. Uno sólo puede que imaginar los secretos ancestrales que yacen en las profundidades de los cimientos del monasterio.

Miembro de ejemplo

Mesehti Taharqa recibió su adiestramiento en el monasterio Ise Zumi pero pronto descubrió que no tenía soportaba el estilo de vida ascético de sus mentores. En su lugar, se fue de allí para explorar el mundo, razonando que cuanto más supiera sobre sus tentaciones, mejor preparado estaría para resistirlas.

Aún visita el monasterio de vez en cuando,

El monasterio Ise Zumi

y podría encontrarse fácilmente con un PJ que reciba aquí su adiestramiento. Mesehti no dudará en avisarle de que la vida ascética practicada en el monasterio no te prepara para enfrentarte las tentaciones del mundo exterior, y urge a cualquier PJ monje tatuado a que amplíe sus horizontes. Disfruta de la compañía de otras almas dedicadas, pero se siente amenazado cuando no es el centro de atención. Un PJ incauto podría descubrir fácilmente que la actitud de consejero amigable de Mesehti se convierte en la de un rival celoso.

Mesehti Taharqa: humano monje 5/monje tatuado 6; VD 11; humanoide Mediano; DG 5d8 más 6d8 más 3; pg 56; Inic +6; Vel 60'; CA 21, toque 19, Desprevenido 19; Atq base +7; Prs +8; Atq +10 c/c (1d10 + 1, impacto sin arma); Atq completo +10/+5 c/c (1d10+1, impacto sin arma) o +8/+8/+3 (1d10+1, impacto sin arma); AE impacto *ki* (mágico), ráfaga de golpes, tatuaje de león; CE caída ralentizada 20', mente en calma, evasión, pureza corporal, tatuaje de cangrejo, tatuaje de máscara blanca; TS Fort +9, Ref +11, Vol +14; AL LN; Fue 13, Des 14, Con 10, Int 12, Sab 21, Car 8.

Habilidades y dotes: Engañar +16, Escapismo +16, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +8, Piruetas +16, Saber (religión) +9; Aguante, Desviar flechas, Dureza, Impacto sin arma mejorado, Iniciativa mejorada, Presa mejorada, Soltura con un arma (impacto sin arma), Sutileza con las armas.

Impacto *ki* (Sb): el impacto sin arma de Mesehti puede infligir daño a una criatura con RD como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Mesehti puede usar un acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar Mesehti antes de su siguiente acción. Si está armado con un kama, nunchaku o siangham, Mesehti puede realizar un ataque adicional con ese arma o sin armas. Si está armado con dos de estas armas, usará una para sus ataques normales y la otra para el ataque adicional. En cualquier caso, su bonificador al daño al atacar con la mano torpe no se reduce.

Tatuaje de león (Sb): este tatuaje da a Mesehti la aptitud de castigar a un enemigo, ganando un bonificador +4 en un solo ataque cuerpo a cuerpo y un bonificador +5 si el ataque acierta. Puede realizar un intento de castigar hasta tres veces al día.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Mesehti puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 20' menos de los que tiene en realidad.

Evasión (Ex): si Mesehti se ve expuesto a cualquier efecto que normalmente le permitiría intentar un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufre ningún daño si supera la salvación.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Pureza corporal (Ex): Mesehti está inmunizado contra todas las enfermedades, exceptuando las de naturaleza mágica, como la putridez de la momia o la licantropía.

Tatuaje de cangrejo (Sb): este tatuaje proporciona a Mesehti RD 6/magia.

Tatuaje de máscara blanca: Mesehti es inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y cualquier intento de averiguar mágicamente su alineamiento. Obtendrá un bonificador +10 en todas las pruebas de Engañar (incluido en sus estadísticas anteriores).

Posesiones: *presea de sabiduría* +4, *brazales de armadura* +2, *poción de curar heridas graves*, 250 po.

LOS CABALLEROS PROTECTORES

Los caballeros protectores, que más que una organización es un grupo de individuos que comparten un código de conducta, están dedicados a la preservación (y restauración) de los ideales del honor, la caballería y el valor. Los protectores se consideran lo último que queda de lo que antiguamente era una gran orden de caballeros, pero actualmente proceden de numerosos entornos. Normalmente, proceden de órdenes difuntas de caballería o del servicio de señores caídos que aspiraban a hacer buenas obras pero que por algún motivo no lo consiguieron. Los que revisten el manto del caballero protector confían en el retorno de "días mejores" y creen que pueden acelerar el proceso y reparar los problemas de la sociedad viviendo sus vidas como parangones de su venerable código caballeresco.

Los caballeros protectores no tienen una jerarquía oficial o procedimiento de administración. A diferencia de la mayoría de los órdenes de caballeros, declararse caballero protector no requiere ningún tiempo de servicio, prueba de valía, o juramento de alianza, excepto al código de conducta que se comparte con lo demás de la orden. No obstante, los caballeros vigilan a los suyos, y un caballero protector que no merezca ese título terminará encontrándose en conflicto con miembros más devotos, que consideran que tal hipocresía es un crimen grave contra sus ideales. Un caballero que viole el código inconscientemente o por ignorancia, o lo haga conscientemente creyendo que al hacerlo contribuye a un acto de mayor bien, puede redimirse acometiendo y realizando una búsqueda u otra misión peligrosa asignada por caballeros más veteranos. Un protector que viole su código conscientemente y por voluntad propia sin una razón adecuada ya no es considerado uno de la orden y es rechazado (si no repudiado o incluso perseguido) por los demás caballeros protectores.

Miembro de ejemplo

Joris Welker era antes un orgulloso miembro de una gran orden de paladines. Con el tiempo, llegó a creer que sus compañeros eran demasiado lentos en combatir la corrupción o la flaqueza moral de los demás, prefiriendo la caridad al orden. Joris luchó contra este dilema durante muchos meses. Cuando fue llamado a servir a un duque local que sabía que estaba en franca decadencia moral, Joris se negó a obedecer, pero mintió a sus superiores acerca de sus razones. A pesar de que no sabían la verdad, sus superiores reconocieron la mentira (así como la falta de respeto a la autoridad) y expulsaron a Joris de su orden. En busca de un nuevo código que seguir, Joris se encontró con un caballero protector que le enseñó las creencias del grupo. Ahora, Joris vaga por el mundo en busca de corrupción y decadencia moral contra

las que luchar. Se alía con PJs con objetivos similares, y habla con orgullo de sus nuevos compañeros y su misión en la vida a cualquiera que muestre interés.

Joris Welker: semielfo ex paladín 6/caballero protector 3; VD 8*; humanoide Mediano; DG 6d10+12 más 3d10+6; pg 72; Inic +1; Vel 20'; CA 25, toque 12, desprevenido 24; Atq base +9; Prs +11; Atq +12/+7 c/c (1d8+3/19-20, *espada larga* +1, o 1d8+2/×3, lanza de gran calidad); AE hendedura suprema; CE luz radiante, mejorar un esfuerzo +2, golpe defensivo +2; AL LN; TS Fort +8, Ref +4, Vol +7; Fue 14, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 16.

*Ajuste *ad hoc* al VD debido a la falta de aptitudes de paladín

Habilidades y dotes: Avistar +11, Buscar +1, Diplomacia +13, Escuchar +1, Montar +7, Reunir información +5, Saber (nobleza y realeza) +4; Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Hendedura, Gran hendedura, Pisotear, Voluntad de hierro.

Hendedura suprema (Ex): Joris puede realizar un paso de 5' entre ataques al utilizar la dote de Hendedura o de Gran hendedura.

Luz radiante (Sb): todos los aliados de Joris a menos de 10' obtienen un bonificador de moral de +4 en sus salvaciones contra efectos de miedo. Si Joris está *inmovilizado*, inconsciente, o indefenso por cualquier otra razón, sus aliados pierden este bonificador.

Mejorar un esfuerzo (Ex): Joris puede sumar un bonificador +2 a cualquier prueba de habilidad, una vez al día.

Golpe defensivo (Ex): Joris puede transferir hasta 2 puntos a la CA de un aliado que esté a menos de 5' (reduciendo la misma cantidad la suya).

Poseiones: *armadura completa* +1, *escudo pesado de acero* +2, *espada larga* +1, *anillo de protección* +1, lanza de gran calidad, caballo de guerra pesado con barda cota de malla, 27 po.

LA ORDEN DEL ARCO

La orden del Arco enseña que a través del tiro con arco puede determinarse la verdadera naturaleza de cada uno. Practicando una forma de tiro con arco llamada simplemente el Camino del arco, los miembros de esta orden buscan la verdad, el bien, y la belleza a través de la entrega, la práctica diligente y la sinceridad espiritual. Sus orígenes son poco claros, y algunos estudiosos aseguran que se originó entre los elfos, pero en cualquier caso, se ha extendido entre muchas razas sensibles.

El Camino del arco es un arte espiritual. Aprendiéndolo, el arquero aprende sobre sí mismo. Mejorando en el Camino del arco, el arquero se mejora a sí mismo.

Incluso con estos fines comunes, cada seguidor del Camino del arco ve el tiro con arco de manera diferente. Para unos es una forma de conseguir una mejora espiritual, mientras que para otros es un arte filosófico. Otros lo practican como modo de vida, e incluso otros lo emplean como ritual religioso, o sencillamente muchos encuentran el arte de matar con el arco una habilidad importante en un mundo peligroso. Muchos están acostumbrados a decir que el Camino del arco es lo que tu hagas de él.

La habilidad pura no es suficiente para unirse a esta organización; sólo aquellos dedicados de veras al Camino del arco pueden convertirse en iniciados de esta orden (ver la clase de prestigio de iniciado de la orden del Arco en el capítulo 2),

Miembro de ejemplo

Chantecler Maderainvernal ha deseado convertirse en iniciado de la orden del Arco desde antes de saber siquiera de su existencia. Desde que comenzó a andar, Chantecler ha tenido un arco en sus manos, y forma parte de él igual que las manos y los pies. Durante sus aventuras en una gran metrópolis humana descubrió la Orden y sus enseñanzas, y no perdió ni un momento en mostrar su valía. Hoy, ayudado por su leal compañero Quilaembril Tenueluz (elfo clérigo 7), Chantecler vaga por el mundo en pos de oportunidades para probar sus talentos contra las fuerzas del mal y la tiranía. Puede ser un aliado enigmático para los PJs, el mentor de un joven arquero, o un enemigo mortal para los que le agraven.

Chantecler Maderainvernal: guerrero elfo 5/iniciado de la orden del Arco 4; VD 9; humanoide Mediano; DG 5d10+5 más 4d8+4; pg 59; Inic +4; Vel 30'; CA 18, toque 14, desprevenido 14; Atq base +9; Prs +11; Atq +16 a distancia (1d8+5, *arco largo compuesto electrizante* +1 [bonificador de Fue +2]) o +12 c/c (1d8+3, *espada larga* +1); Atq completo +16/+11 a distancia (1d8+5, *arco largo compuesto electrizante* +1 [bonificador de Fue +2]) o +12/+7 c/c (1d8+3, *espada larga* +1); AE ataque preciso a distancia +2d8; CE disparar en combate cerrado; TS Fort +6, Ref +9, Vol +4; AL CB; Fue 14, Des 18, Con 12, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Artesanía (arquero) +5, Avistar +10, Buscar +1, Escuchar +1, Saber (religión)+2, Trepar +7; Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Especialización en armas (arco largo), Esquiva, Movilidad, Soltura con un arma (arco largo), Soltura mayor con un arma (arco largo).

Ataque preciso a distancia (Ex): como acción estándar, Chantecler puede realizar un único ataque apuntado con precisión, que inflige 2d8 puntos de daño adicionales si el ataque acierta. Al realizar un ataque preciso a distancia, Chantecler debe estar a menos de 30' de su objetivo. Este ataque sólo funciona contra criaturas vivas con anatomías discernibles. Cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos (incluidos los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas y criaturas incorporales) son invulnerables al ataque preciso a distancia.

Disparar en combate cerrado (Ex): Chantecler puede atacar con un arma a distancia desde una casilla amenazada y no provocar un ataque de oportunidad.

Poseiones: *camisote de mallas de mithril* +1, *arco largo compuesto electrizante* +1 (bonificador de Fue +2), 20 flechas, *espada larga* +1, *poción de acelerar*, 47 po.

LA ORDEN DEL CÁLIZ

La orden del Cáliz es una orden santa de caballeros virtuosos dedicados a una noble misión: la exterminación de los demonios. Aferrados a los más altos valores de ley, bien y nobleza, los caballeros de esta orden son todo lo que uno podría asociar a la palabra "paladín": parangones de virtud, puros de corazón, perfectos de valor, cultos y refinados, piadosos y devotos, y, con demasiada frecuencia, arrogantes y vanidosos.

La orden del Cáliz toma su nombre de una reliquia sagrada que está en posesión de los líderes de la orden, una copa de plata que se dice recogió la sangre de un solar mientras luchaba contra un príncipe demonio. El cáliz es rico en poderes sagrados, o eso dice el relato

pero, lo más importante, es una fuente constante de inspiración para los caballeros de la orden cuando persiguen su difícil misión. La Orden es una organización devotamente legal buena, y sus miembros ofrecen plegarias a Heironeous en cada reunión (o a una deidad legal buena similar del honor y el valor si no usas a Heironeous en tu campaña). Sin embargo, los personajes que tengan a otras deidades legales buenas como patronas son bienvenidos, mientras no tengan inconveniente en ofrecer sus plegarias también a la deidad tutelar de la orden.

Fiel a su alineamiento, la orden del Cáliz es una organización de rígida jerarquía. A la cabeza están los nueve maestros del Cáliz, cuya mayor responsabilidad es custodiar el propio cáliz. Cada maestro del Cáliz (que suele ser un personaje de al menos 10.º nivel) tiene mando sobre nueve mariscales del Cáliz (generalmente personajes de nivel 7.º a 10.º), cada mariscal sobre diez comandantes del Cáliz (generalmente personajes de nivel 5.º a 8.º), y cada comandante dirige a nueve sargentos del Cáliz (que suelen estar entre los niveles 3.º a 6.º).

