



PUÑO y ESPADA

Una Guía para Guerreros y Monjes



Jason Carl

PUÑO Y ESPADA:

Una Guía para Guerreros y Monjes

Jason Carl

Créditos

Diseño adicional y desarrollo: **ANDY COLLINS, MONTE COOK, BRUCE CORDELL, DALE DONOVAN, DAVID ECKELBERRY, DAVID NOONAN, JONATHAN TWEET, JAMES WYATT**

Editor: **DALE DONOVAN**

Director creativo: **ED STARK**

Ilustración de cubierta: **JEFF EASLEY**

Ilustraciones interiores: **DENNIS CRAMER**

Director artístico: **DAWN MURIN**

Diseñadores gráficos: **SEAN GLENN, SHERRY FLOYD**

Cartografía: **DENNIS KAUTH**

Tipografía: **ERIN DORRIES**

Jefes de proyecto: **LARRY WEINER, JOSH FISCHER**

Jefe de producción: **CHAS DELONG**

Asesoría legal: **BRIAN LEWIS**

Dirección de la serie en español: **JOAQUIM DORCA**

Traducción: **MARCO SAONER**

Maquetación: **NATALIA MASCARÓ**

Coordinación editorial: **FARSA'S WAGON**

La roca saltarina de los medianos y la clase de prestigio duelista aparecieron originalmente en el n.º 275 de la revista DRAGON®. Queremos agradecer al personal de DRAGON su cooperación.

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

EE.UU., CANADÁ,
ASIA, PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
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



Devir Iberia, S.L.
Rambla Catalunya, 117, Pral. 2.º
08008 Barcelona
España

DRAGON, DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc.

Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc.

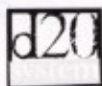
Este producto es una obra de ficción. Cualquier semejanza con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales son pura coincidencia.

©2001 Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos.

La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, INC. de Seattle con el título *Sword and Fist: A Guidebook to Fighters and Monks*. La presente versión en lengua española, publicada en el mes de diciembre del año 2001, incluye las correcciones y aclaraciones estipuladas como tales a fecha de publicación.

DD1007

Impreso por: Gráficas 94
Depósito legal: B-42081-01
ISBN: 84-95712-07-5



Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE GENERAL

Introducción.....4

Lo que es este libro y lo que no es.....4

Cómo utilizar este libro.....4

Capítulo 1: Dotes y habilidades5

Dotes virtuales.....5

Nuevas dotes.....5

Abatir.....5

Abrazo de mantis.....5

Agarre del mono.....5

Arremetida poderosa.....5

Arrollar mejorado.....5

Ataque del águila.....5

Ataque tumbado.....5

Ataques aturdidores adicionales.....6

Atrapar flechas.....6

Disparo certero.....6

Fingir debilidad.....6

Golpe mortal.....6

Impacto doble.....6

Lanzar cualquier cosa.....6

Lucha callejera.....6

Lucha cerrada.....7

Mantener la formación.....7

Ojos en la nuca.....7

Patada circular.....7

Parar con la mano torpe.....8

Pericia con escudo.....8

Permanecer consciente.....8

Puños de hierro.....8

Puños rápidos.....8

Recarga rápida.....8

Romper arma mejorado.....8

Sujetar escudo.....8

Táctico experto.....9

Tiro con arco zen.....9

Toque doloroso.....9

Vista ciega, 5 pies de radio.....9

Habilidades.....10

Nuevas habilidades de Saber.....10

Mismas habilidades, nuevos usos.....10

Averiguar intenciones.....10

Diplomacia.....11

Engañar.....11

Reunir información.....11

Capítulo 2: Clases de prestigio.....12

Caballero Protector

del Gran Reino.....12

El código del Caballero Protector.....12

Caminante fantasma.....13

Cavalier.....14

Defensor devoto.....16

Duelista.....18

Escolta mediano.....19

Fustigador.....20

Gladiador.....22

Iniciado de la Orden del Arco.....23

Maestro borracho.....24

Maestro de armas.....27

Maestro de la guerra.....28

Maestro de las cadenas.....30

Maestro samurai.....31

El código del maestro samurai.....31

Ninja de la Media Luna.....33

Protector tribal.....34

Puño de Hextor.....35

Saqueador.....37

Vengador Rojo.....38

Capítulo 3: Asuntos mundanos.....40

Los guerreros y los monjes y el

mundo en que viven.....40

El guerrero y el mundo.....40

El monje y el mundo.....42

Organizaciones: Una pequeña ayuda

de mis amigos.....43

Introducción de las organizaciones

en tu campaña.....44

Los Puños de Hextor.....44

Los Caballeros Protectores

del Gran Reino.....46

Los Caballeros de la Guardia.....47

Los Doce.....48

Los Saqueadores.....49

Los Vengadores Rojos.....51

Capítulo 4: El juego dentro del juego.....53

Ser todo lo que puedes ser.....53

Duelista.....53

Monjes guerreros de Shao Lin.....53

Gladiador.....54

Pirata.....54

Salteador del desierto.....55

Avance: Buenas elecciones.....55

Cómo combatir contra casi cualquier

cosa (y sobrevivir).....56

Adversarios con alcance.....56

Adversarios muertos vivientes.....56

Adversarios voladores.....57

Adversarios imbatibles.....57

Tácticas.....57

Usar Hendedura.....57

Un poco de matemáticas.....59

Utilizar una ráfaga o no.....59

Capacidades de las armas mágicas.....61

Guerreros y monjes monstruosos.....61

Monstruos grandes.....61

Grande e inamovible.....61

Extremidades adicionales	62
Multitarea	62
Monstruos voladores	63
Armas naturales	63
Velocidad	63
Criaturas de ejemplo	63
Adversarios montados	64
Un adversario a pie	
mientras tú estás montado	64
Ejemplos de combate	
#1: Combate montado	65
#2: El duelo	67
Aclaraciones sobre algunas reglas	68
Variaciones sobre las reglas	69
Contrapiquetas	69
Flexibilidad al aplicar la Soltura con	
un arma a los arcos	69
Desarme a dos manos	69
Capítulo 5: Las herramientas	
de la profesión	70
Nuevas armas exóticas	70
Tabla de equivalencia de armas	75
Objetos mágicos	75
Descripciones de escudos	76

Descripciones de armas mágicas	76
Descripciones de armas específicas	76
Descripciones de pociones	77
Descripciones de anillos	77
Descripciones objetos maravillosos	77
Vehículos	77
Carro para dos personas	78
CDs aplicables a una colisión con carro	78
Dotes para carros	78
Combatir desde un carro	78
Disparar desde un carro	78
Atropellar con carro	78
Ataque de refilón con carro	79
Cargar con un carro	79
Carromato de guerra de los medianos	79
Torres, fortines y castillos	79
La torre fronteriza	80
Torre arbórea élfica	81
Faro fortificado	82
Puente fortificado de los gnomos	84
Castillo con recinto amurallado	85
Castillo mesetario de los enanos	86
Templo de monjes	90
Arena de gladiadores	92
Combates de gladiadores inusuales	95

TABLAS

2-1: El Caballero Protector del Gran Reino	13
2-2: El caminante fantasma	14
2-3: El cavalier	15
2-4: El defensor devoto	16
2-5: El duelista	17
2-6: El escolta mediano	19
2-7: El fustigador	21
2-8: El gladiador	23
2-9: El iniciado de la Orden del Arco	24
2-10: El maestro borracho	26
2-11: El maestro de armas	27
2-12: El maestro de guerra	28
2-13: El maestro de las cadenas	30

2-14: El maestro samurai	32
2-15: El ninja de la Media Luna	34
2-16: El protector tribal	35
2-17: El Puño de Hextor	36
2-18: El Saqueador	38
2-19: El Vengador Rojo	39
4-1: Golpes probables por asalto con una ráfaga	60
4-2: Capacidades de armas mágicas	60
4-3: Daño de las armas según tamaño	62
4-4: Daño del monje por tamaño	62
4-5: Velocidad del monje según	
la velocidad base	63
5-1: Armas exóticas	70
5-2: Armas equivalentes	75
5-3: Objetos mágicos	75

INTRODUCCIÓN

Pocos aspectos de la fantasía son más atractivos que el ambiente creado por una batalla entre el bien y el mal. Cuando las flechas vuelan, el dragón lanza fuego, y la muerte se arrastra detrás de cada esquina, los guerreros dan un paso adelante y se unen a la batalla, sólo con sus espadas o sus puños, para vencer al mal y obtener la victoria ese día. Los clérigos, magos y pícaros no están con ellos: los guerreros ganan las batallas. Deja que la gloria de la victoria caiga sobre los hombros de esos pocos: los guerreros y los monjes.

De las once clases de personajes disponibles en el *Manual del Jugador*, sólo el guerrero y el monje empiezan sus carreras como aventureros simplemente con sus habilidades marciales como protección contra los peligros asociados al camino que han elegido para sus vidas. Sobreviven combinando su talento marcial con un saber único del campo de batalla, y esta combinación hace de ellos unos maestros sin rival en los enfrentamientos físicos. El combate es su aportación al conjunto, y el músculo, la velocidad y la resistencia son sus herramientas primordiales. Los monjes y los guerreros no pueden confiar en tener preparados conjuros arcanos o divinos para conseguir sus objetivos: deben seguir su camino por el mundo sin esas comodidades.

Teniendo esto en cuenta examinaremos en profundidad estas dos clases de personajes, y te dotaremos con nueva información que te permitirá maximizar su potencial y tu disfrute al jugarlos.

LO QUE ES ESTE LIBRO Y LO QUE NO ES

Todo el material de este libro es nuevo y forma parte de la nueva edición del *DUNGEONS & DRAGONS*®. Encontrarás nuevas dotes, reglas, y clases de prestigio, así como consejos útiles para conseguir lo mejor de tu guerrero o monje.

Nada de lo escrito aquí anula o reemplaza a las reglas o información del *Manual del Jugador*. Este suplemento está pensado para mezclarse con el sistema de reglas presentado en el *Manual del Jugador* y los otros libros de reglas básicos, la *Guía del DUNGEON MASTER* y el *Manual de Monstruos*.

Igual que toda nueva regla, este libro te da opciones pero no restricciones para jugar al D&D. Usa y quédate con lo que te guste, modifica todo lo que pienses que lo requiera, e ignora el resto. Los jugadores deberían preguntar a sus DMs

sobre la incorporación de cualquier elemento de este libro antes de usarlo. Los DMs pueden utilizar las reglas, clases y objetos mágicos tanto para personajes jugadores como para personajes no jugadores.

CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

El principal objetivo de este libro es ayudarte a singularizar tu personaje guerrero o monje. El *Manual del Jugador* te provee de toda la información que necesitas para crear un personaje guerrero o monje de primer nivel, mientras que *Puño y Espada* contiene información que te permite personalizar ese personaje, ampliar su espectro de capacidades y mejorar el papel que interpreta en tu grupo de aventureros. Cuando crees un personaje nuevo, encontrarás que *Guía del Creador de Héroes* es un recurso muy valioso para definir y detallar el trasfondo y la vida de tu personaje antes de que emprendiera esa excitante y peligrosa línea de trabajo.

La información de este libro está dirigida por igual tanto a jugadores como a DMs—todo el material es aplicable a PJs y a PNJs—. Cuando se citan nombres de lugares, estos nombres se refieren al mundo del D&D, tal como es definido en la *D&D Gazetteer*. Los DMs que utilicen otros escenarios de campaña simplemente deben sustituir estos nombres por otros de su elección.

El capítulo 1 presenta una serie de nuevas dotes diseñadas para ayudar a los guerreros y monjes a mejorar aquello que suelen hacer: luchar.

El capítulo 2 ofrece nuevas clases de prestigio hacia las que pueden orientarse los guerreros y monjes.

El capítulo 3 muestra diversas organizaciones a las que los guerreros y monjes pueden unirse en el curso de una campaña, para intentar conseguir una sensación de camaradería con personajes similares, para garantizar al personaje un apoyo adicional, y para obtener ganchos para aventuras para el personaje y su grupo.

El capítulo 4 aporta consejos sobre cómo sacar el máximo provecho de las reglas, añadir profundidad al combate en el juego y describe nuevas reglas opcionales y ejemplos ampliados de combate.

El capítulo 5 expande la lista de armas, armaduras, equipo y objetos mágicos disponibles para tu personaje, además de describir detalladamente ocho sitios o locales con PNJs y costes de construcción, que los PJs pueden explorar, atacar, comprar o construir ellos mismos.

CAPÍTULO 1: DOTES Y HABILIDADES

Las dotes representan un elemento nuevo y excitante del D&D®. Este capítulo presenta nuevas opciones de combate diseñadas teniendo en cuenta a tus guerreros y monjes (aunque cualquiera que esté cualificado puede adquirirlas). Estas nuevas dotes tienen prerequisites, como una puntuación de característica mínima o un ataque base mínimo. Las dotes señaladas con un asterisco están disponibles como dotes adicionales para los guerreros.

DOTES VIRTUALES

Si tú has obtenido una dote de forma efectiva como un rasgo de clase o como aptitud especial, puedes usar esa dote virtual como prerequisite para otras dotes. ¿Qué significa esto? Si tienes, por ejemplo, algún rasgo de clase o aptitud que dice: "Esto es lo mismo que Movilidad", se considera que tienes la dote de Movilidad a los efectos de adquirir la dote de Ataque elástico. Si alguna vez pierdes el prerequisite virtual, también pierdes el acceso a cualquier dote que hayas adquirido por tenerlo.

NUEVAS DOTES

"Tengo una sorpresa para ti. Si te acercas un poquito, te mostraré lo que es."

—Regdar

Abatir [general]*

Tus poderosos golpes pueden derribar a tus oponentes de un solo golpe.

Prerequisites: ataque base +2, Derribo mejorado, Fue 15+.

Beneficios: cuando infligas 10 o más puntos de daño, con un solo ataque, a un oponente en combate cuerpo a cuerpo, puedes hacer un ataque de derribo como acción gratuita contra el mismo objetivo. La utilización de esta dote no puede combinarse con Derribo mejorado para conseguir un ataque adicional, y el uso con éxito de esta dote no concede un ataque adicional por el uso de las dotes de Hendedura o Gran Hendedura.

Abrazo de mantis [general]

Infliges un ataque poderoso tras realizar un salto.

Prerequisites: monje de nivel 7 o más, 5 rangos en saltar.

Beneficios: designa a un oponente que esté a una distancia no superior a la máxima que puedes alcanzar con una prueba de saltar con éxito. Haz una prueba de saltar. Si tienes éxito, puedes hacer un ataque de carga normal contra el oponente que designaste como parte de la misma acción. Si tu ataque de carga tiene éxito, infliges daño normal más tu modificador de Fuerza multiplicado por 2.

Agarre del mono [general]

Puedes usar una variedad más grande de tamaños de armas.

Prerequisites: ataque base +3, Soltura con arma con el arma apropiada, Fue 13+.

Beneficios: puedes usar un arma de combate cuerpo a cuerpo que sea una categoría de tamaño mayor que tú en una mano. Por ejemplo, un mediano con Empuñadura de mono puede usar una Espada larga en una mano. Sufres un penalizador de -2 a tu tirada de ataque cuando utilizas esta dote. Esta dote puede ser adquirida varias veces, cada vez con un arma diferente.

Normal: sólo las armas de tu tamaño o más pequeñas pueden ser normalmente blandidas con una mano.

Arremetida poderosa [general]*

Tu ataque feroz puede sorprender a tu enemigo.

Prerequisites: ataque base +3, Ataque poderoso.

Beneficios: una tirada de ataque con éxito durante una carga te permite añadir el doble de tu modificador de Fuerza al daño por el ataque, tanto si utilizas armas a una mano como a dos manos. Provocas un ataque de oportunidad del oponente al que cargas.

Arrollar mejorado [general]*

Estás entrenado en derribar oponentes que son más pequeños que tú.

Prerequisites: Pericia, Embestida mejorada, Derribo mejorado, Fue 13+, Ataque poderoso.

Beneficios: cuando intentas arrollar a un oponente que sea como mínimo una categoría de tamaño menor que tú, el objetivo no puede evitarte. Si abates a tu oponente, obtienes inmediatamente un ataque de oportunidad contra ese oponente, aplicando el bonificador estándar de +4 a las tiradas de ataque contra enemigos tumbados.

Normal: el objetivo de tu ataque de arrollar puede elegir evitarte o bloquearte.

Ataque del águila [general]

Tus ataques sin armas rompen objetos.

Prerequisites: ataque base +2, Impacto sin arma mejorado, Romper arma, Des 15+.

Beneficios: puedes impactar el arma o escudo de un oponente con un ataque sin armas.

Especial: los índices de dureza y puntos de golpe de armas se pueden encontrar en la Tabla 8-13: Dureza y puntos de golpe de armas y escudos corrientes del *Manual del Jugador*.

Ataque tumbado [general]*

Puedes atacar desde una posición de tumbado sin penalizador.

Prerequisites: ataque base +2, Des 15+, Reflejos rápidos.

Beneficios: 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.

Ataques aturdidores adicionales [general]

Ganas ataques aturdidores adicionales al pelear sin armas.

Prerrequisitos: ataque base +2, Puñetazo aturridor.

Beneficios: obtienes la aptitud de realizar tres ataques aturridores adicionales por día. Puedes adquirir esta dote varias veces.

Atrapar flechas [general]*

Eres experto en apresar flechas que te lanzan, así como virotes de ballestas, lanzas, y otros proyectiles y armas arrojadas.

Prerrequisitos: ataque base +3, Desviar flechas, Des 15+, Impacto sin arma mejorado.

Beneficios: debes tener al menos una mano libre (no sujetar nada) para utilizar esta dote. Cuando uses la dote de desviar flechas, puedes agarrar el arma en vez de sólo desviarla. Las armas arrojadas como las lanzas o hachas pueden ser lanzadas de vuelta al atacante original como una acción gratuita inmediata o puedes quedártelas. Las armas de proyectil como las flechas o los virotes pueden ser lanzadas en tu próximo asalto o más tarde, si posees el adecuado tipo de arco o ballesta.

Disparo certero [general]*

Tu habilidad con armas de ataque a distancia te permite conseguir acertar allí donde otros fallarían debido a la cobertura del oponente.

Prerrequisitos: ataque base +3, Disparo a bocajarro, Disparo preciso.

Beneficios: obtienes un bonificador de +2 a tus tiradas de ataque con armas a distancia contra objetivos que tengan algún tipo de cobertura. Esta dote no funciona contra enemigos que no tengan cobertura o que tengan cobertura total.

Fingir debilidad [general]

Sacas partido de la percepción que tiene tu enemigo sobre tu condición de desarmado.

Prerrequisitos: ataque base +3, Impacto sin arma mejorado.

Beneficios: cuando haces un ataque sin armas, si pasas con éxito una prueba de Engañar contra la prueba de Averiguar intenciones de tu oponente, haces que tu enemigo intente un ataque de oportunidad porque piensa que estás desarmado. Pero tú estás armado, y tú eres el que haces un ataque contra tu engañado enemigo que es tomado desprevenido, antes de que él haga su ataque de oportunidad.

También puedes intentar utilizar esta dote con un arma diminuta o pequeña con la que tengas competencia intentando esconderla hasta el último momento, pero incurres, respectivamente, en un penalizador de -2 o -6 a tus pruebas de Engañar. Puedes usar esta dote con un arma camuflada, como un abanico de guerra sin ningún penalizador a la prueba de Engañar. Utilizar Fingir debilidad es una acción estándar, igual que una finta, excepto que si tienes éxito puedes ejecutar tu ataque inmediatamente. Sólo puedes Fingir debilidad una vez por encuentro. Después de hacerlo, tus oponentes están demasiado atentos como para caer en esta engaño otra vez.

Golpe mortal [general]*

No pierdes el tiempo con enemigos abatidos.

Prerrequisitos: ataque base +2, Iniciativa mejorada.

Beneficios: puedes ejecutar un ataque de golpe de gracia contra un enemigo indefenso como acción estándar.

Normal: ejecutar un golpe de gracia es una acción de asalto completo.

Impacto doble [general]*

Tu capacidad de combate en equipo te hace un enemigo más peligroso.

Prerrequisitos: ataque base +3, Reflejos de combate.

Beneficios: si tanto tú como un aliado tenéis esta dote y flanqueáis a un oponente, recibís un bonificador +4 a la tirada de ataque.

Normal: el bonificador estándar por flanqueo a la tirada de ataque es +2.

Lanzar cualquier cosa [general]

En tus manos, cualquier arma se convierte en una arma mortal de ataque a distancia.

Prerrequisitos: ataque base +2, Des 15+.

Beneficios: puedes lanzar cualquier arma que puedas usar, sin tener en cuenta si estaba pensada para ser usada como arma de ataque a distancia. El incremento de distancia de las armas utilizadas mediante esta dote es de 10 pies.

Lucha callejera [general]

Conoces las tácticas brutales y efectivas de la lucha en las calles.

Prerrequisitos: ataque base +2.

Beneficios: haz una tirada de ataque cuerpo a cuerpo normal. Si tienes éxito, infliges +1d4 puntos de daño



adicionales. Esta dote requiere una acción de asalto completo.

Lucha cerrada [general]*

Estás entrenado en la lucha a corta distancia y a resistir los ataques de presa.

Prerrequisitos: ataque base +3.

Beneficios: Cuando un enemigo intenta hacerte una presa, cualquier daño que inflijas en un ataque de oportunidad exitoso ejecutado como respuesta al intento de presa, se añade a tu subsiguiente prueba de presa para evitar ser apresado. Más aún, podrás realizar un ataque de oportunidad incluso si la criatura atacante tiene la aptitud de Agarrón mejorado.

Esta dote no te da más ataques de oportunidad en un asalto, por lo que si no tienes ningún ataque de oportunidad disponible cuando tu enemigo intenta apresarte, no obtienes ningún beneficio por Lucha cerrada.

Por ejemplo, un oso terrible te impacta con su ataque de garra. Si no tienes esta dote, la aptitud de agarrón mejorado del oso terrible le permite intentar inmediatamente una prueba de presa. Sin embargo, con Lucha cerrada, puedes realizar un ataque de oportunidad. Si golpeas y haces 8 puntos de daño, puedes añadir un +8 (más tu bonificador de ataque, tu bonificador de Fuerza, y tu bonificador de Tamaño) a tu prueba de presa para intentar resistir el intento de presa del oso.

Mantener la formación [general]*

Estás entrenado en técnicas defensivas contra enemigos que cargan.

Prerrequisitos: ataque base +2, Reflejos de combate.

Beneficios: puedes realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que carga contra ti cuando entra en una zona que amenazas. Tu ataque de oportunidad ocurre inmediatamente antes de que el ataque producido por la carga se resuelva.

Ojos en la nuca [general]

Tu comprensión avanzada del combate te ayuda a minimizar la amenaza de los ataques de flanco.

Prerrequisitos: ataque base +3, Sab 19+.

Beneficios: 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.

Normal: cuando eres flanqueado, los oponentes que te flanquean reciben un bonificador +2 a sus tiradas de ataque contra ti.

Patada circular [general]

Puedes patear a varios oponentes con la misma acción de ataque.

Prerrequisitos: ataque base +3, Impacto sin arma mejorado, Des 15+.

Beneficios: una tirada de ataque sin arma con éxito te permite hacer una segunda tirada de ataque contra un oponente diferente que esté situado en la zona que amenazas. Esta dote requiere la acción de asalto completo.



Parar con la mano torpe [general]*

Puedes usar tu arma en la mano torpe para defenderte contra ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: ataque base +3, Ambidextrismo, Des 13+, Combate con dos armas, Competencia con arma.

Beneficios: cuando combatas con dos armas y utilices una acción de asalto completo, decides en tu acción si atacar normalmente o sacrificar todos tus ataques con la mano torpe durante ese asalto a cambio de un bonificador de esquivar de +2 a la CA. Si también utilizas una rodela, sus bonificadores a la CA se apilan. Sólo puedes utilizar con esta dote armas con hoja o con mango que sean de una categoría de tamaño menor que la tuya.

Pericia con escudo [general]*

Puedes usar un escudo como arma de mano torpe al mismo tiempo que retienes sus bonificadores de armadura.

Prerrequisitos: ataque base +3, competencia con escudo.

Beneficios: puedes hacer un ataque con la mano torpe utilizando tu escudo reteniendo al mismo tiempo tus bonificadores a la CA por el escudo durante ese asalto.

Normal: utilizar un escudo como arma evita que ganes sus bonificadores a la CA durante el asalto.

Permanecer consciente [general]

Posees una fuerza de voluntad que te sostiene aunque la situación parezca desoladora.

Prerrequisitos: ataque base +2, Aguante, Voluntad de hierro, Dureza.

Beneficios: cuando tus puntos de golpe se vean reducidos a 0, puedes realizar una acción parcial en tu turno y durante cada asalto hasta que alcances los -10 puntos de golpe.

Puños de hierro [general]

Has aprendido los secretos que te permiten imbuir tus ataques sin armas de una fuerza adicional.

Prerrequisitos: ataque base +2, Impacto sin arma mejorado.

Beneficios: declara que utilizas esta dote antes de hacer tu tirada de ataque (así, una tirada de ataque sin éxito arruina el intento). Infliges 1d4 puntos adicionales de daño cuando tienes éxito en un ataque sin armas. Puedes utilizar esta dote un número de veces por día igual a 3 + tu modificador de Sabiduría.

Puños rápidos [general]

Tu habilidad y agilidad te permiten intentar una serie de golpes increíblemente rápidos.

Prerrequisitos: monje de nivel 4 o más, Des 15+.

Beneficios: puedes realizar dos ataques adicionales en un asalto. Todos los ataques hechos ese asalto sufren un penalizador al ataque de -5. Utilizar esta dote requiere una acción de asalto completo. No puedes utilizar Puños rápidos y Ráfaga de golpes al mismo tiempo.

Recarga rápida [general]*

Recargas una ballesta más rápido de lo normal.

Prerrequisitos:

ataque base +2, competencia con la ballesta utilizada.

Beneficios: puedes recargar una ballesta de mano o ligera como acción gratuita que provoca un ataque de oportunidad. Puedes recargar una ballesta pesada como una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad. Puedes utilizar esta dote una vez por asalto.

Normal: recargar una ballesta de mano o ligera es una acción equivalente a moverse, y recargar una ballesta pesada es una acción de asalto completo.

Romper arma mejorado [general]*

Estás capacitado para conseguir que tus ataques impacten con precisión donde tú quieres.

Prerrequisitos: ataque base +2, Romper arma.

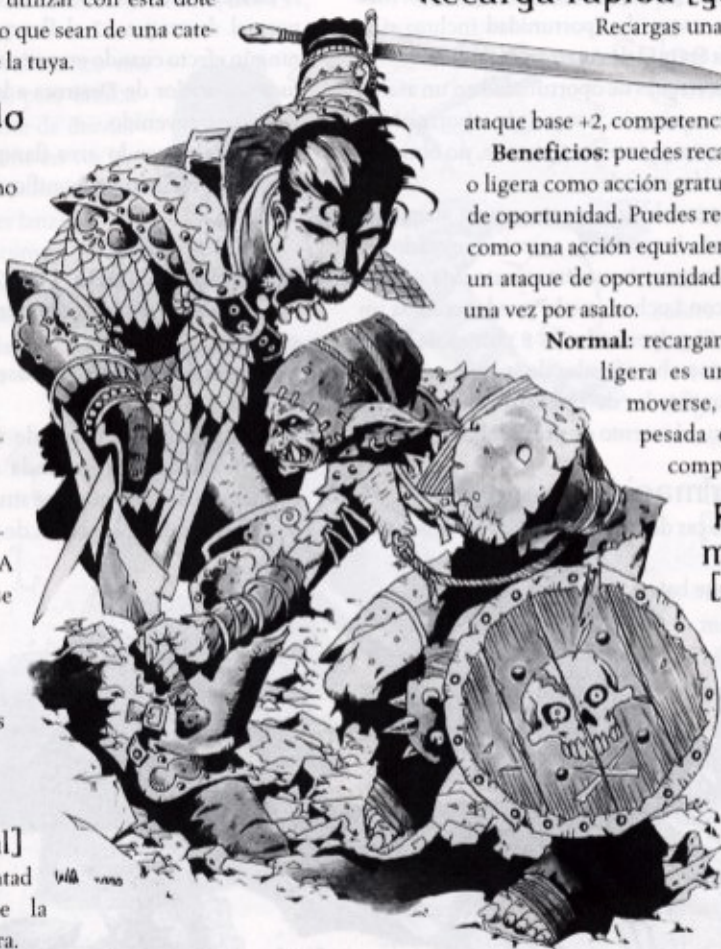
Beneficios: si impactas el arma de un oponente, infliges doble daño.

Sujetar escudo [general]*

Sabes cómo abrir la guardia de tu adversario apartando su escudo.

Prerrequisitos: ataque base +4, Combate con dos armas.

Beneficios: esta dote sólo puede utilizarse contra un oponente que esté usando un escudo y que no esté a más de una categoría de tamaño de ti. Haz un ataque con la mano torpe contra el escudo del oponente utilizando las reglas normales para golpear un arma (consulta el *Manual del Jugador*, capítulo 8). Si tu tirada de ataque tiene éxito, sujetas momentáneamente el escudo de tu oponente con tu arma en la mano torpe, y puedes ejecutar inmediatamente un ataque de oportunidad contra tu oponente con tu arma primaria con el bonificador máximo de ataque. Tu enemigo no obtiene



ningún bonificador a la CA por su escudo en este ataque. No puedes utilizar esta dote si estás luchando sólo con un arma.

Táctico experto [general]*

Tus habilidades como táctico te dan una ventaja.

Prerrequisitos: ataque base +3.

Beneficios: esta dote te permite hacer un ataque cuerpo a cuerpo (o cualquier cosa que pueda hacerse como un ataque cuerpo a cuerpo) contra un enemigo con el que estés cuerpo a cuerpo y al que, por la razón que sea, se le hayan denegado sus bonificadores de Destreza contra tus ataques cuerpo a cuerpo. Puedes realizar este ataque adicional en tu turno, antes o después de tu acción normal. Si varios enemigos están cuerpo a cuerpo contigo y ven denegados sus bonificadores de Destreza, sólo puedes atacar a uno de ellos con esta dote.

Tiro con arco Zen [general]

Tu intuición guía tu mano cuando utilizas un arma de ataque a distancia.

Prerrequisitos: ataque base +3, Sab 13+.

Beneficios: el personaje puede utilizar su modificador de Sabiduría en vez del de Destreza cuando ejecute un ataque a distancia a un objetivo a menos de 30 pies.

Toque doloroso [general]

Causas un dolor intenso a un oponente con un ataque aturridor exitoso.

Prerrequisitos: ataque base +2, Puñetazo aturridor, Sab 19+.

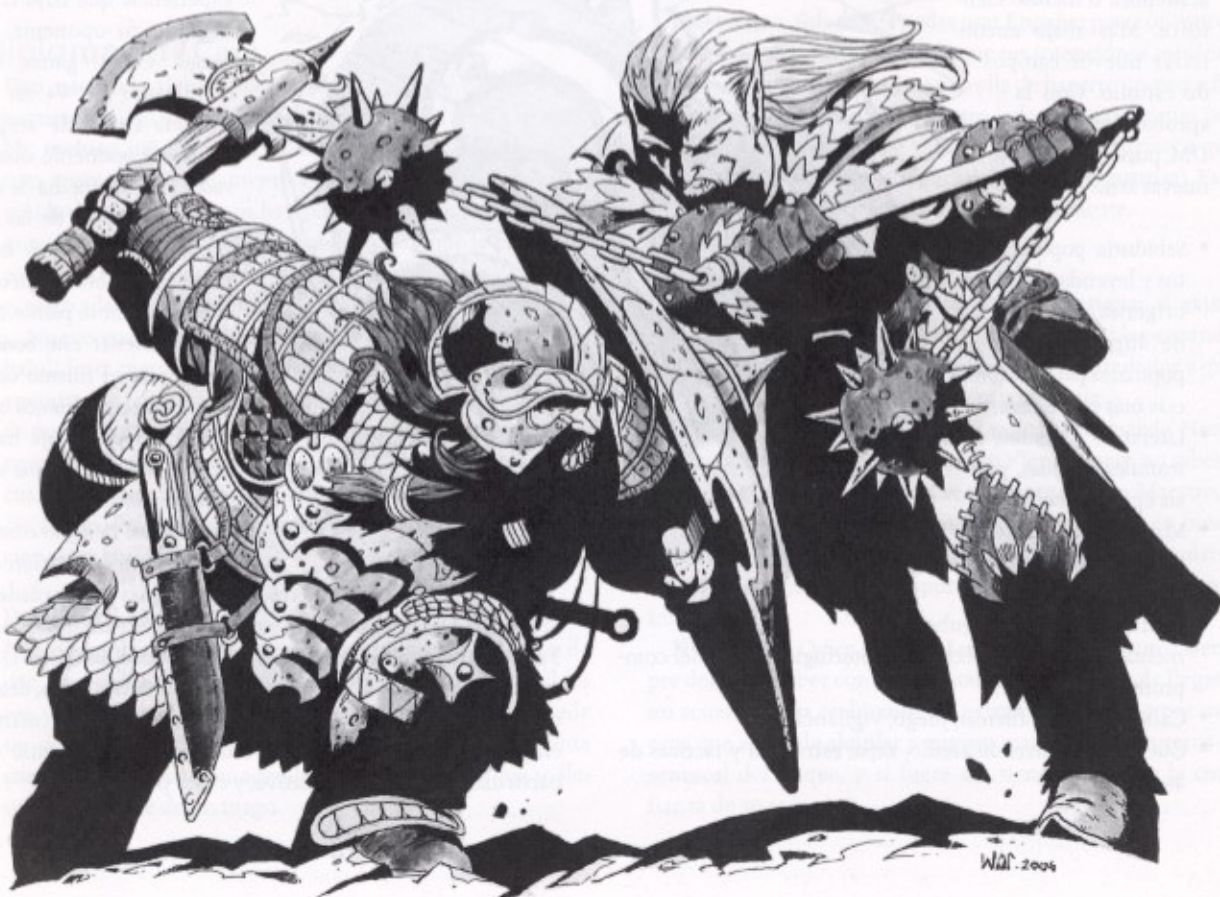
Beneficios: las víctimas de un ataque aturridor con éxito se ven afectadas por un dolor tan debilitante que se encontrarán nauseadas durante un asalto tras haber estado aturridas un 1 asalto. Las criaturas que son inmunes a los ataques aturridores también son inmunes a esta dote, así como todas las criaturas que sean más de una categoría de tamaño mayor que el usuario de esta dote.

Vista ciega, 5 pies de radio [general]

Sientes a tus oponentes en la oscuridad.

Prerrequisitos: ataque base +4, Lucha a ciegas, Sab 19+.

Beneficios: utilizando sentidos como el oído agudo y la sensibilidad a las vibraciones, detectas la localización de aquellos oponentes que no estén a más de 5 pies de ti. *Invisibilidad* y *oscuridad* son irrelevantes, aunque no puedes discernir seres incorpóreos. A excepción de un alcance menor, esta dote es idéntica a la aptitud excepcional vista ciega definida en el *Manual de Monstruos*.



HABILIDADES

"Me subestimas porque no me encierro en metal. No tengo necesidad de ello; poseo habilidades que nunca comprenderías."

—Ember

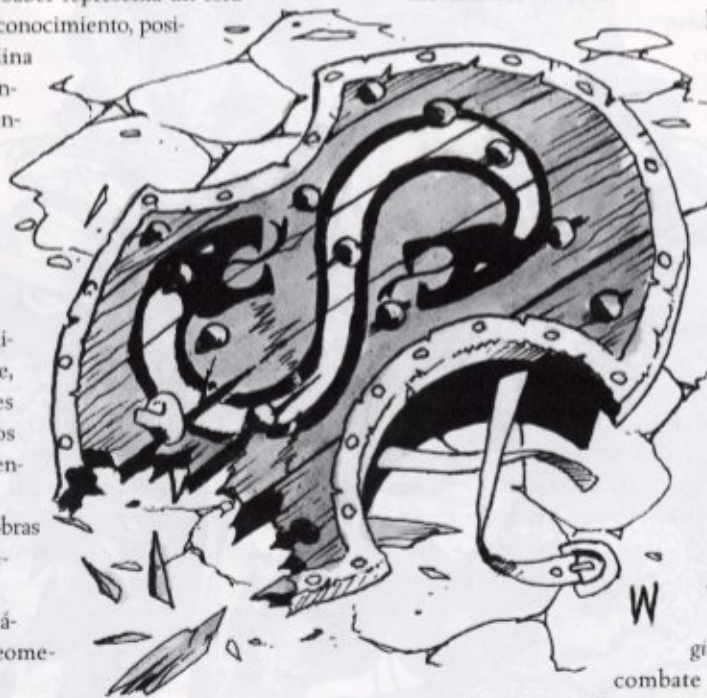
Las habilidades son un componente vital para construir un aventurero duro y con éxito. Cuando tu monje o guerrero gane puntos de habilidad adicionales a medida que avance de nivel, podrías estar tentado de saltarte el proceso de selección y asignación de habilidades. Tenemos un consejo a mano para ti: no cometas ese error. Elegir tus habilidades de forma cuidadosa a menudo significa la diferencia entre el éxito y el fallo, o incluso entre la vida y la muerte de tu personaje.

De igual manera que las habilidades del *Manual del Jugador*, las presentadas aquí representan una variedad de aptitudes, y serás mejor en ellas a medida que subes de nivel y puedes dedicarles más puntos de habilidad.

NUEVAS HABILIDADES DE SABER

De la misma manera que las habilidades de Arte y de Oficio del *Manual del Jugador*, Saber realmente agrupa una serie de habilidades no relacionadas. Saber representa un estudio en algún campo del conocimiento, posiblemente una disciplina académica o incluso científica. Más abajo encontrarás nuevos campos de estudio. Con la aprobación de tu DM, puedes inventarte nuevas áreas del saber.

- Sabiduría popular (mitos y leyendas, folklore, orígenes de nombres de lugares, remedios populares para las dolencias más comunes).
- Literatura (cuentos, obras teatrales, baladas, poesía épica, leyendas).
- Matemáticas (matemáticas elementales, geometría, álgebra).
- Política (burocracia gubernamental, peticiones, sobornos, subterfugio, el arte del compromiso).
- Callejeo (beber, flirtear, juego, vigilancia).
- Guerra (máquinas de asedio, zapa, estrategia y tácticas de asedio).



MISMAS HABILIDADES, NUEVOS USOS

Las habilidades constituyen una parte vital del éxito de las aventuras y correrías de tu personaje. Sin ellas, serían incapaces de realizar una serie de tareas que van desde las más simples (avistar un barco en el horizonte del océano) a las más cruciales (trepar por la pared de un dungeon para escapar de un oso lechuza amenazante). Nosotros diseñamos el sistema de habilidades, sin embargo, para que pudieras utilizar casi cualquier habilidad de más de una forma, incluso más allá de su aplicación más obvia. Seguidamente encontrarás algunas sugerencias para sacar más provecho de las habilidades del *Manual del Jugador*.

Averiguar intenciones (Sab)

Uso normal: esta habilidad es muy útil cuando alguien utiliza la habilidad de Engañar contra ti. Debes hacer una prueba de habilidad enfrentada, y si tienes éxito, no eres engañado.

Nuevo uso: *Predicción del combate.* Obtienes una idea general bastante buena de la habilidad en combate de tu oponente. El uso de esta habilidad requiere que pases un mínimo de 3 asaltos observando a un oponente que esté combatiendo. No puedes realizar ninguna otra acción más que mover tu índice de movimiento normal durante ese tiempo. Debes tener al sujeto a

la vista en todo momento. La CD es 20+1 por cada nivel de experiencia que haya conseguido tu oponente. Si tienes éxito, ganas un bonificador de +4 en tu primera tirada de ataque contra el oponente observado. Este ataque ha de ser realizado dentro de las 24 horas siguientes al momento de la observación o el bonificador se pierde. No puedes obtener este bonificador contra el mismo oponente dos veces a menos que el nivel del personaje haya cambiado desde la última vez que lo observaste.

Nuevo uso: *Descifrar estrategia.* Analizas una situación de combate y determinas su verdadero

propósito. Debes observar el combate durante un mínimo de 3 asaltos antes de hacer la prueba de habilidad. La CD es 15+1 por cada oponente al que te enfrentes. Si tienes éxito, determinas las verdaderas intenciones de tus oponentes (cortarte en pedacitos, alejarte del lugar o dirigirte hacia un sitio en particular, rescatar a un cautivo, y cosas por el estilo).



Diplomacia (Car)

Uso normal: algunas veces es importante que otros te encuentren agradable, cooperativo, o socialmente aceptable; incluso aunque no lo seas. Podrías pensar que tu guerrero aparenta ser rudamente guapo con su cota de mallas teñida de sangre y su capa haraposa, pero el maestro de ceremonias puede no estar de acuerdo a menos que le persuadas para que te deje entrar en el salón de baile del rey a pesar de tu poco adecuada apariencia.

Nuevo uso: Saber cómo dirigirse a alguien. Incluso el más habilidoso matador de dragones no puede arriesgarse a enemistarse con aquellos individuos que ocupan posiciones de poder y autoridad. Los nobles y otros dignatarios esperan normalmente que se dirijan a ellos de forma correcta. Saber cuándo llamar a un cliente distinguido "Su gracia" en vez de "Su señoría" puede hacer que la escala de reacciones se posicione a tu favor.