La mayoría de los caballeros de la Orden debe prepararse desde su juventud para tan alta vocación, sirviendo como aprendices de caballeros mayores más expertos como escuderos y aprendiendo la vida de caballero. Tras un periodo de cinco años de servicio incondicional, el escudero es evaluado por un consejo de nueve caballeros mayores, basándose en gran parte en el testimonio dado por el señor del escudero. Si esta evaluación es favorable, el escudero es elevado a la posición de buscador y ahora es un personaje de 1.º nivel (generalmente un paladín, pero a veces un explorador, clérigo u otra clase). Los PJs que comiencen sus carreras aventureras como miembros de la orden del Cáliz suelen tener este rango.

Es posible unirse a la Orden como buscador sin llevar a cabo este tiempo de preparación, pero un personaje así debe cumplir unos requisitos similares (pero menos estrictos) a los requeridos para la clase de prestigio de caballero del Cáliz, incluyendo un alineamiento legal bueno, 4 rangos en Saber (religión), 2 rangos en Saber (los Planos), y además la aptitud para lanzar conjuros divinos (incluyendo *protección contra el mal*), la de castigar el mal o la de tener como enemigo predilecto los ajenos malignos. La mayoría de los buscadores desean cumplir los prerrequisitos para el ingreso total a la orden, que son los mismos que los necesarios para la admisión en la clase de prestigio de los caballeros del Cáliz. Una vez se han cumplido los prerrequisitos, el buscador vuelve al consejo de caballería y presenta las pruebas de sus logros. Suponiendo que el consejo apruebe la admisión del buscador en la orden, el buscador ha de pasar una noche rezando y ayunando, y después recibe los solemnes votos de la orden al amanecer, convirtiéndose en un caballero de pleno derecho. La siguiente vez que el personaje suba de nivel, puede escoger un nivel en la clase de prestigio de caballero del Cáliz.

Además de los principios generales de los paladines y el alineamiento descrito en el *Manual del jugador*, la orden del Cáliz exige que sus miembros juren seguir un estricto código de conducta. Los caballeros del Cáliz deben ser castos y célibes, nunca deben envilecer sus cuerpos tocando un cadáver, y deben anteponer siempre la exterminación de un demonio a cualquier otra priori-

dad. El resultado de no seguir este código de conducta puede ser la amonestación o incluso la expulsión de la orden.

Miembro de ejemplo

Colette Daumier es una miembro recién admitida en la Orden tras numerosos años como buscadora luchando contra demonios. Está ansiosa por probar su valía, lanzándose con audacia a la batalla contra demonios y otros enemigos malignos. Puede servir como aliada de los PJs de alineamiento bueno (sobre todo de un nuevo buscador u otro caballero nuevo de la orden), reclutadora de la orden, o como vigorosa enemiga de personajes malignos.

Colette Daumier: humana paladina 7/exploradora 1/dama del Cáliz 1; VD 9; humanoide Mediana; DG 6d10+6 más 2d8+2 más 1d10+1; pg 61; Inic +3; Vel 20; CA 22, toque 9, desprevenido 22; Atq base +9; Prs +12; Atq +14 c/c (1d8+3/×3, martillo de guerra de hierro frío de gran calidad) o +13 c/c (1d4+4/19-20, *daga* +1); Atq completo +14/+9 c/c (1d8+3/×3, martillo de guerra de hierro frío de gran calidad) o +13/+8 c/c (1d4+4/19-20, *daga* +1); AE castigar el mal 5/día, matar infernales +1/+1d6, expulsar muertos vivientes 5/día; CE aura de bien, aura de valor, *detectar el mal*, enemigo predilecto ajenos malignos +2, gracia divina, imposición de manos, *quitar enfermedad*, salud divina; AL LB; TS Fort +12, Ref +6, Vol +6; Fue 17, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 14.

Habilidades y dotes: Avistar +3, Concentración +11, Engañar +2, Escuchar +3, Intimidar +5, Saber (los planos) +5, Saber (religión) +10, Supervivencia +8; Alerta, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (martillo de guerra), Voluntad de hierro.

Matar infernales: como miembro de la clase de prestigio caballero del Cáliz, Colette tiene un bonificador +1 en las tiradas de ataque contra ajenos malignos. En un ataque con éxito hace 1d6 puntos de daño. También tiene un bonificador de capacidad +1 en las pruebas de Averiguar intenciones, Avistar, Escuchar e Intimidar contra los ajenos malignos, y un bonificador +1 en los TS Vol y pruebas de característica enfrentadas contra ajenos malignos.

Castigar el mal (Sb): Colette puede intentar castigar al mal con un ataque normal cuerpo a cuerpo. Suma +2 a su tirada de ataque e inflige 7 puntos adicionales de daño. Castigar a una criatura que no sea maligna no tiene efecto pero usa la aptitud para dicho día.

Expulsar muertos vivientes (Sb): como un clérigo de 4.º nivel.

Aura de bien (Ex): el aura de bien de Colette (ver el conjuro *detectar el bien*) es igual a la de un clérigo de 7.º nivel.

Aura de valor (Sb): Colette es inmune al miedo (mágico o de otro tipo). Los aliados a menos de 10' de ella obtienen un bonificador +4 de moral en los TS contra efectos de miedo.

Detectar el mal (St): a voluntad, como el conjuro del mismo nombre.

Enemigo predilecto (Ex): Colette obtiene un bonificador +2 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avistar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra ajenos malignos. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra ajenos malignos.

Gracia divina (Sb): Colette obtiene un bonificador +2 a los TS (ya incluido en las estadísticas anteriores).

Imposición de manos (Sb): Colette puede curar 14 puntos de golpe de heridas al día.

Quitar enfermedad (St): como el conjuro, una vez por semana.

Salud divina (Ex): Colette es inmune a todas las enfermedades, incluidas las enfermedades mágicas (como la putridéz de momia y la licantropía).

Poseiones: *armadura completa* +2, *escudo pesado de acero*, martillo de guerra de hierro frío de gran calidad, *daga* +1, *anillo de sustento*, 45 po.

LOS DRAGONES PÚRPURA

Los Dragones púrpura son un ejército de leales soldados disciplinados dedicados al servicio de un noble rey. Son muy respetados por su habilidad y heroísmo en la batalla, y poseen una orgullosa tradición que se remonta a muchas generaciones.

La pertenencia a los Dragones púrpura está abierta a cualquiera dispuesto a jurar servicio al rey. Tras una mínima cantidad de adiestramiento para asegurarse de la dedicación y aptitud del candidato, el nuevo miembro recibe su trabajo inicial según su conjunto de habilidades. Algunos son asignados al servicio activo en el ejército regular, mientras que otros pueden ser nombrados incursores, batidores o incluso pueden pasar a formar parte de un destacamento independiente de soldados de elite que llevan a cabo misiones específicas contra las fuerzas del mal.

La mayoría de los términos de servicio en los Dragones púrpura duran un mínimo de cinco años, aunque muchos de ellos disfrutan de carreras vitalicias en la organización. Los individuos particularmente dotados pueden convertirse incluso en caballeros del Dragón púrpura, que suelen ser responsables de liderar las fuerzas de soldados (ver la clase de prestigio en el capítulo 2 para más información).

Miembro de ejemplo

Thorvald es un batidor y un incursor de los Dragones púrpura. Desea convertirse en caballero del Dragón púrpura, y habla de su sueño a cualquiera que le escuche. Sabe que tiene el talento para unirse a las filas de los caballeros, pero aún tiene que probarse ante sus superiores. Si encontrara a un PJ caballero del Dragón púrpura, buscaría desesperadamente impresionarle, tal vez lanzándose hacia una situación por encima de sus posibilidades.

Thorvald: enano guerrero 2/explorador 3; VD 5; humanoide Mediano; DG 2d10+4 más 3d8+6; pg 38; Inic +6; Vel 20; CA 16, toque 12, desprevenido 14; Atq base +5; Prs +6; Atq +7 c/c (1d8+1, hacha de batalla de gran calidad) o +7 a distancia (1d6+2, *arco corto compuesto* +1 [bonificador de Fue +1]); Atq completo +7 c/c (1d8+1, hacha de batalla de gran calidad) o +7 a distancia (1d6+2, *arco corto compuesto* +1 [bonificador de Fue +1]) o +5/+5 a distancia (1d6+2, *arco corto compuesto* +1 [bonificador de Fue +1]); AE -; CE empatía salvaje +2, enemigo predilecto trasgoides +2, rasgos de enano; TS Fort +9, Ref +6, Vol +1; AL LN; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 12.

Habilidades y dotes: Avistar +5, Escondarse +7, Escuchar +5, Intimidar +3, Montar +8, Moverse sigilosamente +7, Supervivencia +5,

Tregar +2; Aguante, Combatir desde una montura, Disparo a bocajarro, Disparo rápido, Iniciativa mejorada, Negociador, Rastrear.

Empatía salvaje (Ex): Thorvald puede mejorar la actitud de un animal del mismo modo que una prueba de Diplomacia puede mejorarla en un ser inteligente. Tira 1d20+4, o 1d20 si intenta influenciar a una bestia mágica con una puntuación de Inteligencia de 1 o 2.

Enemigo predilecto (Ex): Thorvald obtiene un bonificador +2 en sus pruebas de Engañar, Escuchar, Averiguar intenciones, Avisar y Supervivencia cuando usa estas habilidades contra trasgoides. Consigue el mismo bonificador en las tiradas de daño por arma contra trasgoides.

Rasgos de enano: bonificador +4 en las pruebas de habilidad para evitar ser embestido o derribado; bonificador +2 en los TS contra veneno, conjuros y efectos sortílegos; bonificador +1 en las tiradas de ataque contra orcos y trasgoides; bonificador +4 a la CA contra gigantes; bonificador +2 en las pruebas de Tasación o Artesanía relacionadas con la piedra o el metal.

Poseiones: camisote de mallas de gran calidad, *capa de resistencia* +1, hacha de batalla de gran calidad, *arco largo compuesto* +1 (bonificador de Fue +1), 10 flechas, 10 flechas argentadas, 25 ppt.

LOS SAQUEADORES

Algunos de los actos más inmensamente malignos y terribles que haya conocido el mundo pueden ser atribuidos con toda justicia a los Saqueadores, un grupo muy unido de merodeadores mortíferos. Afortunadamente para la mayoría de las zonas civilizadas del mundo, la cantidad total de saqueadores es relativamente pequeña. Sin embargo, a estos asesinos impenitentes les sobra en ferocidad lo que les falta en cantidad. Reunidos en partidas de guerra de entre tres y dos docenas de integrantes, atacan sin aviso, caen sobre villas, pueblos y aldeas desprevenidas y, algunas veces, sobre granjas aisladas o caravanas de paso. Su violenta depredación aún se hace más terrible debido al hecho de que sus motivaciones principales parecen ser la mutilación y el asesinato, antes que el robo o el secuestro u otro motivo más comprensible (aunque igualmente detestable).

Los Saqueadores suelen llevar un existencia seminómada, estableciendo campamentos más o menos permanentes y bien escondidos en zonas salvajes y otras áreas remotas, desde donde planean sus terribles correrías. Ocasionalmente entran en ciudades y villas donde saben que pueden encontrar algún templo secreto dedicado a Erythnul (o una deidad similar de la masacre), recibiendo a menudo provisiones y equipo del clero local, y algunas veces incluso se les asignan misiones especiales. Aquellos que tienen la mala fortuna de toparse con un campamento de saqueadores suelen tener el mismo destino que las víctimas elegidas por los Saqueadores.

Los Saqueadores no tienen necesidad de reclutar nuevos miembros, pues saben que la infamia de sus obras inevitablemente atraerá a los que han perdido el respeto por la vida. El odio, la malicia y el odio intenso hacia los demás forman el núcleo de sus creencias y sus actos. Entre sus miembros se encuentran algunas de las personas más irredimibles y viles que caminan bajo el sol. Soldados que traicionan su país y su juramento en provecho propio,

secuestradores que asesinan a sus víctimas aunque se haya pagado el rescate, asesinos de masas de cuyos crímenes es mejor no hablar; estos son los que aceptan con entusiasmo los Saqueadores en sus partidas de guerra, porque son los candidatos ideales para expandir el mensaje de caos y destrucción de Erythnul por el mundo.

Cuando un posible miembro se aproxima a una partida de guerra y da a conocer sus intenciones, los Saqueadores le atacan en masa. Si el recién llegado resiste durante un período de tiempo predeterminado (normalmente entre 3 y 10 asaltos, dependiendo del tamaño de la partida de guerra y de la relativa rudeza de su líder), se gana la oportunidad de convertirse en un saqueador, al menos de momento. En algún momento posterior (y aparentemente al azar), el líder de la partida de guerra escoge a uno de los suyos aleatoriamente para enfrentarse al candidato en combate singular, en el que todo se permite a excepción del lanzamiento de conjuros, ya que creen que cualquier saqueador debe ser capaz de ganarse un puesto simplemente por la fuerza de sus armas. Si el nuevo gana (el combate es siempre a muerte) es sometido a la parte final de su iniciación: el Sacrificio del fuego (Erythnul o la deidad apropiada de tu campaña resucita automáticamente a los miembros que perdieron el combate contra un iniciado y que lucharon siguiendo el código de los Saqueadores).

Mientras el candidato está arrodillado, rezando a Erythnul para llenar su corazón de odio y malicia, otros miembros de la partida consiguen una víctima adecuada para el sacrificio (preferiblemente humana, pero si están en un aprieto también puede servir un humanoide). El futuro saqueador debe sacrificar a la víctima de acuerdo con los ritos sacrílegos de Erythnul, que comprenden

el desangrado de la víctima seguido de su incineración en vida. Después de este acto cruel y horrible, la partida de guerra aplica en la cara del candidato una repulsiva serie de tatuajes distintivos, que le marcan para siempre como un saqueador. Una vez se termina la ceremonia, la única escapatoria es la muerte (los DMs deberían tener libertad para convertir la ceremonia de iniciación de un saqueador en algo tan moral y éticamente repulsivo y físicamente duro, como su imaginación y el sentido del buen gusto compartido por su grupo de juego les permita).