Engañar (Car)

Uso normal: algunas veces necesitas persuadir a alguien de que tus afirmaciones poco creíbles o incluso improbables son verdaderas y de que se puede confiar en ti. Esto puede ser de ayuda en numerosas situaciones, y no simplemente cuando intentas vender aquellos objetos mágicos que te llevaste de la torre de un mago.

Nuevo uso: Seducción. Puedes usar Engañar para convencer a miembros del sexo opuesto de que tus intenciones románticas son sinceras, y persuadir a él o ella de hacerte un pequeño favor temporal (como mirar a otro lado mientras trepas por una pared y entras por una ventana, o darte la contraseña que te permita pasar de forma segura delante de los guardas). Esta acción no puede ser utilizada durante un combate.

Reunir información (Car)

Uso normal: esta habilidad te ayuda a averiguar si existe algún rumor o leyenda sobre el dungeon que estás pensando asaltar preguntando a aquellos que están a tu alrededor y que podrían tener esa información para compartir.

Nuevo uso: Averiguar quién está realmente al mando. Necesitas ayuda del Templo de los Cuatro Vientos, pero no sabes a quién preguntar. ¿Te diriges directamente al Gran Maestro, o deberías preguntar a uno de sus muchos ayudantes en busca de ayuda? El uso adecuado de esta habilidad puede ayudarte a averiguar quién es el responsable de las decisiones que importan.

Nuevo uso: Quién es quien. Los aventureros astutos siempre deberían saber con quién están tratando antes de llegar a un acuerdo. ¿Era realmente ese extranjero cubierto por una capa que acaba de alquilar a vuestro grupo de aventureros el senescal del duque, y si fuera así, tiene realmente la confianza de su señor?

CAPÍTULO 2: CLASES DE PRESTIGIO

"¿Cómo haces eso?"

—Regdar

Introducidas en la *Guía del DUNGEON MASTER*, las clases de prestigio son clases de personaje que los PJs sólo pueden escoger si cualifican para ello. Los requisitos para hacerlo se detallan en la sección homónima de cada clase de prestigio. A menos que se indique lo contrario, se siguen las reglas normales para personajes multiclase al añadir clases de prestigio a tus PJs.

El código del Caballero Protector

Código de conducta: el Caballero Protector debe ser de un alineamiento legal, y se debe adherir al código de Conducta de su orden (consulta más abajo).

Apoyo: la orden apoyará a los suyos. El Caballero Protector debe esperar recibir de la orden armas y armaduras normales, habitación y pensión, y una montura con sus aperos durante todo el tiempo que permanezca entre sus filas y se adhiera al código.

El código:

Coraje e iniciativa al obedecer a la Orden.

Defender cualquier misión hasta la muerte.

Respetar a todos sus 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.

Gloria personal en la batalla por encima de cualquier otra cosa.

Muerte a aquellos que se opongan al Gran Reino.

La muerte antes que el deshonor.

CABALLERO PROTECTOR DEL GRAN REINO

Los pocos y orgullosos Caballeros Protectores del Gran Reino son combatientes 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 debido al colapso del una vez orgulloso Gran Reino. Los protectores representan los últimos vestigios de una antigua gran orden de caballería que dedicó su existencia a la defensa de una nación ahora difunta. Muy pocos de los de este antiguo linaje siguen vivos actualmente, y todo lo que queda del Gran Reino es su nombre y unos pocos países herederos ocupando su lugar de manera desperdigada. Pero aquellos que toman el manto de Caballero Protector en nuestros días todavía esperan el retorno del Gran Reino, y creen que pueden colaborar en la consecución de su restauración y reparar los males de la sociedad al vivir como ejemplos de este venerable código de caballería.

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 con-

trario que los paladines, la primera obligación del Protector es hacia este código y hacia la desaparecida nación por la que lucha, 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. Un caballero que viole este código, sabiéndolo o no, o lo viole creyendo que al hacerlo contribuye a un acto de mayor bondad, puede redimirse encargándose y realizando una búsqueda u otra misión peligrosa asignada por los líderes de la orden. Un protector que viole, sabiéndolo o no, este código, por una razón no adecuada será apartado de la orden, y nunca más se podrá avanzar niveles como Caballero Protector.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un Caballero Protector del Gran Reino, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +4.

Raza: enano, elfo, semielfo, humano.

Diplomacia: 6 rangos.

Saber (nobleza y realza): 4 rangos.

Montar: 6 rangos.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Combatir desde una montura, Gran hendedura.

Competencia con armadura pesada.

Alineamiento: legal.

Otra: conseguir ser miembro de la orden.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del Caballero Protector (y la característica clave para cada habilidad) son Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Saber (nobleza y realza) (Int), Montar (Des), y Avisar (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el Caballero Protector tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

Golpe defensivo: en cualquier momento en que el Caballero Protector esté enzarzado en una situación de combate cuerpo a



TABLA 2-1: EL CABALLERO PROTECTOR DEL GRAN REINO

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

cuerpo en la cual el Caballero busque proteger a una criatura más débil que el Caballero Protector (menos DG o niveles totales) o que esté indefensa, el Caballero Protector obtiene el bonificador de moral listado a sus tiradas de ataque y daño.

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 miedo cuando estén a menos de 10 pies del Caballero Protector. Si el 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. Debes declarar que estás usando esta aptitud antes de intentar la prueba de habilidad.

Voluntad de hierro (Ex): a segundo nivel, el Caballero gana la dote Voluntad de hierro.

Hendedura suprema: empezando a tercer nivel, el Caballero puede realizar un paso de 5 pies entre ataques al utilizar la dote de Hendedura o de Gran hendedura.

Sin cuartel: a sexto nivel, el Caballero Protector obtiene la aptitud de realizar ataques de oportunidad adicionales. El Caballero Protector puede hacer una cantidad de ataques de oportunidad adicionales contra sus adversarios igual al número de su bonificador y con el bonificador de ataque más alto que tenga.

CAMINANTE FANTASMA

Una figura misteriosa se hace visible por un extremo de la villa. Sin ser anunciado y sin que nadie note su presencia hasta que da su primer paso sobre la calle cubierta de polvo seco, el único compañero del extraño es el silencio. Capta la mirada sin palabras de unos niños que cesan en su juego para escabullirse buscando un sitio cubierto desde donde observarlo, sin ser vistos. Por detrás se cierran puertas y ventanas, y los padres y tenderos finalizan sus conversaciones al mismo tiempo que con siguen con los ojos sus pasos lentos. El golpeteo del herrero muere, y el relincho repentino de un caballo resuena blasfemamente elevado. Nadie lo vio antes de que pareciera

surgir de entre la neblina veraniega, pero ellos saben que sus vidas cambiarán antes de que se marche.

El caminante fantasma no es un rol que encaje con muchos héroes. El caminante fantasma vaga de lugar en lugar, normalmente sólo mientras se dedica a sus asuntos. Aquello que conduce al caminante fantasma a peregrinar de una ciudad a otra depende de cada individuo. Muchos son monjes que han dejado atrás sus claustros, porque no podían encajar por más tiempo dentro de una vida contemplativa o porque se han rebelado contra la vida ordenada y escondida dentro de un mundo de caos. Un determinado caminante fantasma puede haber salido para arreglar una antigua injusticia, otro para reclamar venganza sobre un enemigo lejano, e incluso otro como penitencia por un trágico error. Algunos caminantes fantasmas son representativos de una justicia implacable al luchar contra lo incorrecto y castigar al villano. Otros resultan ser más compasivos mientras se trasladan de una comunidad a otra, ayudando a los que lo necesitan. También existen caminantes fantasmas que se infiltran en poblaciones determinadas para extender sus deseos egoístas y su villanía como un cáncer. Sus aptitudes se relacionan con algún misticismo misterioso y encubierto que le rodea y acompaña en sus vagabundeos, y suelen aparecer justo cuando y donde son necesitados.

La mayoría de los caminantes fantasmas son combatientes, aunque su trasfondo los pueda describir más específicamente como guerreros, monjes o exploradores. Antiguos bárbaros, paladines caídos, pícaros, y algunos bardos también toman los caminos polvorientos de una vida trashumante. Los magos, clérigos, druidas, y hechiceros raramente son vistos como caminantes fantasmas, pero se dice que alguno ha existido.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un caminante fantasma, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal bueno, legal maligno, caótico bueno, caótico maligno, o neutral auténtico.

Ataque base: +6.

Dotes: Aguante, Voluntad de Hierro, Dureza.

Intimidar: 4 rangos.

Moverse sigilosamente: 4 rangos.

TABLA 2-2: EL CAMINANTE FANTASMA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Ajuste doloroso +1, aura de resolución, anonimato
2	+2	+3	+0	+3	Fingir muerte, ajuste doloroso +2
3	+3	+3	+1	+3	Voluntad de hierro superior, ajuste doloroso +3
4	+4	+4	+1	+4	Etereidad 1/día, ajuste doloroso +4
5	+5	+4	+1	+4	Caminar por la sombra, ajuste doloroso +5
6	+6	+5	+2	+5	Ajuste doloroso +6
7	+7	+5	+2	+5	Etereidad 2/día, ajuste doloroso +4
8	+8	+6	+2	+6	Ajuste doloroso +8
9	+9	+6	+3	+6	Ajuste doloroso +9
10	+10	+7	+3	+7	Etereidad 3/día, ajuste doloroso +10

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del caminante fantasma (y la característica clave para cada habilidad) son Engañar (Car), Diplomacia (Car), Reunir información (Car), Intuir la dirección (Sab), Saber (Iey) (Int), Oficio (Int), Avistar (Sab), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), y Averiguar intenciones (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el caminante fantasma tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, armaduras ligeras e intermedias, y escudos.

Ajuste doloroso: si el caminante fantasma pierde más del 50% de su total de puntos de golpe normal en un encuentro (y sobrevive), obtiene el bonificador indicado a la CA y a las tiradas de ataque y daño cuando se enfrente al mismo enemigo(s) con los que luchó en el encuentro inicial.

Aura de resolución (Ex): no se sabe si es por miedo o por respeto, pero los humanoides que rodean al caminante fantasma suelen detenerse y obedecer cuando se les enfrenta. Los caminantes fantasmas añaden su número de niveles como caminante fantasma a todas las pruebas de Intimidar. De esta manera, un caminante fantasma de nivel 5 tiene un bonificador +5 a todas sus pruebas de Intimidar.

Anonimato: el caminante fantasma se beneficia del anonimato y, si por un casual, su nombre llega a ser conocido por sus enemigos, sus poderes se debilitan. Con aquellos enemigos que conocen su nombre, el aura de resolución no funciona. Si son hostiles, no puede fingir muerte, convertirse en etéreo, o caminar por la sombra en su presencia (hasta una distancia de 100 pies), y su bonificador por el ajuste doloroso, si lo tiene, se reduce a la mitad contra ellos.

Fingir muerte (St): Una vez al día, el caminante fantasma puede entrar en un estado cataléptico que es imposible de distinguir de la muerte real —normalmente como final de un encuentro—. El efecto dura hasta 10 asaltos por nivel de caminante fantasma. Aunque puede oler, oír, y sabe lo que pasa, no puede sentir ni ver nada; cualquier herida que se inflija a su cuerpo no será sentida, y cualquier daño que reciba será la

mitad del normal. La parálisis, el veneno, y la consunción de energía no afectan al caminante fantasma en este estado, pero el veneno inyectado en su cuerpo se hace efectivo cuando finaliza el efecto.

Voluntad de hierro superior: esta aptitud concede un bonificador adicional de +2 a las salvaciones de Voluntad. Se aplica con la dote de Voluntad de hierro.

Etereidad (Sb): llamando a las fuerzas místicas y oscuras que le llevan a vagar por el mundo, el caminante fantasma tiene el poder de hacerse etéreo, igual que mediante el conjuro *excursión etérea*. El efecto persiste durante 1 asalto por nivel de caminante fantasma. Ésta es una aptitud sobrenatural.

Caminar por la sombra (Sb): el caminante fantasma puede caminar por la sombra como si estuviera afectado por el conjuro. El personaje viaja a una ritmo de una milla cada (11 - el número de niveles de caminante fantasma) minutos. El máximo tiempo que el caminante fantasma puede caminar es 1 hora por nivel al día. El caminante fantasma puede caminar por la sombra tres veces al día. Además, mientras se encuentre en ese estado, el caminante fantasma sana a un ritmo de 3 puntos de golpe por nivel de caminante fantasma. Ésta es una aptitud sobrenatural.

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 ofensivas del campo de batalla más devastadoras que cualquier cultura puede llegar a obtener.

La mayoría de los cavaliers 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 de servicio. Se espera del cavalier que participe en cualquier guerra o conflicto armado en el que participe su señor o causa. Los cavaliers 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 los súbditos de su tierra. También puede ser un matón y un bravucón que utiliza sus estatus y sus privilegios para conseguir sólo su propio auto engrandecimiento.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un cavalier, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal.

Ataque base: +8.

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

Trato con animales: 4 rangos.

Saber (nobleza y realeza): 4 rangos.

Montar: 6 rangos.

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). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

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

Saber (nobleza y realeza): el cavalier obtiene de forma automática +2 rangos en esta habilidad a primer nivel.

Dominio de la montura: el cavalier obtiene un bonificador a su prueba de Montar cuando utiliza la dote de Combatir desde una montura para negar un golpe que su montura reciba en combate.

Carga mortal: estando montado y utilizando la acción de carga, inflige triple daño con un arma cuerpo a

TABLA 2-3: EL CAVALIER

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+2	Bonif. a un arma a caballo lanza +1, bonif. de monta +2, dominio de la montura +1
2	+2	+3	+0	+3	Carga mortal 1/día, bonif. a un arma a caballo espada +1
3	+3	+3	+1	+3	Explosión de velocidad, Bonif. a un arma a caballo lanza +2, dominio de la montura +2
4	+4	+4	+1	+4	Carga mortal 2/día, bonif. a un arma a caballo espada +2, bonif. de monta +4
5	+5	+4	+1	+4	Bonif. a un arma a caballo lanza +3, dominio de la montura +3
6	+6	+5	+2	+5	Carga mortal 3/día, bonificador a un arma a caballo espada +3, ataque montado total
7	+7	+5	+2	+5	Bonif. a un arma a caballo lanza +4, bonif. de monta +6, dominio de la montura +4
8	+8	+6	+2	+6	Carga mortal 4/día, bonif. a un arma a caballo espada +5
9	+9	+6	+3	+6	Bonif. a un arma a caballo lanza +5, bonif. de monta +8, dominio de la montura +5
10	+10	+7	+3	+7	Carga mortal 5/día

cuerpo (o cuádruple con una lanza de caballería), hasta el número de veces por día indicado. Esta aptitud sustituye a la de la dote Carga impetuosa.

Bonificador a un arma a caballo: el cavalier obtiene un bonificador a su tirada de ataque cuando utilice el arma designada a caballo.

Bonificador de monta: el cavalier consigue un bonificador de competencia a sus pruebas de montar.

Explosión de velocidad (Ex): a tercer nivel, el cavalier puede hacer que su montura alcance velocidades mayores de lo normal. Esta aptitud dobla la distancia de movimiento normal de la montura al cargar. Esta aptitud 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 reciba 2d6 puntos de daño.

Ataque montado total: a nivel 6, un cavalier montado puede atacar como acción estándar cuando su montura se mueva más de 5 pies (asumiendo que haya algún oponente al que atacar), en vez de como acción parcial.

DEFENSOR DEVOTO

El defensor devoto es un guardián profesional. Es un individuo con gran habilidad para proteger a su cliente de todo daño, a menudo colocándose él como receptor de las amenazas y ataques. Como pago por estos servicios, el defensor devoto suele recibir una compensación en forma de monedas, habitación y pensión, y algunas veces en recursos tales como el acceso a curación mágica, pero los detalles exactos del acuerdo quedan entre el defensor devoto y el que lo contrata. No es infrecuente que un noble u otro personaje importante tenga al menos un defensor devoto entre sus asistentes personales, y algunas veces hacen a un segundo defensor devoto el jefe de sus servicios de seguridad.

La mayoría de los defensores devotos son guerreros, pero cualquier personaje que se convierta en un defensor devoto se

beneficia de los bonificadores al ataque, salvaciones y Clase de Armadura. Los monjes algunas veces se convierten en defensores devotos, así como los clérigos cuando son asignados a la protección de individuos importantes de su orden o clerecía. Los PNJs defensores devotos son mayoritariamente guerreros que en algún momento dejaron la vida militar y entraron a trabajar en seguridad para ganarse la vida.

Dado de Golpe: d12.

Requisitos

Para poder ser un defensor devoto, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Dotes: Soltura con arma (cualquier arma de cuerpo a cuerpo), Alerta.

Buscar: 4 rangos.

Averiguar intenciones: 4 rangos.

Avistar: 4 rangos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del defensor devoto (y su característica clave) son Tregar (Fue), Germanía (Sab), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Oficio (Int), Averiguar intenciones (Sab), Buscar (Int) y Avistar (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el defensor devoto tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

Bonificador a la Clase de armadura: el defensor devoto se concentra en la defensa, tanto la de él como la de su protegido. Recibe este bonificador de esquiva a la CA como resultado de ese enfoque.

Camino dañino (Ex): empezando a primer nivel, el defensor devoto puede elegir situarse en el camino del peligro para

TABLA 2-4: EL DEFENSOR DEVOTO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Bonif. a la CA	Especial
1	+1	+2	+2	+0	+1	Camino dañino
2	+2	+3	+3	+0	+1	Impacto defensivo
3	+3	+3	+3	+1	+2	Desviar ataque +1
4	+4	+4	+4	+1	+2	Impacto defensivo +1
5	+5	+4	+4	+1	+3	Desviar ataque +2
6	+6	+5	+5	+2	+3	Impacto defensivo +2
7	+7	+5	+5	+2	+4	Desviar ataque +3
8	+8	+6	+6	+2	+4	Impacto defensivo +3
9	+9	+6	+6	+3	+5	Desviar ataque +4
10	+10	+7	+7	+3	+5	Impacto defensivo +4

Bonif. a la CA: el bonificador defensivo a la Clase de Armadura del personaje, sumado al bonificador a la CA normal. Este bonificador únicamente se aplica cuando el defensor devoto está enzarzado en combate de forma activa protegiendo a su cliente de un ataque; en cualquier otro caso, usa el bonificador a la CA normal del personaje.

defender a su protegido. En cualquier momento en que estés a menos de 5 pies de distancia de tu protegido, y éste sufra un ataque, puedes intercambiar tu sitio con el de tu protegido y recibir el ataque en su lugar. Debes declararlo antes de que se realice la tirada de ataque. Seleccionas a tu protegido cuando tiras la iniciativa. Hacerlo se considera una acción gratuita. No puedes cambiar de protegido durante todo el desarrollo del combate.

Impacto defensivo (Ex): puedes ejecutar un ataque de oportunidad contra cualquier oponente adyacente que ataque a tu protegido cuerpo a cuerpo. Obtienes un bonificador de +1 a este ataque por cada dos niveles después del segundo.

Desviar ataque (Ex): empezando a tercer nivel, el defensor devoto puede intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo contra su protegido. Para intentar desviar el ataque debe estar a menos de 5 pies de su protegido y estar sujetando un arma de cuerpo a cuerpo o un escudo. Una vez por asalto cuando tu protegido sea atacado, puedes realizar una tirada de ataque enfrentada. Obtienes un bonificador de competencia a tu tirada de ataque tal como se indica en la tabla. Si impactas al oponente, desvías el golpe. Debes prever con antelación el posible ataque y no estar desprevénido.



DUELISTA

En un mundo con caballeros pesadamente acorazados sobre enormes caballos cargando al galope, y poderosos magos lanzando conjuros que revuelven la mente parece que no hay sitio para un espadachín que confía en sus instintos y reflejos para sobrevivir. Mentira. El duelistas demuestra que la precisión y la habilidad son alternativas viables a las armas masivas y que la agilidad es una alternativa viable a la armadura pesada.

El duelistas es un guerrero dúctil e inteligente entrenado para hacer ataques precisos con armas ligeras, como el estoque. También conocido como espadachín, el duelistas siempre aprovecha al máximo sus rápidos reflejos en una lucha. En vez de llevar una armadura pesada. Los duelistas piensan que la mejor manera de protegerse es evitar que no les den nunca.

Muchos duelistas son guerreros o exploradores, pero también encontramos muchos pícaros o bardos. Los magos, hechiceros y monjes pueden ser duelistas sorprendentemente buenos dado que sus clases no suelen llevar armadura. Además, se benefician bastante de las habilidades con armas que adquiere el duelistas. Los paladines y bárbaros que se desvían bastante de su arquetipo también pueden ser duelistas. Los elfos tienen más posibilidades de ser duelistas que los enanos, y los duelistas medianos y gnomos tampoco son infrecuentes. Los duelistas semiorcos son muy raros.

TABLA 2-5: EL DUELISTA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Defensa astuta
2	+2	+0	+3	+0	Impacto preciso +1d6
3	+3	+1	+3	+1	Movilidad mejorada
4	+4	+1	+4	+1	Gracia
5	+5	+1	+4	+1	Ataque acrobático
6	+6	+2	+5	+2	Impacto preciso +2d6
7	+7	+2	+5	+2	Parada elaborada
8	+8	+2	+6	+2	Reacción mejorada
9	+9	+3	+6	+3	Desviar flechas
10	+10	+3	+7	+3	Impacto preciso +3d6

Los PNJ duelistas suelen ser solitarios buscando aventuras o hacerse ricos rápidamente. Ocasionalmente trabajan en grupos reducidos y muy coordinados, luchando con tácticas de equipo.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un duelista, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +6.

Interpretar: 3 rangos.

Piruetas: 5 rangos.

Dotes: Esquiva, Competencia con arma (estoque), Ambidextrismo, Movilidad.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del duelista (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Engañar (Des), Escapismo (Des), Germanía (Sab), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Interpretar (Car), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), y Piruetas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el duelista tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, pero con ninguna armadura. El único escudo con el que tiene competencia es el broquel o la rodela.

Defensa astuta: cuando no lleven armadura, los duelistas añaden su bonificador de Inteligencia (si tienen) a su bonificador de Destreza para modificar su Clase de Armadura cuando blandan un arma de cuerpo a cuerpo. Si el duelista es tomado desprevenido o por alguna otra razón ve denegados sus bonificadores de Destreza, también pierde este bonificador.

Impacto preciso: a segundo nivel, el duelista obtiene la aptitud extraordinaria de impactar con precisión con un arma perforante a una mano, al conseguir un bonificador al daño de 1d6 que se suma a su tirada normal de daño. Cuando ejecuten un impacto preciso, el duelista no puede atacar con un arma que esté en su otra mano, aunque puede defenderse con ella (o con un broquel si tiene la competencia). El impacto preciso del duelista sólo funciona contra criaturas vivientes con anatomías discernibles. Cualquier criatura que sea inmune a golpes críticos (incluyendo muertos vivientes, constructos, cienos, plantas, y criaturas incorpóreas) es invulnerable a impactos precisos, y cualquier objeto o aptitud que proteja a una criatura de golpes críticos (como una armadura *fortificante*) también protege a una criatura de un impacto preciso. Cada cuatro niveles a partir del segundo, se incrementa el daño adicional en +1d6.

Movilidad mejorada: cuando no lleve armadura, el duelista obtiene un bonificador adicional a la CA de +4 contra ataques de oportunidad causados al moverse fuera de o por dentro de un área amenazada.



Gracia: a cuarto nivel, el duelista consigue un bonificador de capacidad adicional de +2 a todos sus tiros de salvación de Reflejos. Esta aptitud sólo le funciona cuando no lleva armadura.

Ataque acrobático: a nivel 5, si el duelista ataca saltando desde al menos una distancia de 5 pies de su oponente, o salta hacia abajo al menos 5 pies sobre su oponente, o se balancea sobre una cuerda u objeto similar contra su oponente, consigue un +2 a sus tiradas de ataque y daño. Haz una prueba de Saltar; si el resultado es menor de 5 pies, no puedes utilizar esta aptitud en tu ataque. Si la distancia es mayor que la que hay entre el duelista y su oponente, el duelista puede limitar la distancia a la de su oponente como una acción gratuita. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Parada elaborada: nivel 7, si el duelista opta por luchar a la defensiva o utiliza la acción de defensa total en combate cuerpo a cuerpo, obtiene un bonificador de esquiva adicional de +1 a su CA por cada nivel en la clase de duelista que tenga. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Reacción mejorada: a nivel 8, el duelista consigue un bonificador de capacidad de +2 a sus tiradas de iniciativa. Esta aptitud se apila con la de Iniciativa mejorada.

Desviar flechas: el duelista obtiene la dote de Desviar flechas (consulta el *Manual del Jugador*) sólo cuando utilice su arma perforante a una mano.

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 élite 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 defensivas de monta 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 de los medianos 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: d10.

Requisitos

Para poder ser un escolta mediano, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Raza: mediano.

Escuchar: 4 rangos.

Montar: 6 rangos.

Avistar: 4 rangos.

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

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del escolta mediano (y su característica clave) son Empatía animal (Sab), Trato con animales (Car), Escuchar (Sab), Montar (Des), Buscar (Int), y Avistar (Sab).

Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el escolta mediano tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, armaduras ligeras, y escudos.

Montura: los escoltas medianos obtienen una montura acorde con los recursos de su comunidad de medianos a primer nivel. La mayoría de las comunidades de medianos intentan proporcionar ponis de guerra a sus escoltas, aunque se conocen algunas que pasan con monturas menores, y unas pocas que se caracterizan por animales más exóticos. El escolta no tiene que pagar por su montura ni por el arnés, brida y el resto del equipo.

Alerta: el escolta mediano obtiene un bonificador +2 a todas las pruebas de Escuchar y Avistar.



TABLA 2-6: EL ESCOLTA MEDIANO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Bonif. a la CA	Especial
1	+1	+0	+2	+0	+1	Alerta, bonificador de monta
2	+2	+0	+3	+0	+1	Cabalgar a la defensiva 1/día
3	+3	+1	+3	+1	+2	Desviar ataque +1
4	+4	+1	+4	+1	+2	Cabalgar a la defensiva 2/día
5	+5	+1	+4	+1	+3	Saltar de la silla
6	+6	+2	+5	+2	+3	Cabalgar a la defensiva 3/día
7	+7	+2	+5	+2	+4	Desviar ataque +2
8	+8	+2	+6	+2	+4	Cabalgar a la defensiva 4/día
9	+9	+3	+6	+3	+5	Desviar ataque +3
10	+10	+3	+7	+3	+5	Cabalgar a la defensiva 5/día

Bonif. a la CA: éste es un bonificador de desvío no mágico que se aplica a la Clase de Armadura del personaje sin que importe la armadura que lleve mientras va montado.

Bonificador de monta: el escolta mediano consigue un bonificador de capacidad de +2 a sus pruebas de Montar.

Cabalar a la defensiva (Ex): la naturaleza de las responsabilidades del escolta mediano le ha enseñado los trucos de la montura a la defensiva, siempre que no haga nada más (no puede atacar al cabalar a la defensiva). Obtiene un +2 a la Destreza y un bonificador de esquiva a la CA de +4. Además, su montura obtiene un $\times 2$ a la velocidad, un bonificador +2 a todas las salvaciones de Voluntad, y un bonificador de esquiva de +4 a la CA.

Una cabalgada a la defensiva dura 3 asaltos, más el modificador (el nuevo mejorado) de Destreza del personaje. El escolta puede acabar su cabalgada a la defensiva voluntariamente. Al final de la monta, tanto el escolta como su montura están sin aliento y sufren un penalizador -2 a la Fuerza hasta poder descansar un mínimo de 10 minutos. El escolta sólo puede realizar una cabalgada a la defensiva un cierto número de veces por día (determinado por el nivel). El comenzar la cabalgada es una acción gratuita, pero el escolta no puede hacer nada más en su acción.

Desviar ataque (Ex): empezando a tercer nivel, el escolta puede intentar parar un ataque cuerpo a cuerpo hecho contra su montura. Para desviar el ataque debe estar sujetando un arma o un escudo. Una vez por asalto, cuando tu montura sería golpeada normalmente por un arma de cuerpo a cuerpo, puedes intentar un tiro de salvación de Reflejos contra CD 20 (si el arma de cuerpo a cuerpo tiene un bonificador mágico al ataque la CD se incrementa en esa cantidad). Obtienes un bonificador de capacidad a tu salvación de Reflejos tal como se indica en la tabla. Si tienes éxito, desvías el golpe como acción gratuita. Debes prever con antelación el posible ataque y no estar desprevenido.

Saltar de la silla (Ex): cuando tu montura se mueva no más rápido que el doble de su velocidad, puedes desmontar con una prueba con éxito de Trato con animales (CD 20) en un lugar adyacente al de tu montura como acción gratuita. Si un adversario está situado en la zona que amenazas (después de desmontar), puedes hacer un ataque de carga contra ese oponente. Esto requiere una acción de asalto completo.

FUSTIGADOR

La clase de prestigio del fustigador utiliza el látigo como una extensión de sí mismo. Un látigo en las manos de un fustigador se comporta como algo vivo, obedeciendo todas las órdenes de su personaje. El entrenamiento de los fustigadores va más allá de la simple competencia con un arma exótica, y no todos los que deciden seguir su disciplina sobreviven hasta el final. Los fustigadores prefieren usar un látigo o un látigo daga (ambas, armas exóticas). Su aptitud con el látigo les hace combatientes mortíferos.

Los guerreros, ex paladines, exploradores, ex druidas y los bárbaros pueden inclinarse por este tipo de arte guerrero, al transformar una herramienta interesante en una arma mortal. Los fustigadores pícaros, monjes y bardos encuentran que la capacidad de ocultación de un látigo es positiva para muchas de sus actividades. Los hechiceros, magos y clérigos tienen menos probabilidades de verse atraídos por este tipo de arte.

Como PNJs, los fustigadores son individuos que adoran mostrar la gran habilidad que poseen con el látigo. Aunque ellos

consideran el uso del látigo como una forma de arte, reconocen que es un arte marcial utilizado primordialmente en combate.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un fustigador, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Uso de cuerdas: 2 rangos.

Arte (curtido): 2 rangos.

Soltura con arma: látigo.

Competencia con arma exótica: látigo.

Especial: el fustigador debe poseer un látigo o un látigo daga (consulta el capítulo 5). Normalmente un fustigador posee ambos tipos de látigo (y si es suficientemente rico, versiones reforzadas de ambos tipos).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del fustigador (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Arte (Int), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Avistar (Sab), y Uso de cuerdas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el entrenamiento de armas del fustigador se centra en el látigo. Los fustigadores no son competentes con ninguna armadura ni escudo.

Ataque furtivo con látigo: si un fustigador se enfrenta a un adversario que se encuentra incapacitado para defenderse a sí mismo de forma efectiva contra cualquier ataque que esté dentro de su alcance (hasta 15 pies), puede utilizar su látigo o látigo daga para impactar sobre un punto vital y conseguir un daño adicional (el fustigador no consigue un ataque furtivo con otras armas). En cualquier momento que el objetivo del fustigador vea denegado su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no tenga realmente un bonificador de Destreza), o cuando el fustigador flanquee a su adversario, el ataque del fustigador inflige +1d6 puntos de daño. Este daño adicional se incrementa en +1d6 puntos cada cuatro niveles (+2d6 a quinto nivel, y +3d6 a noveno nivel). Si el fustigador consigue un golpe crítico con su ataque furtivo, este daño adicional no se multiplica. Esta aptitud se apila con cualquier otra aptitud de ataque furtivo.

Con un látigo normal (pero no con un látigo daga), el fustigador puede ejecutar un ataque furtivo que produzca daño atenuado en vez de daño normal (consulta Herir más adelante).

Un fustigador sólo puede atacar furtivamente a criaturas vivientes con anatomías discernibles (los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas, y las criaturas incorpóreas carecen de áreas vitales a las que atacar). Adicionalmente, cualquier criatura inmune a golpes críticos es igualmente inmune a los ataques furtivos. Además, el fustigador debe ser capaz de ver al objetivo suficientemente bien para poder elegir un área vital y debe ser capaz de alcanzarla. El fustigador no puede atacar

furtivamente mientras intenta impactar a una criatura con ocultación o al impactar las extremidades de una criatura cuyas áreas vitales están fuera de su alcance.

Si el fustigador obtiene un bonificador general de ataque furtivo por otro medio (como el tener niveles de pícaro), los bonificadores de daño se apilan.

Combate cerrado: a primer nivel, un fustigador puede atacar a un oponente situado en un área amenazada con un látigo o un látigo daga y no provocar un ataque de oportunidad.

Herir: a primer nivel, un fustigador puede a su elección utilizar un látigo normal para infligir daño real a un oponente, en vez de daño atenuado. Esto permite al fustigador infligir daño a criaturas con un bonificador de armadura de +1 o más o un bonificador de armadura natural de +3 o mejor. Si utiliza el látigo para causar daño atenuado, no producirán ningún daño a las criaturas que tengan un bonificador de armadura de +1 o más o un bonificador de armadura natural de +3 o más (situación normal). Los fustigadores que usan látigos daga siempre producen daño normal a sus oponentes.

Fustigar: el fustigador puede realizar ataques de oportunidad con su látigo o látigo daga contra enemigos situados a cinco pies como si el látigo fuera un arma de cuerpo a cuerpo normal.

Derribo mejorado: a segundo nivel, el fustigador obtiene la dote de Derribo mejorado si utiliza un látigo o un látigo daga para ejecutar esta dote. No necesita tener la dote de Pericia, normalmente un prerrequisito, para conseguir esta aptitud.

Tercera mano: a segundo nivel, la precisión del fustigador con el látigo o el látigo daga le permite usarlo como si fuera casi una tercera mano—una tercera mano al final de un brazo flexible de 15 pies de largo— como una acción estándar. Depositar el objeto atrapado en tu mano es una acción equivalente a moverse. Nota: un fustigador usa generalmente un látigo normal para llevar a cabo las habilidades garantizadas por la tercera mano, porque un látigo daga inflige daño al objeto o individuo atrapado, mientras que un látigo normal, no. Algunas veces esto no es un problema, especialmente si el objeto agarrado tiene dureza, pero otras veces el infligir daño al utilizar la tercera mano es una mala idea. Por ello, la mayor parte de los fustigadores llevan dos látigos. Un fustigador consigue con éxito una tarea si su tirada de ataque es igual o mayor a la CD asignada a esa tarea:

- Presionar un botón, apagar la llama de una vela, atraer una moneda situada sobre el suelo, etcétera, como una acción equivalente a moverse. Alcance 15 pies, CD 15.
- Recuperar un objeto no atendido de hasta 20 libras y depositarlo en tu mano torpe como una acción equivalente a moverse. Alcance 15 pies, CD 20.
- Sujetar con firmeza el extremo de tu látigo alrededor de un palo, u otro saliente similar situado a una distancia máxima de 15 pies como una acción equivalente a moverse. La CD es 22. Si es usado para enrollarse a un saliente situado en la parte superior de una pared, reduce la CD para trepar el muro en 5. Si el punto de unión es óptimo dentro de los posibles en el armazón que conforma un techo, puedes balancearte sobre una abertura de hasta 25 pies de ancho. También puedes atrapar objetos más pesados de 20 libras, pero no puedes atraerlos de forma automática hacia tu mano torpe (pero puedes tirar de ellos). Puedes deslazar el extremo de tu látigo del objeto al que esté unido como una acción gratuita.
- Cuando seas víctima de una caída por un precipicio, puedes sustituir tu salvación de Reflejos por un intento de utilizar tu látigo para agarrar un pequeño saliente, pilar, cornisa, etc., que esté a menos de 15 pies del borde del foso, acantilado, puente, etc. Generalmente, un objeto que no esté fijo (como una estatua, una mesa, etc.) debe pesar dos veces lo que tú pesas para detener tu caída, o simplemente será arrastrado tras de ti. También puedes intentar agarrar, mientras caes, a un amigo o a un enemigo que esté cerca del borde del precipicio. Tienes que ejecutar un ataque de toque a distancia contra la CA de la otra criatura (el amigo no aplica su bonificador de Destreza mientras que un amigo que no desee ser atrapado o un enemigo sí que aplican sus bonificadores de Destreza a la CA). Si impactas, lazas tu látigo alrededor del objetivo, que debe hacer una prueba de Fuerza con éxito a CD 20 para sostenerse a sí mismo y a ti. Una prueba de Fuerza sin éxito os lanza a ambos hacia el precipicio. Puedes deslazar el extremo de tu látigo del objetivo agarrado como una acción gratuita.

Chasquido del destino: a tercer nivel, un fustigador puede realizar un ataque adicional por asalto con un látigo o un látigo daga. El ataque se realiza al bonificador de ataque más alto, pero

TABLA 2-7: EL FUSTIGADOR

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Ataque furtivo con látigo +1d6, combate cerrado, herir, fustigar
2	+2	+0	+3	+0	Derribo mejorado, tercera mano
3	+3	+1	+3	+1	Chasquido del destino
4	+4	+1	+4	+1	Látigo fustigante
5	+5	+1	+4	+1	Ataque furtivo con látigo +2d6
6	+6	+2	+5	+2	Desarme mejorado
7	+7	+2	+5	+2	Crujido aturdidor
8	+8	+2	+6	+2	Chasquido de la fatalidad
9	+9	+3	+6	+3	Ataque furtivo con látigo +3d6
10	+10	+3	+7	+3	Muerte en espiral

GLADIADOR

cada ataque (el adicional y los normales) sufren un penalizador de -2. El fustigador debe utilizar la acción de ataque completo para usar el chasquido del destino.

Látigo fustigante: a cuarto nivel, el fustigador añade un bonificador de daño de +2 a su látigo o látigo daga. Si utiliza un látigo, añade, a su elección, un daño atenuado de +2 o un daño normal de +2. Si el fustigador posee especialización en armas debido a su pertenencia a otra clase (guerrero, por ejemplo), los bonificadores de daño se apilan.

Desarme mejorado: a sexto nivel, el fustigador obtiene la dote de Desarme mejorado; si utiliza un látigo o un látigo daga para realizar la acción de desarme. No necesita tener la dote de Pericia, normalmente un prerequisite, para conseguir esta aptitud. Si el fustigador consigue desarmar con éxito a su enemigo, puede intentar usar su aptitud de tercera mano para depositar el arma de hasta 20 libras de peso en su mano torpe superando la prueba apropiada, como una acción equivalente a moverse. A los efectos de desarmar a un oponente trata el látigo del fustigador como un arma de tamaño Mediano.

Crujido aturridor: un fustigador puede usar un látigo o látigo daga para aturdir a una criatura en vez de infligirle daño atenuado o normal. El fustigador puede utilizar esta aptitud una vez por asalto, pero no más de una vez por día por nivel. El fustigador debe declarar que está utilizando un ataque aturridor antes de realizar la tirada de ataque. (Un fallo en la tirada de ataque arruina el intento). Un enemigo golpeado por un látigo o un látigo daga debe realizar un tiro de salvación de Fortaleza (CD 10 + el nivel del fustigador + el modificador de Fuerza) además de recibir el daño normal (atenuado o estándar). Si el adversario falla la salvación, queda aturrido durante un asalto. Un personaje aturrido no puede actuar y pierde cualquier bonificador de Destreza a la CA, mientras que los atacantes obtienen un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra oponentes aturridos. Los constructos, cienos, plantas, muertos vivientes, criaturas incorporales y las criaturas inmunes a los golpes críticos no pueden ser aturridos por el ataque aturridor del fustigador.

Chasquido de la fatalidad: a octavo nivel, un fustigador puede realizar dos ataques adicionales por asalto con un látigo o un látigo daga. Esta aptitud reemplaza al chasquido del destino (las aptitudes no se apilan). El ataque se realiza al bonificador de ataque más alto, pero cada ataque (el adicional y los normales) sufren un penalizador de -4. El fustigador debe utilizar la acción de ataque completo para usar el chasquido del destino.

Muerte en espiral (Sb): a décimo nivel, el fustigador obtiene una comprensión trascendente de su látigo o látigo daga. Una vez al día, puede hacer girar su látigo sobre su cabeza con una velocidad sobrenatural. Todos los enemigos situados dentro de un radio de 15 pies del fustigador deben realizar una salvación de Reflejos contra una CD igual a la tirada de ataque del fustigador. Los oponentes que fallen quedarán aturridos durante 1d4+1 asaltos. Los adversarios aturridos deben pasar con éxito una salvación de Fortaleza (CD 18) o quedarán indefensos durante 1d4+1 asaltos (mínimo 1 asalto). Los aliados (seleccionados por el fustigador) que estén dentro del alcance no se verán afectados por la muerte en espiral. La muerte en espiral es una aptitud sobrenatural.

Algunos son meros esclavos, lanzados a un pequeño foso para pelear contra un destino insuperable. Otros son profesionales pudientes rodeados de un séquito de representantes, agentes y entrenadores. Ricos o pobres, todos los gladiadores se enfrentan a la muerte cuando saltan a la arena.

Los gladiadores son combatientes entrenados que luchan delante de espectadores en arenas pequeñas y grandes. Normalmente se enfrentan a otros gladiadores en combate singular, pero las arenas más grandes algunas veces ofrecen batallas por grupos. Algunas incluso presentan encuentros de hombre contra monstruo, enfrentando a uno o más gladiadores contra una bestia salvaje. Los espectadores animan estruendosamente a sus gladiadores favoritos, y muchos apuestan grandes sumas sobre el resultado del combate. Ninguno apuesta más que el mismo gladiador, porque a menudo un encuentro acaba sólo cuando el perdedor muere.

La mayoría de los gladiadores fueron una vez guerreros o bárbaros, pero los pícaros y los monjes algunas veces encauzan su camino hacia el suelo de la arena (muchas veces para desazón de sus sorprendidos oponentes). En algunos casos raros, las arenas presentan "duelos de lanzadores de conjuros" o enfrentan a un combatiente contra un mago, asegurándose de que el repertorio del conjurador sea suficientemente vistoso y que no presente ningún peligro para los espectadores. Convertirse en gladiador es bastante fácil, dicen los veteranos de los fosos. "Sobrevive a tu primer encuentro, y te puedes llamar gladiador. Muchas cosas buenas te sucederán..."

Los PNJs gladiadores suelen ofrecerse como guardianes a las caravanas que viajan entre arena y arena, aunque algunos son empleados habituales en los amplios coliseos de la grandes ciudades. Algunas veces los gladiadores más famosos son contratados para servir de guardaespaldas de aristócratas, y los gladiadores veteranos buscan nuevas perspectivas y entrenan a aprendices de gladiador para sus primeras luchas en el anillo.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un gladiador, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Interpretar o Intimidar: 4 rangos. (Las multitudes responden mejor a los combatientes más atractivos y a los más amenazadores).

Dotes: debe tener al menos dos dotes de la lista de dotes adicionales del guerrero. No tienes por qué ganarlas como guerrero, pero deben aparecer en esa lista.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del gladiador (y su característica clave) son Engañar (Car), Tregar (Fue), Arte (Int), Trato con animales (Car), Intimidar (Car), Saltar (Fue), Interpretar (Car), Montar (Des), y Piruetas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

TABLA 2-8: EL GLADIADOR

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Finta mejorada
2	+2	+3	+0	+0	Estudiar al oponente +1
3	+3	+3	+1	+1	Cansar al oponente
4	+4	+4	+1	+1	Rugido de la multitud
5	+5	+4	+1	+1	Estudiar al oponente +2
6	+6	+5	+2	+2	Golpe de gracia mejorado
7	+7	+5	+2	+2	Empleo de venenos
8	+8	+6	+2	+2	Estudiar al oponente +3
9	+9	+6	+3	+3	Hazlos sangrar
10	+10	+7	+3	+3	La multitud enloquece

Rasgos de clase

Finta mejorada: el gladiador ha aprendido tácticas astutas como lanzar con una patada la suciedad del suelo a la cara del enemigo, aparentar estar mal herido, o forzar al adversario a mirar al sol. Puedes utilizar la técnica finta en combate de la habilidad de Engañar descrita en la página 67 del *Manual del Jugador* como una acción equivalente a moverse.

Estudiar al oponente: estás preparado para localizar los puntos débiles del estilo de lucha de tus enemigos. Si eliges la acción de combatir a la defensiva, obtienes un bonificador de esquiva a tu CA contra cualquier oponente que te ataque en combate cuerpo a cuerpo ese asalto. El bonificador de esquiva empieza a aplicarse el asalto siguiente al que el oponente te ataca y se mantiene durante toda la duración del combate.

Cansar al oponente (Ex): a medida que el combate continua, puedes hacer que tu enemigo se canse. Debes atacar al mismo oponente durante un mínimo de 3 asaltos consecutivos. Después de tu tercera combinación de ataques, tu oponente debe hacer una salvación de Fortaleza para evitar recibir 1d6 puntos de daño atenuado por cansancio. La CD de esta salvación empieza en 15 y se incrementa en 1 por cada asalto por encima del tercero que continúes atacando al mismo adversario. Muchos gladiadores luchan defensivamente mientras utilizan este ataque. Si no atacas durante un asalto, la cuenta vuelve a comenzar de cero.

Rugido de la multitud: puedes llamar la atención de los espectadores con florituras, insultos, y movimientos graciosos. Como acción equivalente a moverse, realiza una prueba de Interpretar (CD 15). Si tienes éxito, obtienes un bonificador de moral de +1 a tus ataques y daño durante todo el combate. Los espectadores deben ser no combatientes, y debe haber al menos media docena de ellos.

Golpe de gracia mejorado: despachas a los enemigos caídos rápidamente, o con gran vistosidad. Puedes utilizar un arma de cuerpo a cuerpo para infligir un ataque de golpe de gracia como una acción estándar. Si quieres hacerlo bonito, utilizas una acción de asalto completo para realizar el ataque de golpe de gracia, pero obtienes un bonificador de moral de +2 al ataque durante el resto del combate.

Empleo de venenos: estás entrenado en el empleo de venenos, igual que los asesinos. Consulta a tu DM los detalles; las reglas de venenos se encuentran en la *Guía del DUNGEON MASTER*.

Hazlos sangrar (Ex): estás adiestrado para provocar heridas que causan una pérdida adicional de sangre. Cuando inflijas daño con un arma cortante, la herida sangra haciendo que el herido pierda un punto de sangre adicional por asalto a partir de ese momento y hasta que se le aplique una prueba de Sanar (CD 15) o un conjuro de curación de cualquier tipo, o hasta que hayan pasado 10 asaltos menos el modificador de Constitución del adversario. Si se infligen varias heridas, éstas son acumulativas, pero las criaturas sin anatomías discernibles como los constructos, muertos vivientes, y plantas son inmunes a este efecto.

La multitud enloquece: con cada golpe que impacte, los espectadores gritan más alto. Si ya has atraído a los espectadores con el rugido de la multitud, obtienes un bonificador de moral de +2 al daño en tu primer golpe con éxito. Este bonificador se incrementa en +2 por cada golpe consecutivo que inflija daño a tu adversario. El bonificador vuelve a comenzar en +2 si fallas.

INICIADO DE LA ORDEN DEL ARCO

El Camino del Arco es para unos 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. Desde luego, muchos encuentran el arte de matar con el arco una habilidad importante en un mundo peligroso. El Camino del Arco es lo que tú hagas de él. El Camino del Arco abarca los siguientes aspectos:

A través del tiro con arco puede determinarse la verdadera naturaleza de cada uno.

El Camino del Arco es espiritual: al aprenderlo, el arquero aprende sobre sí mismo; al mejorarlo, el arquero se mejora a sí mismo.

El Camino del Arco es un arte marcial altamente meditativo cuyos objetivos finales son la Verdad, el Bien, y la Belleza.

Cuando se le pregunta, ¿Qué es la verdad?, un Maestro Arquero toma 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", y con ello muestra el conocimiento de la realidad que tiene o, lo que es lo mismo, su "verdad".

El Camino del Arco requiere precisión y disciplina: trata sobre la relación que tienes con tu arco y tus flechas, tu cuerpo

TABLA 2-9: EL INICIADO DE LA ORDEN DEL ARCO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+2	Ataque furtivo a distancia +1d6
2	+2	+0	+3	+3	Disparar en combate cerrado
3	+3	+1	+3	+3	Ataque furtivo a distancia +2d6
4	+4	+1	+4	+4	Soltura con arma superior
5	+5	+1	+4	+4	Ataque furtivo a distancia +3d6
6	+6	+2	+5	+5	Ataque gratuito, tiro con arco Zen
7	+7	+2	+5	+5	Especialización en armas superior
8	+8	+2	+6	+6	Ataque furtivo a distancia +4d6
9	+9	+3	+6	+6	Tiro inclinado
10	+10	+3	+7	+7	Ataque furtivo a distancia +5d6

y tu mente. El Camino del Arco requiere meditación continua. Cuando disparas, puedes ver el reflejo de tu mente, como en un espejo. El objetivo es el espejo. Cuando sueltas la flecha también dejas ir tu ego. Puedes ver tu propia mente.

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.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un iniciado, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Saber (religión): 2 rangos.

Competencia: arco largo o arco corto o arco largo compuesto o arco corto compuesto.

Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo rápido, Soltura con arma (arco largo o arco corto o la versión compuesta de cualquiera de los dos), Especialización en arma (arco largo o arco corto o la versión compuesta de cualquiera de los dos).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del iniciado (y la característica clave para cada habilidad) son Saber (religión) (Int), Arte (fabricación de arcos) (Int), Avistar (Sab), Nadar (Fue) y Montar (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: ninguna.

Ataque furtivo a distancia: siempre que el objetivo del ninja vea denegado su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no tenga bonificador), el ataque a distancia del iniciado inflige daño adicional. Este daño adicional es de +1d6 a primer nivel, y de +1d6 cada dos niveles a partir de ese nivel. Los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos si el objetivo está a 30 pies o menos. El iniciado no puede impactar con precisión mortal más allá de esa distancia. En todos los demás sentidos,

trata esta aptitud como el ataque furtivo del picaro. Si el personaje poseía previamente la aptitud de ataque furtivo por ser picaro, los bonificadores se apilan.

Disparar en combate cerrado: a segundo nivel, el iniciado puede atacar con un arma a distancia desde un área amenazada y no provocar un ataque de oportunidad.

Soltura con arma superior: apilándose con cualquier otro bonificador por soltura con arma, esta aptitud añade un +1 adicional a todas las tiradas de ataque con el arco del iniciado.

Ataque gratuito: una vez por asalto, cuando un aliado situado en su línea de visión consiga un ataque de oportunidad contra un enemigo, el iniciado puede realizar como acción gratuita un ataque a distancia contra el mismo enemigo, con el bonificador de ataque más alto.

Tiro con arco zen: obtienes esta dote gratuitamente (consulta la página 9). Si el personaje ya tenía esta dote, el modificador de Sabiduría se apila con el modificador de Destreza para los ataques a distancia.

Especialización en armas superior: se apila con cualquier bonificador anterior de especialización en armas, y añade un +2 adicional a todas las tiradas de ataque hechas con un arco largo o un arco corto.

Tiro inclinado (Ex): esta aptitud extraordinaria permite al iniciado disparar una flecha a un objetivo que esté a 20 pies o menos de una pared (pero no adyacente a la pared) y tratar al objetivo como si estuviera desprevenido a los efectos de su CA y el daño que se le inflija. Ésta es una acción de asalto completo, ya que es extremadamente difícil.

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 toman 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 las 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 la ayuda de alguien que se encuentre en inferioridad en una pelea de taberna. La mayoría se mantienen en el anonimato, pero algunos son famosos—o infames—por las hazañas que han realizado bajo la influencia del alcohol.

Dado de Golpe: d8.

Requisitos

Para poder ser un maestro borracho, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +4.

Ataque base sin armas: +4.

Dotes: Gran fortaleza, Esquiva.

Piruetas: 6 rangos.

Otros: 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 para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Engañar (Des), Trepar (Fue), Arte (Int), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Interpretar (Car), Oficio (Int), Nadar (Fue) y Piruetas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

TABLA 2-10: EL MAESTRO BORRACHO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.
1	+1	+2	+2	+0
2	+2	+3	+3	+0
3	+3	+3	+3	+1
4	+4	+4	+4	+1
5	+5	+4	+4	+1
6	+6	+5	+5	+2
7	+7	+5	+5	+2
8*	+8	+6	+6	+2
9*	+9	+6	+6	+3
10*	+10	+7	+7	+3

Ataque base: fíjate que, de la misma manera que un monje, un maestro borracho hace ataques sin arma iterativos con un penalizador de -3, en vez del usual -5.

* Los maestros borrachos no pueden atacar más de 5 veces por asalto.

Especial

Velocidad 50', beber como un demonio, competencia con botella, daño sin arma 1d8

Tambaleo

Velocidad 60', cintura oscilante

Bonificador a la CA +1, armas improvisadas

Furia del borracho, daño sin arma 1d10

Velocidad 70', "hacer eses"

Abrazo del borracho

Con efectos medicinales

Bonificador a la CA +2, velocidad 80', embestida sacacorchos, daño sin arma 1d12

Aliento de llamas

Rasgos de clase

Beber como un demonio (Ex): tu cuerpo soporta el alcohol de manera diferente que el del resto de la gente. Puedes beber una gran jarra de cerveza, una botella de vino, o la cantidad proporcional de una bebida alcohólica más fuerte como una acción equivalente a moverse. Cada botella o jarra de alcohol que consumas durante un combate reduce tu Destreza, Sabiduría e Inteligencia en un punto cada una, pero incrementa tu Fuerza o Constitución (a tu elección) en 1 punto. Sin embargo, tu bonificador al tiro de salvación de reflejos, tu bonificador de Destreza a Piruetas, y tu bonificador a la CA se mantienen en sus valores originales sin tener en cuenta tu nuevo modificador de Destreza. Tu cuerpo metaboliza una bebida por hora, restituyendo al mismo tiempo tus penalizadores y bonificadores. Sólo obtienes los bonificadores a la Fuerza y la Constitución por beber alcohol durante una lucha, y los bonificadores se mantienen sólo hasta el final del combate (los penalizadores desaparecen más gradualmente). La cantidad de alcohol que constituye una "bebida" ha sido dejada indefinida deliberadamente.

Competencia con botella: puedes utilizar botellas y grandes jarras como armas utilizando tu bonificador de ataque sin armas, incluyendo la cantidad de ataques por asalto más favorable. Las botellas hacen 1d6 puntos de daño contundente con su primer golpe y después 1d4 puntos de daño cortante. Las jarras hacen 1d6 puntos de daño contundente. Más aún, puedes ejecutar estos ataques sin derramar la mayor parte del líquido que contienen.

Tambaleo: tropezando, tambaleándote y dando traspiés puedes realizar un ataque de carga que sorprenda a tu oponente. Esto tiene dos partes beneficiosas: primero, tu carga no tiene por qué ser en línea recta, y sigues moviéndote al doble de tu velocidad. Segundo, haz una prueba de Piruetas (CD 15) cuando empieces la carga. Si tienes éxito, tu movimiento a través de cuadros amenazados no provoca ataques de oportunidad.

Cintura oscilante: te mareas y oscilas al mismo tiempo que atacas. Obtienes un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra cualquier oponente que elijas durante tu turno. Esto reemplaza

la dote de Esquiva, pero funciona de la misma manera en todo lo demás.

Armas improvisadas: puedes usar muebles, implementos de granja, o casi cualquier otra cosa que esté a mano para atacar a tus enemigos. Cualquier cosa desde una escalera hasta una pierna de cordero o un útil de cocina se convierten en un arma una vez que los imbuyes con tu ki al utilizar esta aptitud. Sin tener en cuenta qué tipo de objeto es exactamente, el arma hace 1d6 puntos de daño con tu cantidad de ataques por asalto más ventajosa. La mayoría de objetos infligen daño contundente, aunque, por ejemplo, las broquetas para el shish-kebab harían daño perforante. Los objetos largos (como las escaleras) tienen un alcance acorde con su longitud, y los objetos con muchas protuberancias (como las sillas) te dan un bonificador de +2 a los intentos de Desarme. Finalmente, los objetos grandes con superficies amplias y planas (como las mesas) pueden ser colocados para convertirse en escudos Pavés improvisados.

Furia del borracho (Ex): puedes entrar en un estado de furia igual que lo hace un bárbaro, con una duración igual a tu (nuevo) modificador de Constitución más el número de bebidas que hayas consumido. Obtienes un +4 a Fuerza, un +4 a Constitución, un bonificador +2 de moral a tus salvaciones de voluntad, y un penalizador -2 a tu CA. Esta aptitud reemplaza a los bonificadores a la Fuerza y la Constitución por beber como un demonio.

"Hacer eses": tus movimientos "haciendo eses" te permiten hacer una finta en combate por asalto mediante una prueba de Engañar (enfrentada a averiguar intenciones) como una acción equivalente a moverse. Obtienes un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Engañar hechas con este propósito.

Abrazo del borracho (Ex): puedes apresar a un oponente sin provocar un ataque de oportunidad y obtienes un bonificador de capacidad +4 a todas las pruebas enfrentadas de presa.

Con efectos medicinales (St): combinando tu poder ki con el alcohol, puedes convertir una bebida alcohólica en una *poción de curar heridas moderadas* hasta tres veces al día. El alcohol activa el ki en tu cuerpo por lo que la curación sólo funciona para ti.

Beber alcohol con este propósito ni empeora ni mejora tus puntuaciones de Características.

Embostida sacacorchos: saltas hacia delante, girando tu cuerpo en medio del aire para cabecear a tu oponente. Éste es un ataque de carga el cual, además de infligir daño normal, automáticamente inicia un ataque de embostida (sin provocar un ataque de oportunidad). Más aún, se considera que tienes la dote de Ataque poderoso al efectuar una Embostida sacacorchos, y si golpeas a tu oponente, lo aturdes a menos que haga una salvación de Voluntad (CD 17 + el modificador de Sab del maestro borracho). Sin embargo, si tu ataque falla, aterrizas tumbado delante de tu oponente.

Aliento de llamas (St): puedes usar tu *ki* para quemar el alcohol dentro de ti y escupirlo hacia delante en un aliento de llamas. El aliento de llamas inflige 3d12 puntos de daño por fuego a todos los que estén dentro de un cono de 20 pies (salvación de Reflejos CD 18 para la mitad de daño). Cada vez que uses el aliento de llamas, consumes una cantidad de alcohol interno equivalente a una bebida, reduciendo tanto los penalizadores como los bonificadores a tus puntuaciones de Características.

MAESTRO DE ARMAS

El monje, el Vengador Rojo, el maestro borracho y el maestro samurai utilizan la energía *ki* en sus disciplinas marciales. Sin embargo, ellos no son los únicos que pueden hacerlo. Algunos persiguen el estudio del *ki* como medio para lograr la maestría con una sola arma. Unificar este arma con el cuerpo, para hacerlo uno solo, usar el arma de forma natural y sin pensar como si fuera otra extremidad, es el objetivo del maestro de armas.

Los monjes que sigan este camino pueden elegir como arma elegida el ataque sin armas, el kama, el nunchaku, el siangham (consulta el *Manual del Jugador*, Capítulo 7) o el bastón de tres partes (v. capítulo 5 de este libro). Para conseguir las aptitudes especiales de la clase del maestro de armas debes usar el arma que has elegido. Una vez elegida, no puedes cambiar de arma más tarde.

Esto no significa que, si tu arma elegida es la espada larga, sólo puedas usar la espada larga que poseías cuando te convertiste en maestro de armas. El único material requerido para esta clase es una versión de gran calidad de tu arma. Eso significa que puedes usar cualquier espada larga de gran calidad y obtener los beneficios por ser maestro de armas.

Si utilizas cualquier otra arma, no puedes disfrutar de ninguna de las aptitudes especiales de esta clase de prestigio.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un maestro de armas, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Intimidar: 4 rangos.

Competencia: con tu arma elegida.

Arma: arma de gran calidad (a menos que se escoja ataque sin armas).

Dotes: Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate, Pericia, Soltura con arma, Ataque torbellino, Des 13+.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro de armas (y la característica clave para cada habilidad) son Intimidar (Car), Saber (armas) (Int), Escuchar (Sab), Averiguar intenciones (Sab), y Avistar (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Daño *ki*: después de conseguir un impacto con tu arma elegida, no lances los dados para determinar el daño. En vez de ello, calcula el daño máximo ordinario (no por un golpe crítico) que puedes infligir con ese arma y hazle ese daño al objetivo. Pongamos como ejemplo que usas una espada larga, tienes un ataque base de +7, y posees una Fuerza 17. Una espada larga hace 1d8 de daño, por lo que su máximo daño es 8 puntos. Tu modificador de Fuerza es +3, lo que suma un total de 11. Cualquier tipo de daño adicional, como el obtenido con la dote de Ataque poderoso (siguiendo las reglas normales para ello) o el de la aptitud de ataque furtivo se determinan normalmente; no se maximizan. Esta aptitud no puede usarse cuando consigues con éxito un golpe crítico.

Multiplicador incrementado: determina el multiplicador de crítico estándar para tu arma elegida. Con esta aptitud puedes incrementar ese multiplicador por +1. Por ejemplo, la espada larga tiene un multiplicador de crítico $\times 2$. Utilizando esta aptitud, incre-

TABLA 2-11: EL MAESTRO DE ARMAS

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Daño <i>ki</i> 1/día/nivel
2	+2	+0	+3	+0	Multiplicador incrementado 1/día
3	+3	+1	+3	+1	Soltura con arma superior
4	+4	+1	+4	+1	Multiplicador incrementado 2/día
5	+5	+1	+4	+1	Reflejos de combate superiores
6	+6	+2	+5	+2	Multiplicador incrementado 3/día
7	+7	+2	+5	+2	Crítico <i>ki</i>
8	+8	+2	+6	+2	Multiplicador incrementado 4/día
9	+9	+3	+6	+3	Torbellino <i>ki</i>
10	+10	+3	+7	+3	Multiplicador incrementado 5/día

mentas ese multiplicador a $\times 3$ ($2+1=3$) una vez al día a segundo nivel. Debes declarar el uso de esta aptitud antes de tirar el daño.

Soltura con arma superior: apilándose sobre cualquier bonificador por soltura en un arma que tuviera anteriormente, esta aptitud otorga un +1 adicional a sus tiradas de ataque de maestro de armas realizadas con su arma elegida.

Reflejos de combate superiores: esta aptitud te permite hacer un número de ataques de oportunidad por asalto igual a la suma de tu modificador de Destreza más tu modificador de Sabiduría.

Crítico ki: obtienes gratuitamente la dote de Crítico mejorado. Si ya posees esta dote, añade un +2 adicional al rango de amenaza de tu arma elegida. Este bonificador +2 se aplica el último, después de cualquier otro multiplicador, como aquel obtenido por la dote de Crítico mejorado o por arma afilada.

Torbellino ki: puedes realizar un Ataque torbellino como acción estándar en vez de como acción de asalto completo. Sólo puedes realizar un ataque torbellino por asalto.

Nota sobre la opción multiclasa: los personajes monjes pueden pasar de esta clase a la suya libremente. En otras palabras, puedes dar a tu PJ monje un nivel de maestro de armas, después volver a tu clase de monje para el siguiente nivel, tomar un nivel de maestro de armas después de eso, y así sucesivamente.

MAESTRO DE LA GUERRA

Sobre una colina verde en las afueras de la capital de Furyondia, Chendil, se divisa una mansión blanca e inmensa rodeada de establos y fortificaciones. La mayoría de los civiles que pasan por allí creen que pertenece a algún rico señor, pero unos ojos militares bien entrenados se dan cuenta de que la mayor parte de las paredes y catapultas están dirigidas unas contra otras, y no contra una amenaza externa. De igual manera, un oficial militar de cualquier parte del mundo reconocería la mansión como una zona de entrenamiento considerada sagrada: el Colegio de la Guerra de Furyondia.

Los graduados en el Colegio de la Guerra—llamados maestros de la guerra—han servido en el ejército de Furyondia durante generaciones, llenando las filas de la mayor parte de los generales de alto rango. Obtener la oportunidad de entrenar en el Colegio de la Guerra es lo mejor que le puede pasar a un joven

oficial, y aquellos que sobresalen durante el duro entrenamiento que allí se lleva a cabo se convierten en un formidable contricante sobre el campo de batalla.

Los maestros de la guerra suelen ser reclutados de entre las filas del ejército, por lo que los guerreros predominan en el Colegio de la Guerra. Pero el proceso de designación tiene también un aspecto político (como casi cualquier cosa en Furyondia), por lo que algunos civiles considerados "héroes del reino" a veces acaban entrenando para ser maestros de la guerra. Los clérigos y paladines de Heironeous y S. Cuthbert son comunes, pero otras clases son raras (aunque cada grupo de clase del Colegio de la Guerra tiene al menos unos cuantos magos y exploradores). Los futuros maestros de la guerra son en su mayoría humanos, aunque cada raza está representada en el Colegio de la Guerra.

Los PNJs maestros de la guerra suelen encontrarse a la cabeza de un ejército que, o bien está de maniobras o bien defiende un castillo en algún lugar estratégicamente importante. La mayoría suelen estar muy dispuestos a echar una mano a otro maestro de la guerra; los alumnos del colegio forman una sólida "red de antiguos camaradas". Algunas veces los lazos de compañerismo se estrechan aún más durante el fragor de una batalla, aunque los maestros de la guerra ostentan la lealtad como virtud primaria.

Esta clase de prestigio no es adecuada para todas las campañas, debido a las responsabilidades que los maestros de la guerra suelen tener y la complejidad asociada al mantenimiento de un torreón o castillo. Como en casi todas las cosas, tu DM decide sobre la viabilidad de esta clase en sus partidas.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un maestro de la guerra, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +7.

Diplomacia: 5 rangos.

Alineamiento: cualquiera no caótico ni maligno.

Dotes: Liderazgo (se halla en la *Guía del DUNGEON MASTER*). Competencia con arma marcial, Especialización en armas.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro de la guerra (y su característica clave) son Engañar (Car), Arte (Int), Diplomacia (Car),

TABLA 2-12: EL MAESTRO DE LA GUERRA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Hermandad, bonificador de liderazgo +1
2	+2	+3	+0	+0	Grito de guerra
3	+3	+3	+1	+1	Dirección de tropas, bonificador de liderazgo +2
4	+4	+4	+1	+1	Torre, alentar a las tropas
5	+5	+4	+1	+1	Marcha forzada, bonificador de liderazgo +3
6	+6	+5	+2	+2	Torreón
7	+7	+5	+2	+2	Estandarte de batalla, bonificador de liderazgo +4
8	+8	+6	+2	+2	Castillo
9	+9	+6	+3	+3	Morir por tu país, bonificador de liderazgo +5
10	+10	+7	+3	+3	Gran castillo

Intimidar (Car), Saber (Int), Oficio (Int), Montar (Des), y Averiguar intenciones (Car). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Hermanidad: los maestros de la guerra forman una organización fraternal, y sus miembros están generalmente dispuestos a dar una mano a sus colegas. Obtienes un bonificador +4 de capacidad a tus pruebas de Diplomacia al intentar influir en otros maestros de la guerra. Esto es un arma de doble filo: también se espera de ti que trates a otros maestros de la guerra honorable y caritativamente.

Bonificador de liderazgo: los maestros de la guerra ganan bonificadores a su nivel de liderazgo (nivel del personaje + bonificador de Carisma), permitiéndoles atraer allegados y seguidores más poderosos al usar la dote de Liderazgo cuando ganan un nuevo nivel.

Grito de guerra (Sb): cuando tu grito resuena sobre el campo de batalla, levantas los ánimos de tus aliados. Esta aptitud funciona como la aptitud de infundir valor del bardo, que se encuentra en la página 28 del *Manual del Jugador*. Este bonificador dura una cantidad de asaltos igual a tu bonificador de Carisma, y puedes lanzar un grito de guerra una vez al día por cada nivel de maestro de la guerra que hayas obtenido.

Dirección de tropas (Sb): como acción de asalto completo, puedes dar instrucciones precisas. Otorgas un bonificador de capacidad de +2 a todos los ataques y pruebas de habilidad que realicen todos tus aliados situados dentro de un radio de 30 pies. Este bonificador dura un número de asaltos igual a tu bonificador de Carisma.

Torre: una organización relacionada contigo (el ejército de un señor importante, por ejemplo) se ha ofrecido a construirte una torre en una localización acordada de mutuo acuerdo. Mientras

apoyes los ideales de esa organización, puedes manejar los asuntos de la torre como

desees, aunque eres responsable de los costes de mantenimiento. Una torre es un edificio de piedra cuadrado o circular de tres niveles.

Alentar a las tropas (Sb): tu presencia

es suficiente para otorgar a todos tus aliados dentro de un radio de 30 pies un segundo tiro de salvación contra *miedo* y efectos de hechizo a los que pudieran haber sucumbido previamente. Incluso si fallan la segunda salvación, cualquier efecto de *miedo* se hace menos severo: los individuos desparados sólo están

asustados, los personajes asustados sólo están estremecidos, y los personajes estremecidos dejan de estar afectados.

Marcha forzada: puedes exhortar a tus tropas para que marchen más rápido. Cualquiera que viaje contigo obtiene un

bonificador +4 de moral a las pruebas de Constitución requeridas para realizar una marcha forzada o cualquier otra tarea que requiera un esfuerzo continuado. Los animales no son afectados.

Torreón: igual que "Torre". Un torreón es un edificio de piedra fortificado con un número de habitaciones de entre 15 y 25.

Estandarte de batalla (Sb): la simple vista de tu cota de armas u otra imagen heráldica es suficiente para reconducir el signo de la batalla. Los aliados que se encuentren a 30 pies o menos de tu estandarte ganan los efectos de Grito de guerra y de Alentar a las tropas (más arriba) durante tanto tiempo como tu estandarte esté dentro del alcance especificado y sea portado por ti. Si tu estandarte es capturado en batalla, todos los aliados dentro del alcance que se den cuenta de ello, además de perder los beneficios descritos más arriba, sufren un penalizador de moral de -1 a sus ataques y daño hasta que sea recuperado



Castillo: igual que "Torre". Un castillo es un torreón (también arriba) rodeado por un muro de piedra de 15 pies de altura y con cuatro torres. El muro es de 10 pulgadas de grosor.

Morir por tu país (Sb): tu presencia inspira a tus tropas a realizar un último sacrificio por tu causa. Cualquier aliado a 30 pies o menos de ti puede continuar luchando sin penalizadores aunque esté incapacitado o muriéndose. Pueden continuar así hasta que lleguen a los -10 puntos de golpe.

Gran castillo: igual que "Torre". Este gran complejo posee numerosos edificios asociados (establos, una forja, graneros, etc.) y un muro de 20 pies de alto y 10 pies de ancho que permite zonas de paso y patios de armas. El muro tiene 6 torres.

MAESTRO DE LAS CADENAS

El maestro de las cadenas es un combatiente especializado en la utilización de cadenas—específicamente, la cadena armada—como si fueran armas. Normalmente les rodea un aura siniestra y nunca son completamente buenos. Utilizan las cadenas tanto como herramientas del terror e intimidación como armas. Además de su aptitud con las cadenas, también son buenos con las cerraduras.

Los guerreros son los mejor preparados para ser maestros de las cadenas, aunque los pícaros, exploradores y bárbaros pueden ser excelentes miembros de este grupo raro y atemorizante.

Un maestro de las cadenas suele crearse una guarida bajo tierra repleta de cadenas por el suelo y colgando del techo. Habitaciones enteras repletas de cadenas titilantes suspendidas del techo crean una sensación nerviosa y peligrosa a sus enemigos. Los miembros de esta clase de prestigio no suelen trabajar juntos, aunque un maestro de las cadenas formará un buen equipo con cualquiera que pertenezca a otra clase si es por beneficio mutuo. Debido a sus afinidades similares, estos individuos a menudo se alían con los ajenos conocidos como Kiron (consulta el *Manual de Monstruos*).

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un maestro de las cadenas, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Escapismo: 6 rangos.

Abrir cerraduras: 4 rangos.

Intimidar: 4 rangos.

Dotes: Competencia con arma exótica (cadena armada), Pericia, Derribo mejorado, Desarme mejorado, Soltura con arma (cadena armada), Especialización en armas (cadena armada).

Puntuación de característica: Int 13+ (requerida para Pericia).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro de las cadenas (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Trepador (Fue), Arte (Metalurgia) (Int), Escapismo (Des), Escondido (Des), Intimidar (Car), y Abrir cerraduras (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el maestro de las cadenas no tiene competencia con ninguna arma, y ningún tipo de armadura o escudo.

Sobresaltar (Sb): al hacer temblar sus cadenas utilizando una acción estándar, el maestro puede inducir miedo en una criatura de la misma manera que el conjuro del mismo nombre utilizando su nivel en la clase como nivel de lanzador (consulta el *Manual del Jugador*). El maestro puede utilizar esta aptitud sobrenatural sólo una vez por día.

Luchar trepando: si el maestro de las cadenas está trepando sobre una cuerda o cadena, no sufre ningún penalizador al atacar y los enemigos no obtienen ningún bonificador por atacarle. Si esta aptitud el maestro de las cadenas perdería su modificador de Destreza mientras estuviera trepando y su enemigo obtendría +2 a las tiradas de ataque contra el maestro de cadenas. Si el maestro de las cadenas está colgado de una cadena que tiene la capacidad de balancearse más de cinco pies, puede utilizarlo como ventaja y obtener un bonificador de esquivar a la CA de +2.

Soltura con arma superior: apilándose sobre cualquier bonificador por soltura en un arma que tuviera anteriormente esta aptitud otorga a un maestro de las cadenas un +1 adicional a sus tiradas de ataque con la cadena armada.

Aprisionar con cadena: a cuarto nivel, el maestro de las cadenas puede usar su arma seguida de la rápida aplicación de

TABLA 2-13: EL MAESTRO DE LAS CADENAS

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+0	Sobresaltar
2	+2	+0	+3	+0	Luchar trepando
3	+3	+1	+3	+1	Soltura con arma superior
4	+4	+1	+4	+1	Cadena doble
5	+5	+1	+4	+1	Armadura de cadenas, cadena doble
6	+6	+2	+5	+2	Desviar ataques
7	+7	+2	+5	+2	Especialización en armas superior
8	+8	+2	+6	+2	Cadena armada superior
9	+9	+3	+6	+3	Ataque con balanceo
10	+10	+3	+7	+3	Maestría con cadenas

un candado (el proceso entero requiere una acción de asalto completo) para apresarse a una sola criatura Pequeña, Mediana o Grande. Esto debe ser tratado como un ataque con red, excepto que la prueba de escapismo para escapar tiene una CD de 25, y de CD 30 para romperla. Una cadena tiene que tener una longitud mínima de 10 pies para poder utilizarla de esta manera. Si es una cadena armada, la criatura enmarañada sufre 1 punto de daño por asalto durante todo el tiempo que esté enmarañada a no ser que se esté quieto.

Armadura de cadenas: a quinto nivel, el maestro de las cadenas puede rodearse de cadenas (si tiene al menos 20 pies en cadenas) para conseguir un bonificador de armadura de +5 a la CA. Para él, el penalizador de maniobrabilidad es sólo de -2, sin modificador máximo por Destreza, y con una probabilidad de fallo de conjuro arcano de un 30%. La velocidad no se ve afectada.

Cadena doble: a quinto nivel, el maestro de las cadenas puede elegir usar una cadena armada como arma doble en vez de cómo arma de alcance (cada asalto puede cambiar el uso que le da).

Corte adicional: a sexto nivel, un maestro de las cadenas puede infligir +1d6 puntos de daño adicionales con una cadena armada, produciéndole cortes a su enemigo mediante un latigazo adicional de la cadena. Debe utilizar una acción de asalto completo para usar esta aptitud.

Desviar ataques: como acción equivalente a moverse, un maestro de las cadenas de sexto nivel puede usar una cadena giratoria para conseguir un bonificador de desvío de +4 a la CA contra todos los ataques que procedan de un arco de 180 grados previamente elegido. Ésta es una aptitud extraordinaria.

Especialización en armas superior: apilándose sobre cualquier bonificador por especialización en armas que tuviera anteriormente, esta aptitud otorga un +2 adicional a todas las tiradas de daño hechas con una cadena o una cadena armada.

Cadena armada superior: a octavo nivel, el maestro de las cadenas puede modificar su cadena armada para que infliga terribles heridas al objetivo impactado. El utilizar la cadena de esta manera produce que la víctima sangre perdiendo 1 punto de golpe por asalto hasta que se le aplique una prueba de Sanar (CD 15) o algún tipo de curación mágica. Cuesta 25 po el modificar una cadena de esta manera y 10 po el añadir nuevas púas una vez que la cadena modificada ha sido utilizada cinco veces. (después de cinco usos, la cadena modificada puede ser utilizada como una cadena armada normal). Sólo a octavo nivel o más los maestros de las cadenas pueden hacer uso de manera correcta de estas armas modificadas especialmente (en manos de cualquier otro son simplemente cadenas armadas).

Ataque con balanceo: a noveno nivel, como una acción de asalto completo, el maestro de las cadenas puede envolver un extremo de su cadena alrededor de un objeto situado por encima de su cabeza (algo que pueda soportar su peso) y balancearse sobre un objetivo a menos de 10 pies. El enemigo así atacado es tratado como desprevenido y el maestro obtiene un bonificador al ataque de +2 e inflige +3d6 puntos de daño con este único ataque (sólo se permite un ataque).

Maestría con cadenas (Sb): como aptitud sobrenatural, el maestro de las cadenas puede animar una cadena (igual que con el conjuro *animar una cuerda*, pero con cadenas) de hasta 50

pies de longitud durante 10 asaltos. El maestro de las cadenas puede utilizar esta aptitud tres veces al día más un número de veces igual a su bonificador de Carisma.

MAESTRO SAMURAI

El maestro samurai es un servidor militar de un señor feudal; practica un código marcial de comportamiento que enfatiza el valor del honor personal sobre la vida misma. En algunas culturas forma parte de una aristocracia guerrera.

Los detalles del código del maestro samurai son bastante específicos. Se requiere y espera del maestro samurai que demuestre una absoluta obediencia a su señor feudal, incluso si las órdenes del señor pueden ocasionar una muerte segura al samurai. Está listo para morir por su señor o por su honor en cualquier momento, y para vengar a muerte cualquier ofensa a uno de los dos. Su honor personal le exige reparar toda deuda de manera expeditiva. Quizás el aspecto más importante de este código es que lo que se espera de un maestro samurai es que nunca cometa un acto deshonesto o demuestre el mínimo miedo al daño personal o a la muerte. El maestro samurai que no pueda vivir bajo un código tan estricto tendrá que afrontar una vergüenza personal tan sobrecogedora que preferirá destruirse a vivir bajo su sombra.

Los guerreros, exploradores, y paladines pueden ser excelentes maestros samurais, y suelen encontrar que sus aptitudes de clase mejoran su propio potencial de combate. Los monjes también hacen buenos maestros samurais: la disciplina del Bushido es un reflejo natural del deseo del monje de estudiar una filosofía o credo con una determinación absoluta. Los magos y hechiceros pueden encontrar difícil cualificar para ser un maestro samurai, pero aquellos que lo hacen disfrutan de las mejoras marciales disponibles para ellos.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un maestro samurai, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +5.

Saber (nobleza y realeza): 4 rangos.

Montar: 4 rangos.

Intimidar: 4 rangos.

Dotes: Hendedura, Iniciativa mejorada, Disparar desde una montura, Combatir desde una montura, Ataque poderoso, Soltura con arma (espada bastarda).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del maestro samurai (y su característica clave) son Intimidar (Car), Saber (código de honor marcial) (Int), Saber (nobleza y realeza) (Int), Montar (Des) y Piruetas

El código del maestro samurai

El maestro samurai obedece a su señor.

El maestro samurai tiene derecho a protestar por el juicio erróneo de su señor sobre otros y la muerte es la protesta final que puede hacer el maestro samurai.

El maestro samurai está dispuesto a morir en cualquier momento.

No existe el fallo, sólo el éxito o la muerte.

Morir al servicio de su señor es el mayor servicio que un maestro samurai pueda realizar.

El deshonor a su señor o su familia es deshonor para el maestro samurai.

Todas las deudas, de honor o venganza, han de ser pagadas.

Un enemigo no se merece piedad.

La cobardía es deshonorosa.

(Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el maestro samurai tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

Código de conducta: el maestro samurai debe ser de un alineamiento legal, y se debe adherir al código de conducta marcial de honor (consulta el recuadro lateral). Si el maestro samurai viola este código, puede serle requerida una expiación en forma de tarea ardua o desagradable que cumplir; si la violación fuese especialmente terrible, puede ser invitado a cometer suicidio ritual. En algunas culturas, cuando un señor feudal es asesinado, derrotado, o cae en desgracia, se espera que los maestros samurais a su servicio le sigan a la muerte.

Apoyo: El maestro samurai debe esperar recibir de su señor feudal todas las necesidades básicas de subsistencia, incluyendo habitación y pensión, transporte, armas y armaduras normales (incluyendo las de gran calidad). Aquellos maestros samurais que no sirven a un señor son llamados ronin y no reciben el beneficio del apoyo.

Piruetas: a primer nivel, el maestro samurai obtiene un bonificador +2 de capacidad a sus pruebas de Piruetas.

Gran hendedura: a primer nivel, el maestro samurai recibe esta dote gratis.

Hendedura suprema: a segundo nivel, el maestro samurai consigue la aptitud de poder realizar un paso de 5 pies antes de ejecutar un ataque de Hendedura o de Gran hendedura.

Hojas de furia: cuando un maestro samurai retrasa su ataque con la katana hasta después de ser atacado en un asalto, recibe la ventaja de la abertura de la guardia del contrario y puede añadir un bonificador de +2 a sus tiradas de ataque y daño. En otras palabras, retrasas tu acción hasta después de haber sido atacado en combate cuerpo a cuerpo.

Hojas de muerte: cuando el maestro samurai combate con la katana a dos manos, añade el doble de su modificador de Fuerza a sus tiradas de ataque.



Movilidad suprema: el maestro samurai consigue un bonificador de esquivar de +6 a la CA contra ataques de oportunidad provocados por moverse por dentro de, o saliendo de, un área amenazada. Nota: cualquier condición que le haga perder sus bonificadores de Destreza a la Clase de armadura (si tiene) también hace que pierda los bonificadores a la esquivar. Este bonificador de esquivar reemplaza al de Movilidad.