Unirse a los Saqueadores significa dejar atrás todo lo que es bueno y decente. No se conocen historias que hablen de miembros arrepentidos. Aquellos que buscan unirse al grupo deberían estar preparados para participar plenamente en su misión divina de malicia desenfadada, o afrontar su destrucción a manos de sus compañeros. Los Saqueadores funcionan mejor en una campaña con una atmósfera más macabra e incluso opresiva de lo normal, ya que la inclusión y presencia de los Saqueadores podría conducir precisamente a esas condiciones.

Ejemplo de miembro

Zyera creció junto un grupo de monjes dedicados a Wee Jas, y durante un tiempo consiguió encajar en la orden. Aunque encontraba muy satisfactorios sus estudios sobre la muerte, sus luchas internas contra la naturaleza legal de la orden aumentaron al alcanzar la madurez, y terminó enfrentándose a su familia adoptiva, tanto espiritual como físicamente. Convertida en paria, vagó en busca de un propósito hasta que oyó hablar de los Saqueadores (irónicamente, los padres de Zyera fueron asesinados por saqueado-



Una honorable samurai se enfrenta a un grupo de saqueadores.

res hace muchos años, lo cual dio como resultado que la huérfana encontrara un hogar entre los monjes). Desde que sobrevivió a su iniciación, Zyera ha demostrado su salvaje ferocidad muchas veces ante sus compañeros. Disfruta extendiendo la destrucción con los Saqueadores, y podría convertirse en una excelente enemiga recurrente para PJs de alineamiento bueno.

Zyera: semiorca ex monje 4/guerrera 2/saqueadora 4; VD 10; humanoide Mediana; DG 4d8+8 más 2d10+4 más 4d10+8; pg 74; Inic +1; Vel 40'; CA 16, toque 13, desprevenido 15; Atq base +9; Prs +14; Atq +14 c/c (1d8+5, impacto sin arma) o +11 a distancia (1d2+6, *shuriken* +1); AE corte cruel 2/día, impacto *ki* (magia), ráfaga de golpes, toque doloroso 2/día; CE aura de miedo, evasión, caída ralentizada 20', mente en calma; TS Fort +13, Ref +6, Vol +7; AL NM; Fue 20, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 14, Car 6.

Habilidades y dotes: Intimidar +1, Moverse sigilosamente +13, Saber (religión) +3, Supervivencia +6; Aguante, Ataque poderoso, Duro de pelar, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate, Romper arma mejorado

Corte cruel (Sb): si Zyera declara que está usando el corte cruel antes de realizar su ataque, e impacta con éxito, inflige 1d4 puntos de daño temporal de Constitución.

Impacto *ki* (Sb): el impacto sin arma de Zyera puede infligir daño a una criatura con RD como si el golpe fuera realizado por un arma mágica.

Ráfaga de golpes (Ex): Zyera puede usar un acción de ataque completo para realizar un ataque adicional por asalto con un impacto sin arma o un arma de monje especial con su bonificador de ataque base más alto, pero tanto este ataque como cualquier otro de ese mismo asalto sufrirán un penalizador -1. Este penalizador se aplica durante 1 asalto, por lo que también afecta a los ataques de oportunidad que pueda realizar Zyera antes de su siguiente acción. Si está armada con un kama, nunchaku o siangham, Zyera puede realizar un ataque adicional con ese arma o sin armas. Si está armada con dos de estas armas, usará una para sus ataques regulares y la otra para el ataque adicional. En cualquier caso, su bonificador al daño al atacar con su mano torpe no se reduce.

Toque doloroso (Sb): el impacto sin arma de Zyera inflige 1d8+4 puntos de daño. También puede usar el toque doloroso mediante un arma cuerpo a cuerpo, infligiendo 1d4+4 puntos de daño.

Aura aterradora (Sb): los enemigos situados a menos de 10' de Zyera sufren un penalizador de moral de -2 a todos los TS durante todo el tiempo que estén dentro del alcance.

Caída ralentizada (Ex): cuando tenga una pared a su alcance, Zyera puede usarla para ralentizar su descenso mientras cae. Sufre daño como si la caída en cuestión tuviera 20' menos de los que tiene en realidad.

Evasión (Ex): si Zyera se ve expuesta a cualquier efecto que normalmente le permitiría intentar un TS de Reflejos para sufrir la mitad de daño, no sufre ningún daño si supera la salvación.

Mente en calma (Ex): bonificador +2 en los TS contra conjuros y efectos de la escuela de encantamiento.

Posesiones: brazales de armadura +3, 12 *shuriken* +1, guanteletes de fuerza de ogro, botas élficas, 21 pp.

DEIDADES Y COMBATIENTES

A diferencia del personaje orientado a las divinidades, el vínculo de un personaje de mentalidad combatiente con su deidad está menos basado en "qué poderes me concede mi dios" y más en "a quién debo mostrar respeto y rendir homenaje por mis victorias". Un guerrero no rinde culto a una deidad para obtener conjuros u otras aptitudes especiales, sino porque cree que el hacerlo le proporciona buena suerte en la batalla y le protege de las desgracias.

Por esta razón, la deidad (o deidades) que decida venerar este tipo de personaje es más importante que la que elija un clérigo, y también menos. Por un lado, como es poco probable que la decisión vaya a afectar a las capacidades del personaje en el combate, algunos jugadores tomarán la decisión sin darle mucha importancia. Una frase común de un jugador de este estilo sería: "mi guerrero reza al dios que me dé curación".

Pero esta mentalidad ignora las grandes oportunidades de interpretación que te proporciona la deidad tutelar que elijas. Claro, es fácil que un combatiente diga que le dan igual los dioses, pero ¿qué credibilidad tiene eso en un mundo donde los poderes de las deidades se ven a simple vista? Es mucho más probable que cualquier personaje considere que una o más deidades son quienes le protegen, y les muestre respeto, les rinda culto e incluso haga sacrificios en su nombre.

CÓMO USAR LAS DEIDADES DEL MANUAL DEL JUGADOR

El siguiente material proporciona algunas ideas acerca de por qué un guerrero podría seleccionar una deidad del *Manual del jugador* como su deidad tutelar, y qué tipo de guerreros tiende a atraer cada una de ellas. En las deidades tutelares poco comunes o raras, el apartado también incluye breves notas sobre cómo retocar ligeramente esa deidad para hacerla más atractiva a los combatientes (o más apropiadas para una campaña centrada en combatientes).

El alineamiento de cada deidad se da entre paréntesis después de su nombre, pero recuerda que los personajes que no sean clérigos pueden rendir culto a cualquiera, sin importar el alineamiento que tenga.

Deidades tutelares comunes de los guerreros

Erythnul (CM) es una elección popular entre guerreros y bárbaros malignos, sobre todo de las razas más salvajes. Al ser el dios de la matanza, Erythnul rara vez atrae seguidores entre los guerreros que siguen códigos marciales estrictos o pertenecen a ejércitos organizados. Un guerrero que venera a Erythnul vive sólo para extender la muerte y el caos, y se pone impaciente si se le impide hacerlo durante periodos largos de tiempo. Los seguidores de Erythnul suelen tener puntuaciones altas de Constitución, que es lo mejor para aumentar su poder de aguante durante una lucha.

Heironeus (LB) es la mejor deidad tutelar de cualquier guerrero que considere ideales elevados la caballerosidad y el valor. Obviamente los paladines entran dentro de esta categoría, pero cualquier guerrero bueno o legal podría encontrar muchas cosas que respetar en las enseñanzas de Heironeus. Estos personajes tienden a luchar en primera fila en las batallas, liderando la carga contra la tiranía y la injusticia. A menudo son orgullosos y francos, y pueden tener una puntuación de Carisma alta. Puedes añadir los dominios Valor

y Nobleza (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que permite el acceso Heironeus.

Hextor (LM) es el espejo maligno de Heironeus, y promueve el conflicto y la destrucción. Muchos guardias negros veneran a Hextor, al igual que los guerreros y monjes malignos. Estos personajes prefieren liderar la lucha contra la libertad y el bien, y prefieren la acción a la sutileza. A menudo tienen puntuaciones altas de Carisma. Puedes añadir el dominio de Tiranía (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que permite el acceso Hextor.

El culto de Kord (CB) atrae a los que aprecian las habilidades físicas y atléticas, como los bárbaros y los guerreros. Incluso los combatientes que no veneran a ninguna deidad pueden pedir de forma inconsciente a Kord que les conceda su favor en una competición de musculatura y resistencia. Estos personajes se sienten incómodos en entornos en los que la fuerza no sirve de nada, y sienten mucha impaciencia con las funciones diplomáticas u otras relaciones. Además de tener buenas puntuaciones de Fuerza, los seguidores de Kord también tienen Constitución alta.

San Cuthbert (LN) atrae a muchos seguidores que creen en la autoridad de la ley y el orden, y que comparten su dedicación a castigar a los transgresores. Los paladines, los monjes, y los guerreros y exploradores legales son todos buenos seguidores de San Cuthbert. Sus fieles suelen tomarse la vida de manera muy obstinada, y tienen una visión de las cosas bastante tajante. Estos personajes suelen tener puntuaciones altas de Sabiduría.

Deidades tutelares poco comunes para los guerreros

Ehlonna (CB) suele ser venerada por exploradores y arqueros, así como por elfos, gnomos, semielfos y medianos. Algunos bárbaros, sobre todo los que se sienten cercanos al mundo natural del bosque, también eligen a la diosa de los bosques como deidad tutelar. Los seguidores de Ehlonna suelen ser buenos, tienden a ser muy protectores de los bosques, y pueden tener puntuaciones altas de Sabiduría. Puedes añadir el tiro con arco al ámbito de influencia de Ehlonna para hacerla más apropiada a una campaña centrada en los combatientes.

Fharlanghn (N) no suele estar asociado a los combatientes, pero cualquier espada de alquiler errante deberá mostrar al menos algo de respeto al dios de los caminos. Un guerrero que rinda culto a Fharlanghn puede tener una puntuación alta de Destreza. Puedes añadir mercenarios al ámbito de influencia de Fharlanghn para hacerle más apropiado a una campaña centrada en los combatientes.

Al igual que su rival Ehlonna, Obad-Hai (N) atrae el culto de los exploradores, bárbaros y otros personajes naturalistas. Los que veneran a Obad-Hai viven en armonía con la naturaleza y suelen tener puntuaciones de sabiduría altas, haciéndoles más similares a sus rivales de lo que a ellos les gustaría admitir. Algunos de los seguidores más devotos de Obad-Hai se preparan no sólo para proteger la naturaleza, sino en pos de la justa venganza contra los que abusan de ella. Puedes añadir la justa venganza al ámbito de influencia de Obad-Hai y el dominio de Destino (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que el dios permite el acceso, para hacerlo más apropiado a una campaña centrada en los combatientes.

Olidammara (CN) es una excelente deidad tutelar para los espadachines y otros personajes marciales que sobreviven con ingenio y habilidad igual que si tuvieran fuerza física. Estos personajes suelen tener buenas puntuaciones de carisma y destreza, y pueden tener niveles de bardo o de pícaro para sacar más ventaja de su fuerza de personalidad. Puedes añadir los duelos al ámbito de influencia de Olidammara para hacerlo más apropiado en una campaña centrada en los combatientes.

Pelor (NB) es un fuerte adversario del mal, y por lo que es venerado por personajes marciales de alineamiento bueno de todas las clases, desde bárbaros hasta paladines. Es más, como todos los guerreros necesitan curaciones frecuentes, raro es el que no sabe al menos una oración de agradecimiento que ofrecer al Radiante. Los guerreros que veneran a Pelor tienden a ser solícitos y amigables, sobre todo con los que están en apuros. Suelen tener puntuaciones altas de sabiduría y Carisma. El ámbito de influencia de Pelor incluye la fuerza, y es perfectamente apropiado para una campaña centrada en los combatientes. Puedes añadir el dominio Nobleza (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que Pelor permite el acceso.

Deidades tutelares raras para los guerreros

Boccob (N) bien podría ser la deidad tutelar más inusual para un guerrero, bárbaro u otro personaje marcial. Al ser la deidad de la magia y el conocimiento, Boccob podría parecer singularmente inapropiada como deidad de un personaje dedicado al combate. No obstante, un guerrero particularmente inteligente podría presentar sus respetos a Boccob el Despreocupado, así como un mercenario neutral maestro de la guerra. Por supuesto, los guerreros multiclase con aptitudes de lanzamiento de conjuros arcanos también podrían tener razones para venerar a Boccob. Un guerrero que rinda culto a este dios se preocuparía poco de por qué (o para quién) empuña la espada, con tal de que el trabajo le permita vivir cómodamente. Estos personajes suelen tener una puntuación de Inteligencia alta. Puedes añadir la estrategia al ámbito de influencia de Boccob y el dominio de Planificación (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que Boccob permite el acceso para hacerle más apropiado para campañas centradas en los combatientes.

Nerull (NM) suele estar asociado a nigromantes y asesinos, pero también admite a los guardias negros y otros personajes puramente marciales en su rebaño. Ante todo y sobre todo, los guerreros que veneran a Nerull se esfuerzan en causar implacablemente la muerte a todo lo vivo. Estos personajes suelen obtener niveles de pícaro para mejorar sus aptitudes asesinas. Los guerreros que eligen a Nerull como deidad tutelar sólo desean conquistar y destruir a sus oponentes, y suelen tener puntuaciones de Sabiduría superiores a la media. Para que Nerull sea más apropiado en campañas centradas en los combatientes, puedes añadir la conquista a su ámbito de influencia y el dominio de Destino (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que el dios permite el acceso.