Fuerza ki (Ex): empezando a quinto nivel, el maestro samurai

TABLA 2-14: EL MAESTRO SAMURAI

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+0	+2	+2	Piruetas, Gran hendedura
2	+2	+0	+3	+3	Hojas de furia, Hendedura suprema
3	+3	+1	+3	+3	Movilidad suprema
4	+4	+1	+4	+4	Hojas de muerte
5	+5	+1	+4	+4	Fuerza ki 1/día
6	+6	+2	+5	+5	Fuerza ki 1/día
7	+7	+2	+5	+5	Fuerza ki 2/día
8	+8	+2	+6	+6	Fuerza ki 2/día
9	+9	+3	+6	+6	Fuerza ki 3/día
10	+10	+3	+7	+7	Fuerza ki 3/día

rai aprende a canalizar su *ki*, una fuente de energía interna y fuerza compartida por todas las criaturas vivientes. Puede añadir un +2 a su característica de Fuerza durante un número de asaltos igual a su bonificador de Sabiduría.

Ataque *ki* (Ex): empezando a sexto nivel, el maestro samurai consigue la aptitud extraordinaria de infundir energía *ki* a sus ataques cuerpo a cuerpo como acción gratuita para conseguir que un ataque tenga éxito. El daño producido con ese ataque puede dañar incluso a criaturas con reducción del daño. Cuando el maestro samurai usa esta aptitud contra criaturas con reducción del daño se considera que su arma es mágica y con un bonificador igual al modificador de Sabiduría del personaje. Una vez activado, este bonificador se mantiene hasta que el maestro samurai golpea una vez con el arma cargada con *ki*.

NINJA DE LA MEDIA LUNA

Algunos monjes buscan sólo la iluminación. Otros se sienten tentados por proyectos más oscuros.

Los ninja de la Media Luna son un clan mercenario cuyos miembros se dedican por una suma exorbitante al sabotaje y a otras misiones secretas; siempre que el trabajo se adecue a su inescrutable código moral. Los ninja representan una espina tanto para los peores tiranos como para los nobles más justos, y ninguno fuera de su jerarquía dominante sabe qué es realmente lo que les mueve. Sus bases y sitios seguros son desconocidos para cualquiera ajeno a la Media Luna, y los posibles clientes contactan con ellos a través de una larga cadena de contactos.

Pero una vez que los ninja de la Media Luna son contratados, normalmente completan el trabajo antes de la siguiente media luna (de ahí el nombre). Estos ninja vestidos de negro suelen acercarse a escondidas hacia su objetivo, ejecutan después sus actos violentos como si fueran un torbellino y desaparecen entre las sombras de la noche.

La mayoría de los ninja fueron una vez monjes que escucharon promesas susurradas sobre los secretos esotéricos de los ninja. Curiosos, empiezan a buscar a la Media Luna, siguiendo rumores mal recordados hasta su fuente. A cualquier monje (y ocasionalmente también un pícaro o guerrero) que se las arregle para rastrear a los ninja hasta su origen se le suele ofrecer ser miembro. Aquellos que rechazan a la Media Luna se les condena a muerte.

Los PNJs ninja suelen aparecer de no se sabe dónde y golpean sin piedad. Normalmente son contratados para robar un objeto valioso, matar a un rival poderoso, o infiltrarse en una fortaleza asediada como precursores de un ataque.

Dado de Golpe: d8.

Requisitos

Para poder ser un ninja, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Ataque base: +6.

Dotes: Impacto sin arma mejorado, Desviar flechas, Desenvainado rápido.

Moverse sigilosamente: 10 rangos.

Escondarse: 10 rangos.

Otros: rasgo de clase Evasión, debe contactar con los líderes de la Media Luna.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del ninja (y la característica clave para cada habilidad) son Alquimia (Int), Equilibrio (Des), Preparar (Fue), Arte (Int), Escapismo (Des), Escondarse (Des), Saltar (Fue), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Nadar (Fue) y Piruetas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Bonificadores a la CA como el monje: cuando el ninja no lleva ni armadura ni escudo, recibe los bonificadores a la CA listados en la tabla 3–17 del *Manual del Jugador*. Este bonificador se apila con cualquier otro bonificador a la CA que hubiera recibido previamente como monje. Más aún, el ninja aplica los bonificadores a la CA por Destreza y Sabiduría si va sin armadura.

Ataque furtivo: si un ninja "pilla" a un oponente en un momento en que sea incapaz de defenderse eficazmente de su ataque, el ninja puede alcanzar un punto vital para infligir mayor daño. Siempre que el objetivo del ninja vea denegado su bonificador de Destreza a la CA (tenga o no tenga bonificador), el ataque del ninja inflige +1d6 puntos de daño. Este daño adicional se incrementa en +1d6 cada nivel impar (+2d6 a tercer nivel, +3d6 a quinto nivel, y así sucesivamente). Si el ninja consigue un golpe crítico con su ataque furtivo, este daño adicional no se multiplica. Esta aptitud de clase se apila con cualquier otro ataque furtivo que posea el personaje.

Se necesita precisión y penetración para golpear un punto vital, por lo que los ataques a distancia sólo cuentan como ataques furtivos si el objetivo está a 30 pies o menos.

Un ninja sólo puede atacar furtivamente a criaturas vivientes con anatomías discernibles—los muertos vivientes, constructos, cienos, plantas, y criaturas incorpóreas carecen de zonas vitales que atacar—. Adicionalmente, cualquier criatura inmune a golpes críticos es también inmune a los ataques furtivos. Además, el ninja debe ser capaz de ver a su víctima lo suficientemente bien como para poder escoger un punto vital y ser capaz de alcanzarlo. El ninja no puede atacar furtivamente mientras intenta impactar a una criatura con ocultación o al impactar las extremidades de una criatura cuyas áreas vitales están fuera de su alcance. Si el ninja consigue un bonificador de ataque furtivo de otra fuente (como por niveles de pícaro) los bonificadores de daño se apilan.

Evasión mejorada: a segundo nivel, la aptitud de evasión de un ninja mejora. Sigue sin recibir daño con un tiro de salvación de Reflejos con éxito contra ataques como el arma de aliento de un dragón o una bola de fuego, y además sólo recibe la mitad de daño con una salvación fallida.

Kuji-kiri (St): al hacer gestos místicos con la mano como una acción estándar, el ninja puede dejar a sus adversarios indefensos de igual manera que si hubiera lanzado un *pauta hipnótica*. El

TABLA 2-15: EL NINJA DE LA MEDIA LUNA

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+0	+2	+0	Bonificadores a la CA como el monje, ataque furtivo +1d6
2	+1	+0	+3	+0	Evasión mejorada, kuji-kiri
3	+2	+1	+3	+1	Empleo de venenos, ataque furtivo +2d6
4	+3	+1	+4	+1	Bonificador a la CA +1, escalada rápida, ataque silenciador
5	+3	+1	+4	+1	Movimiento furtivo, ataque furtivo +3d6
6	+4	+2	+5	+2	Invisibilidad, oportunismo
7	+5	+2	+5	+2	Forma gaseosa, ataque furtivo +4d6
8	+6	+2	+6	+2	Kuji-kiri mejorado
9	+6	+3	+6	+3	Bonificador a la CA +2, vista ciega, ataque furtivo +5d6
10	+7	+3	+7	+3	Siempre furtivo, excursión etérea

ninja puede afectar a 2d4+1 DG por nivel del ninja con el kuji-kiri, y los sujetos deben conseguir una salvación de Voluntad contra CD 12 + el bonificador de Carisma del ninja para evitar el efecto. La *pauta hipnótica* dura tanto tiempo como el ninja siga haciendo los gestos, más un asalto adicional. El ninja puede usar este poder una vez al día por cada nivel de ninja.

Empleo de venenos: los ninjas están entrenados en el uso de venenos y nunca corren el riesgo de envenenarse accidentalmente cuando aplican veneno a una hoja.

Escalada rápida: el ninja puede trepar por una pared a una velocidad increíble. Con cada prueba exitosa de Trepar, el ninja puede mover la mitad de su velocidad como acción equivalente a moverse o su velocidad como acción de asalto completo. Más aún, retiene sus bonificadores de Destreza a la CA mientras trepa.

Ataque silenciador (Sb): si el ninja golpea con éxito a un rival desprevenido con un ataque cuerpo a cuerpo, el oponente es incapaz de hablar durante un asalto. Esto le impide lanzar conjuros con un componente verbal y gritar para avisar o dar la alarma.

Movimiento furtivo: cuando usa las habilidades de moverse sigilosamente y esconderse, el ninja puede moverse a su velocidad normal sin sufrir ningún penalizador a estas habilidades.

Invisibilidad (St): el ninja puede hacerse invisible (como el conjuro *invisibilidad* pero sólo para él) una vez al día por nivel de ninja.

Oportunismo: una vez por asalto, el ninja puede realizar un ataque de oportunidad contra un oponente que haya sido dañado en combate cuerpo a cuerpo por otro personaje justo antes. Este ataque cuenta contra el límite de ataques de oportunidad permitidos por nivel. Incluso un ninja con la dote de Reflejos de Combate no puede utilizar la aptitud de oportunismo más de una vez por asalto.

Forma gaseosa (St): puedes asumir una forma gaseosa igual que con el conjuro (consulta el *Manual del Jugador*), una vez al día por asalto por nivel en la clase. El uso de esta aptitud requiere una acción de asalto completo.

Kuji-kiri mejorado: los movimientos gesticulantes de la mano del ninja son más difíciles de resistir. El kuji-kiri afecta ahora a 3d6+1 DG por nivel del ninja y la salvación de Voluntad es contra una CD de 15 + bonificador de Carisma del ninja.

Vista ciega (Ex): utilizando sentidos como el oído agudo, el olfato, la sensibilidad a las vibraciones y la localización medi-

ante ecos, el ninja maniobra y lucha igual de bien en la oscuridad que en la luz. Invisibilidad y Oscuridad son irrelevantes aunque el ninja sigue sin poder discernir seres etéreos. La vista ciega del ninja se extiende hasta 60 pies.

Siempre furtivo: el ninja siempre elige 10 al moverse sigilosamente o esconderse. A menos que el ninja quiera ser oído o visto, haz una prueba enfrentada de Avistar y Escuchar para detectar la presencia del ninja.

Excursión etérea (St): concentrándose en su *ki*, el ninja puede hacerse etéreo durante unos momentos. Tres veces al día como acción gratuita, el ninja puede hacer una excursión etérea (como el conjuro del mismo nombre, excepto que la duración es de sólo un asalto).

PROTECTOR TRIBAL

El protector tribal es el campeón guerrero de una raza humanoide salvaje. Mientras que los combatientes de la tribu forman la masa de sus fuerzas militares, y las bárbaros son seguramente sus soldados más fieros, los protectores tribales son los guerreros disciplinados y mortíferos que lideran cualquier empresa marcial.

La mayor parte de los protectores tribales son guerreros combatientes, o bárbaros que adquieren esta clase de prestigio para obtener (o continuar) un entrenamiento guerrero especializado en maniobras de combate, una capacidad de ataque potente y destructiva, y ventajas por luchar en las tierras pertenecientes a su tribu contra sus enemigos tradicionales. Algunas veces y dependiendo de la tribu, los adeptos, clérigos o hechiceros tribales aceptan este papel.

Los PNJs protectores tribales suelen encontrarse a menudo en la vanguardia de un ejército de humanoides. Si el honor demanda un combate entre campeones, el protector tribal se ofrece voluntario. Si no es así, el protector busca a los combatientes que lideran el ejército enemigo y se enfrenta a ellos en combate singular, o —como último recurso— se abre camino a espadas por entre las filas de las tropas adversarias.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un protector tribal, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: el mismo alineamiento que la mayoría de los miembros de su tribu.

Raza: cualquier humanoide o humanoide monstruoso excepto los enanos, elfos, gnomos, medianos, semielfos y humanos.

Ataque base: +5.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Gran hendedura.

Supervivencia: 4 rangos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del protector tribal (y la característica clave para cada habilidad) son Engañar (Car), Tregar (Fue), Arte (Int), Escondarse (Des), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saltar (Fue), Moverse sigilosamente (Des), Averiguar intenciones (Sab), y Supervivencia (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el protector tribal tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

Dotes adicionales: el protector tribal obtiene una dote adicional a primer, quinto y noveno nivel. Estas dotes adicionales deben ser escogidas de entre las dotes adicionales disponibles para el guerrero.

Enemigo tribal: a primer nivel, un protector tribal declara que un grupo específico de gentes o monstruos son sus enemigos tribales. Esta categoría es mucho más restrictiva que la del enemigo predilecto del explorador. Dentro de la categoría de enemigo tribal se podría incluir a la nación humana vecina, a los miembros de una religión específica, a una tribu humanoide rival, o a los drow que viven bajo las montañas. Los protectores tribales obtienen un bonificador de +3 a las pruebas de Engañar y Averiguar intenciones cuando utilizan estas habilidades contra sus enemigos. Obtienen el mismo modificador de +3 a las tiradas de daño contra esas criaturas. El bonificador de daño no se aplica contra criaturas que son inmunes a golpes críticos y el protector tribal no obtiene este bonificador

cuando utilice un arma a distancia contra un objetivo a más de 30 pies de distancia. Un defensor tribal que también sea un explorador ha de elegir un enemigo tribal que sea una subcategoría de su enemigo predilecto. Los bonificadores se apilan.

Tierra natal: los protectores tribales obtienen un bonificador de +2 a las pruebas de Escondarse, Intuir la dirección, Moverse sigilosamente, y Supervivencia cuando están en los confines del tipo de terreno y zona geográfica de la tierra natal de su tribu. Ejemplos de tierras natales son el Condado de Urnst, el Bosque Ardri, o el Valle del Mago. Este bonificador refleja la íntima familiaridad del protector con su tierra natal.

Lucha salvaje (Ex): de forma parecida a la del monje atacando con una ráfaga de golpes, un defensor tribal de segundo nivel o más puede entrar en un estado de lucha salvaje, atacando de forma continuada y feroz. El personaje obtiene un ataque adicional por asalto, a su bonificador de ataque más alto, pero todos los ataques del personaje durante ese asalto sufren un penalizador de -2. Este penalizador dura un asalto entero, por lo que afecta a cualquier ataque de oportunidad que el protector pudiera hacer en ese asalto.

Bonificador por terreno a la CA: consigues una ventaja adicional debida a las características del terreno de tu tierra natal obteniendo el bonificador de desvío a la CA listado en la tabla mientras estés en ella (consulta más atrás).

Castigo (Sb): empezando a cuarto nivel, un protector tribal consigue la aptitud sobrenatural de realizar un solo ataque cuerpo a cuerpo con un bonificador de +4 al ataque y al daño igual a su nivel en la clase (si da) contra uno de sus enemigos tribales. El protector debe declarar el castigo antes de atacar. A séptimo nivel, el protector puede ejecutar un castigo dos veces por día. A décimo nivel, aumenta hasta 3 veces por día.

PUÑO DE HEXTOR

Mientras que la mayoría ven a los Puños de Hextor simplemente como mercenarios brutales, éstos son en verdad templarios al servicio de su inmisericorde deidad. El mundo es un sitio oscuro y sin compasión, o al menos eso dice la Iglesia de Hextor, donde los fuertes sobreviven gobernando a los débiles y estableciendo el orden a partir del caos. Para apoyar este dogma, la Iglesia mantiene esta compañía de templarios de elite y los pone

TABLA 2-16: EL PROTECTOR TRIBAL

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+2	+0	Dote adicional, enemigo tribal, tierra natal
2	+2	+3	+3	+0	Lucha salvaje
3	+3	+3	+3	+1	Bonificador por terreno a la CA +2
4	+4	+4	+4	+1	Castigo 1/día
5	+5	+4	+4	+1	Dote adicional
6	+6	+5	+5	+2	Bonificador por terreno a la CA +3
7	+7	+5	+5	+2	Castigo 2/día
8	+8	+6	+6	+2	Bonificador por terreno a la CA +4
9	+9	+6	+6	+3	Dote adicional
10	+10	+7	+7	+3	Castigo 3/día

a disposición de aquellos cuyas causas se complementan con los objetivos finales de la Iglesia (y que, por supuesto, puedan soportar el pago de las pesadas cargas necesarias para mantener una unidad de choque de hombres bien armados y bien entrenados). Estos Puños son bien conocidos por su eficiente brutalidad: en ninguna parte encontrará un contratador necesitado de ayuda militar mercenarios más dedicados al objetivo de asegurarse que el gobierno de la ley prevalezca sobre las fuerzas de la anarquía y la confusión.

La mayoría de los Puños de Hextor son guerreros, monjes o clérigos, pero ex bárbaros, ex paladines, exploradores y magos se cuentan entre su número. Las calificaciones más importantes para ser miembro son (aparte de la veneración a Hextor, Campeón del Mal y Azote de la Batalla) la voluntad de utilizar la crueldad y las medidas más duras para aplastar al que disiente, creer que el poder es la recompensa más grande que ofrece la vida, y la fuerza de voluntad necesaria para soportar cualquier tipo de situación dura al servicio de estos ideales.

Los PNJs Puños de Hextor suelen ser soldados mercenarios embarcados en alguna empresa marcial por cuenta del templo más próximo dedicado a Hextor. Algunas veces se encuentran pequeños grupos o incluso Puños solitarios, aunque normalmente éstos también suelen llevar a cabo una tarea específica o una misión para la Iglesia.

Dado de Golpe: d10.

Requisitos

Para poder ser un Puño, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: legal maligno, neutral maligno o legal neutral.

Ataque base: +5.

Dotes: Ataque poderoso, Hendedura, Competencia con guantelete armado.

Intimidar: 4 rangos.

Avistar: 4 rangos.

Saber (religión): 4 rangos.

Otros: debe venerar a Hextor, y debe sobrevivir a una ceremonia ritual de entrada a los Puños de Hextor (consulta Organizaciones, en la página 44 de este libro).



Habilidades de clase

Las habilidades de clase del Puño de Hextor (y la característica clave para cada habilidad) son Tregar (Fue), Intimidar (Car), Saber (religión) (Int), Oficio (Int), Montar (Des), Averiguar intenciones (Sab), y Avistar (Sab). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia

TABLA 2-17: EL PUÑO DE HEXTOR

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Impacto brutal +1
2	+2	+3	+0	+0	Aumento de fuerza 1/día
3	+3	+3	+1	+1	Presencia pavorosa 1/día
4	+4	+4	+1	+1	Impacto brutal +2
5	+5	+4	+1	+1	Aumento de fuerza 2/día
6	+6	+5	+2	+2	Presencia pavorosa 2/día
7	+7	+5	+2	+2	Impacto brutal +3
8	+8	+6	+2	+2	Aumento de fuerza 3/día
9	+9	+6	+3	+3	Presencia pavorosa 3/día
10	+10	+7	+3	+3	Impacto brutal +4

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el Puño de Hextor tiene competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

Impacto brutal (Ex): la Iglesia de Hextor entrena a sus templarios para que luchen con una eficacia implacable. En cada acción, el Puño puede añadir este bonificador a su tirada de ataque o a su tirada de daño, pero no a ambas. Debes declarar dónde se aplica el bonificador al principio de tu acción.

Aumento de fuerza (Ex): empezando a nivel 2, el Puño puede invocar a Hextor para conseguir un bonificador de Fuerza de +4 una vez al día. El Puño aumenta su fuerza una vez adicional por día cada tres niveles por encima del segundo. Este bonificador dura 4 asaltos más el nivel del Puño.

Presencia pavorosa (Ex): cuando un Puño de Hextor llega al tercer nivel, consigue la aptitud extraordinaria de inducir miedo a los demás como acción gratuita una vez al día. El Puño debe acometer alguna acción dramática en el asalto que utilice esta aptitud, y sólo afecta a aquellos que la vean (o posiblemente oigan, dependiendo del acto dramático). La aptitud tiene un alcance de 5 pies por nivel. Todos aquellos (exceptuando otros Puños) dentro del alcance se asustan durante 5d6 asaltos. Aquellos que tengan éxito en un tiro de salvación de Voluntad simplemente quedarán estremecidos. La CD para la salvación de Voluntad es de 10 + el nivel del Puño + el modificador de Carisma del Puño. Esta aptitud extraordinaria crea un efecto enajenador de miedo. El Puño puede usarlo una vez adicional por día cada tres niveles por encima del tercero.

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 a menos que las fuerzas del bien y de la ley lo persigan.

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 cuadrillas muy compenetradas, atacando poblaciones desprevenidas sin previo aviso, y retirándose de nuevo a campo abierto para planear su próxima escaramuza. Algunas veces la clerecía de Erythnul ordena 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 ser encontrados en pequeñas cuadrillas de dos a seis individuos, pero algunas veces es posi-

ble 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.

Requisitos

Para poder ser un Saqueador, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Alineamiento: caótico maligno, caótico neutral, neutral maligno.

Ataque base: +5.

Dotes: Lucha callejera, Ataque poderoso, Romper arma.

Intimidar: 3 rangos.

Saber (religión): 3 rangos.

Supervivencia: 4 rangos.

Otros: debe sobrevivir a los ritos de iniciación de los Saqueadores (consulta la descripción de la organización de Saqueadores, en la pág. 49 de este libro).

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del Saqueador (y la característica clave para cada habilidad) son Intimidar (Car), Saber (religión) (Int), Moverse sigilosamente (Des) Oficio (Int), y Montar (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modif. de Inteligencia.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: todos los Saqueadores tienen competencia con todas las armas sencillas y marciales, todos los tipos de armaduras y escudos.

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, más un punto por nivel del Saqueador. Los ataques con armas también transmiten el dolor de Erythnul, pero sólo como 1d4 puntos adicionales de daño, más 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 la distancia especificada, o menos, del Saqueador sufren un penalizador de moral de -2 a todos los tiros de salvación durante todo el tiempo que estén dentro del alcance. Ésta es una aptitud sobrenatural que se puede utilizar el número de veces indicado en la tabla.

Corte cruel (Sb): tu familiaridad con el dolor y el miedo te concede una precisión cruel con tus ataques cuerpo a cuerpo. Debes declarar que vas a usar el corte cruel antes de realizar tus tiradas de ataque. Si fallas todos tus ataques en ese asalto, pierdes un uso de tu corte cruel. Si impactas con éxito, infliges 1d4 puntos de daño temporal de Constitución a tu objetivo, además del daño normal de un ataque. Puedes usar el corte cruel una vez al día por cada tres niveles que hayas obtenido.

TABLA 2-15: EL SAQUEADOR

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Toque doloroso 1/día
2	+2	+3	+0	+0	Aura aterradora 10' 1/día
3	+3	+3	+1	+1	Corte cruel 1/día
4	+4	+4	+1	+1	Toque doloroso 2/día
5	+5	+4	+1	+1	Aura aterradora 20' 2/día
6	+6	+5	+2	+2	Corte cruel 2/día
7	+7	+5	+2	+2	Toque doloroso 3/día
8	+8	+6	+2	+2	Aura aterradora 30' 3/día
9	+9	+6	+3	+3	Corte cruel 3/día
10	+10	+7	+3	+3	Semblante aterrador

Semblante aterrador (St): has conocido el verdadero horror y desesperanza. Una vez al día, puedes desencadenar como acción estándar una aptitud sortilega similar al conjuro arcano *asesino fantasmal* (salvar contra CD 14 + el nivel de Saqueador). Con el enemigo que elijas, pareces tomar el semblante de aquello que más teme el objetivo. Para los demás, incluyéndote a ti mismo, no parece ocurrir nada. Para que el fantasma toque al objetivo, el Saqueador debe realizar con éxito un ataque de toque. En todo lo demás, esta aptitud funciona igual que el conjuro descrito en el *Manual del Jugador*.

Ataque base: +5.

Dotes: Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturridor.

Escuchar: 8 rangos.

Piruetas: 8 rangos.

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del Vengador Rojo (y la característica clave para cada habilidad) son Equilibrio (Des), Reunir información (Car), Escondarse (Des), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Avistar (Sab) y Piruetas (Des). Consulta el Capítulo 4: Habilidades en el *Manual del Jugador* para las descripciones de las habilidades.

Puntos de habilidad cada nivel: 4 + modif. de Inteligencia

VENGADOR ROJO

El Vengador Rojo es el maestro del *ki*, una antigua y formidable disciplina que permite a su usuario conseguir cosas extraordinarias. A través del estudio y del entrenamiento, el Vengador Rojo aprende a canalizar la energía *ki* y conseguir con ello una variedad de efectos, incluyendo la posibilidad de dañar a un oponente liberando la energía *ki* de su propio cuerpo. Aunque sus preocupaciones principales se centran sobre una antigua afrenta (consulta la organización de los Vengadores Rojos para conocer los detalles), los Vengadores Rojos a veces aceptan encargos de aquellos que pueden pagar sus servicios, convirtiéndose en agentes del dolor y la destrucción.

La mayor parte de los Vengadores Rojos son monjes: la maestría del *ki* es una extensión natural de las aptitudes de clase del monje. Los guerreros, exploradores y paladines algunas veces pueden llegar a ser Vengadores Rojos y encuentran que los bonificadores a la iniciativa y las aptitudes con el *ki* les hacen más temibles en combate. Los pícaros disfrutan de la versatilidad de la maestría con el *ki* del Vengador Rojo, mientras que los druidas piensan que el estudio de la energía *ki* les ofrece nuevas perspectivas del mundo natural.

Los PNJs Vengadores Rojos son normalmente monjes encargados de llevar a cabo alguna actividad de apoyo a los objetivos primarios del clan.

Dado de Golpe: d8.

Requisitos

Para poder ser un Vengador Rojo, un personaje debe cumplir los siguientes criterios.

Rasgos de clase

Competencias con armas y armaduras: el Vengador Rojo tiene competencia con todas las armas sencillas, armaduras ligeras, armaduras intermedias, y escudos. (Nota: una armadura más pesada que la de cuero conlleva un penalizador a las habilidades del Vengador Rojo de Escondarse y Moverse sigilosamente).

Ki: a primer nivel, el Vengador Rojo obtiene un mayor conocimiento de la aptitud sobrenatural necesaria para controlar y utilizar el *ki*. El *ki* es una fuente de energía creada por, y fluyendo a través, de todas las criaturas vivientes. La mayor parte del entrenamiento del Vengador rojo se dedica a comprender y aprender a centrar el *ki*, y los efectos que obtiene a cada nivel reflejan el aumento en la complejidad de su educación.

Grito aturridor (Sb): el Vengador Rojo libera su energía *ki* con un ataque sónico. Puedes lanzar tu energía *ki* en un cono de 30 pies de largo. El ataque aturde a todos los objetivos dentro del cono durante un asalto a menos que consigan una salvación de Fortaleza con éxito (CD 15 + el modificador de Sabiduría del Vengador Rojo). El ataque es una acción estándar, y es necesario que el Vengador Rojo sea capaz de vocalizar si quiere utilizar esta aptitud.

Salvación *ki* (Ex): a segundo nivel, el Vengador Rojo consigue la aptitud de canalizar su *ki* para protegerse de efectos adversos. Obtiene un bonificador igual a su bonificador de



Habilidad ki (Ex): a tercer nivel, el Vengador Rojo consigue un bonificador a cualquier prueba de habilidad que sea de clase para el Vengador Rojo. Este bonificador es igual a su bonificador de Sabiduría. Debes declarar que vas a usar esta aptitud antes de realizar la prueba de habilidad. Puedes usar esta aptitud una vez al día por nivel de Vengador.

Curación ki (Sb): a cuarto nivel, el Vengador Rojo obtiene la aptitud de canalizar el ki en energía curativa. Cuando impone sus manos sobre una criatura viviente, transmite su ki de tal manera que cura una cantidad de puntos de golpe por día igual a su nivel de clase multiplicado por su bonificador de Sabiduría. Puede dividir su curación ki entre varias criaturas, y no tiene por qué aprovecharla toda de una sola vez. La curación ki es una aptitud sobrenatural, cuyo uso se considera acción estándar. Empezando a octavo nivel, un Vengador Rojo puede sanar una cantidad de puntos de golpe por día igual a dos veces su nivel de clase multiplicado por su bonificador de Sabiduría.

Grito mortal (Sb): el Vengador Rojo libera su energía ki con un ataque sónico. Puedes lanzar tu energía ki en un cono de 30 pies de largo. El ataque inflige un daño de $3d6 +$ tu modificador de Sabiduría a todos los que se encuentren dentro del cono. Una salvación de Fortaleza con éxito (CD $15 +$ el bonificador de Sabiduría del Vengador) divide por dos el daño. El ataque es una acción estándar, y es necesario que el Vengador Rojo sea capaz de vocalizar si quiere utilizar esta aptitud.

Ki incrementado: el Vengador Rojo ha conseguido tal maestría en el uso de la energía ki que la domina con facilidad. Cuando uses cualquier aptitud de clase que esté imbuida con la energía ki, tu bonificador de Sabiduría se dobla.

Sabiduría en un tiro de salvación a su elección. Debes declarar que vas a usar esta aptitud antes de realizar el mencionado tiro de salvación. Puedes usar esta aptitud una vez al día por nivel de Vengador.

Nota sobre la opción multiclase: los personajes monjes pueden pasar de esta clase a la suya libremente. En otras palabras, puedes dar a tu PJ monje un nivel de Vengador Rojo, después volver a tu clase de monje para el siguiente nivel, tomar un nivel de Vengador Rojo después de eso, y así sucesivamente.

TABLA 2-19: EL VENGADOR ROJO

Nivel de clase	Ataque base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+2	+2	Grito aturridor 1/día
2	+2	+3	+3	+3	Salvación ki 1/día
3	+3	+3	+3	+3	Habilidad ki 1/día
4	+3	+4	+4	+4	Curación ki 1/día
5	+4	+4	+4	+4	Grito mortal 1/día, grito aturridor 2/día
6	+5	+5	+5	+5	Salvación ki 2/día
7	+6	+5	+5	+5	Habilidad ki 2/día
8	+6	+6	+6	+6	Curación ki 2/día
9	+7	+6	+6	+6	Grito mortal 2/día, grito aturridor 3/día
10	+8	+7	+7	+7	Ki incrementado

CAPÍTULO 3: ASUNTOS MUNDANOS

Hasta ahora, este libro te ha mostrado nuevas dotes y clases de prestigio que añadir a tu campaña. Tanto las nuevas dotes como las nuevas clases representan nuevas reglas y nuevas opciones para tus PJs. Sería un error, sin embargo, si no te diéramos algún contexto en el cual estas reglas adquirieran todo su significado: por ello existe este capítulo. En él examinaremos los roles de los guerreros y los monjes en un escenario de campaña, cómo los jugadores y DMs pueden ajustarse a esos roles, y diversos grupos a los que los guerreros y monjes, sean PJs o PNJs, pueden unirse y cuáles puede el DM introducir en su campaña.

LOS GUERREROS Y LOS MONJES Y EL MUNDO EN QUE VIVEN

"Todo el mundo tiene una agenda: todo el mundo."

—Tondek

Ningún personaje vive en el vacío. Uno no puede dejar de verse afectado, o dejar de tener en cuenta, el mundo que le rodea. Esto es doblemente verdad para los personajes jugadores, ya que su tipo de vida requiere que interactúen con su entorno muchas más veces que la gente normal. Los plebeyos, pescadores, e incluso los nobles no buscan las situaciones variadas y peligrosas en las que los PJs se encuentran constantemente. Tanto si el aventurero se encuentra en una ciudad, dungeon, bosque o desierto, el mundo y sus diversos elementos —gentes, monstruos, edificios, geografía, clima, religión y costumbres— le permite elegir entre diversas opciones, y afecta a su carrera de aventurero, y a la de sus compañeros.

El guerrero y el mundo

Tanto si juegas con un guerrero que interpreta el papel de un honorable caballero errante, como el de un duro mercenario, o el de un caballero galante o rey de los proscritos, el mundo en el que vas de aventuras y vives tiene un impacto sobre tus elecciones y alternativas. Existe un estereotipo que suelen llevar muchos personajes guerreros: el de una persona ordinaria cuya única contribución es su aptitud para utilizar la espada. Aunque usar la espada (o un hacha, maza o alabarda) es sin duda el rol más obvio para un guerrero durante una sesión de juego, considera cómo las relaciones del guerrero con el mundo que le rodea podrían afectar a este estereotipo.

Los guerreros que existen en escenarios de campaña donde los magos y hechiceros son el poder dominante podrían verse relegados a roles de simple apoyo, protegiendo a los lanzadores de conjuros arcanos de todo daño para que puedan destruir a sus enemigos desde la distancia. En otras campañas, la religión se constituye en un factor dominante en el mundo, y los clérigos son los principales promotores y agitadores. En estos casos, los guerreros son a menudo miembros de la iglesia o incluso del clero, y actúan como templarios o guardianes religiosos.

La mayor parte de los guerreros no tienen una organización estructurada asociada a su clase; al contrario que los paladines y los clérigos, ellos no pertenecen a ninguna jerarquía o grupo mayor que el de su grupo. Aunque pueden adorar a una deidad en particular, o seguir a un cierto líder noble, o dedicarse a una causa personal, normalmente suelen seguir su propio camino por el mundo sin obtener beneficio alguno de tales jerarquías a las que podrían acudir para recibir apoyo y recursos. Muy a menudo, los guerreros son ex soldados o ex mercenarios, que venden su capacidad marcial por dinero.

Algunas veces, sin embargo, los guerreros son capaces de encontrar o de llegar a ser miembros de organizaciones, fraternidades, o sociedades expresamente pensadas para combatientes. Puede que tu guerrero se una a una orden de caballería, como los Caballeros de la Guardia (v. página 47), o entre a formar parte de una gran compañía mercenaria. Incluso podría demostrar su valía a un personaje



de alto rango, como un noble o una alto sacerdote, y ser invitado a entrar a su servicio como guardaespaldas privilegiado o agente especial. Este tipo de circunstancias suelen alterar el papel del guerrero dentro del grupo de aventureros, porque el guerrero ya no existe sólo para derribar puertas y destrozor monstruos. Ahora posee responsabilidades y obligaciones que van más allá de las que tiene con sus compañeros de aventuras y esto conduce, tanto a nuevas oportunidades de aventura, como a disputas internas dentro del grupo.

Roles aventureros

Prácticamente cualquier guerrero que decida ir de aventuras como actividad habitual tiene el mismo rol en sus grupos respectivos: son los primeros en combatir, tanto para eliminar a criaturas que se les opongan como para defender a sus compañeros de un ataque. Esto no debería ser ninguna sorpresa, ya que ninguna otra clase de personaje tiene mejores capacidades generales de combate que el guerrero. Más abajo podéis encontrar algunas ideas resumidas sobre diferentes roles que pueden interpretar los guerreros más allá del de un simple rompedor de puertas o destrozador de orcos. (Para conocer más cosas sobre trasfondos para los PJs, consulta la *Guía del Creador de Héroes*).

Soldado profesional: el guerrero sirve en un ejército regular o cuerpo de policía de alguna autoridad, a menudo un miembro de la nobleza, o incluso una comunidad. Normalmente acompaña a grupos de aventureros a petición del que lo contrata, a menudo para asegurar que los (¿poco fiables?) aventureros contratados cumplan con los objetivos para los que fueron alquilados, o para dar un apoyo marcial adicional con el que conseguir más fácilmente sus misiones.

Mercenario: igual que el soldado, este tipo de guerrero comercia con sus habilidades por una paga, pero normalmente de forma mucho más temporal. Generalmente suele ser contratado para prestar sus servicios durante un tiempo específico, aunque ocasionalmente el período de servicio puede ser indefinido. Cuando no están contratados, los mercenarios se juntan a menudo con grupos de aventureros, usualmente por una parte predeterminada del botín.

Caballero: éste es un tipo especial de guerrero. Pertenecer a una orden de caballería, y jura apoyar una serie de ideales o filosofía que caracterizan a la organización. Los Caballeros se unen frecuentemente a grupos de aventureros que estén metidos en misiones de apoyo a los objetivos de la orden o que defienden ideales muy parecidos a (o al menos no entran en conflicto con) los de su orden.

Aspectos raciales

Ninguna discusión sobre una clase queda completa sin tratar también un punto común a todos los personajes: la raza. Los aspectos raciales juegan un papel tanto al diseñar el PJ como al jugar con él.

Elfo: el bonificador a la Destreza del elfo a menudo suele significar que los guerreros elfos toman bastante pronto la



dote de Sutileza con un arma. De igual manera, los guerreros elfos suelen preferir más las armas a distancia, como el arco largo, que las armas de cuerpo a cuerpo. Por ello, dotes como Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Disparo a larga distancia, y otras también suelen ser opciones bastante usuales.

Enano: el enano es la elección natural para la clase guerrero. Si juegas un guerrero enano, te darás cuenta que tienes una considerable ventaja debido a la propia naturaleza del enano. Aunque no obtengas la dote adicional adjudicada a los humanos, disfrutarás de los beneficios de la visión en la oscuridad, un bonificador a tu puntuación de Constitución, y la ventaja nada despreciable de un bonificador de ataque mejor y una clase de armadura mejor contra ciertos tipos de criaturas (como los gigantes). Las dotes como Soltura con arma, Ataque poderoso, Hendedura, y Embestida mejorada son excelentes elecciones para complementar la dotación racial del enano.

Gnomo: el penalizador de Fuerza del gnomo a menudo implica que la Fuerza del guerrero gnomo está por debajo de la óptima. Sin embargo, el bonificador racial a la puntuación de Constitución compensa este hecho. Además, aún puede explotarse más este hecho con la dote de Dureza y su efecto apilable.

Humano: con la dote adicional a primer nivel, y las dotes adicionales concedidas a la clase guerrero, los guerreros humanos son obviamente excelentes personajes. El número de dotes concedidas a estos personajes permite a su creador, jugador o DM, diseñar al guerrero humano de diferentes maneras. Seguir el sendero de dotes que empieza con Esquiva, Pericia, Disparo a bocajarro, Combatir desde una

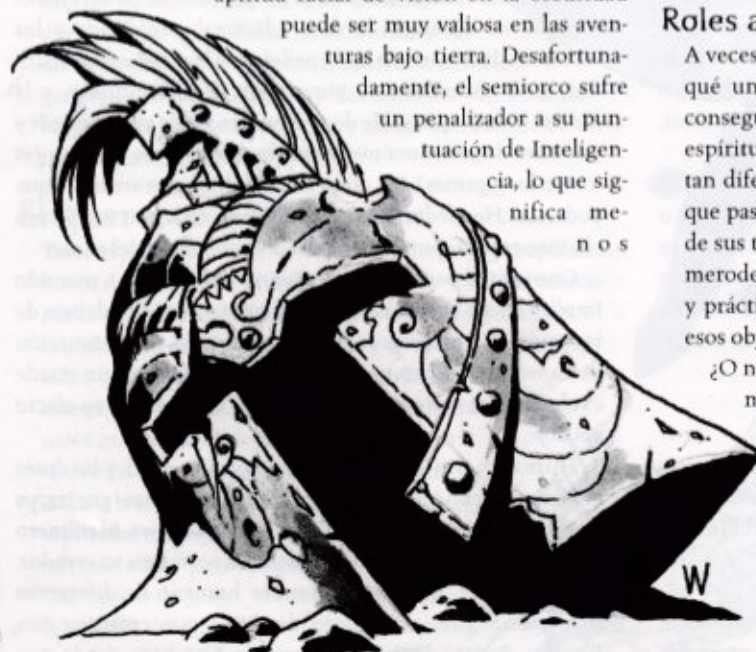
montura, o Ataque poderoso harán que el personaje evolucione en sentidos diferentes.

Mediano: igual que el elfo, el guerrero mediano a menudo saca provecho de su puntuación de Destreza mejorada para tomar de forma temprana la dote de Sutileza con un arma. Su pequeño tamaño le da un beneficio a su Clase de Armadura, y esta ventaja, combinada con una puntuación alta en Destreza, permite algunas veces al guerrero mediano empezar con una armadura menos cara y más ligera, que le salva de sufrir los penalizadores al movimiento causados por una armadura pesada. El bonificador del mediano a las tiradas de ataque con las armas arrojadizas hacen que una daga, un hacha de mano, o una honda sean buenas opciones como armas de corto alcance.

Semielfo: a primera vista parece que sólo el jugador más valiente jugaría un guerrero semielfo. La raza sufre de una falta absoluta de bonificadores a las puntuaciones de características y no obtiene ningún bonificador racial a las tiradas de ataque, tiros de salvación o Clase de Armadura. Sin embargo, un guerrero semielfo sigue siendo una opción viable, siempre que te des cuenta de los factores mencionados anteriormente. El semielfo no tiene ningún penalizador a sus puntuaciones de característica, lo que significa que si has conseguido un par de 16 en tus puntuaciones de características más altas, tu semielfo mantendrá ambas, en vez de ver reducida una de ellas a un 14. Pero quizá la ventaja más grande del semielfo es que se puede multiclassar sin sufrir un penalizador a los PX por su nivel de clase más alto, porque todas las clases son su clase predilecta. Este beneficio, compartido sólo con los humanos, sitúa al semielfo en un grupo diferente al del resto de razas, incluyendo al de su progenitor elfo.

Semiorco: el bonificador a la puntuación de Fuerza del semiorco le hace un candidato ideal para la clase guerrero. La aptitud racial de visión en la oscuridad

puede ser muy valiosa en las aventuras bajo tierra. Desafortunadamente, el semiorco sufre un penalizador a su puntuación de Inteligencia, lo que significa me-
n o s



puntos de habilidad y totales a las habilidades más bajas, aunque, cuando tienes una puntuación de Fuerza de 20, poco se preocupan de sus totales a las habilidades.

El monje y el mundo

Los monjes también suelen quedar encasillados dentro de un molde estereotípico: el ascético introspectivo que, cuando no va de aventuras, se dedica a la contemplación interior en busca de su yo espiritual. El aventurero monje típico suele ser reservado, espiritual, y capaz de soltar con la misma facilidad un ataque sin armas que un discurso sobre el zen. Sin embargo, el monje existe para algo más que para la búsqueda de la perfección física y espiritual. Igual que el guerrero, el monje es un maestro del combate que golpea con sus pies y manos desnudas o, algunas veces, con armas especiales. Aunque generalmente es incapaz de absorber la misma cantidad de daño que un guerrero, los monjes no suelen preocuparse mucho por ello ya que desarrollan algunas aptitudes de clase que les ayudan a no ser golpeados prácticamente nunca.

Los monjes suelen formar parte de algún tipo de vida estructurada, sea como miembro de un monasterio, un templo, o alguna otra organización. Algunas veces esta estructura existe primordialmente para inculcar en sus miembros ciertas creencias o valores, que permiten al monje interactuar con el mundo exterior de una forma relativamente normal, siempre que siga el código de comportamiento prescrito o algún tipo de sistema ético. En algunas ocasiones, la estructura se parece más a una jerarquía formal que obliga al monje a aceptar órdenes y tareas de aquellos individuos que ocupan un nivel superior. En ambos casos el monje depende de esta organización para conseguir apoyo y recursos, aunque los detalles exactos varían de acuerdo con la propia naturaleza de la estructura.

Roles aventureros

A veces requiere un esfuerzo imaginativo el racionalizar por qué un monje, que claramente no desea nada más que conseguir una casi mítica perfecta unión de mente, cuerpo, y espíritu, dejaría su templo para llevar a cabo un tipo de vida tan diferente y peligroso como el ir de aventuras. Cada día que pasa ayudando a sus camaradas a destripar un dungeon de sus tesoros, o a defender un pueblo de unos humanoides merodeadores, es un día que no está inmerso en los estudios y prácticas que conforman la esencia de un individuo con esos objetivos.

¿O no? Algunas tradiciones de los monjes enseñan que el mundo es un aula ejemplar en el que cada persona, lugar, o hecho tienen una lección que enseñar, y que esta enseñanza puede ser una ayuda inestimable para que el monje perciba su verdadero lugar en el cosmos. Otras tradiciones impulsan al monje a que deje el monasterio durante un periodo de tiempo con el objetivo de dar un marco de referencia a sus estudios, para ver lo que motiva a otras gentes a conseguir algo que consideran suficiente-

mente importante. Más abajo puedes encontrar algunos roles para monjes que pueden aparecer en tu juego.

Penitente: este tipo de monje lleva a cabo, de forma voluntaria o no, una misión o alguna otra actividad fuera de su monasterio para compensar alguna falta o fallo. Esta obligación puede ser real o imaginaria, y su significado varía con la naturaleza de las enseñanzas que el monje sigue. Algunas veces el penitente se une a una compañía de aventureros para aprender una lección particular sobre sí mismo o sobre el mundo.

Maestro del zen: esta variedad de monje se une a compañías de aventureros sobre todo porque cree que una parte importante de sus intentos para conseguir sus objetivos principales de perfección física y espiritual se basa en los riesgos a los que se enfrentan estos grupos. Ve la aventura como una oportunidad de experimentar y perfeccionar sus habilidades marciales en situaciones reales.

Consejero espiritual: los consejeros espirituales suelen unirse a compañías de aventureros porque creen firmemente que uno o más de sus miembros se beneficiarán en gran medida de su presencia. Quizás el monje tiene como misión el ser mentor de un miembro del grupo que podría llegar a convertirse en monje, o puede que el monje haya decidido cobijar bajo su ala a un individuo con una mente prometedora pero desestructurada y enseñarle los beneficios de la doctrina y disciplina espiritual que sigue un monje.

Ejecutor espiritual: este tipo de monje se une a un grupo de aventureros sólo de forma temporal. Ha sido encargado, o bien por su monasterio o por su propia conciencia, de compartir la misión del grupo porque ésta apoya los objetivos de su organización o de su ética. Los monjes de esta clase suelen pensar únicamente en la consecución de su objetivo, pero aportan recursos y habilidades muy valiosas al grupo.

Aspectos raciales

Incluso más que con los guerreros, la raza de un personaje monje influye muchas veces no sólo en la capacidades de combate del personaje, sino también en el rol del PJ dentro de su grupo. Las reglas para monjes de tamaño Pequeño o Mediano se encuentran en el Manual del Jugador, y las reglas para monjes más grandes se pueden encontrar en la página 61 de este libro.

Elfo: la mente élfica se adapta bastante bien a la dilatada búsqueda de objetivos del monje, incluso aunque los objetivos o planes sean algo esotéricos (como es el caso de muchas enseñanzas monásticas). El bonificador de Destreza del elfo es una ventaja obvia para el monje, que debe basarse, sobre todo a bajos niveles, en la rapidez tanto para el ataque como para la defensa. La Sutileza con un arma y la Iniciativa mejorada son buenas elecciones de dotes.

Enano: la mentalidad enana no suele incluir los aspectos necesarios para llegar a ser un monje con éxito. Los monjes enanos surgen muy raramente. Sin embargo, si te atrae la idea, trabaja con tu DM para establecer unas razones

adecuadas para que tu personaje explore esta alternativa. Ten en cuenta que tu personaje enano puede verse afectado por ciertas repercusiones interpretativas debido a su elección de dedicarse a una vida monástica. En particular, su familia, clan, o comunidad pueden estar en contra de su decisión, y pueden decidir ignorarlo (o algo peor). Para este tipo de rol, una dote defensiva como Pericia podría venir bien.

Gnomo: pocos gnomos tienen la disposición para llevar a cabo largos periodos de entrenamiento dentro de un monasterio, y muchos menos, debido a su tamaño, se sienten atraídos por la menor posibilidad de recibir daño y del aumento de la velocidad que la clase de monje puede aportarles. De ahí que muy pocos gnomos son encontrados entre las filas de los monjes. Sin embargo, es posible que un gnomo sea monje, e incluso que destaque, siempre que encuentre un medio (quizá mágico) para compensar sus peores rasgos. Una opción adecuada sería que escogiera luchar con las armas de monje que le permiten atacar como si fuera desarraigado, y así poder utilizar los mejores bonificadores al ataque y frecuencia de ataques de su clase.

Humano: la naturaleza de los humanos les hace mucho más adecuados para la vida monástica que casi todas las otras razas, y es por esta razón que la mayor parte de los monjes son humanos.

Mediano: igual que el gnomo, los medianos sufren una reducción a sus puntuaciones de daño y velocidad, que hace que la clase de monje les sea menos atractiva. Más aún, la cultura mediana raramente produce individuos adecuados para la naturaleza rígida y a menudo rutinaria de la vida monástica. Los medianos no aguantan bien el estar confinados en un solo lugar, o el verse obligados a dedicarse durante mucho tiempo de forma absoluta a un solo interés o aspecto.

Semielfo: los semielfos criados en comunidades humanas no tienen dificultades para aceptar las restricciones y modo de vida de un monasterio. Los semielfos que crecen en comunidades élficas tienen tantas posibilidades de convertirse en monjes como los elfos con los que han crecido.

Semiorco: aquellos semiorcos que son criados en una sociedad humana o que, al menos, su apariencia sea más humana que orca, tienen los mismos problemas que pudiera tener un humano para aceptar los rigores monásticos. Los semiorcos criados fuera de comunidades humanas, sin embargo, rara vez desarrollan la paciencia o capacidad de atención necesarias para convertirse en un monje con éxito.

ORGANIZACIONES: UNA PEQUEÑA AYUDA DE MIS AMIGOS

Nunca viene mal tener un poco de ayuda cuando te enfrentas a los peligros de un mundo grande y maligno. Tu personaje no tiene por qué afrontar el peligro solo: las organizaciones que se detallan más adelante proveen a tu perso-



naje con los recursos, apoyo, e información que puede que le den el respiro necesario cuando las cosas vayan mal.

Introducción de las organizaciones en tu campaña

Cada organización tiene su propia estructura, objetivos y particularidades. Están designadas para encajar fácilmente en cualquier mundo o escenario de campaña. Sin embargo, no todas las organizaciones pueden funcionar igual de bien en tu campaña o estilo de juego. Los jugadores y el DM deberían trabajar juntos para identificar cualquier problema potencial que pudieran tener las organizaciones que te atraigan, y revisar después los detalles de cada organización para que se mezcle de forma más fluida con tu escenario de campaña.

Podrías decidir que los Caballeros Protectores del Gran Reino encajan perfectamente con el tipo de organización al que tu guerrero de quinto nivel le gustaría unirse, pero puede que, en cambio, un resto decadente de la que fue una vez una poderosa nación, no encaje dentro de tu mundo de campaña. Ningún problema: si todo el mundo está de acuerdo, puedes establecer un origen alternativo para la organización, creando su historia a partir de la de tu escenario y así proporcionar una explicación alternativa al trasfondo de los Protectores, y darle a la organización objetivos nuevos que perseguir.

Date cuenta que varias de las organizaciones que aquí aparecen tienen también definidas clases de prestigio en el capítulo dos. Los jugadores y DMs deberían fomentar el uso de ambas si ambas aparecen aquí, o crear una clase o

una organización cuando sólo una de ellas se defina en este libro.

También, la pertenencia a estos grupos no es sólo un coto privado para guerreros y monjes, pero estos personajes constituyen una parte muy significativa de los miembros de estos grupos.

Los Puños de Hextor

"El poder da la razón. También permite vivir bastante bien."

A veces sucede que incluso los tiranos más déspotas se enfrentan a retos militares que no pueden superar sólo con la fuerza de su ejército. Las invasiones de humanoides, la insurrección organizada, e incluso revueltas de plebeyos bien coordinadas han destronado a más de un civilizado pero maligno monarca que carece del poder para restaurar el orden en su propio beneficio. Afortunadamente, el tirano puede encontrar apoyos, si puede pagar el precio. Si puede costearlos, podría alquilar a algunos de los mercenarios más infames y brutales jamás conocidos: los Puños de Hextor.

Creada y apoyada por la Iglesia de Hextor, los Puños de Hextor se consideran parte de su clero. Sirven al Azote de la Batalla luchando sólo por aquellas causas aprobadas y sancionadas por los sacerdotes de Hextor. Bien conocidos tanto por su eficaz brutalidad como por su estricta adherencia al trato establecido, aquellos que contratan a los Puños de Hextor deben procurar estipular muy cuidadosamente los términos del acuerdo, a no ser que quieran convertirse en las víctimas de un desafortunado malentendido. (Un famoso desacuerdo entre los Puños de Hextor y un antiguo contratador acabó en un repentino abandono del campo de batalla por parte de los mercenarios en un momento crucial, dejando a su anterior contratador a la merced de sus tiernos adversarios).

Aquellos que desean contratar una cierta cantidad de Puños de Hextor deben dirigirse primero a la Iglesia de Hextor para que sus Discordantes (sacerdocio) queden satisfechos de la naturaleza de su causa. Generalmente, el futuro contratador debe demostrar que la lucha que será encomendada a los Puños de Hextor sirve a, o al menos no entra en conflicto con, el dogma de Hextor. Aquellos que buscan aplastar rebeliones ilegales, liberarse del caos salvaje producido por una invasión humanoide, o llevar el peso de la ley a tierras sin civilizar son el tipo de contratadores que los Discordantes aceptan en nombre de los Puños de Hextor. Cuanto más despiadadamente tirano sea el suplicante, más posibilidades tienes de que su petición le sea concedida.

Entonces la Iglesia establece un acuerdo explícito que es firmado por el sacerdote de más alto rango disponible y por el contratador de los Puños de Hextor, el cual es avisado de que ha de cumplir los términos exactos del contrato para evitar un conflicto tanto con los Puños de Hextor como con la Iglesia. (No causa sorpresa alguna que no todos los contratadores que han prevalecido con la ayuda de los Puños de Hextor hayan disfrutado de su victoria al final).

Los contratadores que violan un acuerdo sufren no sólo las consecuencias obvias, sino que, además, nunca se les permite contratar a los Puños de Hextor otra vez. Finalmente, la Iglesia requiere un diezmo sustancioso como pago por enviar a sus combatientes más capacitados en apoyo de la causa en cuestión.

El precio exacto depende de una variedad de circunstancias, incluyendo las necesidades inmediatas de la Iglesia, el número de Puños de Hextor requeridos, la naturaleza de la lucha (las batallas relacionadas con causas que plazcan a Hextor a menudo requieren diezmos menores), y los peligros a afrontar. Cualquier acuerdo que lleve a los Puños de Hextor a un conflicto con la Iglesia de Heironneous es aprobado casi siempre con entusiasmo. Si un contratador posee a la vez buena fortuna y una bolsa muy llena, podría conseguir que un Patriarca general, un azotador de la batalla de poder realmente formidable, lidere los Puños de Hextor que contrate.

Una vez contratados, los Puños de Hextor luchan con una eficacia fría y sin piedad. Persiguen su objetivo sin pensar en nada más y con una ferocidad desatada que les ha hecho ganar una reputación por crueldad. Los Puños de Hextor continúan luchando hasta que el adversario es derrotado, los términos de su acuerdo se han cumplido, o el contrato expira. En ningún caso los Puños de Hextor abandonarán el campo de batalla por cualquier otra eventualidad. Están perfectamente preparados para morir al servicio del Campeón del Mal. Una fe marcial, la Iglesia espera que los Puños de Hextor prevalezcan incluso contra terribles adversidades, y emplea cualquier método necesario para asegurar la victoria. El fallo no es tolerado, lo que es indudablemente la razón principal por la que los Puños de Hextor persiguen con tanto interés el éxito en la guerra: si fallasen en cumplir el objetivo asignado, un destino mucho peor que una muerte honorable en batalla les esperaba al volver con sus padres de la iglesia.

Convertirse en un miembro de esta infame fraternidad de letales mercenarios no es menos difícil que intentar contratarlos. Aquellos que desee unirse deben primero buscar un templo dedicado a Hextor y presentarse al clérigo encargado del reclutamiento. Obtener una audiencia con estos clérigos es fácil, pero lo que sigue es siempre arduo y a veces fatal. El clero de Hextor no tiene necesidad de simples forajidos o bandidos: ellos desean sólo a los soldados más experimentados y brutales. Los candidatos son examinados mediante una serie de pruebas muy rigurosas y a veces bastante sádicas, conocidas colectivamente como la Selección de Hextor. La selección está diseñada para separar a los de corazón débil y voluntad endeble de los candidatos adecuados. La selección requiere que el candidato cause lo que sólo podría definirse como mera brutalidad y sufrimiento, y algunas veces la muerte, sobre objetivos elegidos por el clero reclutador. La Iglesia de Hextor cree firmemente que la selección permite a los candidatos demostrar la actitud adecuada y la resolución necesaria para ser incluidos entre las filas de los Puños de

Hextor. La selección también consigue el beneficio adicional de descubrir a cualquier infiltrado que hubiera pensado acceder a la organización con la intención de espiar o sembrar el caos desde dentro. Más de un bravo paladín o cavalier se ha descubierto al negarse a participar en las atrocidades e indignidades demandadas a los potenciales Puños de Hextor, sentenciándose a una muerte segura antes que violar sus propios principios o códigos morales. Los detalles sobre la selección pueden ser determinados para cada campaña en particular.

Después de que un candidato ha convencido al clero reclutante de su valía, entra al mismo templo de Hextor donde por primera vez pidió el honor de ser un Puño de Hextor, y espera el momento de su ceremonia de investidura. La Iglesia de Hextor inviste nuevos Puños de Hextor únicamente en ciertos momentos del año que coinciden con los días sagrados de la deidad, y los candidatos aceptados deben esperar a esos días señalados confinados dentro de los muros del templo. No se les permite salir, ni siquiera a las tierras colindantes, bajo pena de muerte.

Mientras esperan la investidura, pasan los días recibiendo enseñanzas por parte del clero reclutador sobre el dogma religioso de Hextor, y llevando a cabo las tareas menores y degradantes que los clérigos les impongan (como una prueba más de su devoción a Hextor, por supuesto).

Cuando llega el momento de la investidura, el clero reúne a los candidatos y los lleva al lugar de la ceremonia, a menudo un lugar aislado y remoto a cierta distancia del templo, aunque algunos de los más grandes y prósperos templos de Hextor poseen lugares ceremoniales tras sus paredes (que suelen estar localizados mucho más abajo de las zonas principales, para ahogar los sonidos que la ceremonia produce. Se dice que la ceremonia de investidura es tan cruel e inhumana que cambia para siempre el carácter de los supervivientes. Aquellos que sobreviven se convierten en Puños de Hextor. La gente habla en susurros, muchas veces lanzando miradas paranoicas por encima de sus hombros, de sacrificios humanos, asesinatos rituales, y orgías de sangre tan viles que lo que los Puños de Hextor perpetran sobre el campo de batalla parece en comparación un paseo veraniego. Sin embargo, dado que el clero de Hextor y los Puños de Hextor tienen prohibido hablar de la ceremonia a cualquiera fuera de la Iglesia, no se conocen los detalles concretos. Lo que nos revelan los hechos son simplemente la evidencia visible: los candidatos que sobreviven a la ceremonia para convertirse en miembros de pleno derecho de los Puños de Hextor salen invariablemente de la ceremonia de investidura con terribles cicatrices en sus caras, cuello, y brazos. Éstas, además, no son explicadas por aquellos que las llevan, aunque las expresiones de entre orgullo y terror que adopta un Puño de Hextor al ser interrogado sobre ellas son bastante aclaratorias.

Los Caballeros Protectores del Gran Reino

"Vuesa merced, me impide cumplir con mi deber sagrado: o se aparta o saque su espada."

La decadencia moral. Las éticas corruptas. El honor mancillado. Éstos son los enemigos de los Caballeros Protectores, y para derrotar a estos enemigos, la orden dedica con un celoso fanatismo sus días y sus caballeros. Los Protectores creen que son los únicos que se levantan entre el mundo y su ruina a manos de estos terribles adversarios, y que pueden tener éxito sólo si restaura la gloria de aquello que se perdió.

De todas las órdenes de caballería en la larga historia del mundo, ninguna ha sido reconocida como más grande que la de los legendarios Caballeros Protectores del Gran Reino. Aunque en algún momento se contaban por cientos, sus miembros han disminuido hasta unos pocos, y seguramente no más de dos docenas sobreviven en el momento actual. A lo largo de su gran historia siempre han sido combatientes formidables con una indiscutible reputación de coraje y honor. Se han convertido en el modelo de innumerables ordenes de caballería que han surgido desde entonces con la intención de imitar su ejemplo. Sus leyendas todavía permanecen en las diferentes culturas de todas las antiguas provincias del Gran Reino. Desde su creación, la orden era ya única entre las que existían en el Gran Reino ya que elegían a sus miembros a través de pruebas de habilidad y coraje. La pertenencia no era designada, ni podía comprarse. Contaban tanto con seguidores de Heironeous como de Hextor entre sus filas, y aunque esto causaba fuertes disputas, los conflictos mortales eran pocos.

El objetivo de la orden en sus días pasados fue siempre la unidad y protección del Gran Reino bajo un honorable monarca. De ahí que los altos ideales de la orden no duraron y la orden declinó, acelerando la caída del Gran Reino desde su privilegiada posición hasta convertirse en una simple sombra de sí misma y producirse finalmente su desmem-

bración. En la actualidad, los Protectores se aferran con desespero a la creencia de que el retorno del Gran Reino salvará al mundo de su actual estado de colapso moral, y traerá el orden, la paz, y la prosperidad a sus súbditos.

El primer elemento del intento de los Protectores por conseguir su objetivo es el intentar modelar su comportamiento tomando como referente lo que se conoce del código de honor de sus predecesores, esperando que los demás les tomen de ejemplo y sigan su conducta. La segunda, y mucho más peligrosa, parte de su plan incluye el enfrentarse a aquellas criaturas, individuos, e incluso instituciones que la orden piense son factores que contribuyen al declinar de la civilización. El aspecto final de su plan es localizar un verdadero descendiente del último monarca del Gran Reino y restaurar a este individuo al trono de la desaparecida nación.

Cómo se va a llevar a cabo esta última parte del plan es cuanto menos, incierto. Los protectores no saben, exactamente, dónde podrían encontrar a esa persona. Circulan rumores entre los caballeros de que el jefe de su orden ha obtenido una pista crucial que podría permitirle identificar a un heredero del Reino, y que está orientando las misiones actuales de la orden hacia ese fin.

Se sabe que existen Caballeros Protectores del Gran Reino en Ratik, la mayor parte refugiados de la Marca del Hueso, donde Clemente era un poderoso miembro de la orden. Los Caballeros Protectores residían en un tiempo en Terracanto pero ahora vagan por el Reino de Ahlissa. Algunos caballeros se esconden intencionadamente en el Bosque Grande y en el Bosque Ardri, y unos pocos se unieron a la Liga de Hierro o encontraron refugio en las tierras de los Cranden. Con la aparente desaparición de Ivid Vid Rauzes después de la guerra, algunos esperaban que los Caballeros Protectores emergieran de su letargo y tomaran un papel más activo en la recuperación del Gran Reino.

En la actualidad, los Caballeros Protectores practican lo que ellos piensan que es una representación fidedigna del código caballeresco utilizado por sus predecesores. Su carácter, aunque en teoría simple, como todo código moral, puede ser difícil de aplicar cuando está sometido a las presiones y rigores de la vida real:

- Defiende el honor y el buen nombre del Gran Reino hasta tu último aliento. No toleres ninguna falta de respeto o burla ni a el Reino ni a tu posición. Demuestra mediante la fuerza de las armas el error de aquellos que pudieran ridiculizar a la más noble y honorable de todas las naciones y órdenes de caballería. Es mejor morir al servicio del Reino y de la orden que sufrir ese tipo de indignidades.
- Defiende a aquellos que no puedan defenderse. Ponte del lado del débil y el indefenso, y ofrece socorro y apoyo a aquellos que lo necesitan. No permitas que los más fuertes se aprovechen de los más débiles, y no te permitas caer en la tentación de seguir este sendero deshonesto.



- Muestra el honor y la verdad en todos tus tratos y comportamientos. Nunca dejes que se diga que mentiste, porque las mentiras corrompen los fundamentos de nuestra tierra. Haz de tu palabra tu promesa, para que todos puedan saber que en lo que respecta a tu juramento, pronunciarlo y cumplirlo, es lo mismo. No des ninguna razón para que duden de tu voto o de tu honor.
- Castiga al mal allá donde lo encuentres, y detén la corriente del caos con tu espada y tu cuerpo. Dispensa justicia a aquellos que perpetran actos malignos.
- Entrega tu lealtad al cabeza de la orden, y sigue sus órdenes en todas las cosas. Únete frente a la adversidad, y no te separes de tus compañeros caballeros para así poder sobrepasar cualquier obstáculo y superar cualquier reto. Sólo a través de la unidad y la fuerza de vuestros propósitos prevalecerá el futuro del Reino.

Aspirar a esos ideales tan elevados es fácil, pero hacerlos parte de la vida de cada uno, no. De todas maneras, éste es el reto que los Caballeros Protectores se encuentran diariamente (y a menudo más frecuentemente que cuando las fuerzas de la adversidad amenazan sus convicciones).

Para unirse a los Caballeros Protectores, un candidato debe haberse probado mediante hechos de armas. Una vez al año, los Protectores organizan un gran combate en un sitio oculto, para que así sus enemigos no los descubran. Esto hace muy difícil a los posibles candidatos el presentarse, pero descubrir y alcanzar la localización del combate de forma segura y sin ser seguidos es el primer signo de que un candidato puede valer para unirse. El combate en sí mismo engloba todo tipo de hechos de armas, y dura varios días. Los peticionarios toman parte en justas, luchas, duelos singulares, levantamiento de pesos, tiro con arco, y dominio del caballo. Las heridas y lesiones son bastante comunes, pero las muertes son muy raras. El objeto de estas pruebas no es matar, sino demostrar capacidad.

Pero el Caballero Protector ideal debe ser algo más que un simple soldado: su propia existencia debería ser una luz de esperanza para aquellos que desean también ver un Gran Reino restaurado y fuerte, así como para aquellos que valoran el bien y el orden. Con este fin, los candidatos a caballero deben demostrar algo más que la simple valía marcial. Cualquier rufián, después de todo, puede blandir una espada y lanzar un hacha. A los candidatos a ser miembros también se les requiere que posean unas cualidades menos tangibles, como son el honor, obediencia, perdón y sabiduría. Es por esta razón que la forma cómo se porta un candidato mientras duren estos acontecimientos, es al menos tan importante como lo bien que se desenvuelve en esas pruebas. En el pasado, los Protectores han seleccionado candidatos cuyos hechos de armas mostraban más una promesa que una maestría, pero que también demostraban un comportamiento que reflejara los ideales más apreciados por la orden. El lema elegido de los caballeros durante estos actos es "A alguien se le puede enseñar a manejar la espada, pero el honor no puede ser aprendido".

Sólo unos pocos candidatos, si es que hay alguno, son seleccionados en el combate anual. Aquellos que aceptan esta invitación son asignados inmediatamente a un Protector que actuará como tutor, guía, y compañero del candidato a prueba por un año y un día. Durante este tiempo, los dos son inseparables: donde vaya el caballero más antiguo, allí irá el nuevo miembro. Juntos llevarán a cabo las tareas y retos que la orden les asigne. Al finalizar el periodo de entrenamiento estipulado, el caballero más viejo debe recomendar a la orden si deberían aceptar o no a su alumno como un Caballero Protector de pleno derecho. Sólo circunstancias muy inusuales hacen que se deniegue esta recomendación: la única vez documentada ocurrió cuando la orden sospechó (correctamente, como se supo después) que el caballero más viejo fue forzado mediante tortura mágica a hablar en favor del candidato. Los nuevos Caballeros pasan por una breve ceremonia durante la cual reciben el galardón que les acredita como miembro de pleno derecho de la orden.

Los Caballeros de la Guardia

"El código lo es todo!"

Los Caballeros de la Guardia se crearon hace varios siglos con la misión de defender las tierras de sus compatriotas de las incursiones de las tribus salvajes que provenían de las estepas desérticas del extremo oeste. Construidos sobre la base de una organización anterior establecida en la Gran Marca, a los Vigilantes, que es como son mayoritariamente conocidos, se les asignó la protección de las tierras y los bienes de Keolandia, La Gran Marca, Bisel, y Geoff de los merodeadores nómadas painimos y orientales. La organización mantenía varios castillos, fortines y fortalezas a lo largo de la frontera con Ket y en las montañas más orientales desde donde mandaban constantes patrullas sobre las áreas fronterizas. Las bases más poderosas se encontraban en la Gran Marca (Hookhill), Geoff (Hochoch), y Bisel (Pellak), aunque los miembros de la orden eran elegidos de entre los mejores y más sabios de todas las tierras a lo largo del Valle Sheldomar.

Las gentes que viven en las tierras que guardan reconocen a los Caballeros de la Guardia como los defensores más valientes de su salvaguardia y seguridad, y algunos incluso los llamarían héroes. La mayor parte de las personas creen que los Vigilantes cumplen sus objetivos únicamente por la fuerza de sus armas, ya que la imagen pública de la orden es muy parecida a la de otras órdenes de caballería que hacen lo mismo. Cuando la ciudadanía se aparta para permitir que pase una compañía de Vigilantes a caballo, sólo ven los atavíos de su apariencia guerrera externa: las armas y armaduras brillantes y en buen estado; los magníficos caballos de guerra, los escudos blasonados con el búho argentado (el blasón de los Vigilantes), y las expresiones atentas en las caras de estos valientes y decididos defensores de la tierra. No ven lo que se esconde bajo esta imagen pública cuidadosamente construida y mantenida.

Los Doce

Dirigíos a cada caballero siempre por su título adecuado, para que no se nos olvide el respeto y honor mutuo que nos debemos.

Obedeced a los caballeros de más alto rango en todas las cosas.

Dejad que la magnificencia de nuestras armas y armaduras proclame nuestra valía y disposición.

Valorad el honor de nuestra orden por encima de vuestro honor personal; valorad nuestra orden por encima de vuestras vidas.

Prestad ayuda de igual modo tanto a los necesitados de ella como a vuestros compañeros caballeros; sed condescendientes con los ignorantes y los estúpidos que cometan falta, pero no toleréis mácula o insulto a nuestro honor a aquellos que carezcan de esa excusa.

Reuníos cada día al levantáros para disfrutar de vuestra compañía y para renovar de nuevo vuestra dedicación a los Doce y los Siete, a los que prometemos defender incluso con nuestras vidas.

Nunca violéis la palabra dada. Nunca deis vuestra palabra sobre algo que no podáis mantener.

Enfrentaos al enemigo cara a cara para que pueda saber el origen de su perdición; no preparéis emboscadas ni consintáis añagaza alguna a fin de vencer al enemigo.

Dad cuartel a aquellos que se rindan y liberad prisioneros en honorable intercambio.

No dejéis que patrulla o mando sean manchados con la marca de la cobardía; una vez estéis frente al enemigo, dejad que caiga bajo vuestra espada o caed bajo la suya.

No rechacéis una tregua o parlamento honorable.

No toleréis que se refugie entre nosotros nadie que viole, ignore o deshonre este código.

Los Caballeros de la Guardia son, en realidad, devotos de una casi monástica escuela de enseñanzas filosóficas basada en los antiguos escritos del filósofo y sabio Azmarender, que por primera vez redactó un código del deber y la fe conocido como los Doce y Siete preceptos. Los Doce preceptos tratan sobre cómo un caballero de la orden ha de llevar a cabo sus actividades diarias, con una atención especial hacia las tradiciones guerreras: éstas son las costumbres y reglas por las que los Vigilantes rigen su comportamiento marcial, y todo lo demás. Los Vigilantes intentan insuflar la esencia de los Doce en cada aspecto de sus vidas, desde la manera en la cual interactúan entre ellos a la forma adecuada de dirigir su protectorado, hasta los métodos sobre cómo realizar sus patrullas y conducir un conflicto armado con el enemigo. Si uno observa a los Vigilantes cuidadosamente a lo largo del tiempo, la estructura inherente a sus comportamientos se hace evidente, permitiéndole adivinar qué tipo de consejo ofrecen algunas partes de los Doce.

Los Siete preceptos, por otra parte, se dice que guían "la vida fuera del yo", dándole un significado a la existencia y al universo más allá de los asuntos relacionados con la guerra y la batalla. Mientras que los comportamientos exteriores de los Vigilantes podrían dar alguna pista sobre la naturaleza de los Doce, la naturaleza de los Siete es guardada con un celo absoluto. Realmente, los vigilantes son tan fanáticos con respecto a los contenidos de estos últimos que sólo los revelan en orden, de uno en uno, a los caballeros que mejoran su estatus en las filas de la organización por méritos y valía demostrados. El séptimo Precepto es sólo conocido por el caballero que ocupa el más alto nivel que puede ser obtenido en la orden: el grandioso e imperial draco (actualmente el debilitado Hugo de Geoff). Algunos sabios han especulado, basándose en los escasos fragmentos de escritura surgidos de la pluma de Azmarender que se encuentran en la parte exterior de las fortalezas de los Vigilantes, que los Siete revelan antiguos secretos relacionados con los orígenes de la misma Terra. El único intento conocido de robar el secreto de los Siete Preceptos ocurrió hace una década y acabó en

un espectacular fracaso cuando los supuestos ladrones, que de alguna manera consiguieron entrar en las habitaciones del propio Grandioso e Imperial Draco, fueron incapaces de desarmar las poderosas protecciones mágicas que guardaban su objetivo. Los Vigilantes colgaron lo que

quedaba de sus cuerpos de las almenas de la fortaleza como recordatorio de que la adquisición de conocimiento a menudo termina con el pago de un precio demasiado alto.

Formando parte del misticismo que late en el corazón de su organización, los vigilantes son conocidos internamente por títulos imaginativos. Los Caballeros Comunes, los de rango más bajo, son llamados Vigilias, y a otros rangos menores se les añaden otros términos (el Vigilia Fornido, el Vigilia Resistente, el Vigilia Radiante, etc.). A medida que los Caballeros ascienden, se añaden más adjetivos a sus títulos, siendo reemplazado "vigilia" por nombres de bestias fantásticas (manticora, hipogrifo, grifo, etc.), de tal manera que un comandante de medio nivel es conocido como el Magnífico Viejo Gorgón. Pocos fuera de la orden entienden el sistema de rangos de los Vigilantes, lo que ha dado lugar a un refrán que dice: "tan terrible como el título de un Vigilante", y que se refiere a alguien que desea aparentar ser más grande de lo que es.

El cisma

Las últimas guerras y su inexorable final desencadenaron sucesos nada agradables para la orden de caballería: una división de la orden en dos ramas distintas, los tradicionales Caballeros de la Guardia y los nuevos Caballeros Ejecutores. Los Vigilantes continúan más o menos como siempre, patrullando las fronteras de la civilización y protegiendo a sus habitantes contra los asaltos e incursiones de los jinetes de las estepas.

Los Ejecutores, sin embargo, han abandonado los tradicionales ritos guerreros de la orden y han formado pequeñas bandas exploratorias que vagan por el conquistado Geoff (y, hasta hace poco, por Sterich). Los Caballeros Ejecutores han intercambiado su odio a lo oriental por una profunda animadversión a los humanoides merodeadores que han causado tantos problemas a sus tierras durante la última década, y han jurado exterminar completamente a estas terribles criaturas allá donde las encuentren y por cualquier medio a su alcance, incluyendo algunas tácticas prohibidas por los Doce, como las emboscadas. Los ejecutores son también conocidos por retirarse del campo de batalla si la fortuna no les sonríe, en directa contradicción con los Doce Preceptos.

Una gran cantidad de Vigilantes desprecian lo que ellos perciben como tácticas cobardes llevadas a cabo por los Ejecutores, y acusan a los miembros de este vástago de la orden de dar la espalda a los Doce y los Siete. Mientras tanto, algunos Ejecutores denominan a los miembros de la Guardia como "aferrados a la tradición" por no haberse dado cuenta de que las enseñanzas de Azmarender sólo pueden sobrevivir y florecer adaptándose a la realidad de los nuevos tiempos. El resentimiento entre algunos miembros de ambas ramas es tan profundo que, cuando se encuentran, a veces se producen disputas, para desmayo de la gente a la que ambas órdenes han jurado proteger.

Por razones que no están claras para nadie, incluyendo a los propios Caballeros, los líderes de ambas ramas se han

ofrecido apoyo mutuo, y han ordenado a sus miembros que cooperen. Para hacer las cosas incluso más indescifrables tanto para protectores como para protegidos, ambas ramas de la orden continúan compartiendo la misma jerarquía confusa, y la misma cota de armas. Sin embargo, los individuos en particular pueden ser distinguidos por su comportamiento. Con uno momentos de observación o conversación se puede determinar si uno se dirige a un Vigilante o a un Ejecutor. El primero combate y se comporta de una manera completamente definida por su formal código de conducta, mientras que el último se comporta de una manera mucho más informal.

Para unirse a los Caballeros de la Guardia, un candidato debe presentarse en persona a la fortaleza del Grandioso e Imperial Draco. El candidato ideal es del Valle Sheldomar, pero se han hecho excepciones, en particular debido a que las guerras han reducido de forma alarmante la población de muchas naciones. Un escuadrón de élite de los Caballeros, escogidos a mano por el Grandioso e Imperial Draco, examina y escoge a los candidatos a ser admitidos por la orden. Las pruebas preliminares son exactamente lo que uno podría esperar de una orden marcial: hechos de armas y pruebas de habilidad en combate que enfrentan a los candidatos contra diversos adversarios. En días pasados, los Vigilantes favorecían las pruebas que se basaban únicamente en las habilidades físicas de combate, pero actualmente se han relajado ligeramente por el hecho de que los mejores candidatos para la orden podrían dominar algunas habilidades no marciales que puedan probarse igual de útiles. De esta manera, la orden ha incluido algunas pruebas preliminares que valoran a los candidatos con talentos primarios diferentes a los tradicionales —astucia, magia e incluso la canción—.

A los candidatos que pasan las pruebas iniciales se les da permiso para permanecer en la fortaleza mientras los caballeros examinadores establecen los detalles de una prueba de confirmación que demuestre las capacidades

presentes y futuras del candidato. Una vez que la orden determina los detalles de esta segunda prueba, el candidato pasa tres días seguidos en compañía de un Vigilante de pleno derecho, que revela al candidato las lecciones de los Doce Preceptos y le instruye sobre su historia y significado. La prueba de confirmación se lleva a cabo en solitario. Una única misión que puede ser tan simple y rápida como perseguir y matar a un monstruo maligno, o tan compleja y duradera como infiltrarse en un territorio ocupado por fuerzas hostiles y alerta y conseguir los extraños ingredientes necesarios para una poción mágica. Los

candidatos a la caballería deben demostrar durante el transcurso de toda la prueba de confirmación su adhesión incondicional a los Doce. Los Caballeros examinadores observan el progreso del candidato por medios mágicos, evaluando y calificando su actuación. No intervienen en la prueba, sean las circunstancias que sean. El candidato no debe esperar ayuda de los Vigilantes durante el tiempo que lleva a cabo esta prueba. Algunas veces los candidatos perecen al intentar completar su prueba de confirmación, y aunque la orden lamenta sus muertes, mantiene que el fallo de un candidato evidencia su falta de valía para unirse a los Caballeros de la Guardia. Cualquier candidato es libre de abandonar la prueba de confirmación cuando quiera, simplemente

anunciando que cede y retirando su candidatura a la orden. Aquellos que así lo hacen no reciben burla y escarnio por parte de los Vigilantes —no todos están destinados a la caballería, después de todo— pero nunca se les permite intentarlo por segunda vez.

Los Saqueadores

"Tus demandas de piedad sólo consiguen que me enfade más."

Afortunadamente para la mayoría de las zonas civilizadas del mundo, la cantidad total de Saqueadores, un grupo muy unido de mortíferos merodeadores, es relativamente



pequeña, siendo como mucho de una centena. Sin embargo, a estos asesinos impenitentes les sobra en ferocidad los que les falta en cantidad. Reunidos en partidas de guerra de entre tres y dos docenas de integrantes, golpean sin aviso, caen sobre villas, pueblos y aldeas desprevenidas y, algunas veces, sobre granjas aisladas o caravanas que viajan. 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 detestable).

Los Saqueadores llevan a sus desafortunados objetivos un torbellino de muerte y destrucción que carece de razón identificable aparente. Sus ataques sin piedad se confunden a menudo con el trabajo de bandidos o forajidos comunes, esto es, hasta que sus distintivos tatuajes faciales son visibles. Es entonces cuando sus víctimas descorazonadas saben que se enfrentan a los Saqueadores, aunque para entonces, es demasiado tarde. La pesadilla ya ha empezado, y los defensores deben mirar por sus vidas tanto como por sus propiedades.

Los supervivientes a los ataques de los Saqueadores son pocos, pero a veces alguien escapa, normalmente por pura suerte. Invariablemente informa de que los asesinos atacaron con un entusiasmo irreprimible que rozaba el sadismo, pero sin dar ninguna pista sobre el motivo que les hace cometer esa terrible carnicería. Algunos supervivientes proclamaron que sus comunidades intentaron rendirse a los merodeadores, sólo para encontrarse que sus palabras eran completamente ignoradas. Los mismos supervivientes cuentan que los Saqueadores abandonan la escena de sus crímenes tan rápido como han llegado, dejando en su huida muerte, desesperación y devastación. En verdad, algunos especulan que la expansión del terror en sí misma podría ser el objetivo principal de los Saqueadores, porque tantas veces sí como no, dejan atrás objetos valiosos y tesoros que podrían haber sido suyos.

¿Quiénes son los Saqueadores? Esta pregunta siempre recorre los labios de las víctimas supervivientes, y subyace en las mentes de muchos nobles y monarcas cuyas tierras han sufrido sus depredaciones. Si alguien tiene la respuesta a esta pregunta, o tiene algún conocimiento detallado de estos asesinos, no lo comunica. (Y si lo hicieran, los mismos asesinos sobre los que revela secretos podrían silenciarlo rápidamente).

Los Saqueadores no confían en nadie fuera de sus propias partidas de guerra, y se piensa que, dada la naturaleza de sus obras, la confianza entre dos individuos Saqueadores existe pero es rara. Lo poco que se sabe de los Saqueadores no ha servido por el momento para salvar ninguna comunidad.

de sus intenciones asesinas. Algunas buenas gentes y gobernantes han considerado el intentar infiltrarse entre sus filas, pero admiten que tal plan tiene pocas posibilidades de tener éxito hasta que se sepa algo más sobre los motivos y andanzas del grupo. Ciertamente, cualquier intento de espiar a los Saqueadores desde dentro de la organización sería peligroso en extremo para los agentes que lo intenten, pero alguno podría considerar el riesgo como necesario si la pérdida de vidas que causa este grupo pudiera de alguna manera ser reducida o eliminada. Por supuesto, la recompensa por hacer esto no podría ser sino espectacular.