Vecna (NM), igual que Boccob, tiene muchos más seguidores entre los personajes que usan la magia que entre los marciales. Sin embargo, los guerreros con secretos que proteger pueden encontrarse más de una vez ofreciendo una oración al Susurrado, y algunos llegan incluso a ofrecerle toda su lealtad. Los guerreros que rinden culto a Vecna suelen tener buenas puntuaciones de Inteligencia y tienden a ser individuos silenciosos y privados, que

TABLA 4-5: EL PANTEÓN DE LOS COMBATIENTES

Nombre	Alineamiento	Dominios	Arma	Ámbito de influencia
Altua (F)	Legal bueno	Bien, Ley, Nobleza*, Guerra	Espada larga	Honor, nobleza
Syreth (M)	Neutral bueno	Bien, Curación, Protección	Maza pesada	Protección, comunidad
Valkar (M)	Caótico bueno	Caos, Valor*, Bien, Fuerza	Hacha de batalla	Valor
Halmyr (M)	Legal neutral	Ley, Planificación*, Guerra	Estoque	Estrategia, habilidad
Lyris (F)	Neutral	Destino*, Suerte, Guerra	Martillo de guerra	Victoria, destino
Konkresh (M)	Caótico neutral	Caos, Destrucción, Fuerza	Gran clava	Fuerza bruta
Typhos (M)	Legal maligno	Mal, Ley, Tiranía*, Guerra	Espadón	Tiranía
Sulerain (F)	Neutral maligno	Muerte, Destrucción, Mal	Gran hacha	Masacre
Nadirech (M)	Caótico maligno	Caos, Mal, Suerte, Superchería	Espada corta	Cobardía, trucos sucios

* Nuevo dominio descrito en el capítulo 3 de este libro.

DEIDADES SEGÚN LA RAZA

Raza	Deidades
Humano	Según clase y alineamiento
Enano	Altua o según clase y alineamiento
Elfo	Valkar o según clase y alineamiento
Gnomo	Halmyr, Syreth, o según clase y alineamiento
Trasgo	Nadirech o según clase y alineamiento
Semielfo	Valkar o según clase y alineamiento
Mediano	Syreth, Valkar o según clase y alineamiento
Osgo	Typhos o según clase y alineamiento
Kóbold	Nadirech o según clase y alineamiento
Orco o semiorco	Konkresh o según clase y alineamiento

DEIDADES SEGÚN LA CLASE

Clase	Deidades (alineamiento)
Bárbaro	Valkar (CB), Konkresh (CN), Sulerain (NM)
Bardo	Altua (LB), Valkar (CB), Lyris (N), Nadirech (CM)
Clérigo	Cualquiera
Druida	Syreth (NB), Lyris (N), Konkresh (CB), Sulerain (NM)
Guerrero	Cualquiera
Monje	Altua (LB), Halmyr (LN), Typhos (LE)
Paladín	Altua (LB)
Explorador	Syreth (NB), Valkar (CB), Sulerain (NM)
Pícaro	Valkar (CB), Halmyr (LN), Nadirech (CM)
Hechicero	Valkar (CB), Konkresh (CN)
Mago (cualquiera)	Halmyr (NB)
Abjurador	Syreth (NB)
Adivinador	Lyris (N)
Encantador	Typhos (LM)
Ilusionista	Nadirech (CM)
Nigromante	Sulerain (NM)

rara vez confían a nadie sus planes y maquinaciones. Puedes añadir la dominación al ámbito de influencia de Vecna y los dominios de Planificación o de Tiranía (o ambos; ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que Vecna permite el acceso, para hacerle más apropiado para campañas centradas en los combatientes.

Wee Jas (LN), otra deidad que supervisa la magia, no atrae a demasiados guerreros a su culto. Los pocos que la seleccionan como su deidad tutelar suelen ser tiranos estrictos, que pertenecen a una organización disciplinada y jerárquica (como una fuerza militar); obedecen a sus superiores y exigen una actitud similar de sus subordinados. Suelen tener puntuaciones de Carisma elevadas. Puedes añadir la disciplina al ámbito de influencia de Wee Jas y los dominios de Planificación o de Tiranía (o ambos; ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que Wee Jas permite el acceso, para hacerlo más apropiado para campañas centradas en los combatientes.

Deidades específicas de una raza

Corellon Larethian (CB) es la deidad tutelar de la mayoría de los guerreros y exploradores elfos, pero suele ser venerada por muy pocos que no sean de esta raza. No obstante, en una campaña con razas más integradas, Corellon podría convertirse fácilmente en una opción común de exploradores y guerreros de muchas razas, sobre todo a los que prefieren la espada o el arco. Los guerreros que rinden culto a Corellon suelen ser autosuficientes, y tienen

puntuaciones altas de destreza. Puedes añadir el uso de espadas y el tiro con arco al ámbito de influencia de Corellon para hacerle más apropiado en campañas centradas en los combatientes racialmente integradas.

Entre los gnomos hay pocos que sigan el camino del combate de forma exclusiva, y por eso Garl del Oro luminoso (NB) no posee demasiados guerreros entre sus fieles. Es mucho más común que haya guerreros o exploradores que también tengan niveles de bardo o de pícaro, y tienden a apreciar el amor de Garl por el ingenio. En una campaña racialmente integrada, los personajes que no sean gnomos y que compartan gustos similares puede que consideren a Garl una buena deidad tutelar. Frecuentemente tienen puntuaciones altas de Inteligencia. Puedes añadir la vigilancia al ámbito de influencia de Garl para hacerle más apropiado para campañas centradas en los combatientes racialmente integrada.

Gruumsh (CM) atrae a la mayoría de sus fieles de entre los orcos y semiorcos, pero cualquier guerrero que crea que el poder da la razón puede que encuentre mucho que apreciar en las enseñanzas del dios tuerto. Los guerreros que rinden culto a Gruumsh no tienen piedad con los débiles, y creen que sólo los que sean capaces de defender sus tierras y posesiones tienen derecho a ellas. Pueden tener puntuaciones altas de Carisma, para intimidar mejor a sus enemigos y liderar a seguidores. El ámbito de influencia de Gruumsh incluye la guerra, por lo que encaja perfectamente en una campaña marcial.



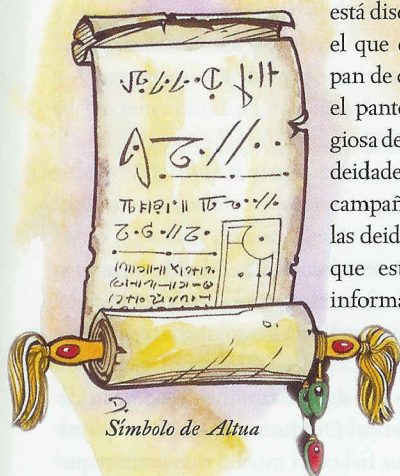
Moradin (LB), igual que Gruumsh, es tanto una deidad de su pueblo como de la guerra, y encaja perfectamente en una campaña centrada en los combatientes. En un entorno racialmente integrada, muchos de los que no son enanos podrían verse atraídos por la bandera del Forjador de almas. Los guerreros que veneran a Moradin son estoicos y tenaces, y suelen tener buenas puntuaciones de Constitución.

Yondalla (LB) es una diosa protectora. En una campaña racialmente integrada, cualquier guerrero responsable de la defensa de una comunidad o de un grupo de inocentes similar podría elegir a Yondalla como deidad tutelar. Sus fieles son amables con los que custodian, pero implacables y despiadados contra sus enemigos. Como su ámbito de influencia incluye la protección, resulta apropiada para una campaña centrada en los combatientes. Puedes añadir el dominio de Valor (ver capítulo 3) a la lista de dominios a los que Yondalla permite el acceso.

EL PANTEÓN DE LOS COMBATIENTES

En un entorno centrado en los combatientes, resulta natural suponer que los dioses que observen las actividades que hay bajo ellos tengan ámbitos de influencia que reflejen el mundo. El panteón de deidades descrito en esta sección

está diseñada para un mundo en el que el combate marcial es el pan de cada día. Puedes usar todo el panteón como estructura religiosa de tu mundo, o añadir una o más deidades a la lista que ya haya en tu campaña, aumentando o reduciendo las deidades de la guerra y el combate que estés usando actualmente. La información básica acerca de estas deidades está resumida en la tabla 4-5: el panteón de los combatientes.



Símbolo de Altua

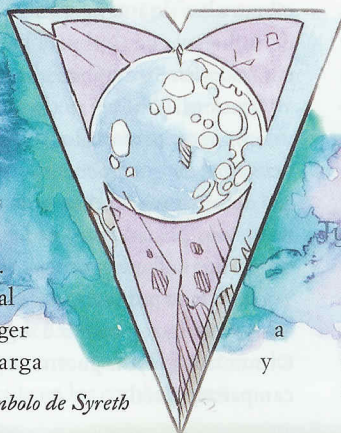
Altua

La diosa del honor y la nobleza, Altua custodia los Principios sagrados de la guerra a los que todas las razas civilizadas se someten durante la batalla. Sus seguidores incluyen paladines, guerreros y monjes buenos, y unas cuantas órdenes caballerescas. Los clérigos de Altua rezan para obtener conjuros al salir el sol.

Syreth

También conocido como el Guardián, Syreth protege a los necesitados. Sus seguidores incluyen guerreros y exploradores buenos, así como cualquiera dedicado a proteger a los demás. Concede conjuros a sus clérigos al anochecer, lo mejor para proteger la comunidad durante la larga oscura noche.

Símbolo de Syreth



Valkar

El dios del valor, Valkar, es el favorito de los bárbaros, bardos guerreros y pícaros buenos. Recompensa la valentía en la batalla, pero puede resultar voluble para los que prefieren la discreción antes que el valor. Sus clérigos rezan para obtener conjuros a medianoche, cuando el valor es más necesario.

Símbolo de Halmyr



Halmyr

El dios de la estrategia y la habilidad durante la guerra, Halmyr es paciente y pensativo con todo. Tiene predilección por los que usan la planificación y la previsión en lo que hacen. Muchos generales y señores de la guerra ofrecen una plegaria a Halmyr la tarde anterior a la batalla. Los personajes legales de muchas clases, sobre todo los guerreros, monjes, pícaros e incluso algunos magos le veneran. Los clérigos de Halmyr rezan para pedir conjuros al anochecer.

Lyris

Como diosa tanto de la victoria como del destino, Lyris tiene dos aspectos. Para los osados, simboliza la victoria inevitable; los demás la ven controlando la gran rueda del destino, que promete que cada persona recibirá su justa recompensa (o castigo) en la otra vida. Los clérigos de Lyris rezan para obtener conjuros a mediodía, el "punto de equilibrio" del día.



Símbolo de Lyris

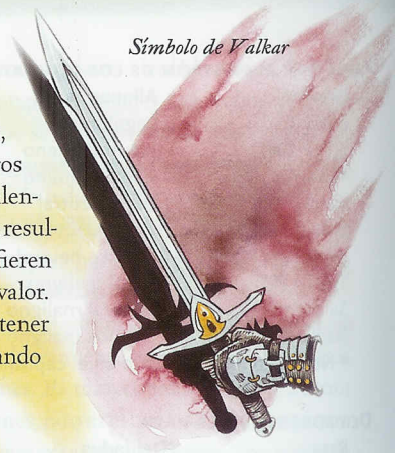
Konkresh

El dios de la fuerza bruta, Konkresh, es el hermano de Halmyr. Los dos no pueden ser más diametralmente opuestos en su aspecto: mientras que Halmyr es paciente, Konkresh es precipitado; Halmyr recompensa la habilidad, Konkresh sólo cree en la fuerza. Konkresh es la deidad favorita de los bárbaros y druidas que prefieren el aspecto salvaje de la naturaleza. Sus clérigos rezan para obtener conjuros al amanecer.

Typhos

El dios de la tiranía, Typhos es el enemigo jurado de todas las personas amantes de la paz. Es la deidad tutelar de los que creen que el mejor método de gobierno es la dominación total, incluyendo a guerreros malignos, guardias negros y encantadores malignos. Concede conjuros a sus clérigos al amanecer.

Símbolo de Valkar



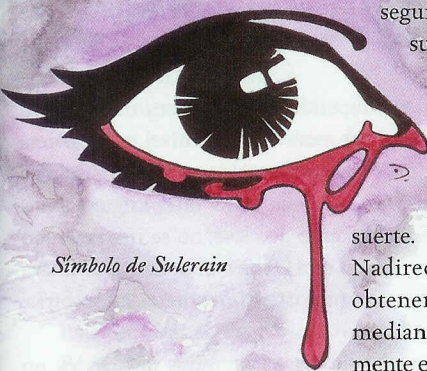
Sulerain

La diosa de la muerte y la matanza, Sulerain suele ser llamada la Dama lúgubre. Sólo le satisface la destrucción y la pérdida de vidas: cuantas más, mejor. Sus seguidores incluyen asesinos, nigromantes malignos y cualquier otro atraído por el poder de la muerte. Los clérigos de Sulerain rezan para obtener conjuros al anochecer, al que llaman "la muerte del sol".

Nadirech

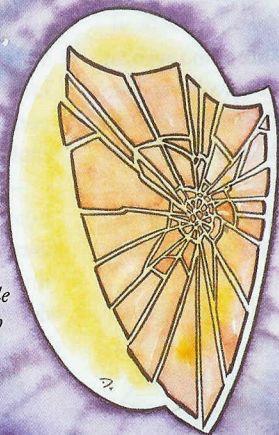
También conocido como el Rechazado, Nadirech es conocido como la deidad de la cobardía por algunos y el dios de las trampas y la suerte

por otros. Los seguidores de Valkar se burlan de los seguidores de Nadirech por su falta de valor, mientras que los fieles de Lyris discuten que Nadirech sea la deidad de la suerte. Los clérigos de Nadirech rezan para obtener conjuros a medianoche, normalmente en secreto.



Símbolo de Sulerain

Símbolo de Konkresh



destrucciones en masa, o un enclave de azotamientos tratando de apoderarse de la capital del reino.

En otros casos, la mejor forma de simbolizar a los combatientes épicos es mediante una gran hazaña. La reunión de los argonautas y su búsqueda del Vellocino de oro hace

Símbolo de Typhos



EL COMBATIENTE ÉPICO

El *Manual del jugador* establece el 20º nivel como límite al poder y experiencia de un personaje. La *Guía del Dungeon Master*, no obstante, proporciona reglas para ir más allá de ese límite hasta el 21º nivel y más allá. A esos personajes se les llama de nivel épico y usan reglas ligeramente modificadas para dirigir sus interacciones.