Algunos dicen que los hombres y mujeres que se unen a los Saqueadores lo hacen por que ya no respetan la vida, y esta especulación es cierta, por lo que se

sabe. El odio, la malicia y la

amargura hacia todos los demás parecen formar parte de las motivaciones y comportamientos básicos de los Saqueadores, pero las razones subyacentes a esta verdad son incluso más terribles. Los Saqueadores no son más que instrumentos de Erythnul, Deidad de la Matanza, algunas veces llamada "Los Muchos". Algunos de los actos más inmensamente malignos y terribles que haya conocido el mundo pueden ser atribuidos con toda justicia a los Saqueadores, y todos perpetrados como consecuencia del desdeñable credo de Erythnul. Entre sus miembros se



encuentran algunas de las personas más irredimibles y viles que caminan bajo el sol. Los soldados que traicionan su país y juran por provecho propio, secuestradores que asesinan a sus víctimas aunque se haya pagado todo el rescate, asesinos de masas de cuyos crímenes es mejor no hablar; éstos son los que aceptan con entusiasmo los Saqueadores en sus partidas de guerra, porque ellos son los candidatos ideales para expandir el mensaje de caos y destrucción de Erythnul por el mundo. Los Saqueadores sirven a su maestro fomentando el pánico, la malicia y la fealdad allá donde vayan. Atacan objetivos al azar, dejando atrás todo el caos y horror que puedan. Sólo los Saqueadores saben si existe algún propósito tras sus terribles actos de agresión maligna.

Dado que serían cazados y atacados al instante si se expusieran libremente, los Saqueadores no mantienen una base central de operaciones. Por la misma razón, la mayor parte de los lugares dedicados a la adoración de Erythnul se mantienen ocultos. Las comunidades de mayor tamaño suelen tener un pequeño grupo de seguidores de su culto escondidos en alguna de las partes más salvajes de la ciudad, y ocasionalmente estos sitios funcionan como lugares seguros para una partida de Saqueadores, aunque estos locales permanentes son raros.

Las partidas guerreras 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, pero lo hacen clandestinamente, para no ser reconocidos y atacados como ladrones y asesinos que son. En estas ocasiones, los Saqueadores suelen recibir provisiones y equipo del clero local, y algunas veces los clérigos les asignan misiones especiales que señalan a personas o lugares que han recibido la atención personal de Los Muchos. 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: la Deidad de la Matanza no tiene favoritos, y tampoco sus instrumentos.

Esta vida de secretismo, habitando en zonas poco civilizadas y manteniéndose escondidos, hace que localizar a los Saqueadores no sólo sea difícil para los posibles adversarios, sino también para aquellos que pudieran desear unirse a ellos. Encontrar a los Saqueadores y vivir el tiempo suficiente para comunicar el deseo de pertenecer a su grupo son claramente dos empresas muy diferentes, y el pequeño número de personas pertenecientes a la organización sirve como testimonio de la dificultad de ambas tareas. Aunque algunos hablan de partidas de guerra de los Saqueadores dedicadas al alistamiento, secuestrando a sus nuevos reclutas en pueblos remotos o sacando a niños pequeños de sus camas para criarlos como nuevos miembros, estos rumores son infundados. Los Saqueadores no tienen necesidad de utilizar medidas tan extremas para

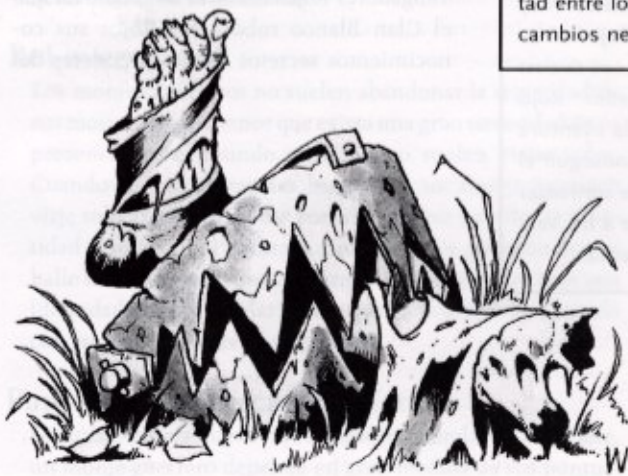
asegurarse nuevos reclutas. La triste verdad es que los Saqueadores saben perfectamente que la infamia de sus obras inevitablemente atraerá a aquellos individuos de mentalidad parecida y a los que los actos de los Saqueadores les parecen una forma atractiva de vivir.

Cuando un posible miembro se aproxima a una partida de guerra y da a conocer sus intenciones, la táctica estándar de los Saqueadores se basa en atacarlo en masa. Si el nuevo resiste durante un periodo 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; si no es así, obtiene sólo una tumba poco profunda. Entonces la partida elige 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 ellos 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 aceptado como Saqueador en potencia y sometido a la parte final de su iniciación: el Sacrificio del Fuego.

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 elfo, enano, mediano o gnom). El futuro Saqueador debe sacrificar a la víctima de acuerdo con los ritos sacrílegos de Erythnul, que comprenden el desan-

Los Vengadores Rojos en tu juego

A primera vista, puede parecer que el DM que desea incluir al clan Rojo o Blanco en su campaña no tiene más posibilidad que incluir también al otro. Cualquiera de los dos *puede* ser incluido en tu juego sin el otro. En el caso de los Vengadores Rojos simplemente intercambia la rivalidad con el Clan Blanco por una organización, persona o criatura que concuerde mejor con tus planes. Por ejemplo, podrías escoger una ciudad, nación o raza en particular como objetivo del odio del Vengador Rojo. Puede ser que la organización viva para destruir a todos los descendientes de un rey enano que les traicionó hace siglos. Puede que los secretos de los Vengadores Rojos hayan sido robados recientemente por un gremio de ladrones en particular o por una cábala de hechiceros, y el clan no descansa hasta recuperar su propiedad perdida y haber castigado a los ladrones de una manera apropiadamente terrible y definitiva. El clan de los Vengadores Rojos podría incluso tener una rivalidad con otra clase de prestigio que prefieras sobre el Clan Blanco, como los arqueros arcanos, los maestros del saber, los Saqueadores, o los Puños de Hextor. Simplemente determina la naturaleza exacta de la enemistad entre los dos grupos, haz los cambios necesarios, y diviértete.



Las vendettas en el juego

La sed de venganza puede ser el componente esencial de una historia excitante y de un personaje interesante. Las vendettas también crean problemas en tu juego si existen libremente, sin la adecuada supervisión. Una sed de venganza eterna, por ejemplo, hace difícil encontrar razones adecuadas y creíbles por las que un personaje se uniría o cooperaría con el resto de aventureros. Considera las implicaciones asociadas a la integración de un personaje Vengador Rojo en un grupo de aventureros ya existente, en el que ninguno de sus miembros esté relacionado en nada, incluso remotamente, con el objeto del odio del Vengador Rojo. ¿Por qué debería el Vengador Rojo unirse a este grupo de aventureros? ¿Qué gana acompañándolos? ¿Por qué no hace algo que apoye los objetivos finales de su clan?

Afortunadamente, la presencia del Vengador Rojo en un grupo de aventureros puede ser fácilmente racionalizada. Puede que el grupo se involucre en actividades (como luchar contra monstruos de las profundidades de la tierra) que hagan al Vengador Rojo más fuerte y habilidoso si consigue sobrevivir y, por tanto, más capaz de contribuir a la consecución del objetivo final del clan. Quizás el grupo planea conseguir un tesoro en particular que podría ser muy útil a los Vengadores Rojos en su misión de destruir a sus rivales: el personaje Vengador Rojo podría participar en la aventura con la intención de conseguir el objeto, o con la idea de convencer al grupo de que ayude a los Vengadores Rojos en su causa.

grado 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, que le marcan para siempre como un Saqueador. Una vez que se termina la ceremonia, la única escapatoria es la muerte.

Nota: unirse a los Saqueadores significa dejar atrás todo lo que es bueno y decente. No se conocen historias que hablen sobre miembros arrepentidos. Aquellos que buscan unirse al grupo deberían estar preparados para participar plenamente en su misión divina de malicia desenfrenada, o afrontar su destrucción a manos de sus compañeros. Los Saqueadores funcionan mejor en una campaña con una atmósfera más macabra, incluso opresiva, de lo normal, ya que la inclusión y presencia de los Saqueadores podría conducir precisamente a esas condiciones.

Los DMs deberían tener libertad para convertir la ceremonia de iniciación de un Saqueador tan moral y éticamente repulsiva y físicamente dura como su imaginación (y el sentido del buen gusto compartido por su grupo de juego) les permita.

Los Vengadores Rojos

"Vivimos sólo para vengarnos."

Los Vengadores Rojos existen sólo por una razón: la venganza. La historia del clan habla sobre una grave afrenta sufrida hace mucho tiempo a manos de su archienemigo, el Clan Blanco. El deshonor y la rabia engendradas por esta afrenta se han aposentado muy profundamente en el alma del clan de los Vengadores Rojos desde el momento en que el Clan Blanco robó a los Rojos sus conocimientos secretos sobre los poderes del

ki. Cada miembro del clan debería soportar esta carga y llevarla durante todo el tiempo que viva, dirigiendo sus mejores esfuerzos y energías a minar y erradicar al Clan Blanco.

La historia de los Vengadores rojos proclama que el clan descubrió la existencia del ki hace siglos, y que han estado trabajando para perfeccionar su comprensión del poder desde entonces. Los Vengadores Rojos creen que el ki es una energía poseída por todas las criaturas vivientes. La mayor parte del entrenamiento del Vengador Rojo está dedicada a comprender cómo utilizar el ki, y los efectos que consigue a medida que mejora su maestría en esta disciplina son increíblemente impresionantes. Los Vengadores Rojos reciben la mayoría de su entrenamiento y doctrina en pequeños templos bien escondidos localizados tanto en zonas pobladas como despobladas. El templo principal está localizado en las profundidades de un denso bosque.

Los detalles, historia, y (los quizá diferentes) poderes del ki del Clan Blanco se dejan a las necesidades de cada campaña.

La mayor parte de los Vengadores Rojos nacen y no se hacen: casi todos los Vengadores Rojos mantienen una relación de sangre y proclaman la existencia de lazos de familia entre ellos. Algunos miembros de la familia se ven expuestos al estudio de las energías del ki desde una edad temprana, especialmente si demuestran alguna afinidad natural por el poder. Otros no son introducidos a esta disciplina hasta que son mayores. Algunos nunca son conducidos a este círculo educativo, pero se espera que cumplan otros papeles y tareas que el clan necesite para sobrevivir.

Han existido pocos ejemplos en los que el clan aceptara extraños en sus filas, y esto ocurre normalmente sólo cuando el individuo presta un gran servicio a los Vengadores Rojos. Además, lo que se espera de los pocos afortunados que reciben este honor es que utilicen sus nuevas capacidades para ayudar a los Vengadores Rojos a conseguir la revancha sobre sus enemigos, lo que en esencia es convertirse en un miembro del clan. Aquellos que abusan de su entrenamiento o lo utilizan para propósitos no acordes con los designios del clan suelen acabar como objetivos de una vendetta muy personalizada.

CAPÍTULO 4: EL JUEGO DENTRO DEL JUEGO

En este capítulo presentamos varias maneras mediante las que los jugadores y DMs pueden aprovecharse de las reglas del juego durante las partidas. Los consejos y reglas adicionales descritas aquí expanden y clarifican muchos aspectos de las diferentes elecciones y sus ramificaciones durante el juego.

SER TODO LO QUE PUEDES SER

"La mayor parte de las batallas se ganan antes del primer golpe. tu ingenio es tu mejor arma."

—Ember

Una de las mejores cosas del DUNGEONS & DRAGONS es su versatilidad. ¿Alguna vez has querido que existieran más clases de personaje para así poder jugar exactamente el tipo de guerrero o monje deseado? Puede que quieras jugar un guerrero que obtiene su dinero pirateando y no saqueando dungeons, o un monje que asalta caravanas que vagan por el desierto en vez de quedarse en un monasterio. Puedes personalizar tu personaje, sin necesidad de crear una nueva clase de personaje, priorizando las puntuaciones de características, y con una cuidadosa selección de habilidades y dotes. Algunos de los roles de los que se habla más abajo comparten nombres y conceptos con algunas de las clases de prestigio presentadas en el capítulo 2. La información y las opciones que encontrarás aquí ofrecen otra forma de enfocar el tema, para aquellos que no pueden esperar a que su personaje cualifique para una clase.

Duelista

Puede que buscar fortuna en dungeons oscuros y batallar dragones con tu hacha de guerra no sea santo de tu devoción. Quizá prefieras colgarte de candelabros, luchar al estilo florentino, e intercambiar comentarios ingeniosos con tus camaradas en un escenario más sofisticado. ¿Cómo crear ese tipo de héroe? Sigue leyendo.

Rol aventurero

El ingenio del duelista está siempre tan dispuesto como su hoja, particularmente cuando va de aventuras por lugares conocidos. Los duelistas suelen estar en la vanguardia de las actividades del grupo, e incluso algunas veces como portavoces del mismo. Su estilo anárquico puede jugar tanto a favor como en contra de sus compañeros, dependiendo de la situación, pero no puede dudarse que su encanto y habilidad con la espada los convierte en aliados valiosos cuando el grupo deja el dungeon y va a la gran ciudad.

Puntuaciones de característica

Tu mejor aliado es la puntuación de Destreza. Los duelistas normalmente prefieren sacrificar algo de protección por un poco más de velocidad, ya que tienen que ser rápidos en el ataque y sueltos en defensa. Cuando no puedes evitar los golpes del enemigo, una buena puntuación de Constitución te mantiene más tiempo vivo. Dado que tu encanto e ingenio pueden marcar la diferencia entre conseguir audiencia en la corte del rey o ser arrojado a las mazmorras de su castillo, una buena puntuación de Carisma es la marca de fábrica de cualquier duelista que se respete.

Dotes y habilidades

El duelista se encuentra mejor en la gran ciudad, pero eso no significa que sus camaradas no requieran su ayuda cuando se aventuran por zonas salvajes o dungeons. Por ello un duelista necesita una buena mezcla de habilidades a las que pueda recurrir tanto para impresionar a las damas como para luchar contra un oso lechuza.

Habilidades

Equilibrio (Des), Engañar (Car), Tregar (Fue), Diplomacia (Car), Germanía (Car), Saltar (Fue), Saber (Int), Montar (Sab), Piruetas (Des).

Dotes

Ambidextrismo, Lucha a ciegas, Reflejos de combate, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, Pericia, Desarme mejorado, Derribo mejorado, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Parar con la mano torpe, Desenvainado rápido, Sutileza con un arma.

Monjes guerreros de Shao Lin

Los legendarios monjes luchadores de la antigüedad eran famosos tanto por su capacidad marcial como por su dedicación a la búsqueda de la paz interior y la comprensión cósmica. Aunque vivían reclusos en monasterios, no desdénaban el mundo exterior, como hacían muchas de las otras órdenes eclesásticas: seguían los asuntos políticos y sociales con interés, y se involucraban donde y cuando mejor se favorecieran sus intereses.

Rol aventurero

Los monjes guerreros no suelen abandonar la seguridad de sus monasterios a menos que exista una gran necesidad de su presencia en el mundo, ni tampoco suelen viajar solos. Cuando las circunstancias hacen que un monje guerrero viaje solo, frecuentemente porta un disfraz y oculta su identidad y profesión. Por esta razón, un monje guerrero que se halle entre un grupo de aventureros puede aparecer bajo una identidad falsa, y ayudar o entorpecer al grupo de acuerdo con las instrucciones de su templo.

Puntuaciones de característica

De igual manera que el representante estándar de esta clase, un monje guerrero depende en gran medida de sus puntua-

ciones de Sabiduría y Destreza. Una buena puntuación de Carisma es también útil, ya que el guerrero monje muchas veces se basa en el engaño para conseguir sus objetivos.

Habilidades y dotes

Un guerrero monje debería poseer habilidades que le permitieran llevar a cabo las instrucciones de su templo sin llamar mucho la atención.

Habilidades

Equilibrio (Des), Engañar (Car), Arte (cualquiera) (Int), Descifrar escritura (Int), Diplomacia (Car), Disfrazarse (Car), Reunir información (Car), Sanar (Sab), Saltar (Fue), Saber (Int), Escuchar (Sab), Moverse sigilosamente (Des), Buscar (Int), Averiguar intenciones (Sab), Avistar (Sab), Piruetas (Des), Supervivencia (Sab).

Dotes

Alerta, Ambidextrismo, Lucha a ciegas, Patada circular, Esquiva, Ataques aturdidores adicionales, Puños rápidos, Abrazo de mantis, Movilidad, Toque doloroso, Ataque elástico, Aguante, Pericia, Desarme mejorado, Derribo mejorado, Ataque torbellino, Impacto sin arma mejorado, Desviar flechas, Atrapar flechas, Soltura con una habilidad, Combate con dos armas.

Gladiador

Vives para luchar, y luchas para vivir. Puede que ames el rugido de la multitud y las ovaciones del público, o quizá lo haces por dinero. Puede que te guste poner a prueba tu fuerza y coraje en una sucesión continua de luchas a vida o muerte... o quizás eres un esclavo, forzado a luchar para la diversión de otros hasta que encuentres una manera de ganarte la libertad. Sea cual sea la razón, eres un combatiente profesional que enfrenta su cuerpo y sus habilidades a una serie de enemigos mientras otros miran, gritando por tu victoria o tu derrota.

Rol aventurero

El gladiador existe en una sociedad que le da algún valor al combate público, sea por deporte o como medio para eliminar individuos indeseables. El gladiador que se une a un grupo de aventureros a menudo lo hace por uno de los siguientes motivos. Es un hombre libre que combate en la arena por dinero y fama, y que por ello puede hacer lo que le venga en gana en su tiempo libre. Por otro lado, podría ser un gladiador esclavizado que se ha escapado. Sin tener en cuenta su motivación, el rol del gladiador en el grupo de aventureros siempre se relaciona con el combate: normalmente está en la vanguardia de cualquier combate, y contribuye con las habilidades y trucos aprendidos en la arena a la victoria de sus compañeros.

Puntuaciones de característica

De general aplicación para los combatientes que pasan la mayor parte de su tiempo en combate, cara a cara y mano a mano con el enemigo, las buenas puntuaciones en Destreza y Constitución ayudan a sobrevivir. El estilo de combate del gladiador se basa a menudo en infligir daño, aunque las batallas no sean a muerte,

Como consecuencia, una puntuación alta de Fuerza ayuda al combatiente a deshacerse de forma más rápida de su oponente y contribuir tanto a su tirada de ataque como a su tirada de daño.

Habilidades y dotes

Elige habilidades que mejoren tu capacidad de combate y que ayuden a mantenerte vivo, especialmente cuando te enfrentas a varios enemigos en la arena.

Habilidades

Empatía animal (Car), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Intimidar (Car), Abrir cerraduras (Des), Piruetas (Des).

Dotes

Ambidextrismo, Lucha a ciegas, Vista ciega, 5 pies de radio, Hendedura, Esquiva, Aguante, Crítico mejorado, Impacto sin arma mejorado, Sujetar escudo, Ataque poderoso, Pericia con escudo, Dureza, Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Soltura con un arma.

Pirata

No todos los aventureros se abren camino saqueando dungeons; ¡Algunos saquean barcos y fortines situados en islas, por ejemplo! Los piratas son el azote de las rutas comerciales en alta mar, lagos e incluso ríos grandes de un mundo de campaña.



Rol aventurero

Los piratas son unos fuera de la Ley. Tienen un modo de vida que casi todas las naciones civilizadas consideran ilegal, y sus motivaciones están tan relacionadas con un gran deseo de disfrutar de libertad personal como por la simple y llana avaricia. Por ello, el pirata es un criminal buscado y vil para algunos, y un héroe amante de la libertad para otros.

Puntuaciones de característica

Necesitas ser fuerte y duro para sobrevivir a esta vida de bucanero errante, por ello da prioridad a las puntuaciones de Fuerza y Constitución. Tu puntuación de Destreza también requiere tu atención, ya que llevar una armadura pesada en este tipo de trabajo sólo conduce a ahogarse.

Habilidades y dotes

Los piratas se sienten a bordo como en su casa por lo que deberías seleccionar habilidades que te dieran ventaja cuando estuvieras navegando.

Habilidades

Equilibrio (Des), Escalar (Fue), Arte (construcción naval) (Int), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Saber (barcos, cartografía, geografía, navegación, leyendas marinas) (Int), Oficio (carpintero, pescador, carpintero naval), Avistar (Sab), Nadar (Fue), Uso de cuerdas (Des).

Dotes

Ambidextrismo, Hendedura, Reflejos de combate, Esquiva, Aguante, Combate con dos armas mejorado, Impacto sin arma mejorado, Movilidad, Parar con la mano torpe, Ataque poderoso, Ataque elástico, Dureza, Soltura con un arma, Combate con dos armas.

Salteador del desierto

Un guerrero seminómada que sobrevive en un ambiente peligroso: las tierras desérticas. Tu primera misión es la de defender a tu gente contra los muchos peligros que infestan este sitio tan inmisericorde, incluyendo tribus rivales y monstruos horribles. Haces lo que tienes que hacer para sobrevivir, y esto incluye asaltar los campamentos de otras tribus que habitan el desierto, así como las ciudades construidas en los oasis y que ofrecen el premio mayor que existe: agua.

Rol aventurero

En tu propio ambiente, sueles actuar como guía o guardián de aquellos individuos o grupos que se han ganado tu favor, sea por dinero o por amistad. Cuando estás fuera de tu elemento, representas una figura exótica y a veces amenazante por comparación con las extrañas costumbres de otras culturas. En todo caso, siempre eres un adversario mortífero.

Puntuaciones de característica

La sabiduría ha de ser tu prioridad, ya que los locos perecen pronto en las duras tierras desérticas. Y como las armaduras



pesadas en el desierto matan más veces que te salvan, una puntuación de Destreza alta también beneficia al Salteador.

Habilidades y dotes

En un ambiente tan duro, tus habilidades significan tu supervivencia. Elige sabiamente, ya que tu vida puede depender de tus elecciones.

Habilidades

Empatía animal (Car), Saltar (Fue), Arte (Int), Trato con animales (Car), Escondarse (Des), Intuir la dirección (Sab), Saber (Int), Escuchar (Sab), Montar (Des), Avistar (Sab), Supervivencia (Sab).

Dotes

Alerta, Lucha a ciegas, Hendedura, Aguante, Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Pisotear, Atacar al galope, Carga impetuosa, Rastrear, Soltura con un arma.

AVANCE: BUENAS ELECCIONES

Acabas de conseguir la suficiente experiencia para subir de segundo a tercer nivel, y te preparas para elegir una nueva dote. ¿Cual deberías escoger? Hazte una serie de preguntas antes de tomar tu decisión:

¿Qué quiero hacer en el futuro?
¿Qué he hecho?



¿Estás en camino de cualificarte para una clase de prestigio? Si es así, ésta debería ser tu guía para adquirir nuevas dotes. Considera el siguiente ejemplo:

Personaje: guerrero semielfo de segundo nivel.

Objetivo: clase de prestigio guardia negro.

Dotes actuales: Iniciativa mejorada, Ataque poderoso, Hendedura.

La elección lógica para la siguiente dote del personaje es Romper arma, ya que al tomarla cumple los requisitos de dotes necesarios para cualificar para la clase de prestigio.

Ahora asume que lo que realmente quieres es cualificar un día para la clase de prestigio del cavalier que se detalla en este libro (consulta la página 14). Veamos cuál debería ser tu elección más concienzuda en este caso.

Personaje: guerrero semielfo de segundo nivel.

Objetivo: clase de prestigio cavalier.

Dotes actuales: Lucha a ciegas, Esquiva, Combatir desde una montura.

Uno de los prerrequisitos para la clase de prestigio cavalier es la dote de Carga impetuosa. Para conseguirla debes tener, además de la dote de Combatir desde una montura, la dote de Atacar al galope. Si eres previsor, sería recomendable que escogieras la dote de Atacar al galope ahora, para que puedas conseguir la dote de Carga impetuosa a cuarto nivel.

CÓMO COMBATIR CONTRA CASI CUALQUIER COSA (Y SOBREVIVIR)

"La discreción es la parte más importante del valor; excepto cuando las vidas de tus camaradas están en tus manos."

—Ember

Adversarios con alcance

El mejor consejo para combatir contra adversarios que tengan alcance consiste en repetir: ¡permanece fuera de alcance! Si embargo, también puedes emplear otras estrategias.

- Ataca con armas de alcance. Golpea a estos adversarios con flechas, viroles, lanzas y conjuros desde la distancia.
- Haz uso de dotes como Movilidad, que te conceden un bonificador a tu Clase de armadura cuando te ves expuesto a ataques de oportunidad. Tienes más posibilidades de seguir de pie ante un oponente con alcance y minimizas su ventaja de este modo.
- Envía un personaje con movilidad y una buena Clase de armadura, y mientras él recibe los golpes del enemigo con alcance, envía otro personaje a flanquear (o mejor, a atacar furtivamente) al enemigo con alcance.
- Elévate de la manera que puedas para poder atacarlo desde arriba, permaneciendo a salvo fuera de su alcance.

Adversarios muertos vivos

Cuando trates con criaturas muertos vivos, estar sobre aviso se convierte en la mejor protección. Si sabes que te vas a enfrentar a muertos vivos con tiempo, no te alejes mucho de tu clérigo, si lo tienes, porque sino desearás haber añadido algunos niveles de clérigo a tu personaje. Cuando viajes por zonas infestadas de muertos vivos, asegúrate de que el clérigo está preparado para hacer su intento de ahuyentar en el momento apropiado. Esto significa que has de protegerlo al luchar contra otros enemigos, de manera que no reciba heridas que pudieran afectar a su capacidad de combate cuando os encontréis con los muertos vivos. No menosprecies al clérigo que usa algunas de sus preciosas curaciones en sí mismo antes de enfrentarse a los muertos vivos. Si el clérigo cae en combate, todo el grupo puede encontrar su final.

Una vez que has entrado en combate contra este tipo de adversarios, recuerda que ellos no comparten muchas de las debilidades de los seres vivos. No puedes ablandarlos con la espada y el puño preparando el conjuro de mago *dormir* (los muertos vivos no se ven afectados por ese conjuro). Y aún peor, además de infligir daño mortal, el toque de los muertos vivos muchas veces conlleva efectos secundarios desagradables —como la parálisis del necrófago o la consunción de energía del tumulario—. Los ataques de toque ignoran la mayor parte de los bonificadores a la Clase de armadura, por lo que no pienses que tu cota de mallas te protegerá contra un incorpóreo.

Intenta usar ataques a distancia contra los muertos vivos siempre que sea posible, en vez del combate cuerpo a cuerpo. De esta manera podrás ganar algo de tiempo, y si puedes abatir

a algunos de estos adversarios antes de que se acerquen y te amenacen con sus ataques de toque, tanto mejor.

Adversarios voladores

Tu capacidad para combatir a adversarios que vuelan depende casi enteramente de si tú también puedes volar. Si no es así, no tienes mucho que pensar. Tu mejor apuesta debería ser ponerte a cubierto y golpear al enemigo con ataques a distancia y conjuros hasta que huya o muera.

Si tienes la capacidad de volar, debes hacerlo lo antes posible y combatir al enemigo en el aire. Recuerda, el hecho de volar no niega ninguna de tus formas de ataque habituales: puedes seguir cargando y flanqueando, incluso volando. De hecho, tus posibilidades de flanqueo ahora pueden aplicarse en tres dimensiones.

Adversarios imbatibles

Algunas veces te enfrentas a enemigos que, hagas lo que hagas, no puedes batir. A menos que estés jugando en una campaña diseñada intencionadamente para que sean posibles circunstancias muy extrañas, cuatro monjes de primer nivel simplemente no deberían vencer nunca a un trío de osos terribles. Aprender a identificar aquellas luchas que no puedes ganar es una habilidad que deberías adquirir pronto en tu carrera de aventurero, especialmente si quieres disfrutar de una carrera que sea a la vez larga y exitosa.

Esto podría parecer un consejo que está de más si consideramos que el heroísmo a menudo va ligado a no rendirse, incluso cuando nos enfrentamos a circunstancias que nos sobrepasan. Sin embargo, si tu vida es el combate y no te permites ninguna concesión, seguramente lo que conseguirás es acabar tu carrera de aventurero de forma rápida y poco impresionante. También vas a fastidiar a tus camaradas cuando se den cuenta de que una retirada estratégica es muchas veces más apropiada que combatir con uñas y dientes a un enemigo que no pueden derrotar. Particularmente cuando tengas que cumplir una misión específica, insistir en luchar contra todos los adversarios que os encontréis por el camino hasta la muerte no ayudará a conseguir tu objetivo.

Si piensas que un encuentro puede ser muy difícil de sobrepasar, contrapón el riesgo de luchar a la posibilidad de victoria. Por ejemplo, digamos que tu grupo se infiltra en la guarida del bosque de un dragón verde con la intención de matarlo (y quedarse con su tesoro). Sabes que el draco se encuentra en alguna parte del bosque, pero no sabes su localización exacta. De repente, un par de gigantes de las colinas surgen de entre los árboles y se paran comenzando a hablar entre ellos, bloqueando tu ruta. ¿Deberías luchar contra ellos?

La respuesta depende de lo que tú pienses que vas a ganar luchando contra el riesgo implicado.

Piensa sobre la condición y recursos de tu grupo: ¿Tenéis las armas, habilidades, dote, y equipo necesarios para derrotar a estos adversarios? Si la respuesta es "No", no sólo deberíais evitar a los gigantes, sino que tampoco deberíais haberos infiltrado en el bosque para cazar dragones.

¿Estáis bien dispuestos para la lucha, con plenitud de

puntos de golpe y curaciones mágicas a vuestra disposición? Entonces la respuesta debe ser "Sí", si realmente piensas encontrar y matar al dragón.

¿Es probable que un combate contra los gigantes te deje con los recursos suficientes para seguir siendo una amenaza para el dragón? Si no, debes decidir si tu objetivo original es más importante que tratar con estos nuevos enemigos. Si triunfas sobre los gigantes a expensas de una porción significativa de tus puntos de golpe y magia, debes considerar ir tras el dragón otro día, después de haber descansado.

¿Te da la impresión que los gigantes de las colinas llevan algo de valor, y en particular, algo que podría ayudarte a encontrar o combatir al dragón que sabes que pulula por aquí? Si es así (puede que uno de los gigantes porte una gran clava que reconoces como una *clava +3 de dominio sobre dragones*) determina si la ventaja de poseer ese objeto equivale al daño que los gigantes podrían infligirlos cuando tratéis de quitárselo.

¿Tenéis alguna razón para creer que, si son derrotados, pero no destruidos, los gigantes de las colinas os puedan ofrecer alguna información importante sobre vuestra presa? Si es así, podría ser una buena idea atacarles, pero intentando dominarlos o capturarlos, en vez de matarlos, al menos a uno de ellos.

TÁCTICAS

El *Manual del Jugador* y la *Guía del DUNGEON MASTER* representan una aportación fundamental al intento de explicar todos los aspectos del combate, pero ambos libros están tan llenos de información que muchos ejemplos que podrían ilustrar las reglas simplemente no caben. Por ello, aprovechamos la oportunidad para incluir algunos ejemplos relacionados con el combate.

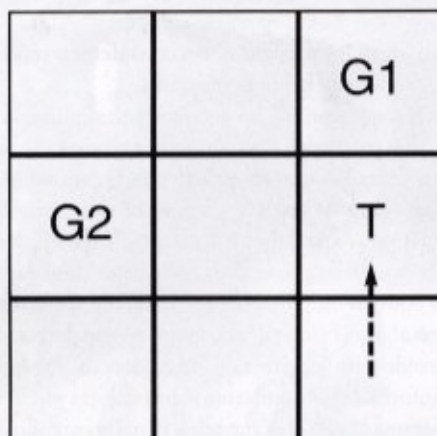
Usar Hendedura

Antes de decidir si vas a realizar una acción de ataque estándar o una acción de ataque completo, asegúrate que sitúas a tu personaje en la posición que sea más favorable para poder aplicar las dotes o habilidades que podrías querer usar. Ejemplo:

Tordek, un guerrero de nivel 15 con las dotes de Ataque poderoso y Hendedura, está luchando contra un par de gigantes de fuego. Tordek empieza su acción este asalto en la siguiente posición (cada cuadro = 5 pies):

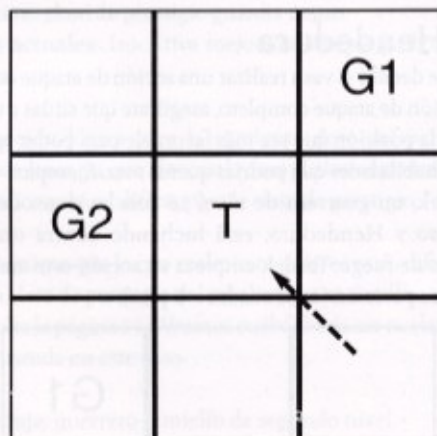
		G1
G2		
		T

Durante su acción Tordek, pensando en usar la acción de ataque completo contra el Gigante #1, se mueve hacia delante y ataca. Si quiere realizar una acción de ataque completo, sólo puede moverse 5 pies en su acción (antes, durante, o después de atacar) y con ello se coloca delante del Gigante #1 de esta manera:



¿Dónde está el error en esta imagen? Tordek comete un error: se mueve de tal manera que no puede conseguir toda la ventaja que la acción de ataque completo y la dote de Hendedura le ofrecen. Amenaza sólo al Gigante #1 desde esta posición, y si se las arregla para tumbar a su objetivo, no podrá usar Hendedura contra el Gigante #2 (Hendedura prohíbe hacer un ajuste con un paso de 5 pies antes de utilizarla para atacar).

En vez de hacer esto, Tordek debería moverse de manera que acabe su acción en esta posición:



Desde esta posición, Tordek amenaza tanto al Gigante #1 como al Gigante #2, y puede aprovechar toda la ventaja que le ofrecen la acción de Ataque completo y de la dote de Hendedura. Observa la cantidad de ventajas conseguidas con esta situación frente a la única desventaja adicional respecto al caso anterior que es la amenaza de que le golpeen una vez más.

- Tordek no tiene que especificar los objetivos antes de realizar sus ataques.

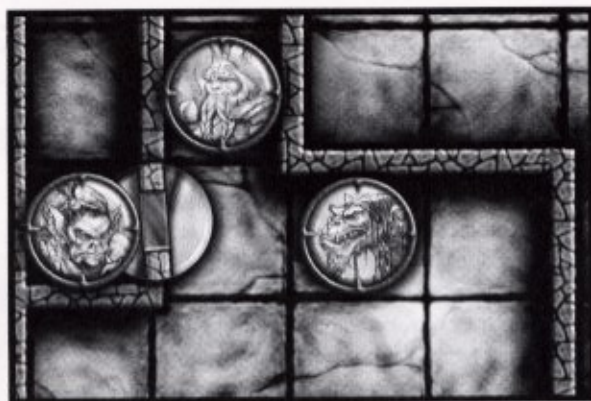
- Puede retrasar la decisión sobre si realizar una acción de ataque completo hasta que haga su primer ataque de asalto.
- Si no tumba al Gigante #1 con su primer ataque, puede seguir con su acción de ataque completo y realizar dos ataques más.
- Si tumba al Gigante #1, puede usar la Hendedura para atacar al Gigante #2 tal como se indicó antes.



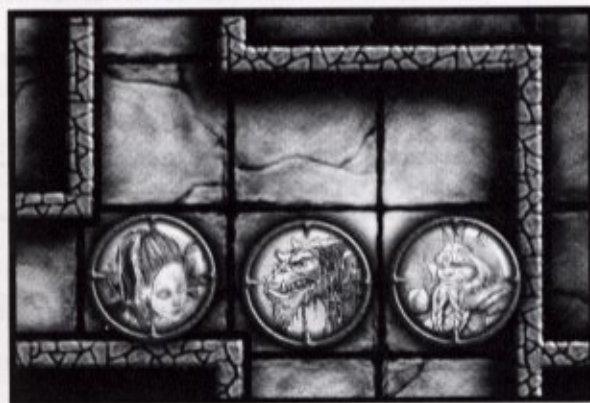
Los beneficios del alcance: el ogro (con un alcance de 10 pies) puede impactar a Mialee, pero ella no puede devolver el golpe porque sólo tiene un alcance de 5 pies. Y si usa su arco provoca un ataque de oportunidad. Por ello Mialee tiene problemas...



... y el ogro los hace peores al realizar un ajuste de 5 pies para estar más cerca de Mialee. Ahora Mialee no puede retirarse sin provocar un ataque de oportunidad, ya que la retirada sólo le permite un único "paso gratuito" desde su primer cuadro a lo largo de su ruta de retirada y el ogro sigue teniendo ese alcance de 10 pies. Si Mialee va al norte o al sudeste, tiene que dejar un cuadro amenazado por el ogro. Este ogro es bastante listo: si hubiera hecho su ajuste de 5 pies hacia el noroeste en vez de al oeste, Mialee podría haber escapado hacia el norte porque el ogro no puede hacer ataques de oportunidad contra adversarios con una cobertura del 50% o más (que es lo que da la esquina).



Luchando tras las esquinas: las esquinas dan una cobertura del 50% si luchas tras ellas, y de tres cuartas partes de cobertura si simplemente miras a hurtadillas. Tordek obtiene un bonificador de cobertura de +4 a la CA contra el ogro, y el ogro obtiene el mismo bonificador contra los ataques de Tordek. Si el trasgo que está detrás de la puerta la abre lo justo para ver qué pasa, obtiene un bonificador a la CA de +7 contra los ataques de Tordek. Si abre la puerta y lanza una jabalina, sólo obtiene un bonificador +4 a la CA, y Tordek obtiene un bonificador +4 a la CA contra el ataque de la jabalina. Tordek no obtiene un ataque de oportunidad contra el trasgo, porque la cobertura hace al trasgo inmune a los ataques de oportunidad.



Flanqueo: Tordek y Lida obtienen un bonificador de flanco de +2 a sus ataques contra el ogro porque están exactamente en posiciones opuestas respecto al ogro. Más aún, Lida puede realizar un ataque furtivo contra el ogro cada asalto. Si el ogro realiza una acción de movimiento para cambiar de sitio, provoca un ataque de oportunidad de, al menos, uno de los dos aventureros (y puede que de ambos). Pero el ogro puede hacer un ajuste de 5 pies sin provocar ataques de oportunidad (y además puede realizar todos sus ataques al hacerlo). Si se mueve al norte, Tordek y Lida pueden seguir con el flanco moviéndose también los dos un paso al norte. Si el ogro se mueve al noroeste, sur, o sureste, previene temporalmente los ataques de flanco, porque Tordek necesita al menos dos asaltos para volver a restablecer el flanco utilizando sus ajustes de 5 pies. Pero si el ogro ajusta hacia el noreste, se hace inmune a cualquier



flanqueo mientras no cambie de posición. A veces es bueno tener una pared a tu espalda.

UN POCO DE MATEMÁTICAS

¿Cuándo debe pensar el monje que es una buena idea lanzar una ráfaga de golpes? ¿En qué situaciones es mejor un arma +2 que un arma +1 afilada? No te preocupes, nosotros hemos hecho los cálculos por ti.

Utilizar una ráfaga o no

Cuando un monje utiliza su ráfaga de golpes, obtiene un ataque adicional con el coste de un penalizador de -2 a todos sus ataques. Generalmente, la ráfaga de golpes es una buena idea contra enemigos que son fáciles de dar y es una mala idea contra aquellos que son difíciles de dar. La tabla siguiente resume cuántos golpes puedes llegar a dar en un asalto si usas la ráfaga de golpes o si no lo haces, dependiendo de lo que necesites lanzar en un d20 para conseguir un impacto (con tu primer y mejor ataque) y de la cantidad de ataques que tendrías sin la ráfaga.