Esta sección trata algunos asuntos relacionados con los personajes marciales épicos, desde cómo convertirse en un personaje de nivel épico hasta cómo avanzar hasta niveles épicos en las clases de prestigio, pasando por nuevas dotes épicas.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN COMBATIENTE DE NIVEL ÉPICO

El paso de héroe ordinario a héroe épico no se da en todos los juegos. Cada DM tiene su propia opinión acerca de cómo incorporar los personajes de nivel épico en la campaña (si lo hace). Suponiendo que tu campaña de a los personajes la oportunidad de llegar al nivel 21º, esta sección proporciona algunos consejos para que los usen el jugador de un personaje marcial y el DM cuando lleguen a este punto.



Símbolo de Nadirech

Los grandes combatientes de leyenda suelen definirse por sus oponentes. ¿Qué sería de Hércules sin una hidra de Lerna o un león de Nemea, o de Beowulf sin Grendel? ¿Qué mejor manera de describir a un guerrero épico que hacer una crónica de los oponentes más poderosos contra los que ha luchado durante su vida? Para cruzar el umbral del nivel 21º, tu personaje debe haber tenido que derrotar a un monstruo de renombre como un poderoso diablo de la sima, una dragón gran sierpe, un titán, o incluso a la legendaria tarrasca. Como alternativa, su oponente podría ser un grupo o una organización, como un culto dedicado a Erythnul, un ejército de gigantes del fuego implicados en

que Jasón sea un héroe legendario, y Alejandro Magno es recordado en la historia por sus grandes conquistas. Hazañas legendarias apropiadas de un combatiente podrían ser liderar un ejército de paladines y ángeles contra las puertas del Infierno, liberar un reino (o incluso todo un plano) de un gobierno tiránico, o restaurar el equilibrio de la vida alterado por fuerzas nigrománticas de otra realidad.

Un tercer rasgo de un combatiente legendario es su arma. Desde la Durandal de Rolando hasta la Excalibur del rey Arturo, pasando por la hoja que llevaba Kas, el traicionero lugarteniente de Vecna, una gran arma se vincula de forma inseparable a su dueño. Para alcanzar los niveles épicos, tu guerrero puede haber tenido que empuñar un arma legendaria. Este arma puede ser un artefacto, como la *maza de San Cuthbert* o la *espada de Kas*, o tal vez sea simplemente un objeto extraordinariamente poderoso, como una *vengadora sagrada*, una *gran hacha vorpalina* +5 llamada Portadora de muerte, o cualquier otro arma única. En una campaña con poca magia, incluso un objeto relativamente débil puede cumplir esta función, con tal de que tenga una relevancia especial en el mundo. En cualquier caso, el arma debería ser un objeto especial, algo que no te encuentres tirado por ahí (o compres en una tienda). Puedes haber tenido que construir el arma tú mismo (tal vez con la ayuda de aliados poderosos), recuperarla de una tumba hace tiempo olvidada, o arrebatársela a su anterior portador.

PERSONAJES DE CLASES DE PRESTIGIO DE NIVEL ÉPICO

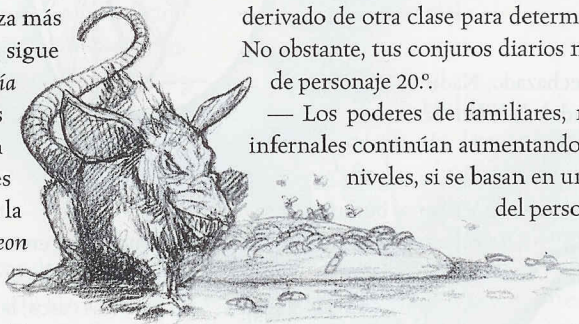
La *Guía del Dungeon Master* tiene información sobre cómo avanzar personajes de las clases básicas más allá de 20.º nivel (ver 'Personajes épicos'). También puedes avanzar más allá del 10.º nivel una clase de prestigio que sólo ofrezca 10 niveles, pero sólo si tu personaje ya es de nivel 20.º o superior. No puedes avanzar en una clase de prestigio que tenga menos de 10 niveles más allá del máximo nivel indicado para esa clase, sea cual sea el nivel de tu personaje.

Cuando un personaje de nivel épico avanza más allá del 10.º nivel en una clase de prestigio, sigue todas las reglas que se encuentran en la *Guía del Dungeon Master* (muchas de esas reglas se repiten o se resumen más adelante en esta sección, por comodidad). Además, debes crear una progresión de niveles épicos para la clase de prestigio, igual que la *Guía del Dungeon Master* lo hace con las clases del *Manual del jugador*. Muchos de los rasgos de clase continúan acumulándose a partir del 10.º nivel (pero no todos). Las siguientes directrices describen cómo crear una progresión de clase de prestigio épica, y a una continuación se muestra un ejemplo de progresión épica para la clase de prestigio bersérker frenético (presentado en el capítulo 2 de este libro).

— La salvación base y el ataque base relacionados con la clase no aumentan a partir del 10.º nivel. En vez de eso, usa la tabla 6–18: bonificadores de salvación y ataque épicos, de la *Guía del Dungeon Master*, para determinar el bonificador épico a los TS y tiradas de ataque.

— Continúas obteniendo DG y puntos de habilidad con normalidad después del 10.º nivel.

— En general, cualquier rasgo de clase que use tu nivel en ella como parte de una fórmula matemática, como la prueba de conocimiento del maestro del saber, continua aumentando de forma normal por el nivel en la clase. No obstante, cualquier rasgo de clase de prestigio que calcule una CD de salvación usando el nivel en esa clase (como el ataque mortal del asesino) debería sumar sólo la mitad de los niveles en esa clase del personaje a partir del 10.º.



Así, el ataque mortal de un asesino de 24.º nivel tendría una CD de salvación de 27 + modificador de Int (10 + nivel de clase hasta el 10.º + 1/2 de los niveles de clase por encima del 10.º). Sin este ajuste, la salvación de CD para las aptitudes de la clase de prestigio del personaje de nivel épico aumentaría a una velocidad mucho más rápida que las aptitudes de clase normales.

— Para los lanzadores de conjuros, tu nivel de lanzador continúa aumentando a partir del 10.º nivel a la misma velocidad que lo hacía durante los primeros 10 niveles de tu clase de prestigio. Así, un maestro del saber de 13.º nivel suma 13 a su nivel de lanzador derivado de otra clase para determinar el nivel de lanzador total. No obstante, tus conjuros diarios no aumentan después del nivel de personaje 20.º.

— Los poderes de familiares, monturas especiales y siervos infernales continúan aumentando a medida que sus amos ganan niveles, si se basan en una fórmula que incluya el nivel del personaje.

— Cualquier rasgo de clase que aumente o se acumule como parte de un esquema repetido también continúa aumentando o acumulándose después del 10.º nivel a la misma velocidad. Una excepción a esta regla es la progresión en dotes adicionales que garantiza un rasgo de clase. Si consigues dotes adicionales como parte de un rasgo de clase, no se incrementan en los niveles épicos, sino que estas clases obtienen una nueva progresión de dotes adicionales (que varía entre unas clases y otras; ver más adelante).

— Además de los rasgos de clase obtenidos de niveles no épicos, cada clase obtiene una dote adicional cada dos, tres, cuatro o cinco niveles a partir del 10.º. Este beneficio aumenta la progresión de rasgos de cada clase, ya que no todas las clases mejoran de otra manera sus rasgos de clase a partir del 10.º nivel. Estas dotes adicionales se añaden a la que todo personaje obtiene cada tres niveles.

— No obtienes ningún rasgo de clase nuevo, porque no hay más rasgos de clase descritos para estos niveles. Los rasgos de clase con una progresión que disminuye o se detiene antes del 10.º nivel y los que tienen una lista limitada de opciones no mejoran cuando

TRAS EL TELÓN: NIVELES ÉPICOS Y CLASES DE PRESTIGIO

Estas reglas permiten ir más allá del límite normal de nivel en una clase de prestigio, pero sólo si es una clase de 10 niveles. ¿Por qué no puedes añadir niveles a una clase de prestigio con menos de 10 niveles?

Es demasiado fácil: Llegar al máximo en una clase de prestigio de 10 niveles conlleva un montón de tiempo y esfuerzo, desluciendo significativamente tu carrera en otras clases. Pero después de llegar al máximo en una clase de prestigio con sólo cinco niveles, en realidad no te has desviado más que ligeramente de tu clase o clases principales.

No es significativo: los personajes con 10 niveles en la clase de prestigio guardia negro indudablemente se consideran a sí mismos como guardias negros, sin importar el hecho de que posean también

10 niveles en una o más clases. Si has elegido menos de 10 niveles en una clase de prestigio, esos niveles representan una fracción menor de la identidad de tu personaje.

Es difícil construir una progresión épica: con sólo unos pocos niveles para guiarte, es difícil determinar cuál sería la progresión apropiada de los rasgos de clase para esa clase. El ritmo de incremento de una aptitud especial podría ser demasiado rápido como para extrapolarla sobre un número infinito de niveles, o podría simplemente haber pocos rasgos de clase para construir una progresión épica.

Pese a lo dicho, si tu DM permite a un personaje ganar niveles épicos en una clase de prestigio con menos de 10 niveles de progresión, está bien. Trabaja junto a tu DM para crear una progresión épica para la clase (ver 'Tras el telón: un límite para los ataques y salvaciones', en la *Guía del Dungeon Master*).

adquieres niveles épicos. Igualmente, los rasgos de clase que se obtienen una sola vez no mejoran.

Ejemplo de progresión de una clase de prestigio épica el bersérker frenético épico

Pocos mortales sobrepasan la capacidad destructiva de un bersérker frenético épico.

Dado de golpe: d12

Puntos de habilidad cada nivel adicional: 2 + modificador de Inteligencia.

Frenesi: un bersérker frenético épico puede entrar en frenesi una vez adicional por día por cada dos niveles obtenidos a partir del 9º (6/día en 11º, 7/día en 13º, etc.)

Inspirar frenesi: un bersérker frenético épico en frenesi puede usar esta habilidad una vez adicional por día por cada dos niveles obtenidos a partir del 10º (4/día en 12º, 5/día en 14º, etc.)

Dotes adicionales: un bersérker frenético épico consigue una dote adicional cada tres niveles a partir del 10º (13º, 16º, 19º, etc.)

DOTES ÉPICAS

Las dotes siguientes sólo están disponibles para personajes de nivel épico; es decir, personajes de al menos nivel 21º. La versión de cada dote que se describe aquí sustituye a cualquier versión previamente publicada.

Arquería de combate [épica].

Puedes disparar un arco en cuerpo a cuerpo con seguridad.

Prerrequisitos: Esquiva, Movilidad, Disparo a bocajarro.

Beneficio: no provocas ataques de oportunidad mientras disparas un arco.

Normal: sin esta dote, provocas un ataque de oportunidad de todos los oponentes que te amenacen cuando disparas un arco.

Combate con dos armas perfecto [épica].

Puedes atacar con tu mano torpe tantas veces como con tu mano hábil.

Prerrequisitos: Des 25, Combate con dos armas mayor, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas.

Beneficio: al realizar un ataque completo, puedes atacar con tu mano torpe tantas veces como con tu arma principal, usando el mismo ataque base. Por ejemplo, un personaje con esta dote y un ataque base de +18/+13/+8/+3 podría hacer cuatro ataques por asalto con su arma principal y cuatro ataques por asalto con su mano torpe utilizando este ataque base. Sufres todavía las penalizaciones por combatir con dos armas.

Normal: sin esta dote sólo puedes realizar un ataque por asalto con la mano torpe durante un ataque completo (o dos ataques con cada la mano torpe si posees Combate con dos armas mejorado, o tres ataques por asalto con la mano torpe si posees Combate con dos armas mayor).

Combate introspectivo [épica]

Tu agudo intelecto te permite realizar los ataques cuerpo a cuerpo en donde infligirán mayor daño.

Prerrequisitos: Pericia en combate, Competencia épica, ataque base +15.

Beneficio: al empuñar un arma cuerpo a cuerpo, suma tu modificador de Inteligencia en vez del de Fuerza a las tiradas de daño del arma.

Competencia épica [épica].

Obtienes gran habilidad en combate.

Beneficio: ganas un bonificador +1 a todos los ataques.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Dureza épica [épica].

Eres sobrenaturalmente duro.

Beneficio: ganas +30 puntos de vida.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote varias veces. Sus efectos se apilan.

Empuñar arma descomunal [épica]

Puedes usar armas más grandes de lo normal con facilidad.

Prerrequisitos: Fue 25, Agarre del mono*, ataque base +21.

Beneficio: puedes considerar cualquier arma como si fuera de una categoría de tamaño más pequeña de lo normal y de una categoría "más ligera" para determinar la cantidad de esfuerzo que supone empuñarla. Por ejemplo, un mediano con esta dote podría empuñar una espada corta Mediana como si fuera un arma ligera pequeña, o un humano podría usar una gran clava Grande de un ogro como si fuera un arma a dos manos Mediana. El arma sigue infligiendo la cantidad normal de daño.

Normal: las únicas armas que puedes usar sin penalizador son las de tu tamaño.

*Nueva dote descrita en el capítulo 3 de este libro.

Jinete legendario [épica].

Puedes cabalgar cualquier montura sin penalización (incluso sin silla) y controlar cualquier montura en combate.

Prerrequisito: Montar 24 rangos.

Beneficio: no recibes penalizaciones a las pruebas de Montar cuando cabalgues una montura sin silla (a pelo). Nunca necesitas una prueba de Montar para controlar una montura en combate (e incluso controlar una montura no entrenada en combate no requiere una acción).

Normal: sin esta dote, recibes una penalización de -5 cuando montas a pelo, y debes realizar una prueba de Montar para controlar a una montura en combate (y controlar una montura no adiestrada para combatir requiere una acción de movimiento).

Pericia en combate épica [épica]

Tienes un talento extraordinario al usar tus habilidades de combate para defenderte.

Prerrequisitos: Int 19, Pericia en combate, ataque base +21.

Beneficio: cuando uses la acción de ataque o la acción de ataque completo en cuerpo a cuerpo, podrás aceptar un penalizador de hasta -5 en tu tirada de ataque y añadir ese mismo número (+5 o menos) como un bonificador de esquiva a tu CA y a la de una criatura amiga adyacente. Los cambios a las tiradas de ataque y la CA durarán hasta tu siguiente acción.

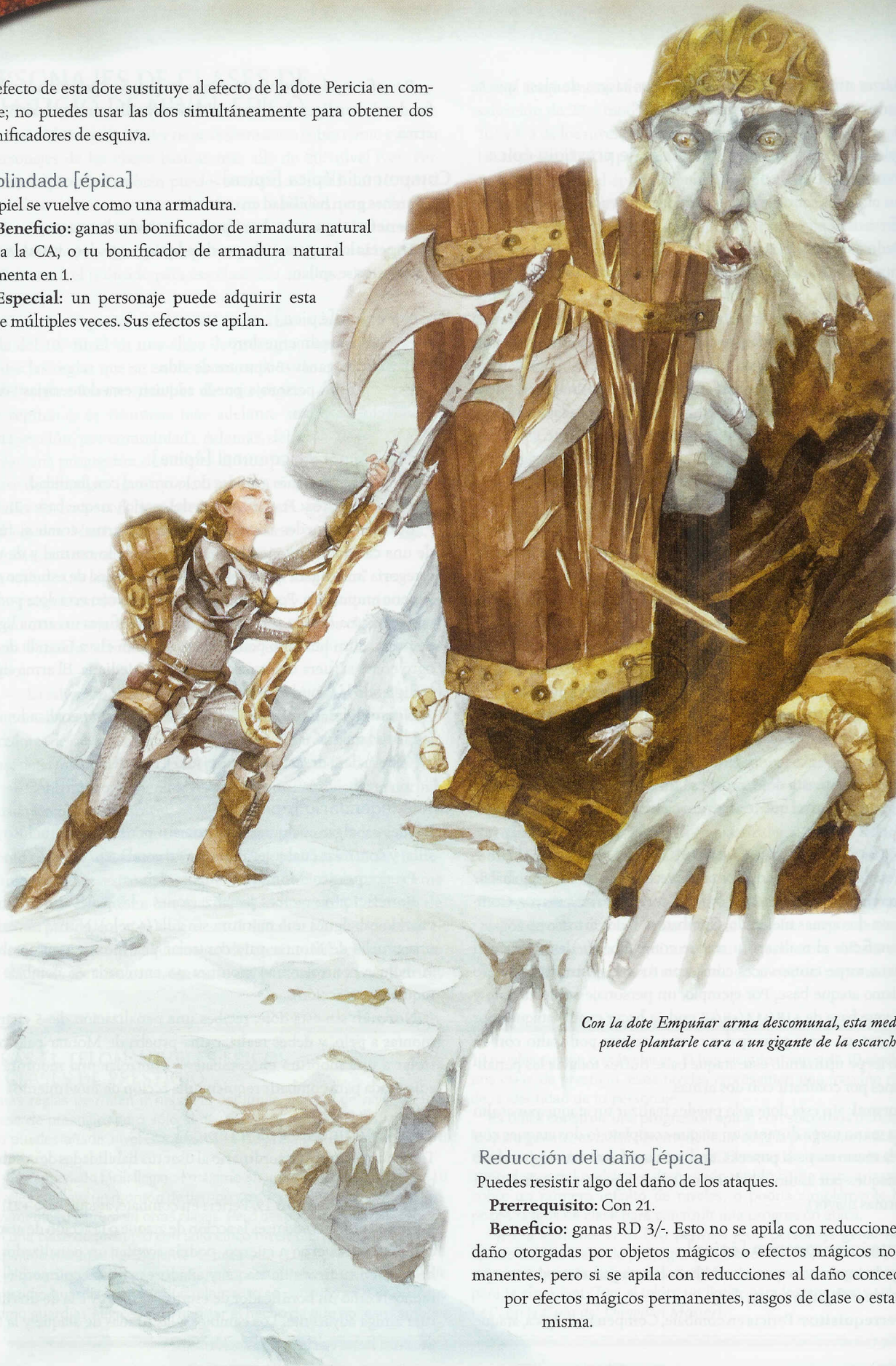
El efecto de esta dote sustituye al efecto de la dote Pericia en combate; no puedes usar las dos simultáneamente para obtener dos bonificadores de esquiva.

Piel blindada [épica]

Tu piel se vuelve como una armadura.

Beneficio: ganas un bonificador de armadura natural +1 a la CA, o tu bonificador de armadura natural aumenta en 1.

Especial: un personaje puede adquirir esta dote múltiples veces. Sus efectos se apilan.



Con la dote Empuñar arma descomunal, esta mediana puede plantarle cara a un gigante de la escarcha.

Reducción del daño [épica]

Puedes resistir algo del daño de los ataques.

Prerrequisito: Con 21.

Beneficio: ganas RD 3/-. Esto no se apila con reducciones del daño otorgadas por objetos mágicos o efectos mágicos no permanentes, pero sí se apila con reducciones al daño concedidas por efectos mágicos permanentes, rasgos de clase o esta dote misma.

Especial: un personaje puede obtener esta dote múltiples veces. Cada vez que obtienes esta dote, tu reducción del daño se incrementa en 3 puntos.

Romper arma épica [épica]

Infliges daño adicional cuando atacas a objetos.

Prerrequisitos: Fue 25, Competencia épica, Romper arma mejorado, Ataque poderoso.

Beneficio: al atacar un objeto, puedes duplicar cualquier daño adicional relacionado con la Fuerza. Al intentar romper un objeto con fuerza repentina en vez de infligiendo daño, obtienes un bonificador +4 a tu prueba de Fuerza.

Soltura épica con un arma [épica]

Eres especialmente bueno usando un arma que hayas elegido.

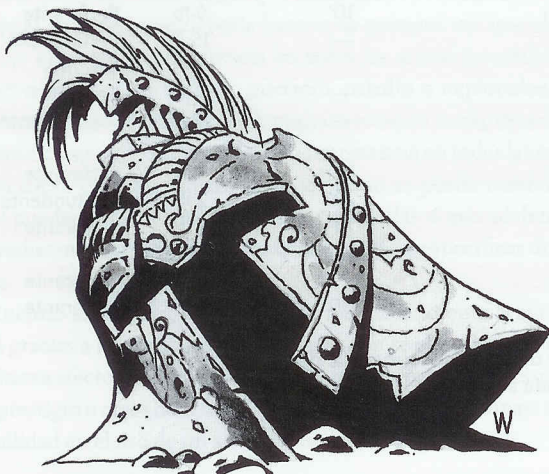
Prerrequisito: Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma en el arma elegida.

Beneficio: añade un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque que realices con el arma seleccionada. Este bonificador se apila con otros bonificadores a las tiradas de ataque, incluidos los de las dotes Soltura con un arma y Soltura mayor con un arma.

Especial: un personaje puede obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que coges esta dote, se aplica a un tipo de arma diferente.

UN COMBATIENTE Y SUS ARMAS

En la mayoría de los casos, lo que define a un combatiente son las armas que elige. Un bárbaro que empuña una gran hacha representa un desafío distinto a un guerrero con dos espadas cortas gemelas, un explorador con un arco largo compuesto, o un paladín con una espada larga y un escudo. Incluso un monje, que no suele usar armas en sentido estricto, es en sí mismo un arma viviente que representa desafíos especiales para sus oponentes.



La mayoría de los combatientes tienden a elegir un grupo limitado de armas favoritas a un nivel relativamente bajo, invirtiendo dotes (como Soltura con un arma o Competencia con arma exótica) y oro (en la forma de mejoras mágicas) en estas armas. En poco tiempo, un guerrero se habrá ganado una reputación de que lucha de cierta manera, y ese estilo reflejará casi seguro su arma elegida. Más que el resto de personajes, el guerrero elige un estilo y generalmente es fiel a él. Por ejemplo, raro es el guerrero que abandona una trayectoria de lucha con espada y escudo para usar un arma a dos manos, pero un mago o un druida pueden cambiar su selección de conjuros todos los días. Además de todo esto, la mayoría de los guerreros no pueden cambiar fácilmente de arma durante una batalla, por lo que especializarse en un arma que tenga poca utilidad (como un arma a distancia o un arma de alcance) puede ponerte en desventaja cuando no sea el arma adecuada para el momento (como luchar en un corredor de dungeon estrecho).

Todo esto hace que la elección de arma de un combatiente sea extremadamente importante. En el 8.º nivel, la mayoría de personajes de mentalidad combativa han dedicado al menos dos dotes en un arma específica (Soltura con un arma y Crítico mejorado), y posiblemente tres o más. La última cosa de la que quiere preocuparse un guerrero es descubrir que ese arma que se ha esforzado en dominar no es la elección correcta.

¿Pero cómo sabes si estás haciendo la elección apropiada? No hay una respuesta perfecta, pero ahí van unas cuantas directrices que tener en cuenta al elegir tu arma.

Si lo tienes, haz alarde de ello: si tienes una Fuerza alta, no hay mejor arma que un arma a dos manos para infligir cantidades ingentes de daño. Esta opción sacrifica algo de CA (ya que no puedes llevar escudo), por lo que tendrás que contar con una buena Destreza (para obtener puntos adicionales a la CA) o una Constitución elevada (para tener más puntos de golpe). Igualmente, un guerrero con gran Fuerza con un arco largo compuesto construido a medida hará que los que usan ballestas se sientan avergonzados.

Ocultas tus debilidades: si tienes Fuerza baja pero Destreza elevada, no luches con un arma grande. En vez de eso, usar un arma ligera (o mejor aún, un estoque) con Sutileza con las armas es una forma sencilla de mejorar radicalmente tu tirada de ataque. Si tu modificador de destreza está 2 puntos por encima que el de Fuerza, Sutileza con las armas es mejor que Soltura con un arma. Vale, estás perdiendo un poco de daño potencial al usar un arma más ligera, pero en la mayoría de situaciones es mejor que aciertes más a menudo e inflijas algo menos de daño que acertar menos veces e infligir algo más de daño.

Un personaje con poca Destreza puede necesitar el bonificador adicional a la CA que proporciona la armadura pesada y un escudo, lo cual pone fuera de su alcance las armas a dos manos y el combate a dos manos. El personaje debería centrarse en conseguir el arma a una mano más potente que pueda, como una espada bastarda o un hacha de guerra enana.

Mira bien tus dotes: muchas dotes se prestan a ser usadas con cierto tipo de armas. Por ejemplo, Ataque poderoso es mucho más potente con un arma a dos manos que con un arma a una mano, y

resulta inútil con un arma ligera. Un personaje con Combate con dos armas debería llevar la misma arma ligera en ambas manos para reducir los penalizadores y aprovechar los bonificadores de otras dotes. Si tienes Reflejos de combate, lleva un arma de alcance para ampliar el alcance de casillas amenazadas (y así hacer más ataques de oportunidad). Ataque elástico resulta mucho más útil a un personaje que lleve una sola arma grande (como una espada bastarda o una gran hacha) que a uno que empuñe dos armas ligeras, puesto que sólo consigues realizar un ataque durante cualquier asalto en el que uses esta dote. Desvainado rápido te permite cambiar de armas fácilmente, proporcionándote un espectro de opciones más amplio en cualquier lucha.

Confía en tus instintos: algunos guerreros insisten en que un arma que tenga un rango de amenaza mayor (como una espada larga, o mejor aún, una cimitarra) es preferible a un arma con un multiplicador de crítico mayor (como un hacha de batalla o un pico pesado) porque resulta “más fiable”. Por otra parte, un crítico que cause el triple de daño hecho por un bárbaro enfurecido con una gran hacha puede terminar con la lucha antes de que empiece. Al final, la elección del rango de amenaza amplio contra la de mayor multiplicador depende mucho de si prefieres golpear a menudo, infligiendo por lo general golpes críticos que dupliquen el daño, o abalanzarte a luchar salvajemente en las inusuales ocasiones que inflijas un golpe crítico que triplique el daño. Ambas son buenas opciones, pero deberías elegir la que encaje con tu forma de ser.

ARMAS EXÓTICAS

Como se ha indicado antes, el arma que elija un guerrero dice mucho acerca de sus tácticas y estilo de combate. Los que usan armas exóticas (sea un látigo, un mangual doble o una de las armas descritas a continuación) se diferencian de forma consciente de los soldados rasos que usan espadas y hachas. El guerrero que usa una cadena armada o un lajatang está diciéndole a sus oponentes: “Soy diferente de los demás contra los que has luchado, y tu experiencia previa no te ha preparado para lo que soy capaz de hacerte”. A veces, esa es toda la ventaja que necesitas.

Familiaridad con armas

Algunas razas están asociadas con armas exóticas específicas, como los enanos y el hacha de guerra enana. El *Manual del jugador* permite familiaridad con armas a estas razas, permitiéndolas considerar ciertas armas exóticas como armas marciales. Con la limitada cantidad de armas exóticas específicas de una raza que hay en el *Manual del jugador*, esto no proporciona a ninguna raza una ventaja injusta. No obstante, si introduces más armas exóticas específicas de una raza, como las incluidas en este libro, la ventaja empieza a crecer.