Por ejemplo, a sexto nivel Ember tiene dos ataques sin armas por asalto a un +7 y un +4. Si realiza una ráfaga, obtiene tres ataques a +5, +5, y +2. Si ataca a un osgo con CA 17, el jugador necesita lanzar un 10 en un d20 para golpear con su primer ataque. Si Ember no utiliza su ráfaga de golpes, su jugador debería poder dar 0,95 veces por asalto. Su primer ataque tiene una probabilidad de golpear del 55% y su segundo ataque tiene una probabilidad del 40%. Si utiliza la

TABLA 4-1: GOLPES PROBABLES POR ASALTO CON UNA RÁFAGA

Número de Ataques normales	Tirada natural necesaria para golpear			
	5+ (80%)	10+ (55%)	15+ (30%)	18+ (15%)
Un ataque	0,8	55	0,3	0,15
Un ataque + ráfaga	1,4 (.7+.7)	0,9 (.45+.45)	0,4 (.2+.2)	0,1 (.05+.05)
Dos ataques	1,45 (.8+.65)	0,95 (.55+.4)	0,45 (.3+.15)	0,2 (.15+.05)
Dos ataques + ráfaga	1,95 (.7+.7+.55)	1,2 (.45+.45+.3)	0,45 (.2+.2+.05)	0,15 (.05+.05+.05)
Tres ataques	1,95 (.8+.65+.5)	1,2 (.55+.4+.25)	0,5 (.3+.15+.05)	0,25 (.15+.05+.05)
Tres ataques + ráfaga	2,35 (.7+.7+.55+.4)	1,35 (.45+.45+.3+.15)	0,5 (.2+.2+.05+.05)	0,2 (.05+.05+.05+.05)
Cuatro ataques	2,3 (.8+.65+.5+.35)	1,3 (.55+.4+.25+.1)	0,55 (.3+.15+.05+.05)	0,3 (.15+.05+.05+.05)
Cuatro ataques + ráfaga	2,6 (.7+.7+.55+.4+.25)	1,4 (.45+.45+.3+.15+.05)	0,55 (.2+.2+.05+.05+.05)	0,25 (.05+.05+.05+.05+.05)
Cinco ataques	2,5 (.8+.65+.5+.35+.2)	1,35 (.55+.4+.25+.1+.05)	0,6 (.3+.15+.05+.05+.05)	0,35 (.15+.05+.05+.05+.05)
Cinco ataques + ráfaga	2,7 (.7+.7+.55+.4+.25+.1)	1,45 (.45+.45+.3+.15+.05+.05)	0,6 (.2+.2+.05+.05+.05+.05)	0,3 (.05+.05+.05+.05+.05+.05)

ráfaga de golpes, cada ataque del asalto tiene una probabilidad menor de tener éxito, pero el jugador debe esperar, en media, dar más de un golpe por asalto (para ser exactos 1,2 golpes). Si

combate contra un rávido (CA 25), mejor que Ember abandone la idea de usar la ráfaga de golpes. Si lo hiciera, cada uno de sus ataques sólo tendría éxito con un 20.

TABLA 4-2: CAPACIDADES DE ARMAS MÁGICAS

Arma	Clase de armadura del objetivo		
	20	26	32
<i>Hacha +2</i>			
# de golpes	.95 + .70	.65 + .40	.35 + .10
Daño	15,95	15,95	15,95
Media	26,3	16,7	7,2
<i>Hacha +1 afilada</i>			
# de golpes	.90 + .65	.60 + .35	.30 + .05
Daño	16,2	16,2	16,2
Media	25,1	15,4	5,7
<i>Hacha +1 energética*</i>			
# de golpes	.90 + .65	.60 + .35	.30 + .05
Daño	18,35	18,35	18,35
Media	28,4	17,4	6,4

*Flamígera, escarcha, o electrizante.

de golpes: en la media, cuantos golpes consigue Tordek en todo un asalto de combate, representado como la probabilidad de que el primer ataque golpee más la oportunidad de que el segundo ataque golpee.

Daño: en la media, la cantidad de daño que Tordek inflige por golpe. El daño adicional provocado por golpes críticos se incluye en este número.

Media: el daño medio que Tordek inflige en un asalto completo de combate.

Capacidades de las armas mágicas

Las capacidades de las armas mágicas de flamígera (+1d6 puntos de daño por fuego), escarcha (+1d6 puntos de daño por frío), afilada (dobla el rango de amenaza), y electrizante (+1d6 puntos de daño eléctrico) están todas clasificadas como equivalentes a añadir un +1 al bonificador de mejora del arma (consulta la *Guía del DUNGEON MASTER*). Dependiendo de la probabilidad de golpear del personaje y del daño que inflija, cada una de estas capacidades puede ser mejor o peor que un bonificador de mejora adicional de +1.

La tabla muestra cómo estas capacidades afectan al daño medio por ataque de un personaje en particular. En este caso, asume que el arma es un hacha de guerra blandida por Tordek a décimo nivel. Tiene una Fuerza de 21 (incluyendo su bonificador de mejora +4 debido a un *cinturón de fuerza de gigante*), y tiene tanto Soltura con un arma como Especialización en armas con el hacha de guerra. Su bonificador de ataque es +16/+11 + el bonificador de mejora del arma. Su daño es 1d10 + 7 + el bonificador de daño del arma.

En términos de daño medio, el hacha afilada es inferior a las otras, pero ciertas armas en manos de algunos personajes se ven beneficiadas de forma diferente por esta capacidad. En general, cuanto más daño inflige un arma, más grande es su rango de amenaza original, y más grande es su multiplicador de daño crítico, más grande será el beneficio obtenido por ser afilada. Sólo porque no sea mejor para Tordek no significa que no funcione para nadie. Además, la capacidad de afilada incrementa la probabilidad de infligir una gran cantidad de daño en un solo golpe.

GUERREROS Y MONJES MONSTRUOSOS

Un osgo está de guardia a la entrada de un monasterio maligno. Despreciando a la criatura como si fuera una amenaza mínima, los experimentados aventureros corren hacia la puerta. Antes de que se den cuenta de lo que realmente pasa, el osgo comienza a lanzar una serie de ráfagas de ataques sin armas, impactando con la precisión mortal de un monje de alto nivel. "¿QUÉ?", guitan los jugadores.

¿Por qué no? Los osgos tienen una Fuerza por encima de lo normal, y su Sabiduría no es peor que la de un humano promedio. Si su cultura fuera más estructurada y estable, los osgos podrían haber sido monjes excelentes. De todas formas, una sociedad salvaje no impide que de forma ocasional un osgo —o un gnoll, un minotauro, o incluso un ogro hechicero— sean entrenados como monjes. Algunos de estos monstruos sobresalen por su disciplina.

Los guerreros aún son más comunes entre todo tipo de monstruos, aunque los Combatientes (un PNJ descrito en la *Guía del DUNGEON MASTER*) y los Bárbaros son las opciones más comunes para aquellos con inclinaciones militares. De todas formas, un orco que deje aparte su naturaleza salvaje para estudiar las maniobras y tácticas de un guerrero experto no es algo raro. Su fuerza bruta, combinada con el acceso a dotes de un guerrero, le hace un enemigo terrible.

Las capacidades y dotes de un guerrero o los ataques sin armas y capacidades especiales de un monje pueden transformar a un monstruo —particularmente uno con puntuaciones naturales de Fuerza y Constitución altas— en una pesadilla. Un minotauro excepcional puede llegar a tener una puntuación de Fuerza de 26, con lo que la dote de Ataque poderoso se hace especialmente efectiva. Un ogro hechicero monje, que une a sus aptitudes sortilegas como la *levitación* y *forma gaseosa*, el repertorio impresionante de capacidades del monje, se convierte en un adversario terrible con unos ataques sin armas devastadores. Algunas de las características que hacen a los monstruos guerreros o monjes excepcionales son su mayor tamaño, extremidades adicionales, vuelo, y armas naturales.

Monstruos grandes

Las criaturas grandes gozan de una serie de ventajas sobre los oponentes más pequeños, incluyendo alcance, daño potencial aumentado, y bonificadores a ciertas maniobras especiales.

El alcance es una maravillosa capacidad poseída por las criaturas que son más grandes del tamaño Mediano (y por las criaturas Medianas

Grande e inamovible [general]

Puedes evitar que tus adversarios te sitúen a su alcance.

Prerrequisitos: Alcance (tamaño Grande o mayor), Fue 17+

Beneficios: cuando realices con éxito un ataque de oportunidad contra un adversario que se está moviendo por dentro de tu área amenazada, puedes forzarle a volver al cuadro en el que estaba antes de provocar el ataque. Después de golpear con tu ataque de oportunidad, haz una prueba enfrentada de Fuerza contra tu adversario. Obtienes un bonificador de +4 por cada categoría de tamaño mayor que la de tu oponente, y un bonificador adicional de +1 por cada 5 puntos de daño que hayas infligido con tu ataque de oportunidad. Si ganas la prueba enfrentada, tu oponente es empujado hacia atrás 5 pies hasta situarse justo en el cuadro que había dejado.



que blandan ciertas armas de tamaño Grande) que permite amenazar a oponentes que no te amenazan a ti. Un monstruo con alcance de 10 pies amenaza a todos los que estén a 10 pies o menos. Esto significa que cuando los guerreros de tamaño Mediano cargan contra el monstruo, sufren ataques de oportunidad al intentar aproximarse, a menos que lo hagan cuidadosamente. (Un ajuste de 5 pies nunca provoca un ataque de oportunidad, por lo que una criatura de tamaño Mediano puede entrar en el área amenazada por el monstruo, y luego ajustar y atacar en el siguiente asalto; a menos que el monstruo se aleje antes primero). De cualquier manera, tener alcance significa que puedes pegar a tus enemigos antes de que se acerquen lo suficiente para pegarte a ti.

Los guerreros habilidosos de tamaño Grande o mayor aprenden cómo sacar ventaja de su alcance natural. Una de estas formas es la dote de Grande e inamovible (descrita más abajo). Con esta dote, un guerrero de gran tamaño puede sorprender de manera nada agradable a un adversario que se arriesgue a recibir un ataque de oportunidad por intentar acercarse. Si el ataque de Grande e inamovible del guerrero de mayor tamaño tiene éxito, el adversario seguirá dentro del alcance del guerrero más grande, pero no tendrá a este último a su alcance.

La espada larga de un ogro no es igual que la espada larga de un humano. El daño del arma se incrementa con su tamaño, de la misma manera que el daño que un monstruo inflige con sus ataques naturales también lo hace. Para calcular el daño que inflige un arma de un tamaño más grande del normal, primero determina las categorías de tamaño que aumenta. Una espada larga (normalmente de tamaño mediano y comúnmente usada por seres de tamaño Mediano) en las manos de un gigante Enorme de las nubes aumenta dos categorías su tamaño. Por cada aumento de categoría,

consulta la tabla siguiente (reproducida a partir de la del *Manual de Monstruos*). Busca el tamaño original del arma en la columna de la izquierda y lee el daño nuevo en la columna de la derecha.

TABLA 4-3: DAÑO DE LAS ARMAS SEGÚN TAMAÑO

Daño antiguo (cada dado)	Daño nuevo
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 o 1d10	2d6
1d12	2d8

Por ejemplo: una espada bastarda normal de tamaño Mediano inflige 1d10 de daño. El primer aumento de tamaño (una espada bastarda Grande) aumenta el daño a 2d6. El segundo aumento (haciéndola Enorme) transforma cada 1d6 en 1d8, obteniéndose un daño de 2d8. El añadir después el ajuste de Fuerza de +12 del gigante de las nubes, y el bonificador de +2 por la especialización en armas de la clase guerrero, es como añadir insulto a la injuria.

El daño de los ataques sin armas del monje también se incrementa con un tamaño mayor de la criatura. El daño sin

armas de un monje de tamaño poco normal se resume en la tabla de más abajo. Los monjes Pequeños infligen daño de acuerdo a la tabla 3-18 del *Manual del Jugador*.

TABLA 4-4: DAÑO DEL MONJE POR TAMAÑO

Nivel	Menudo	Grande	Enorme	Gargantuesco	Colosal
1-3	1d3	1d8	1d10	1d12	2d8
4-7	1d4	1d10	1d12	2d8	2d10
8-11	1d6	1d12	2d8	2d10	2d12
12-15	1d8	2d8	2d10	2d12	4d8
16-20	1d10	2d10	2d12	4d8	4d10

Las criaturas Grandes, Enormes, Gargantuescas, y Colosales disfrutan de beneficios especiales al utilizar maniobras como la embestida, el desarme, la presa, y el derribo. Las embestidas y los derribos provocan pruebas de Fuerza enfrentadas entre los dos combatientes. No sólo son normalmente más fuertes las criaturas grandes sino que además obtienen un modificador adicional a estas pruebas debido a su tamaño. Desarmar a un adversario provoca una tirada de ataque enfrentada, con un bonificador por el arma más grande. Dado que las criaturas grandes suelen usar armas más grandes, también tienen una ventaja en este caso. Apresar a alguien requiere una prueba enfrentada de Presa, que tiene en cuenta tanto los bonificadores por fuerza como por tamaño. Estas ventajas hacen que dotes como Embestida mejorada, Desarme mejorado, Arrollar mejorado (descrita en el Capítulo uno), y Derribo mejorado se conviertan en excelentes opciones para los guerreros de mayor tamaño.

Extremidades adicionales

Los atach, demonios márlith, sajuaguines mutantes, xilos, y otras criaturas tienen más de dos brazos con los que pueden usar armas, escudos y otros objetos. Algunos de estos monstruos tienen acceso a la dote llamada multidextrismo que les permite atacar con todos sus brazos sin penalizadores, mientras que otros tienen una dote llamada ataque múltiple que reduce el penalizador por ataques naturales adicionales. La dote Combate con múltiples armas reduce los penalizadores por combatir con varias armas. Estas tres dotes se explican detalladamente en el *Manual de Monstruos*.

A opción del Dungeon Master, las criaturas con más de dos brazos pueden obtener un bonificador a las pruebas de presa cuando se enzarzan en una presa utilizando sus brazos (el bonificador no se aplicaría, por ejemplo, al ataque de estrangulamiento de un márlith). Este bonificador sería de +4 por cada par de brazos adicionales; por lo que un márlith obtendría un +8 (además de su modificador por tamaño), mientras que un xilo o un sajuaguín mutante conseguiría un +4.

Una criatura con cuatro o más brazos puede blandir varias armas a dos manos, como espadones o arcos largos, utilizando dos manos del mismo lado del cuerpo para cada arma. Sin embargo, ninguna criatura puede usar más de un arma doble simultáneamente, ya que estas armas deben ser blandidas cruzando el cuerpo (una mano derecha y una mano izquierda) para conseguir un uso adecuado. Sin embargo, una criatura puede usar un arma doble y llevar un escudo u otra arma en sus otras manos.

Multitarea [general]

Puedes realizar tareas diferentes con extremidades diferentes.

Prerrequisitos: Dote de Ataque múltiple, Des 15+, Int 13+, Combate con dos armas mejorado, Combate con dos armas.

Beneficios: si tienes cuatro brazos o más, puedes usar cada par de brazos para realizar una acción parcial distinta. Así, podrías atacar con uno o dos brazos mientras utilizas un objeto mágico, recargas una ballesta, o incluso lanzas un conjuro con los otros dos brazos.

Una criatura sólo puede recibir al mismo tiempo el bonificador de armadura de un solo escudo. Un personaje que elija llevar dos o más escudos no consigue ningún bonificador de armadura adicional, pero no sufre un penalizador de armadura adicional a las pruebas afectadas por éste.

Una criatura con más de dos brazos que sujete un arma en al menos un brazo puede realizar ciertas acciones que requieren el uso de dos manos (cargar una ballesta, encender un antorcha, o incluso beber una poción) sin provocar ataques de oportunidad, ya que puede utilizar sus otros brazos para defenderse. Aprendiendo la dote adicional presentada más abajo, Multitarea, una criatura de ese tipo puede realizar acciones parciales con cada par de brazos.

Monstruos voladores

Un humano que beba una *poción de volar* tiene bastantes limitadas sus tácticas aéreas, aunque ciertamente tiene una ventaja sobre un personaje situado sobre el suelo. Una criatura nacida para volar, sin embargo, como una gárgola, un ogro hechicero, o un semidragón, tienen la oportunidad de aprender dotes que mejoren su capacidad de vuelo. La dote de Ataque en vuelo (en el *Manual de Monstruos*) es mejor que un simple Ataque elástico, porque permite a la criatura realizar cualquier tipo de acción parcial durante su movimiento, no sólo una acción de ataque. Por ello, un semidragón podría usar Ataque en vuelo para recoger un arma caída (una acción equivalente a moverse) en medio de su movimiento. Los dragones y los semidragones pueden aprender dos dotes de vuelo adicionales, que a opción del *dungeon master* también pueden aplicarse a otras criaturas voladoras: Flotar y Viraje brusco, las cuales están descritas en el *Manual de Monstruos* bajo el epígrafe dedicado al dragón.

Aunque no es un prerrequisito para el Ataque en vuelo, la dote de Movilidad es una buena opción para las criaturas voladoras ya que podrían recibir ataques de oportunidad al ir a atacar volando. Date cuenta que las criaturas voladoras pueden realizar ataques en picado (que son como una carga en vuelo que inflige doble daño con ataques de garras).

Los monjes que vuelan no incrementan su velocidad de vuelo a medida que avanzan de nivel (v. Velocidad, más abajo).

Armas naturales

Un guerrero o un monje que posea armas naturales, como garras, golpetazos, o mordiscos, usa sus ataques naturales igual que si fueran armas. Esto significa, entre otras cosas, que el personaje puede utilizar de forma efectiva la dote de Impacto sin arma mejorado. Cualquier dote que se aplique a un arma específica, como Crítico mejorado, Sutileza con un arma, Soltura con un arma, y Especialización en armas en el caso de los guerreros, también se aplica a las armas naturales. Desde luego, es imposible desarmar a un adversario que ataque con armas naturales.

Velocidad

Algunas clases de monstruos son más rápidos o más lentos que las razas de personaje descritas en el *Manual del Jugador*. Utiliza la siguiente tabla para calcular el incremento en la velocidad de un monstruo a medida que sube de niveles de monje, basándose en su velocidad natural. Los monjes monstruosos con una velocidad



base de 20 pies utilizan la Tabla 3-18 del *Manual del Jugador* para calcular su velocidad a medida que avanzan de nivel.

TABLA 4-5: VELOCIDAD DEL MONJE SEGÚN LA VELOCIDAD BASE

Nivel	15 pies	40 pies	50 pies	60 pies
1-2	15 pies	40 pies	50 pies	60 pies
3-5	20 pies	50 pies	65 pies	80 pies
6-8	25 pies	60 pies	80 pies	100 pies
9-11	30 pies	70 pies	95 pies	120 pies
12-14	35 pies	80 pies	110 pies	140 pies
15-17	40 pies	90 pies	125 pies	160 pies
18-20	45 pies	100 pies	140 pies	180 pies

Si la raza de un monje tiene una velocidad de escalada natural, esa velocidad también se incrementa con el nivel del monje. La velocidad de excavación, vuelo, y nado no se incrementan.

Criaturas de ejemplo

Gresk: minotauro varón Gue 4; VD 8; humanoide monstruoso Grande: DG 6d8+12 (minotauro)+4d10+16 (guerrero); pg 81; Inic +1 (Des); Vel 30 pies; CA 21 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural, +6 coraza mágica); Atq +18/+13/+11 c/c (2d8+10, Gran hacha +1; 1d8+3, cornada); Frente/Alcance 5' x 5'/10'; AE Carga 4d6+9; CE Olfato, Astucia natural; AL CM; TS Fort +10, Ref +7, Vol +6; Fue 22, Des 13, Con 19, Int 7, Sab 10, Car 7.

Habilidades y dotes: Intimidar 4, Saltar 14, Escuchar 8, Buscar 6, Avistar 8; Hendedura, Embestida mejorada, Grande e inamovible, Ataque poderoso, Soltura con un arma (gran hacha).

Ataques especiales: Carga: cuando carga, puede hacer un solo ataque de cornada a +16, inflige 4d6+9 puntos de daño.

Cualidades especiales: Detectar criaturas en un radio de 30 pies (60 pies contra el viento, 15 pies a favor del viento) mediante el olfato, +8 a las pruebas de rastrear y la CD base es siempre 10. Astucia natural: inmune al laberinto, nunca se pierde, rastrear.

Poseiones: gran hacha +1 Enorme, coraza +1 fortificante leve, anillo de escalada, poción de alterar el propio aspecto, poción de fuerza de toro.

Keiri: ogro hechicero hembra Mnj 6; VD 13; gigante Grande; DG 5d8+15 (ogro hechicero)+6d8+30 (monje); pg 102; Inic +8 (+4 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 50 pies, VI 40 pies (buena); CA 29 (-1 tamaño, +4 Des, +5 Sab, +1 monje, +5 natural, anillo de protección +2, brazales de armadura +3); Atq +15/+12 c/c (1d10+8 ataque sin arma) o +12 a distancia (1d8+5, arco largo compuesto +1 Enorme reforzado [+4]); AE aptitudes sortilegas, impacto sin armas, ráfaga de golpes, ataque aturdidor; CE Regeneración 1, evasión, mente en calma, caída ralentizada, pureza corporal; RC 18; AL LM; TS Fort +14, Ref +9, Vol +11; Fue 26, Des 19, Con 20, Int 12, Sab 20, Car 14.

Habilidades y dotes: Equilibrio 8, Concentración 8, Escuchar 13, Moverse sigilosamente 8, Conocimiento de conjuros 3, Avistar 13, Piruetas 8; Desviar flechas, Esquiva, Iniciativa mejorada, Derribo mejorado, Ataque poderoso.

Ataques especiales: Aptitudes sortilegas (como Hcr 9 (CD de salvaciones 12 + nivel de conjuro): a voluntad—oscuridad e invisibilidad; una vez al día—hechizar persona, cono de frío, forma gaseosa, polimorfarse, dormir. Impacto sin arma: no provoca ataques de oportunidad por combatir sin armas. Ráfaga de golpes: tres ataques sin armas por asalto, a +13/+13/+10. Ataque aturdidor: seis veces al día, el adversario debe conseguir con éxito una salvación de Fort (CD 18) o quedar aturdido durante 1 asalto.

Cualidades especiales: Evasión—no recibe daño si pasa una salvación de reflejos para mitad de daño. Mente en calma—recibe un bonificador +2 a los tiros de salvación contra conjuros y efectos de encantamiento. Caída ralentizada—recibe daño por caída como si fuera una caída 30 pies más corta de lo que es realmente, si tiene una pared al alcance de su mano. Pureza corporal—inmune a enfermedades no mágicas.

Poseiones: anillo de protección +2, brazales de armadura +3, Cinturón de monje, guantes de Destreza +2, arco largo compuesto +1 Enorme reforzado (+4).

Adversarios montados

Aunque un adversario montado no tiene por qué convertirse en un encuentro terrible para un personaje a pie, un combatiente hábil sobre una montura entrenada debería infundir miedo a aquellos que no estén equipados para enfrentarse a este tipo de situación. Probablemente un enemigo montado no sólo se moverá más rápido que tú, sino que, además, recibe un bonificador de +1 a las tiradas de ataque contra ti, y seguramente tiene dotes que mejoran de forma sustancial su capacidad de hacerte daño. Incluso la montura en sí misma es un combatiente formidable (el caballo de guerra medio puede infligir 10 ó 15 puntos de daño por asalto sin empezar a sudar).

Aún peor, eventualmente tu adversario montado cargará sobre ti, o bien para ensartarte con una lanza de caballería o para pisotearte con un ataque de arrollar. Si sabes que se te viene encima este tipo de ataque, prepara un ataque cuerpo a cuerpo contra la montura (no te preocupes de preparar un ataque contra el jinete, menos que tengas alcance). Asumiendo que esto no incapacite o mate a la montura, intenta por todos los medios quitarte del camino del ataque de arrollar (a menos que tu adversario tenga la dote de Pisotear, en cuyo caso no tienes la opción de evitarlo).

Así, cuando se enfrente a un adversario montado, el personaje debe intentar igualar la situación lo más rápido posible. Asumiendo que no tienes acceso a tu propia montura entrenada (y una montura desentrenada no es realmente una opción viable en combate), tu mejor opción es neutralizar la montura del adversario.

Puedes conseguir este objetivo de diversas maneras, algunas de las cuales son similares a las tácticas que usas contra oponentes con alcance. El combate a distancia funciona bien, aunque la mayor velocidad de la montura normalmente asegura que ella y su jinete os acabarán alcanzando. Los ataques desde el aire también van bien a menos que tu adversario monte un grifo o alguna montura voladora similar.

La forma más efectiva de equilibrar el campo de batalla es disminuir completamente a la montura. Esto no es fácil, ya que cualquier jinete con la dote de Combatir desde una montura puede reemplazar la CA de su montura por el resultado de una prueba de Montar. Sin embargo, a menos que tu adversario sea de bajo nivel, la montura probablemente tendrá menos puntos de golpe que el jinete.

De forma alternativa, puedes intentar tirar al jinete de la montura. Esto es equivalente a un ataque de derribo, excepto que el jinete puede usar su habilidad de Montar en lugar de su prueba de Destreza o Fuerza para enfrentarse a tu prueba de Fuerza. Si puedes, utiliza un arma de alcance con capacidad de derribo para este ataque, tal como una bisarma, cadena armada, o látigo.

Un adversario a pie mientras tú estás montado

La cara opuesta de la situación se presenta cuando tú vas montado y te enfrentas a uno o más adversarios a pie. En este caso, permaneces en movimiento—no quieres que tus adversarios puedan intentar desmontarte—y carga todo lo que puedas preferiblemente con una lanza de caballería. Las dotes de Ataque al galope y Carga impetuosa te dan la capacidad de infligir inmensas cantidades de daño manteniéndote a distancia. La dote de Dispara desde una montura permite a ésta realizar un movimiento doble mientras disparas sólo con un penalizador de -2. Si te encuentras cuerpo a cuerpo, una prueba de Montar (CD 10) permite a tu montura atacar al mismo tiempo que tú, y un caballo de guerra puede causar un daño significativo.

No olvides hacer pruebas de Montar para usar tu montura como cobertura (CD 15)—particularmente útil si tu montura tiene a) más puntos de golpe que tú o b) reducción del daño—o para evitar golpes a tu montura. (No puedes hacer las dos cosas a la vez, aunque—si usas tu montura como cobertura, puedes hacer una prueba de Montar para evitar que la golpeen a ella, y que el ataque no tiene como objetivo a tu montura—).

EJEMPLOS DE COMBATE

#1: COMBATE MONTADO

Este ejemplo escenifica una batalla uno contra uno entre dos combatientes montados del mismo nivel pero con capacidades muy diferentes. Ambos combatientes usan varias dotes y habilidades para intentar maximizar las ventajas del combate montado.

El maligno explorador Druga ha rastreado a su enemigo, el paladín Alarion, durante muchos días. De repente, le avista en un pequeño montículo a unos 400 pies de distancia. Druga y Alarion tiran iniciativa. Druga saca un 14 y añade +2 obteniendo un 16. Alarion lanza un 12. Druga gana la iniciativa. Se miran fijamente durante un momento, entonces Druga lanza un par de flechas, una de las cuales impacta en el caballo de guerra de confianza de Alarion. Druga saca su arco corto (una acción gratuita debido a su dote de Desenvainado rápido) y utiliza la opción de ataque completo para lanzar dos flechas a la montura de Alarion. También declara que va a usar su dote de Esquiva contra Alarion. La distancia entre los dos personajes es de 400 pies. Dado que Druga tiene la dote de Disparo a larga distancia, su incremento de distancia con su arco corto es de 90 pies (1,5x60 pies), por lo que sólo son 4 incrementos de distancia (un penalizador de -8). La montura de Alarion está desprevenida, por lo que pierde sus bonificadores de Destreza a la CA. Druga lanza un 16, añade su modificador al ataque de +12 y resta el penalizador por distancia de -8 para obtener un total de 20, con el que golpea. (Si Alarion no estuviera desprevenido, podría intentar negar el golpe utilizando su habilidad de Montar). Lanza 1d6+7 e inflige 7 puntos de daño a la montura, reduciendo sus puntos de golpe a 38. Su segunda tirada de ataque es un 7, que tras añadir su modificador al ataque de +7 y restar el penalizador de -8 por la distancia obtiene un 6, y falla.

Alarion lanza a su montura hacia delante con un trote lento, sacando una jabalina mientras pide a Heironeous que le de Fuerza y Sabiduría. La montura de Alarion realiza una acción equivalente a moverse para avanzar 50 pies. Durante el trayecto Alarion lanza un favor divino sobre sí mismo. Éste añadirá un +1 a sus tiradas de ataque y daño durante 1 minuto. Dado que su caballo hace sólo un movimiento normal, no es necesario que haga una prueba de Concentración. Alarion usa una acción equivalente a moverse para sacar una jabalina.

La montura de guerra del abismo de Druga también se mueve hacia delante, y el cazador lanza otro par de flechas a la montura del paladín, consiguiendo un segundo impacto. La montura de Druga realiza una acción de movimiento. Después de que su montura se haya movido 25 pies, Druga utiliza una acción de ataque total para disparar otras dos flechas a la montura de Alarion. La distancia entre ellos ha descendido a 275 pies, los que equivale a tres incrementos de distancia (un penalizador de -6). Esta vez lanza un 17, añade su modificador de ataque de +12 y resta el -6 por la distancia para una total de 23, un impacto.

Alarion usa su dote de Combatir desde una montura para intentar evitar el impacto. Debe conseguir una prueba de montar con un resultado mayor que la tirada de ataque. Tira un 6 y añade su modificador a la habilidad de Montar de +10 para un total de 16, que no es suficiente para evitar el impacto. Druga lanza 1d6+3 e inflige 7 puntos de daño a la montura de Alarion, bajando sus puntos de golpe a 31.

En la tirada de ataque para la segunda flecha, lanza un 3 y pierde.

El caballo de guerra de Alarion acelera hasta alcanzar un trote fluido. Alarion decide que su montura haga un movimiento doble. El

paladín intenta sanar las heridas de su montura con un conjuro pero el movimiento del caballo arruina su concentración y el conjuro falla. Después de que su montura se mueva 50 pies, el paladín lanza un curar heridas leves sobre su montura para disminuir el daño infligido por la flecha de Druga. Esto requiere una prueba de Concentración (CD 11). Lanza un 3 y añade su modificador a la habilidad de +6 para un total de 9, que es insuficiente para tener éxito y el conjuro se pierde. Agitando su cabeza, Alarion levanta su escudo y se prepara para la batalla. Entonces usa su acción equivalente a moverse para preparar su escudo. Después de esto su caballo se mueve los restantes 50 pies de su movimiento doble. La distancia entre los dos combatientes es ahora de sólo 200 pies.

Druga sonríe de forma maliciosa mientras su montura se lanza a un galope ligero. La montura de Druga realiza un movimiento doble hacia Alarion. Lanza una flecha al flanco del caballo de su enemigo, tira su arco y saca su oscura espada larga. Después de mover 50 pies, Druga lanza una sola flecha a la montura de Alarion. Lanza un 18, añade su modificador al ataque de +12, resta -2 por el incremento de distancia entre ellos, y resta -2 porque su montura está realizando un movimiento doble. (Si no tuviera la dote de Disparar desde una montura, este penalizador sería de -4). El total es 26, un impacto.

De nuevo Alarion intenta usar su dote de Combatir desde una montura y su habilidad de Montar para evitar el golpe, y otra vez lanza un 12, que sumados a su +10 por su modificador a la habilidad de Montar da un 22, que no es suficiente para evitar el golpe. Druga lanza 1d6+3 e inflige 8 puntos de daño, llevando el total de puntos de daño de la montura de Alarion a 23.

Alarion pone su montura al paso y lanza su jabalina a Druga, que desvía fácilmente la piel mágica de su montura infernal. El caballo de guerra de Alarion realiza un movimiento normal. Después de moverse 25 pies, lanza su jabalina, pero Druga reacciona instantáneamente cayendo detrás de su montura y utilizándola como cobertura. Esto requiere una prueba de montar (CD 15), y Druga lanza un 9 al que le añade su modificador a la habilidad de +15 para un total de 24, con lo que tiene éxito fácilmente.

Alarion lanza un 14 en su ataque, añade su modificador de ataque de +9 y resta -2 (por el incremento de distancia). El resultado de 21 normalmente sería suficiente para compensar la CA de 19 de Druga (incluyendo el bonificador por la dote de Esquiva), pero la cobertura media que le da la montura incrementa su CA en +4 para dar 23. Por todo ello, la jabalina impacta en la montura. Alarion lanza 1d6+3 para el daño e inflige 5 puntos de daño. Dado que la montura tiene una reducción del daño 5/+1, no sufre ningún daño por el ataque.

El paladín prepara su lanza de caballería pesada y se dispone a cargar sobre su maligno adversario. Alarion utiliza su acción equivalente a moverse para sacar su lanza de caballería pesada, y su caballo completa su movimiento, finalizando el movimiento a 50 pies de Druga.

Druga anticipa la carga de Alarion, por lo tanto él, y su caballo de guerra, se preparan para atacar a la montura de Alarion cuando esté a su alcance. Druga y su caballo preparan acciones de ataque (Druga con su espada larga, el caballo de guerra con la pezuña).

Alarion carga contra Druga. Su montura cubre los 50' de distancia entre los dos enemigos, llevando su montura a un cuadro amenazado por el maldito caballo de guerra de Druga. La montura del cazador lanza una coz e impacta en el flanco delantero. La montura de Druga lanza un 14 y añade su modificador de ataque de +6

para obtener un 20. La montura de Alarion tiene una CA de 19 (normalmente 21, reducida en un -2 por la carga), por lo que el ataque impacta. Druga lanza 1d6+4 por el ataque de coz de su montura e inflige 5 puntos de daño, bajando el número total de puntos de golpe a 18. (Dado que la espada larga de Druga no tiene alcance, no amenaza a la montura de Alarion hasta que se sitúe adyacente a él, lo que no sucede hasta después del ataque de lanza de Alarion).

Entonces la lanza de caballería de Alarion empala al caballo infernal, canalizando el poder sagrado de Heironeous para conseguir un golpe mortal. Alarion utiliza castigar el mal contra la montura, lo que le da un bonificador de +2 al ataque y añadirá un +7 al daño. Lanza un 13 y añade su modificador de ataque de +13 y su bonificador de carga de +2 para un total de 28, un impacto.

Druga intenta usar su dote de Combatir desde una montura y su habilidad de Montar para evitar el golpe, pero lanza un 2 que + su modificador a la habilidad de +15 da un 17, que está muy alejado del 19 que necesitaba para negar el impacto.

Dado que Alarion tiene la dote de Carga impetuosa, inflige triple daño con su lanza cuando la usa como parte de una carga montada. Lanza 3d8+33 e inflige 47 puntos de daño, lo que mata instantáneamente al maldito caballo.

En el momento que su infernal montura se desploma, Druga se lanza hacia un lado y cae a tierra sin peligro. La muerte de su montura obliga a Druga a hacer una prueba inmediata de Montar (CD 15) para caer bien. Lanza un 6 y añade su modificador a la habilidad de Montar de +15 para un total de 21. Druga no recibe ningún daño por caerse desde su montura al suelo.

El caballo de guerra de Alarion no pierde el tranco al pasar sobre el caído Druga. Dado que Alarion tiene la dote de Ataque al galope, puede continuar moviéndose tras el ataque de carga (hasta un máximo del doble de la velocidad de su montura) sin provocar ataques de oportunidad del oponente al que ataca. Sin embargo, cuando el caballo pasa delante de Druga, éste golpea al caballo con su espada. El DM permite a Druga una prueba de Destreza contra CD 15 para retener su espada mientras cae, y Druga lanza un total de 17. De esta manera, puede seguir haciendo su ataque preparado, así como un ataque de oportunidad contra la montura de Alarion mientras ésta pasa por su lado (la dote de Atacar al galope sólo protege a Alarion de los ataques de oportunidad contra su objetivo—en este caso, la montura de Druga—). Dado que Druga está tumbado, sufre un penalizador de -4 a cada uno de estos ataques. Lanza un 14 para su ataque preparado, que se ajusta a 20 (un impacto que inflige 6 puntos de daño) y un 7 para el ataque de oportunidad, que se ajusta a 17 (un fallo). La montura de Alarion tiene ahora sólo 12 puntos de golpe.

Druga se levanta rápidamente y se aleja de su adversario haciendo movimientos zigzagantes. Druga utiliza dos acciones equivalentes a moverse para ponerse de pie y alejarse de Alarion. También opta por utilizar la defensa total, que le concede un bonificador de esquiva a la CA de +4 (que la eleva a 22, o 23 contra el oponente elegido por la dote de Esquiva, que sigue siendo Alarion). Alarion gira su caballo y carga otra vez, ensartando al oscuro cazador con su lanza. Su caballo cubre los 80 pies entre los dos combatientes y Alarion hace un ataque de carga. Alarion lanza un 20 natural: ¡una amenaza! La tirada para crítico es un 13, que ajustado da un 26. El ataque inflige cinco veces el daño normal (recuerda, $\times 3$ por la dote de Carga impetuosa + $\times 3$ por el golpe crítico equivale a $\times 5$). Alarion lanza 5d8+15+7, e inflige 43 puntos de daño,

reduciendo a Druga a 7 puntos de golpe. Su caballo de guerra añade un par de patadas y arrastra al cazador por el polvo. El caballo de guerra obtiene un ataque de carga contra Druga (una sola coz), un ataque de derribo como parte de la acción de arrollar, y—si el ataque de derribo tiene éxito—un ataque de coz gratuito. Cada ataque recibe el bonificador +2 por la carga. Alarion lanza un 9 para el primer ataque de coz, que modificado da un 18: un fallo. Seguidamente, la montura entra en el cuadro ocupado por Druga, lo que provoca un ataque de oportunidad. Druga lanza un 2, que falla a pesar de la reducida CA del caballo debido a la carga. Dado que Alarion tiene la dote de Pisotear, Druga no puede elegir evitar ser arrollado. El caballo hace su ataque de derribo y lanza un total de 19, que golpea (recuerda, esto es un ataque de toque cuerpo a cuerpo, por lo que no tiene en cuenta la armadura de Druga). El caballo de guerra hace entonces una prueba de Fuerza enfrentada a la Fuerza o Destreza de Druga (Druga elige Destreza). El caballo de guerra obtiene un bonificador de +4 por ser una categoría de tamaño mayor que la de Mediana de Druga. Lanza un 12 y añade este bonificador de +4 además de su bonificador de Fuerza de +4 para un total de 20. Druga lanza un 14 y añade su bonificador de Destreza de +3 para un total de 17. El caballo de guerra gana la tirada enfrentada y derriba a Druga, que queda tumbado en su sitio. El caballo puede hacer ahora un ataque de coz gratuito contra Druga (otra vez debido a la dote de Pisotear). Lanza un 16 y añade su modificador de ataque de +6 y un modificador de +4 porque Druga está tumbado obteniendo un total de 26: un golpe. Esto inflige 8 puntos de daño, lo que le reduce a menos de cero. Druga se muere, y Alarion ha ganado una batalla para el bien y la ley.

Druga: semielfo varón Gue 4/Exp 3; VD 7; humanoide de tamaño Mediano; DG 4d10+4 (guerrero) + 3d10+3 (Explorador); pg 50; Inic +2 (Des); Vel 30 pies o 50 pies montado; CA 18 (+3 Des, +4 armadura, +1 anillo) + Esquiva; Atq base +7 Fue +2 espada larga +1 (-2 por combate con dos armas) igual a +10/+5 (+8/+3) c/c (1d8+3 crit. 19-20, espada larga +1); +7 Fue +2 espada corta +1 (-2 por combate con dos armas) igual a +10 (+8) c/c (1d6+1 crit. 19-20, espada corta de gran calidad); base +7 Des +3 arco corto compuesto reforzado +1 flechas +1 igual a +12/+7 a distancia (1d6+3 crit. 19-20, arco corto compuesto reforzado +1); CE enemigo predilecto (humanos +1), puede combatir como si tuviera las dotes de Combate con dos armas y Ambidextrismo; AL CM; TS Fort +8, Ref +5, Vol +4; Fue 14, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 13, Car 10.

Habilidades y dotes: Trato con animales +6, Montar +15, Supervivencia +7; Combatir desde una montura, Disparar desde una montura, Desenvainado rápido, Rastrear (gratuita), Esquiva, Disparo a bocajarro, Disparo a larga distancia.

Poseiones: espada larga +1, espada corta de gran calidad, arco corto compuesto reforzado +1 [Fue 14], 20 flechas de gran calidad, camisote de mallas +1, anillo de protección +1.

Montura de Druga: caballo de guerra abisal; VD 3; bestia mágica Grande; DG 4d8+12; pg 30; Inic +1 (Des); Vel 50 pies; CA 17 (-1 tamaño, +1 Des, +3 barda de cuero tachonado de gran calidad, +4 natural); Atq 2 coces +6 c/c (1d6+4 coz); mordisco +1 c/c (1d4+2 mordisco); CE olfato, visión en la oscuridad 60', resistencia al frío/fuego 10, reducción del daño 5/+1, RC 8; AL CM; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 18, Des 13, Con 17, Int 3, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Escuchar +7, Avistar +7.

Alarion: humano varón Pld 7; VD 7; humanoide de tamaño Mediano; DG 7d10+7 (paladín); pg 50; Inic +0; Vel 20 pies o 50 pies montado; CA 19 (+9 armadura); Atq base +7 Fue +2 espada larga +1 igual a +10/+5 c/c (1d8+2 crit. 19-20, espada larga de gran calidad); +7 Fue +2 lanza de caballería pesada +1 igual a +10/+5 c/c (1d8+3 crit. $\times 3$, lanza de caballería pesada +1); base +7 Des +0 jabalina +1 igual a +8/+3 a distancia (1d6+2, jabalina de gran calidad); AE castigar el mal; CE aptitudes de paladín; AL LB; TS Fort +8, Ref +4, Vol +6; Fue 14, Des 10, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 15.

Habilidades y dotes: Concentración +6, Intimidar +8, Saber (religión) +4, Montar +10; Combatir desde una montura, Carga impetuosa, Atacar al galope, Pisotear.

Conjuros (-/2): curar heridas leves, favor divino.