Para compensarlo, considera el limitar el número de armas exóticas con las que un personaje dado de esa raza pueda estar familiarizado a la misma cantidad de armas asociadas con esa raza del *Manual del jugador* (o en el *Manual de monstruos* para orcos). Así, un guerrero enano determinado podría ser capaz de consid-

TABLA 4—6: NUEVAS ARMAS EXÓTICAS

Armas exóticas	Precio	Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Incremento de distancia	Peso ¹	Tipo
<i>Armas ligeras de cuerpo a cuerpo</i>							
Hacha-broquel enana	20 po	1d4	1d6	×3	—	4 lb	Cortante
Hoja de tortuga gnoma	10 po	1d4	1d6	19-20/×2	—	3 lb	Perforante
Hoja ligera élfica	50 po	1d4	1d6	18-20/×2	—	1 lb	Perforante
<i>Armas a una mano de cuerpo a cuerpo</i>							
Atarraga	15 po	1d8	1d10	×3	—	20 lb	Contundente
Flagelo	20 po	1d6	1d8	×2	—	2 lb	Cortante
Hoja fina élfica	100 po	1d6	1d8	18-20/×2	—	3 lb	—
Maza de guerra	25 po	1d10	1d12	×2	—	10 lb	Contundente
Pico grande	30 po	1d6	1d8	×4	—	12 lb	Perforante
<i>Armas a dos manos de cuerpo a cuerpo</i>							
Atrapahombres ⁴	20 po	1d3 ³	1d4 ³	×2	—	8 lb	Contundente
Gran lanza ⁴	25 po	1d10	2d6	×3	10'	9 lb	Perforante
Hacha de asta pesada ⁴	20 po	1d10	2d6	×3	—	15 lb	Perforante o cortante ²
Lajatang ⁵	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	7 lb	Cortante
Martillo doble ⁵	70 po	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	18 lb	Contundente
<i>Armas de ataque a distancia</i>							
Boleadoras armadas	10 po	1d3	1d4	×2	10'	3 lb	Perforante
Bumerang	10 po	1d3 ³	1d4 ³	×2	20'	2 lb	Contundente
Cerbatana larga	15 po	1d2	1d3	×2	10'	2 lb	Perforante
dardos (10)	1 po	—	—	—	—	1/2 lb	—
Gran arco	150 po	1d8	1d10	×3	120'	6 lb	Perforante
Gran arco compuesto	200 po	1d8	1d10	×3	130'	6 lb	Perforante

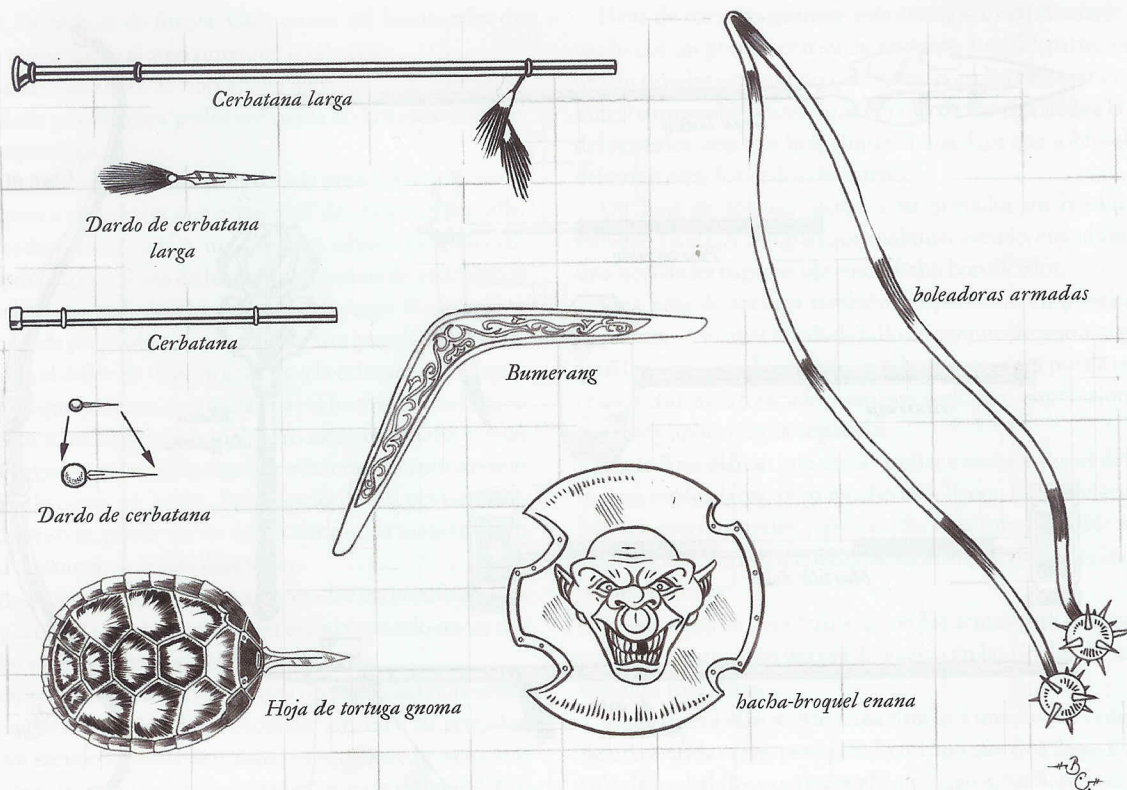
¹ El peso indicado es para armas Medianas. Un arma Pequeña pesa la mitad de esto, y un arma Grande el doble.

² Este arma inflige daño perforante o daño cortante (el jugador lo elige en cada ataque).

³ Este arma inflige daño no letal en lugar de daño normal.

⁴ Arma con alcance.

⁵ Arma doble.



erar el hacha de guerra enana y el hacha-broquel enana (un arma nueva que se describe aquí) como armas marciales, pero debería considerar el urgrosh enano como arma exótica. Un explorador gnom podría considerar el martillo ganchudo gnom o la hoja de tortuga gnom (un arma nueva) como arma marcial, pero no ambas. Un guerrero elfo no puede considerar ningún arma exótica como arma marcial, porque los elfos no tienen familiaridad con ningún arma según el *Manual del jugador*. Los personajes que deseen dominar todas las armas exóticas de su raza puede elegir la dote Familiaridad con armas descrita en el capítulo 3 de este libro.

Si el personaje debe elegir qué arma exótica considerará arma marcial, esta decisión debería hacerse la primera vez que el personaje obtenga la competencia en todas las armas marciales (en el 1.º nivel para un bárbaro, guerrero, paladín o explorador, o la primera vez que el personaje obtenga un nivel en cualquiera de las clases o clases de prestigio que dan competencia en todas las armas marciales). Una vez tomada la decisión, no se puede cambiar; el DM puede permitir a los personajes cambiarlas si más adelante se introducen en la partida nuevas armas exóticas específicas de una raza.

Incluso si un personaje trata un arma exótica como arma marcial gracias a la familiaridad con armas, aún se considera un arma exótica a efectos de cumplir los prerequisites para las dotes, clases de prestigio u otros beneficios que requieran que el personaje tenga habilidad en el uso de un arma exótica.

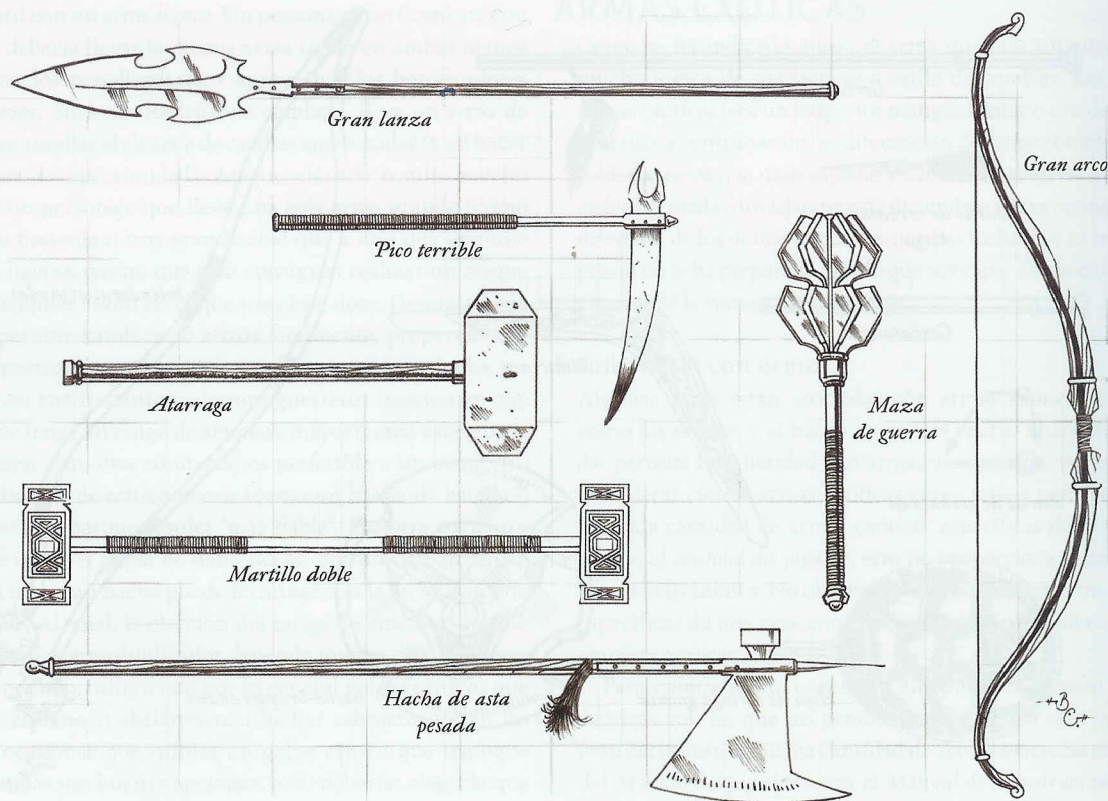
DESCRIPCIONES DE ARMAS EXÓTICAS

Las armas de la tabla 4-6 se describen a continuación, junto con cualquier opción especial que el portador tenga cuando las use.

Atarraga: la atarraga es demasiado larga como para usarse con una sola mano sin un adiestramiento especial (la correspondiente dote Competencia en arma marcial). Un personaje puede usar una atarraga a dos manos como arma marcial.

Atrapahombres: los guardias de la ciudad y otras personas que prefieren capturar intactos a sus oponentes usan el atrapahombres. Un portador que acierte con un atrapahombres a un objetivo de su tamaño, o de una categoría de tamaño menos, puede intentar hacer una presa (como acción gratuita) sin provocar ataque de oportunidad. Cualquier prueba de presa que realices al usar un atrapahombres incluye el bonificador de mejora del arma (si lo tiene) y cualquier otro bonificador que pudieras tener en las tiradas de ataque con ella (como de la dote Soltura con un arma). Si haces una presa a un objetivo con un atrapahombres, se considera que estás haciendo una presa, pero a no ser que el objetivo te tenga a su alcance, no puede intentar atacarte, dañarte o derribarte. Puedes terminar de la presa automáticamente soltando al objetivo como acción estándar.

Además de las opciones normales disponibles a quien haga una presa, el portador de un atrapahombres puede intentar tirar a su objetivo al suelo (el equivalente a un ataque de derribo, pero no es necesaria tirada de ataque). El atrapahombres es un arma de alcance y no se puede usar contra oponentes adyacentes.



Boleadoras armadas: este arma es similar al conjunto normal de boleadoras, pero sus bolas contrapesadas están plagadas de púas puntiagudas que infligen daño letal (en vez de no letal). Como las boleadoras armadas pueden envolver la pierna de un enemigo o alguna otra extremidad, puedes usar este arma para realizar un ataque de derribo a distancia contra un oponente. Puedes ser apresado durante tu propio intento de derribo al usar un conjunto de bolas armadas.

A propósitos de la competencia en armas y dotes similares, las boleadoras armadas se consideran boleadoras. Así, si tienes Competencia en arma exótica (boleadoras), también eres competente con las boleadoras armadas.

Bumerang: el bumerang es un palo curvado arrojado que regresa a quien lo lanzó si no acierta a su objetivo. Para coger un bumerang que vuelve, el lanzador debe hacer una tirada de ataque (como si estuviera lanzando el bumerang) y acertar a una CA 10. Si falla significa que el bumerang aterriza en una casilla adyacente al lanzador determinada al azar (si el lanzador tiene la competencia) o a 1d4 casillas de distancia en una dirección aleatoria (si no la tiene).

Cerbatana larga: al igual que su prima más pequeña (ver la *Guía del Dungeon Master*), la cerbatana larga suele usarse para llevar veneno. Los dardos que dispara son ligeramente más grandes que los de las cerbatanas normales, pero menores que los utilizados como arma. Estos dardos infligen daño además de poder llevar veneno. Para usar o recargar una cerbatana larga se necesitan las dos manos. Cargar una cerbatana es una acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad.

Una cerbatana larga tiene un alcance máximo de cinco incrementos de distancia.

Dardo de cerbatana: un dardo de cerbatana se parece a una flecha ligera y diminuta. Con un dardo de cerbatana no aplicas tu modificador de Fuerza al daño, y no se puede usar eficazmente como arma cuerpo a cuerpo. Vienen en bolsas de cuero que guardan 10 dardos. Cuando uno de ellos acierta a su objetivo queda destruido, y si falla hay 50% de posibilidades de que quede destruido o se rompa.

Flagelo: este látigo de varias colas y con pinchos suele estar impregnado de veneno que se transmite por las heridas. Obtienes un bonificador +2 en tu tirada de ataque enfrentada al intentar desarmar a un oponente con este arma (incluyendo la tirada para impedir ser desarmado si el ataque falla).

Gran arco: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Un gran arco para un personaje Mediano tiene 6' o más de longitud cuando está tensado. Un gran arco es demasiado difícil de manejar como para ser usado sobre una montura. Al igual que otros arcos, si tienes un penalizador por poca Fuerza, aplícalo a las tiradas de daño cuando uses un gran arco compuesto (ver a continuación) pero no un arco normal.

Gran arco compuesto: necesitas ambas manos para usar cualquier arco, sin importar cuál sea su tamaño. Un gran arco compuesto es demasiado difícil de manejar como para ser usado sobre una montura. Un gran arco compuesto para un personaje Mediano tiene 6' o más de longitud cuando está tensado. Los grandes arcos compuestos siguen todas las reglas normales para arcos compuestos,

incluyendo los índices de fuerza. Cada punto del bonificador de Fuerza que proporciona el arco suma 200 po al coste.

Gran lanza: esta lanza de hoja ancha tiene un largo filo plano y es demasiado pesada para poder ser usada apropiadamente sin tener la competencia.

Hacha de asta pesada: un hacha de asta pesada tiene alcance; puedes golpear a oponentes que estén a 10' de distancia con ella, pero no puedes usarla contra un enemigo adyacente. Normalmente, golpeas con la cabeza de hacha de este arma de asta, pero la púa del final resulta útil contra oponentes a la carga. Si tienes una acción preparada para colocar un hacha de asta pesada contra una carga, infliges el doble de daño si aciertas a la criatura que carga.

Hacha-broquel enana: a primera vista el hacha-broquel enana parece similar a un broquel normal, pero este arma tiene bordes afilados y alargados en su parte superior e inferior, permitiendo al portador usarlo como un hacha. Así, además de sus obvias características defensivas, puede servir como arma en la mano torpe o como arma de emergencia si te desarman.

Un hacha-broquel enana otorga a su portador un bonificador de escudo +1 a la CA. Al igual que cualquier escudo, cuando atacas con un hacha-broquel, no obtienes dicho bonificador.

El hacha-broquel también proporciona un penalizador de armadura -1 y causa un 5% de fallo de conjuro arcano a su portador. Igual que un escudo armado, una hacha-broquel puede mejorarse como un arma, un escudo, o ambas cosas, pero estas mejoras deben pagarse y aplicarse por separado.

Hoja de tortuga gnomas: este armatoste está diseñado para ser usado por un gnomo con su mano torpe. Resulta particularmente útil en túneles estrechos o madrigueras en los que usar un arma es difícil o imposible. Parece una concha de tortuga atada a la muñeca del portador, con una hoja similar a una daga que sobresale donde deberían estar los dedos del dueño.

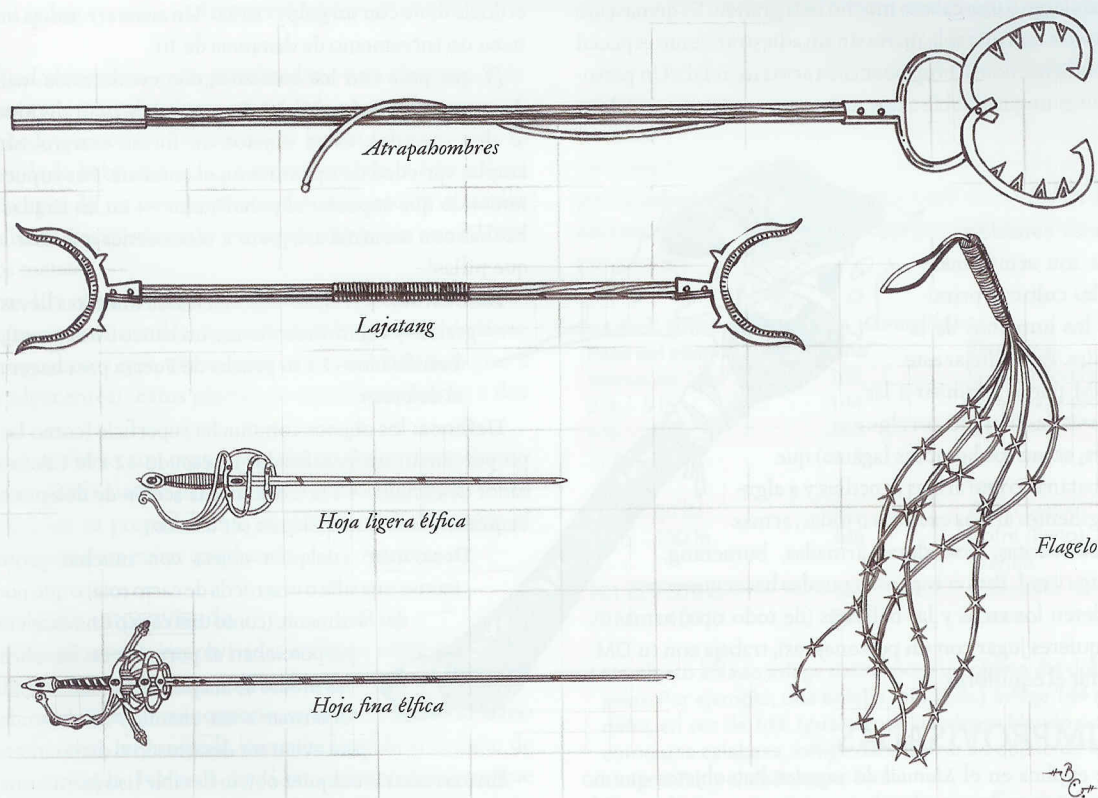
Una hoja de tortuga otorga a su portador un bonificador de escudo +1 a la CA. Al igual que cualquier escudo, cuando atacas con una hoja de tortuga, no obtienes dicho bonificador.

Una hoja de tortuga también proporciona un penalizador de armadura -1 y causa un 5% de fallo de conjuro arcano a su portador. Igual que un escudo armado, una hoja de tortuga puede mejorarse como un arma, un escudo, o ambas cosas, pero estas mejoras deben pagarse y aplicarse por separado.

Hoja fina élfica: este arma similar a un estoque es del tamaño de una espada larga, pero mucho más ligera. Es la preferida de los hábiles guerreros elfos y pícaros. Su hoja fina y flexible se desliza con facilidad entre los huecos de las armaduras o entre las costillas de un enemigo.

Puedes usar la dote Sutileza con las armas para usar tu modificador de Destreza en vez del de Fuerza en las tiradas de ataque con una hoja fina élfica.

Hoja ligera élfica: este arma similar a un estoque es del tamaño de una espada corta, pero pesa lo mismo que una daga. Es la preferida de los hábiles guerreros elfos y pícaros. Su hoja fina y flexible se desliza con facilidad entre los huecos de las armaduras o entre



las costillas de un enemigo. Algunos elfos nobles llevan una hoja ligera (a menudo decorada con intrincadas filigranas y gemas diminutas) como símbolo de su rango, incluso aunque no sean competentes en su uso.

Lajatang: el lajatang es un bastón con una hoja en forma de media luna a cada extremo, y es un arma doble. Puedes combatir con él como si lo hicieras con dos armas, con todos los penalizadores al ataque que sufrirías normalmente si usaras un arma de una mano y un arma ligera (ver el *Manual del jugador*).

Un monje que sea competente con un lajatang puede considerarla un arma especial de monje, como se describe en la descripción de la clase del monje (ver el *Manual del jugador*). Cada extremo cuenta como un arma separada por lo que respecta a la aptitud ráfaga de golpes, de modo similar a como funciona el bastón.

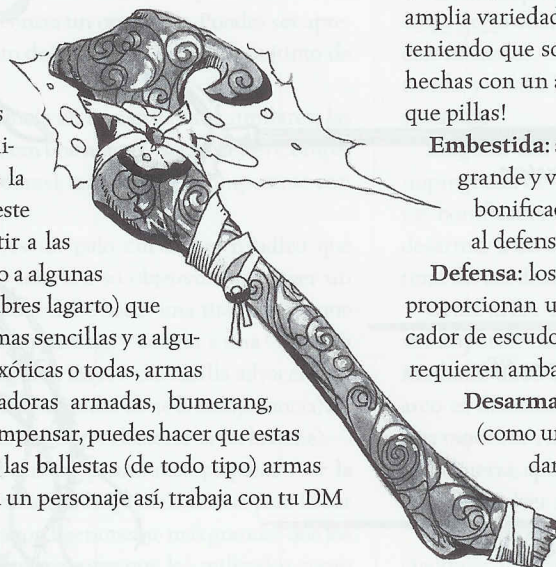
Martillo doble: un martillo doble es un arma doble. Puedes luchar con él como si lucharas con dos armas, pero si lo haces, sufres todos los penalizadores normales de ataque asociados con el combate con dos armas como si estuvieras atacando con un arma a una mano y un arma ligera (ver el *Manual del jugador* para los detalles del combate con dos armas).

Maza de guerra: cualquiera que lleve una maza de guerra sufre un penalizador -1 a la CA debido a que el peso del arma hace difícil recuperarse después de blandirla. Una maza de guerra es demasiado grande como para usarse con una sola mano sin un adiestramiento especial (la correspondiente dote Competencia en arma marcial). Un personaje puede usar una maza de guerra a dos manos como arma marcial.

Pico grande: un pico doble se parece a un pico pesado, pero con el mango más largo y una cabeza mucho más grande. Es demasiado largo para usarse con una sola mano sin un adiestramiento especial (la correspondiente dote Competencia en arma marcial). Un personaje puede usar un pico doble a dos manos como arma marcial.

ARMAS PRIMITIVAS

Muchas armas consideradas exóticas son armas más comunes a las culturas primitivas, como los humanos de la Edad de Piedra. Para reflejar este hecho, el DM puede permitir a las culturas primitivas (o incluso a algunas razas salvajes, como los hombres lagarto) que usen las cerbatanas como armas sencillas y a algunas de las siguientes armas exóticas o todas, armas marciales: boleadoras, boleadoras armadas, bumerang, cerbatana larga y red. Para compensar, puedes hacer que estas razas consideren los arcos y las ballestas (de todo tipo) armas exóticas. Si quieres jugar con un personaje así, trabaja con tu DM para encontrar el equilibrio.



ARMAS IMPROVISADAS

Tal como se explica en el *Manual del jugador*, hay objetos que no están fabricados para usarse como armas pero que pueden ser de utilidad durante un combate. Donde mejor puede comprobarse es

en la típica pelea de taberna, pero en cualquier momento en el que un personaje no pueda o no quiera usar un arma, necesita saber si le puede valer el objeto que tiene más cerca en la lucha.



Cualquier criatura que use un arma improvisada (desde una botella rota hasta un taburete) durante una lucha se considera que no es competente con ella y por tanto sufre un penalizador -4 en las tiradas de ataque que realice. Un arma improvisada supone una amenaza (posibilidad de crítico) con una tirada natural de 20 e inflige el doble daño con un golpe crítico. Un arma arrojadiza improvisada tiene un incremento de distancia de 10'.

¿Y qué pasa con los combates con escaleras de mano, ruedas de carro o rollos de cuerda?. En manos de un individuo decidido (o desesperado), estos objetos de forma extraña ofrecen una amplia variedad de opciones en el combate. Por supuesto, sigues teniendo que soportar el penalizador -4 en las tiradas de ataque hechas con un arma así, ¡pero a veces tienes que usar lo primero que pillas!

Embestida: si realizas una embestida mientras llevas un objeto grande y voluminoso (como un banco o una mesa), sumas un bonificador +2 a tu prueba de Fuerza para hacer retroceder al defensor.

Defensa: los objetos con mucha superficie (como las mesas) te proporcionan un bonificador de escudo +2 a la CA (o un bonificador de escudo +4 a la CA si usas la acción de defensa total), pero requieren ambas manos para ser usados.

Desarmar: cualquier objeto con muchas protuberancias (como una silla o una rueda de carro rota) o que puedan enredar fácilmente (como una capa o una escalera de mano) proporcionan al portador un bonificador +2 en las tiradas de ataques enfrentadas realizadas para desarmar a un enemigo (incluyendo la tirada para evitar ser desarmado si dicho intento falla).

Enmarañar: cualquier objeto flexible liso (como una alfombra o un tapiz) puede enmarañar a un oponente con un ataque de toque a distancia. Una criatura enmarañada sufre un penalizador



¿Cómo puedes lograr ser el último que quede en pie?. Práctica, práctica, práctica...

−2 en las tiradas de ataque y un penalizador −4 en Destreza, sólo se puede mover a la mitad de su velocidad, no puede correr ni cargar, y puede que tenga dificultades al lanzar conjuros (ver la descripción de la habilidad de Concentración, en el *Manual del jugador*). Escapar de un objeto así requiere una acción estándar y una prueba de Escapismo (CD 10). Estos objetos se consideran armas a dos manos.

Alcance: los objetos largos (como las escaleras de mano) tienen alcance, permitiendo a un personaje Pequeño o Mediano golpear a oponentes que estén hasta a 10' de distancia (no a enemigos adyacentes). Estos objetos se consideran armas a dos manos.

Derribo: un objeto con protuberancias en un extremo (como un perchero) puede usarse para hacer intentos de derribo. Si te derriban durante tu propio intento de derribar, puedes soltar el arma improvisada para evitar que suceda.

Daño de un arma improvisada

La mayoría de las armas improvisadas infligen entre 1d3 y 1d6 puntos de daño (generalmente contundente, pero a veces perforante o cortante). Para ver más consejos sobre la cantidad de daño que inflige un arma improvisada, consulta la tabla 4-7: daño de un arma improvisada. Por cada 200 libras adicionales que pese un objeto por encima de las 400 lb., inflige 1d6 puntos de daño adicionales si se usa como arma improvisada.

Si un objeto pesa hasta 2 lb., un personaje Mediano puede considerarlo un arma ligera. Los objetos que pesen entre 2 lb. y 10 lb. son armas a una mano para los personajes Medianos, y los objetos que pesen entre 11 lb. y 50 lb. son armas a dos manos. Divide por la mitad estas cantidades por cada categoría de tamaño por encima de mediano, y dúplicalas por cada categoría de tamaño por encima.

TABLA 4-7: DAÑO DE UN ARMA IMPROVISADA

Peso del objeto	Daño ¹	Ejemplos
Menos de 2 lb. ²	1d3	Jarra, antorcha
2 lb. - 5 lb.	1d4	Linterna, esposas
6 lb. - 10 lb.	1d6	Silla, pala
11 lb. - 25 lb.	1d8	Escalera de mano, mesa pequeña
26 lb. - 50 lb.	2d6	Barril (vacío)
51 lb. - 100 lb.	3d6	Cofre (lleno), mesa grande
101 lb. - 200 lb.	4d6	Carretilla
201 lb. - 400 lb.	5d6	Carro

¹ Un objeto afilado inflige daño como un objeto del doble de su peso. Por ejemplo, una botella rota (1 lb.) inflige 1d4 puntos de daño, en vez de 1d3. Igualmente, un objeto blando o maleable, como una calabaza, inflige daño como un objeto de la mitad de su tamaño, y el daño es no letal.

² Si un objeto no tiene peso indicado, no inflige daño cuando se usa como arma.

FÓRJATE UN NOMBRE EN LA BATALLA

Las grandes historias hablan de poderosos héroes que encuentran la fama y la fortuna en la vorágine del combate. Ya luchen con acero, conjuros, salvajismo o sutileza, su pericia excepcional les permite salir victoriosos de los conflictos más feroces.

Este suplemento para el juego D&D proporciona todo lo que necesitas para convertir a cualquier personaje de cualquier clase en una fuerza a tener en cuenta en el combate. Además de nuevas clases de personaje, clases de prestigio, dotes, conjuros y objetos mágicos, *El combatiente completo* también proporciona sugerencias para dirigir una campaña orientada de forma marcial.

Para usar este suplemento, el Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.

Los jugadores sólo necesitan el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96262-57-X



9 788496 262577

DD1028

Impreso en España - Printed in Spain