Poseiones: espada larga de gran calidad, lanza de caballería pesada +1, 3 jabalinas de gran calidad, armadura completa +1, escudo grande de metal de gran calidad.

Montura de Alarion: caballo de guerra del paladín; VD 6; bestia mágica Grande; DG 6d8+18; pg 45; Inic +1 (Des); Vel 50 pies; CA 21 (-1 tamaño, +1 Des, +3 barda de cuero tachonado de gran calidad, +8 natural); Atq 2 coces +6 c/c (1d6+4 coz); mordisco +1 c/c (1d4+2 mordisco); CE olfato, evasión mejorada, compartir conjuros, vínculo de empatía, compartir tiradas de salvación; TS Fort +7, Ref +5, Vol +2; Fue 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6.

Habilidades y dotes: Escuchar +7, Avistar +7.

#2: EL DUELO

Este ejemplo escenifica una batalla uno contra uno entre dos combatientes entrenados del mismo nivel y similar capacidad. Ambos combatientes utilizan maniobras como embestidas, desarmes, y derribos para intentar obtener una mínima ventaja en lo que es, de todas maneras, un combate muy igualado.

Shaez Mar-Yinan entra en la habitación común de la taberna del dragón durmiente, donde su archirrival, François flirtea en la barra con una mujer joven. Lanza su reto y saca su estoque, cuya hoja parece envuelta en llamas vivientes.

Shaez y François lanzan iniciativa. François obtiene un 11 y añade +8 para un 19. Shaez lanza un 15 y añade +4 ¡para un 19! La Destreza de François es 19, que comparada con la 18 de Shaez, hace que gane la iniciativa. Su primera "acción" es declarar que usa la dote de Esquiva contra Shaez, aumentando su CA efectiva a 22. También usa Pericia, aceptando un penalizador de -2 a sus ataques a cambio de un bonificador de +2 a la CA. Su CA es 24, y sus ataques este asalto (o hasta que declare otra cosa) son a +15/+10/+5.

François abandona su asiento en el bar con un salto sobre la mesa grande que hay detrás de él, mientras los otros clientes buscan refugio. Su habilidad de Saltar es +12, y lanza un 7 que fácilmente le deja sobre la mesa de 3 pies de alto (un resultado de 19, 9 por encima de 10, le permite hacer un salto vertical de parado de 3 pies). Entonces salta a la mesa siguiente para tener al alcance a su enemigo. Lanzando un 20, la prueba de François se convierte en un 32 que le posibilita hacer un salto horizontal de parado de 14 pies, limitado a 12 pies (dos veces su altura) pero aún suficiente para salvar los cinco pies que hay entre las mesas.

Utilizando su estoque inflige un corte al hombro de Shaez. François puede hacer sólo un ataque después de su movimiento de 10 pies. Lanza un 15, añade su modificador de ataque de +15, y un +1 adicional por estar en un terreno más alto, para un total de 31, suficiente para golpear la CA de 14 de un Shaez desprevenido. Inflige 7 puntos de daño, llevando a Shaez a 91.

En su turno, Shaez también declara una Esquiva contra François, y usa Pericia para intercambiar 2 puntos de su bonificador de ataque por un bonificador a la CA. Su CA es 24, y sus ataques son a +15/+10/+5.

Aunque aturdida por el ataque feroz de François, Shaez se recupera rápidamente y ejecuta un par de piruetas que permiten sobrepasarlo y situarse al mismo tiempo encima de la mesa que éste había dejado hacia un momento. Hacer piruetas para sobrepasar a un adversario sin provocar un ataque de oportunidad requiere una prueba contra CD 15. Shaez lanza un 5, añade su modificador a la habilidad de +15, y lo consigue fácilmente. Lanzando un 5 en su prueba de Saltar obtiene un resultado de $5 + 15 = 20$, suficiente para situarse encima de la mesa. Mientras François aún no se ha dado la vuelta, el estoque penetra en su hombro, y François grita de dolor. Shaez lanza un 20 natural, entonces lanza un 15 para determinar si su golpe era un crítico; $15 + 15 = 30$, por lo que es un crítico. Lanza 2d8+4 como daño base, y añade 1d6 por Impacto preciso y 1d6 por su hoja flamígera, infligiendo un total de 18 puntos de daño. François está a 69.

Estremecido por su grave herida, y habiendo perdido la ventaja del terreno más alto, François se aleja haciendo piruetas de Shaez hacia un sitio despejado cerca de la chimenea. Otra vez, su habilidad de Piruetas, incluso con una tirada de 4, le permite evitar un ataque de oportunidad de Shaez. Saca una poción de su cinturón y la bebe de un solo trago, disminuyendo el dolor y ralentizando la pérdida de sangre en su hombro. Su poción de curar heridas graves sana 11 puntos de daño, poniéndolo en 80.

Shaez, también, salta de la mesa y acorta la distancia con su enemigo. Dado que debe mover 10 pies para amenazar a François, sólo puede hacer un ataque. Le inflige otro golpe terrible y se abre un profundo corte en la pierna de François. Shaez tira, y el resultado es $17 + 25 = 32$, alcanza su objetivo e inflige 19 puntos ¡incluso sin hacer un crítico! François está en 61.

Al final, François concentra toda su energía en Shaez, moviendo su estoque en una serie de ataques cegadores. Concentrado todo su esfuerzo en el ataque, aparta la hoja flamígera de la mano del tifling y entonces le hace un corte en su mano abierta. Retirando su Pericia (volviendo a su CA original de 22 y sus bonificadores de ataque a la normalidad), François hace primero un intento de desarme. Dado que tiene la dote de Desarme mejorado, Shaez no obtiene ningún ataque de oportunidad contra él. Los dos combatientes hacen tiradas de ataque enfrentadas. François lanza $14 + 17 = 31$, mientras que Shaez lanza $15 + 15 = 30$. El estoque de Shaez golpea el suelo. La segunda tirada de ataque de François es $15 + 12 = 27$, golpeando a Shaez por un total de 12 puntos de daño. Shaez está a 79. Su tercera tirada de ataque es $11 + 7 = 18$, un fallo.

Shaez se apresura a recuperar su arma, bajando su guardia lo suficiente para que François le dé otro golpe. "Tomar un objeto" del suelo es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad. Consulta la Tabla 8-4 del Manual del Jugador. Ni la Movilidad ni la Piruetas pueden ayudar a Shaez a evitar el ataque (una de las razones por las que el desarmar puede ser una buena opción).

Aclaraciones sobre algunas reglas

Con el objetivo de completar el texto, añadimos un par de aclaraciones a unas reglas que aparecen en la primera impresión del *Manual del Jugador*. Estas son reglas oficiales del D&D.

Reglas sobre el shuriken

Cuando lanzas tres shuriken, haz una tirada de ataque por cada uno de ellos, aunque siguen contando como un solo ataque. El daño por ataque furtivo y el bonificador por el enemigo predilecto del Explorador se aplican sólo a uno de los tres shuriken que lances. No tienen suficiente precisión con los shuriken adicionales para obtener el bonificador al daño por ataque furtivo o por enemigo predilecto.

Impactar con un conjuro de toque

Normalmente al usar un conjuro de toque, simplemente intentas tocar al enemigo y descargar el conjuro. De forma alternativa, puedes intentar impactar al enemigo con un ataque sin armas. Es más duro conectar un golpe sólido que con un toque, pero es mejor si tienes éxito. Trata este ataque como un ataque sin armas normal (por lo que la mayor parte de los personajes provocarán un ataque de oportunidad al atacar de esta manera). Si el ataque tiene éxito, infliges el daño por ataque sin armas correspondiente y, además, descargas el conjuro. Si el ataque es un fallo, sigues reteniendo la descarga.

François lanza un $11 + 17 = 28$, alcanza a Shaez por un total de 9 puntos de daño que la pone en 70.

Con su arma otra vez en la mano, Shaez ataca bajo y derriba a François sobre el suelo. Devolviendo la humillación producida por el desarme de François, Shaez intenta una maniobra de derribo. Lanza un $8 + 15 = 23$, lo suficientemente buena para golpear François como un ataque de toque. Hacen pruebas de habilidad enfrentadas—Shaez hace un prueba de Fuerza, mientras que François lanza por Destreza, dado que su Destreza es mayor que su Fuerza. Shaez lanza un 14 y añade su modificador de Fuerza de +1 para un total de 15. François lanza un desafortunado 6, añade su modificador de Destreza de +4, y cae al suelo con un 10. La dote de Derribo mejorado de Shaez le permite hacer un ataque inmediatamente después. Justo en el momento que François toca el suelo, el estoque de Shaez le pincha otra vez en el hombro. Shaez lanza un $17 + 15$, + un +4 adicional porque François está tumbado, para un total de 36. Golpea produciendo 14 puntos de daño que llevan a François a 47.

François se pone rápidamente de pie y atraviesa de nuevo la guardia del tiflin, dándole en las costillas. "Levantarse desde tumbado" es una acción equivalente a moverse que no provoca un ataque de oportunidad—es bastante fácil permanecer en guardia mientras te levantas. François decide usar otra vez su dote de Pericia, volviendo a colocar su CA a 24 y sus ataques a $+15/+10/+5$. Dado que ha utilizado una acción para levantarse, sólo tiene un ataque este asalto. Lanzando un $12 + 15 = 27$, golpeando por 17 puntos de daño. Shaez está a 53.

Como respuesta, Shaez ajusta ligeramente su posición y carga contra su enemigo, colocando su hombro por delante de su hoja para intentar empujarlo hacia la chimenea. François coloca su espada para intentar aguantar el empujón, pero ella se las arregla para empujarlo directamente contra el hogar. Con muchas dificultades evita quemarse con el fuego, recolocándose justo a tiempo. Sin la dote de Embestida mejorada, Shaez provocaría un ataque de oportunidad al intentar una maniobra de embestida. François lanza un $11 + 15 = 26$, golpeando con un 17 y llevando a Shaez a 36. Hacen

una prueba enfrentada de Fuerza. Shaez lanza un 12 y añade su modificador de Fuerza +1, para un 13. François lanza un 9 y no tiene modificador de Fuerza. Shaez le empuja 5 pies, y decide continuar moviéndolo hacia atrás los 4 pies adicionales—1 pie por cada punto en el que su prueba de Fuerza excedió a la de François. ¡Un pie más, y el trasero de François hubiera empezado a arder!

François contraataca con una serie de golpes, y acertando con uno particularmente bueno en el pecho de la tiflin. La primera tirada de ataque de François es un $18 + 15 = 33$, y lanza un $14 + 15 = 29$ para confirmar el crítico. Su daño es de 18 puntos, y Shaez está a 18. Sus restantes ataques son $12 + 10 = 22$ y $11 + 5 = 16$, fallos los dos.

Shaez se aleja un paso de las rápidas hojas de François, y saca una poción para sanar sus propias heridas. Dado que todo el movimiento que hace Shaez es un ajuste de 5 pies, no provoca un ataque de oportunidad al moverse fuera del área amenazada por François. Bebe una poción de curar heridas moderadas y gana 14 puntos de golpe, quedándose a 32.

François no da ningún respiro a Shaez, y continúa su asalto, pero el estoque de Shaez ya se ha colocado de nuevo en posición defensiva. François sólo consigue conectar un buen golpe, pero las fuerzas de Shaez empiezan a decaer. François realiza un paso de 5 pies hacia delante y hace un ataque completo. Lanza un $17 + 15 = 32$, golpeando por 12 puntos y reduciendo a Shaez a 20. Sus restantes ataques ($2 + 10 = 12$ y $1 + 5 = 6$) son fallos.

Empezando a temer por su vida, Shaez lanza un furioso ataque contra su enemigo, luego se mueve acrobáticamente hacia atrás para aumentar la distancia entre ellos. Hace un solo ataque, lanzando $11 + 15 = 26$ e infligiendo 17 puntos de daño, poniendo a François en 30. Puede usar su habilidad de Piruetas para evitar un ataque de oportunidad cuando se retira. Lanza $7 + 15 = 22$, y evita el ataque.

Respirando pesadamente, François decide no presionar por el momento. Extrayendo su segunda poción, se la traga para restaurar algo su salud, y luego se mueve más cerca de Shaez sin llegar a ponerse al alcance de sus hojas. La poción de curar heridas graves de François le restaura 15 puntos poniéndolo a 45. Se mueve sólo 10 pies hacia delante, sin ponerse al alcance de ella cuando no puede hacer ningún ataque.

Lanzándose hacia François, Shaez toca su brazo izquierdo con su hoja flamígera, luego se retira con rapidez fuera de su alcance antes de que pueda responder. Shaez tiene la dote de Ataque elástico, que le permite hacer precisamente eso. Lanza $19 + 15 = 34$ en su ataque, pero su tirada para confirmar el crítico $-8 + 15 = 23$ —no es suficientemente buena. De todas formas, incluso en daño crítico, inflige 17 puntos de daño, y François cae a 28 puntos de dolo.

Perdiendo la paciencia debido al ataque de Shaez, François acorta la distancia y ejecuta un ataque salvaje, que Shaez esquivó fácilmente. François lanza $5 + 15 = 20$, un fallo. Shaez, haciendo piruetas alrededor del la hoja de su enemigo, vuelve a situarse sobre la mesa que hay detrás de él, y le produce un profundo corte en su cuello. Las puntuaciones de Shaez en sus habilidades de Piruetas y Saltar le permiten ejecutar esta maniobra con facilidad: lanza $2 + 15 = 17$ para su prueba de Piruetas, y $10 + 15 = 25$ para saltar a una zona más alta. Su tirada de ataque es $19 + 15 + 1 = 35$ por estar en un terreno más alto. Confirma su crítico con un $17 + 15 = 32$ y su tirada de daño le permite hacer unos increíbles 24 puntos de daño. François está con 4 puntos de golpe y empezando a desesperarse.

Sabiendo que la victoria está a su alcance a pesar de la mancha de sangre de su camisa, François presiona intentando concentrarse todo lo que puede en conseguir los golpes finales que finalicen la batalla. Un corte sobre su pecho, una finta a sus piernas, y un golpe final a su cuello casi acaban con la tiflin. Abandonando su Pericia, François lanza $7 + 17 = 24$, golpeando por 13 (Shaez está a 7), luego $5 + 12 = 17$, un fallo, y finalmente $17 + 7 = 24$, golpeando por 7. Shaez está a 9, incapacitada pero aún no se muere.

Con su último aliento, Shaez aparta la tabla de François y bebe su última poción, restaurando un fragmento de salud a su

cuerpo seriamente herido. Su poción de curar heridas moderadas sana 9 puntos de golpe, dejándola a 9. Determinado, François continúa su asalto, atravesando el corazón de su adversario con su estoque. Su primera tirada de ataque es $18 + 17 = 35$, pero tira y le sale un 1 al comprobar el crítico. Incluso así, su daño es 12, dejando a Shaez en -3. Se muere, y puede acabar fácilmente con ella, dando por terminada una década de rivalidad intensa.

François: humano varón Gue 7/Duelista 4; VD 11; humanoide de tamaño Mediano; DG 7d10+7 (guerrero) + 4d10+4 (duelista); pg 87; Inic +8 (Des +4, Iniciativa mejorada +4); Vel 30 pies; CA 21 (+4 Des, +2 Int, brazales +3, anillo +1, amuleto +1); Atq base +11 Des +1 + estoque +1 soltura +1 igual a +12/+7 c/c (1d8+3 +1d6 impacto preciso crit. 18-20, estoque +1); AE impacto preciso +1d6; CE Movilidad mejorada (+4 a la CA); AL CB; TS Fort +7, Ref +12, Vol +3; Fue 10, Des 19, Con 12, Int 14, Sab 8, Car 13.

Habilidades y dotes: Equilibrio +17, Engañar +14, Saltar +12, Interpretar +14, Piruetas +17; Reflejos de combate, Esquiva, Pericia, Desarme mejorado, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con arma (estoque), Soltura con un arma (estoque), Especialización en armas (estoque).

Poseiones: estoque +1, brazales de armadura +3, guantes de destreza +2, anillo de protección +2, amuleto de armadura natural +1, 2 pociones de curar heridas graves.

Shaez Mar-Yinan: tiflin mujer Gue 7/Duelista 4; VD 11; humanoide de tamaño Mediano; DG 7d10+14 (guerrero) + 4d10+8 (duelista); pg 98; Inic +4 (Des); Vel 30 pies; CA 21 (+4 Des, +3 Int, brazales +2, anillo +2); Atq base +11 Des +4 + estoque +1 soltura +1 igual a +12/+7 c/c (1d8+2 +1d6 flamígera +1d6 impacto preciso crit. 18-20, estoque +1 flamígera); AE oscuridad; CE resistencia al frío, fuego y electricidad 5; AL CM; TS Fort +8, Ref +10, Vol +2; Fue 12, Des 18, Con 14, Int 16, Sab 8, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +15, Engañar +12, Saltar +15, Interpretar +10, Piruetas +15; Ambidextrismo, Esquiva, Pericia, Derribo mejorado, Movilidad, Ataque elástico, Sutileza con arma (estoque), Soltura con un arma (estoque).

Ataques especiales: Oscuridad: una vez al día, como si fuera lanzado por un Hcr 11.

Poseiones: estoque +1 flamígera, brazales de armadura +2, anillo de protección +2, 2 pociones de curar heridas graves.

VARIACIONES SOBRE LAS REGLAS

Un DM podría usar estas variaciones sobre las reglas para solucionar situaciones que a veces suceden cuando hay personajes que son guerreros o monjes.

Contrapiruetas

Un personaje puede realizar una prueba de Piruetas para pasar por el lado o a través de un enemigo. Esta prueba no tiene en cuenta la capacidad del defensor. Con la variante de contrapiruetas, el personaje al que el acróbata intenta sobrepasar puede realizar su propia tirada de Piruetas. El acróbata tiene que

contrarrestar la CD de la manera usual pero también tiene que igualar o mejorar la prueba de Piruetas del defensor.

Esta variante difícilmente aparece durante el juego porque la mayor parte de los personajes y monstruos no tienen rangos en Piruetas (y por ello no pueden hacer pruebas de Piruetas). Sin embargo, lo que la variante consigue, es que un monje experimentado sea más difícil de sobrepasar utilizando Piruetas que un ogro.

Por ejemplo, Ember necesita lanzar 15 o más para pasar a un enemigo utilizando Piruetas. Cuando intenta hacerlo contra un enemigo que es monje, ese monje hace una prueba de Piruetas con un resultado de 17. Ahora Ember necesita igualar o mejorar ese resultado en vez de llegar a 15. Si el monje hubiera obtenido un resultado de 14 o menos, Ember tendría aún que obtener un resultado de 15 o más para tener éxito.

Flexibilidad al aplicar la Soltura con un arma a los arcos

Un guerrero que escoge Soltura con un arma (arco largo) o (arco corto) a primer nivel podría quedar muy triste una vez que pueda conseguir un arco largo o corto compuesto reforzado y empiece a usarlo. En vez de fastidiar al jugador con una dote que no funciona con un arco reforzado, el DM puede dejar al jugador que intercambie su Soltura con un arma en una clase de arco por Soltura con un arma en otra clase. Estas armas son lo suficientemente similares como para que un personaje pueda de forma creíble aplicar lo que sabe con un arma para usar la otra con más soltura. Para que parezca real, el personaje puede intercambiar su Soltura con un arma sólo cuando su ataque base se incremente. De esta manera, la capacidad del personaje con el primer arco no disminuye.

Por ejemplo, un guerrero elfo que empieza con Soltura con un arma (arco largo) a primer nivel. Antes de alcanzar el segundo nivel, ha conseguido un arco largo compuesto reforzado, al que no se le puede aplicar su dote de Soltura con un arma. Al llegar a segundo nivel, con el permiso del DM, el jugador cambia su Soltura con un arma (arco largo compuesto). El bonificador al ataque del guerrero con el arco largo sigue siendo el mismo. (Pierde el bonificador de +1 por la Soltura con un arma, pero el aumento en su ataque base compensa la pérdida).

Desarme a dos manos

Intentar desarmar a un adversario con ambas manos debería ser bastante más fácil que intentarlo sólo con un arma. Las reglas de combate con dos armas son demasiado rigurosas para representar la ventaja de utilizar ambas manos. Como variante, el usar a la vez ambas manos consigue que el arma cuente como si fuera del tamaño del atacante (una mano desarmada cuenta como un arma dos categorías de tamaño menos que la del personaje).

Por ejemplo, si Ember usa su mano desnuda para intentar desarmar a un enemigo que lleva una espada larga, el defensor obtiene un bonificador +8 a su tirada de ataque cuerpo a cuerpo enfrentada porque la espada (tamaño Mediano) es dos categorías de tamaño mayor que un ataque desarmado (menudo para un personaje de tamaño Mediano). Si usa ambas manos, sin embargo, las dos manos cuentan como una sola arma de tamaño Mediano. Sigue realizando un solo ataque (no dos por las dos manos), pero el defensor no obtiene el bonificador +8 por tener un arma más grande.

CAPÍTULO 5: LAS HERRA- MIENTAS DE LA PROFESIÓN

Dinero: vas a necesitarlo, y a menos que un patrón generoso te apoye, o que pertenezcas a una organización con muchos recursos, vas a necesitar una gran cantidad para pagar por todas las armas, armaduras, y equipo de aventurero que tengas que acarrear. Las ventajas del dinero son obvias, y normalmente se empiezan a manifestar a la vuelta de tu primera aventura exitosa. Algunas veces podría llegar a convertirse en un círculo vicioso: vas de aventuras, consigues dinero, gastas dinero en equipo, vas de aventuras con el nuevo equipo, consigues más dinero, compras más equipo, etc. Incluso puede llegar hasta el punto de que pienses que tú y tus compañeros de aventuras os habéis convertido en la principal fuente de recursos de vuestra comunidad, convirtiéndoos de hecho en el motor de la economía del lugar.

Con el propósito de ayudarte a encontrar nuevas formas en las que gastar ese dinero duramente ganado, te ofrecemos una selección de nuevas armas exóticas, unas ideas de cómo algunas armas inusuales se pueden aplicar al juego, objetos mágicos específicamente diseñados para los monjes y los guerreros, y finalmente, seis edificios diferentes ampliamente descritos con sus planos, PNJs y costes asociados que los jugadores podrían explorar, descubrir, construir, o adquirir.

NUEVAS ARMAS EXÓTICAS

"Nunca tendrás armas suficientes."

—Tondet

Tanto los guerreros como los monjes se benefician de armas con "alguna pequeña cosa adicional". De hecho, un arma exótica se puede llegar a convertir en un arma que define al personaje. Sin embargo, antes de que un personaje pueda asir un abanico de guerra o un espadón mercurial y usarlo adecuadamente, debería elegir una dote de Competencia con arma exótica. Un personaje puede usar un arma exótica sin necesidad de tener la dote Competencia con el arma exótica asociada, pero sufre un penalizador de -4 a todas las tiradas de ataque con ese arma.

La categoría "Munición" no está incluida en las armas exóticas, y la munición no necesita la Competencia con arma exótica para ser usada.

Abanico de guerra: este arma aparenta ser para un ojo desentrenado nada más que un abanico de mujer bellamente adornado. En realidad, las lamas del ventilador están hechas en acero, y los palos están afilados como agujas. Cuando se utilice por primera vez en combate cuerpo a cuerpo, el portador puede intentar una prueba de engañar contra una prueba de Averiguar intenciones del adversario. Si el portador gana, añade un bonificador de +4 a su tirada de ataque en todos los ataques del primer asalto.

Arpón: el arpón es una lanza de cabeza ancha adornada con crueles lengüetas. El mango del arpón está unido a una cuerda que permite controlar a los adversarios arponeados. Aunque pensada para usarse en la caza de ballenas u otras grandes cri-

TABLA 5-1: ARMAS EXÓTICAS
ARMAS EXÓTICAS—CUERPO A CUERPO

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Ataques sin armas						
Cesto	10 gp	*	*	—	4 lb	—
Menudas						
Cuchillo de muñón	8 po	1d4	19-20/x2	—	2 lb	Perforante
Daga de parada	10 po	1d4	19-20/x2	—	1 lb	Perforante
Pequeñas						
Pico de batalla gnomo	10 po	1d6	x4	—	5 lb	Perforante
Guantelete con cuchillas	30 po	1d6	19-20/x2	—	4 lb	Cortante
Abanico de guerra	30 po	1d6	x3	—	3 lb	Cortante
Medianas						
Cadena y daga	4 po	1d4	19-20/x2	—	4 lb	Perforante
Espada larga mercurial	400 po	1d8	x4	—	6 lb	Cortante
Grandes						
Duom	20 po	1d8	x3	—	8 lb	Perforante
Espada mangual	90 po	1d8/1d8	19-20/x2	—	20 lb	Cortante y Contundente
Manti	15 po	1d8	x3	—	9 lb	Perforante
Espadón mercurial	600 po	2d6	x4	—	17 lb	Cortante
Bastón de tres partes	4 po	1d8	x3	—	8 lb	Contundente
Enorme						
Montante	100 po	2d8	19-20/x2	—	23 lb	Cortante

turas marinas, el arpón se usa también tierra adentro. Incluso si se toma la Competencia con arma exótica para el arpón, las criaturas con un tamaño inferior al Mediano sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque debido al peso del arma.

Si infliges daño a tu oponente, el arpón puede quedar enganchado a la víctima si ésta falla una salvación de Reflejos contra una CD igual a 10 más el daño que inflijas. La criatura así arponeada se mueve sólo a la mitad de su velocidad y no puede cargar ni correr. Si controlas la cuerda unida al arpón por haber tenido éxito en una prueba enfrentada de Fuerza realizada mientras la estés sujetando, la criatura arponeada sólo se puede mover dentro de los límites que le deje la cuerda (la cuerda es de 30 pies de largo). Si la criatura arponeada intenta lanzar un conjuro, debe tener éxito en una prueba de Concentración (CD 15) o falla y pierde el conjuro.

La criatura arponeada puede sacar el arpón de su herida si tiene dos manos libres y utiliza una acción de asalto completo, pero al hacerlo se inflige un daño igual al daño inicial que causó el arpón. Si golpeas con un arpón y haces 8 puntos de daño y el objetivo se quita el arpón, recibe otros 8 puntos de daño.

Bastón de tres partes: aunque originalmente era un implemento usado en las granjas para aplastar el grano, este arma se compone de tres secciones de madera de igual longitud, unidas por sus extremos por una cadena, trozo de cuero, o cuerda.

Un monje que utilice un bastón de tres partes (para lo que debe tener una dote de Competencia con arma exótica debido al tamaño Grande del arma) combate con su ataque base desarmado y el número más favorable de ataque por asalto, además de otros modificadores al ataque que se puedan aplicar. El bastón de tres partes debe usarse a dos manos. Un monje/maestro de armas puede escoger el bastón de tres partes como su arma elegida.

Boleadoras, 2 bolas: un conjunto de boleadoras de 2 bolas consiste en dos pesadas esferas de madera que se utilizan para derribar a un adversario. Cuando lanzas unas boleadoras, haces un ataque de toque a distancia contra tu oponente. Si golpeas, tu oponente es derribado. Si el oponente falla la prueba de presa contra tu tirada original de ataque, el oponente es apresado. Las boleadoras sólo apresan a objetivos de tamaño mediano o menor. El oponente puede liberarse de las boleadoras en una

ARMAS EXÓTICAS—ATAQUE A DISTANCIA

Arma	Precio	Daño	Crítico	Incremento de distancia	Peso	Tipo
Menudas						
Fukimi-bari (dardos de boca)	1 po	1	×2	10 pies	1/10 lb	Perforante
Rocas saltarinas de los medianos	3 po	1d3	×2	10 pies	1/4 lb	Contundente
Pequeñas						
Boleadoras, 2 bolas	5 po	1d4*	×2	10 pies	2 lb	Contundente
Medianas						
Jabalina giratoria	2 po	1d8	19-20/×2	50 pies	2 lb	Perforante
Guantelete-ballesta	200 po	1d4	×2	20 pies	4 lb	Perforante
Grandes						
Gran ballesta	100 po	1d12	19-20/×2	150 pies	15 lb	Perforante
Arpón	15 po	1d10	×2	30 pies	10 lb	Perforante
Peso arrojado, orco	10 po	2d6	19-20/×3	10 pies	15 lb	Contundente
Especial						
Látigo reforzado*						
Bonificador Fue +1	200 po	1d2†	×2	15 pies*	3 lb	Cortante
Bonificador Fue +2	300 po	1d2†	×2	15 pies*	4 lb	Cortante
Bonificador Fue +3	400 po	1d2†	×2	15 pies*	5 lb	Cortante
Bonificador Fue +4	500 po	1d2†	×2	15 pies*	6 lb	Cortante
Látigo daga*	25 po	1d6	19-20/×2	15 pies*	3 lb	Cortante
Látigo daga reforzado*						
Bonificador Fue +1	225 po	1d6	19-20/×2	15 pies*	4 lb	Cortante
Bonificador Fue +2	325 po	1d6	19-20/×2	15 pies*	5 lb	Cortante
Bonificador Fue +3	425 po	1d6	19-20/×2	15 pies*	6 lb	Cortante
Bonificador Fue +4	525 po	1d6	19-20/×2	15 pies*	7 lb	Cortante
Munición (no son armas exóticas)						
Flecha del alquimista (1)	75 po	—	—	—	1/5 lb	—
Virote errátil (1)	50 po	—	—	—	1/5 lb	—

*Se aplican reglas especiales que son detalladas en la descripción del arma.

†Inflige daño atenuado.

acción de asalto completo. Tu oponente no puede derribarte a ti cuando haces un ataque de derribo con las boleadoras.

Cadena y daga: obtienes un bonificador de +2 a tu ataque enfrentado cuando intentes desarmar a un adversario (incluyendo la tirada para intentar que no te desarmen si falla tu intento de desarmar al oponente). También puedes usar este arma para hacer ataques de derribo, obteniendo un bonificador de +2 a tu intento de derribo. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes optar por soltar la cadena y daga en vez de ser derribado.

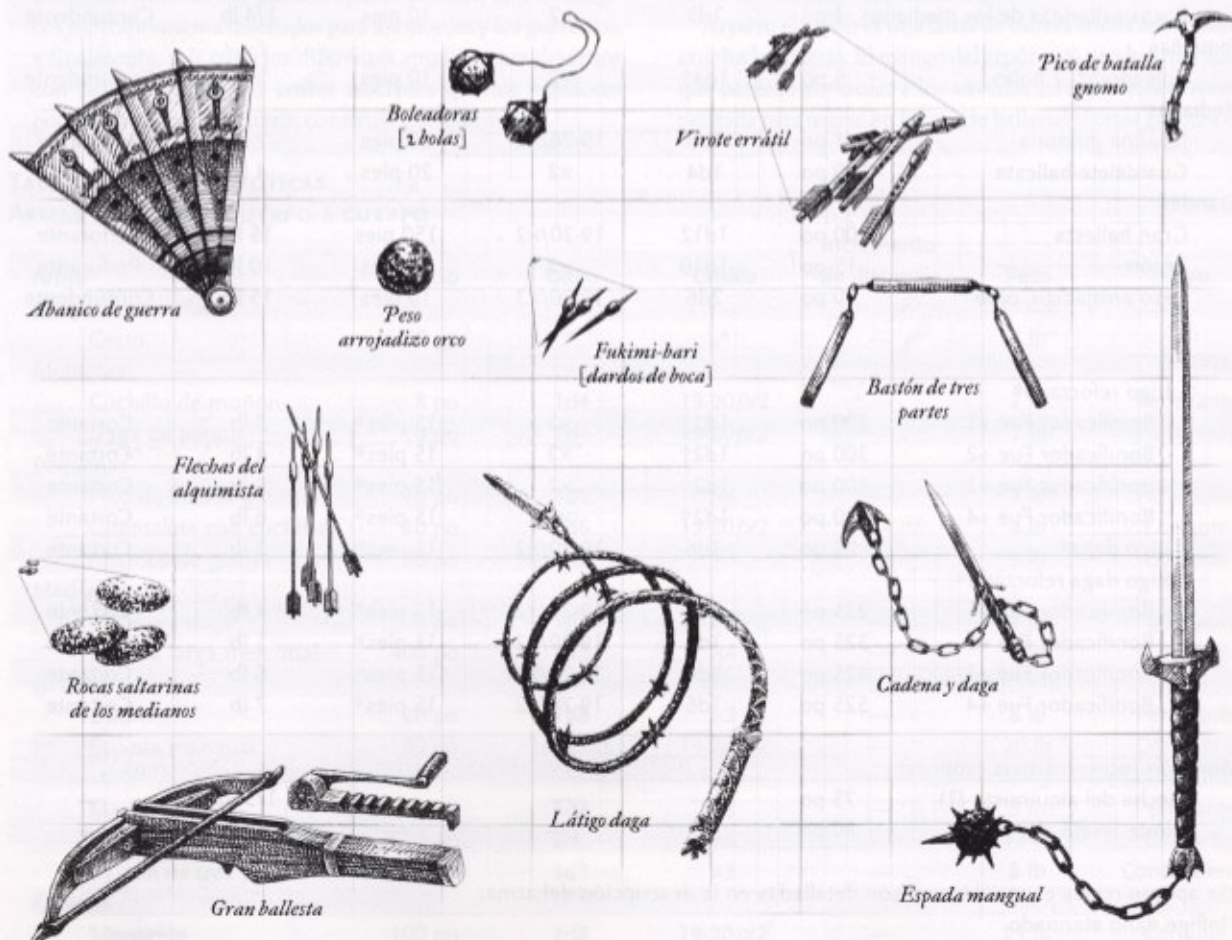
Cesto: es un guantelete grande de cuero con una serie de accesorios metálicos situados en la parte interior del guantelete a la altura de los nudillos. Un impacto producido por un cesto se considera un ataque sin armas. Si realizas una acción de defensa total, obtienes un bonificador de esquiva adicional de +1 a tu CA debido a los golpes que bloqueas con el dorso de tu mano protegida. Tu oponente no puede desarmarte de tu cesto. El precio y peso son los de un único cesto.

Cuchillo de muñón: un cuchillo de muñón es parecido a un puñal, excepto que puede ser adherido de forma segura al muñón de una extremidad perdida. Para alguien con competencia en su uso, el cuchillo de muñón se convierte en una extensión de su cuerpo. Contra aquellos enemigos a los que has infligido daño durante el curso del mismo combate cuerpo a cuerpo, el rango de crítico del cuchillo se dobla (17-20). Tu oponente no puede desarmarte de tu cuchillo de muñón.

Daga de parada: este arma se usa en la mano torpe con la intención de desarmar al adversario: la sujetas como si fuera un escudo, no otra arma, y por ello no sufres los penalizadores por combate con dos armas. Cuando usas una daga de parada, obtienes un bonificador +3 a tus tiradas de ataque enfrentadas para intentar desarmar a un adversario (incluyendo la tirada para intentar que no te desarmen si falla tu intento de desarmar al oponente). La daga de parada también puede usarse como una daga normal, si se desea, pero si se usa en la mano torpe, se aplican todos los penalizadores normales por combatir con dos armas.

Duom: el duom es una lanza larga con una cabeza de lanza estándar, así como dos hojas curvadas que están orientadas hacia la parte inferior del mango. El arma tiene alcance, permitiéndote impactar a oponentes que estén a 10 pies de ti. Aquellos que sean competentes con la lanza también pueden usarla para atacar a enemigos adyacentes con las cabezas invertidas mediante la práctica de un "golpe inverso". Aplica un bonificador de +2 a las tiradas de ataque para el primer ataque hecho por el duom contra un adversario adyacente.

Espada larga mercurial: igual que la anterior, excepto que en manos no competentes, la masa en movimiento penaliza al portador con un penalizador adicional de -2 a sus tiradas de ataque, sumado al penalizador normal por utilizar un arma exótica sin ser competente con ella.



Espada mangual: un espada mangual es un arma doble. Un mango amplio del que surge un manual de un lado y una espada larga del otro. Puedes combatir con él como si combataras con dos armas, pero si lo haces, incurres en los penalizadores normales por combate con dos armas, como si estuvieras usando un arma en una mano y un arma ligera en la otra.

Obtienes un bonificador de +2 a tu tirada de ataque enfrentada cuando intentes desarmar a un adversario con tu espada mangual (incluyendo la tirada para intentar que no te desarmen si falla tu intento de desarmar al oponente).

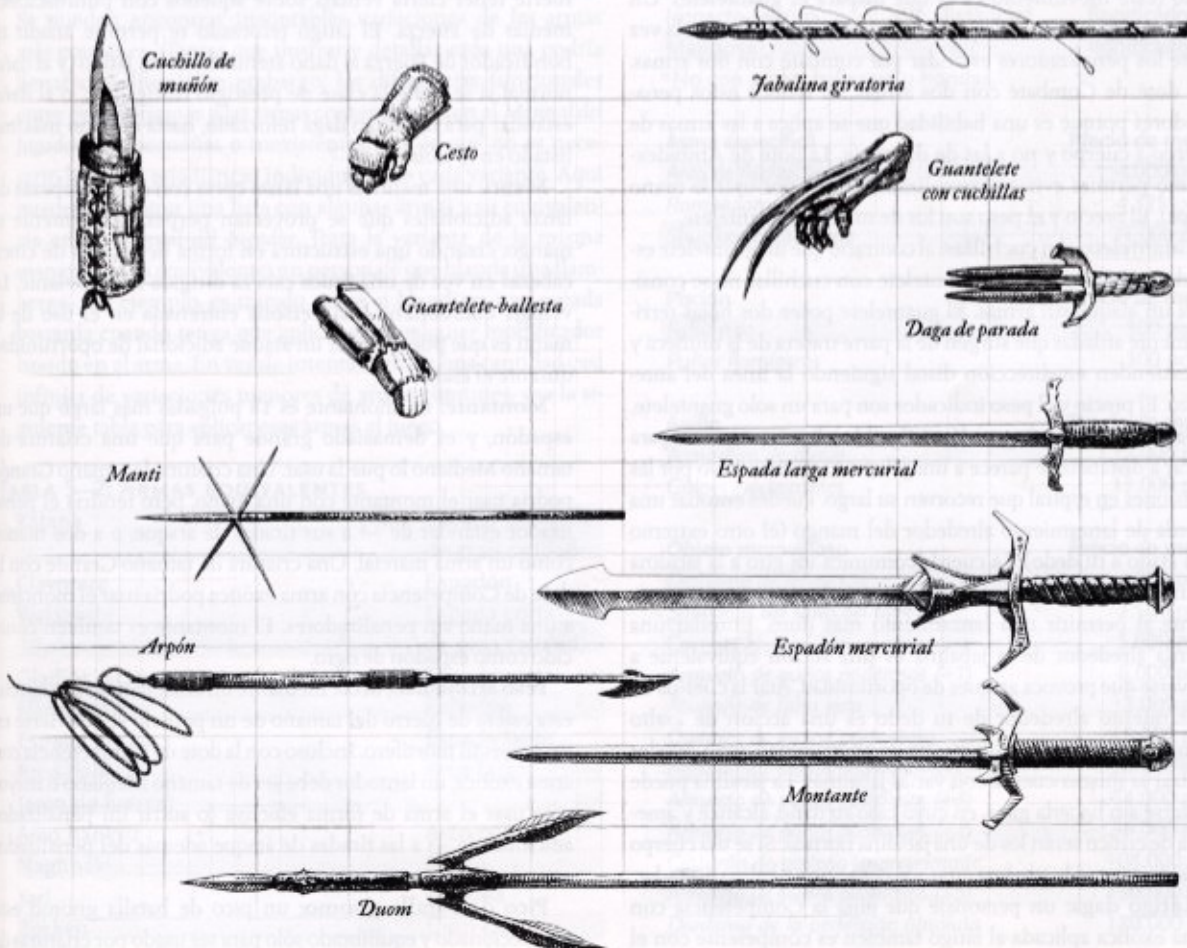
También puedes usar este arma para hacer un ataque de derribo. Si eres derribado durante tu propio intento de derribo, puedes optar por soltar la espada mangual en vez de ser derribado.

Espadón mercurial: esta enorme hoja esconde una reserva secreta de azoque (también llamado mercurio por los alquimistas) que corre a lo largo del interior de la hoja por un estrecho canal. Cuando la hoja está vertical, el mercurio llena un bulbo interior situado en el mango, pero al ser esgrimida, el pesado líquido fluye hacia la hoja haciéndola más pesada. En manos no competentes, esta masa en movimiento penaliza al portador con un penalizador adicional de -3 a sus tiradas de ataque, sumado al penalizador normal por utilizar un arma exótica sin ser competente con ella.

Flecha del alquimista: maravilla de la artesanía, cada flecha del alquimista lleva dentro del astil hueco una carga mortífera de fuego de alquimista. Cuando impacta contra un objetivo, el astil se rompe, liberando el fuego de alquimista directamente sobre el objetivo. Un asalto después del impacto, el fuego de alquimista se enciende al entrar en contacto con el aire, infligiendo 1d4 puntos de daño. El objetivo puede emplear una acción de asalto completo para intentar extinguir las llamas antes de que le produzcan un daño adicional. Se necesita una salvación de Reflejos con éxito (CD 15) para apagar las llamas. Rodar por el suelo concede al personaje un bonificador de +2. Sumergirse (al tirarse a un lago, por ejemplo) o el apagado mágico de las llamas automáticamente extingue las llamas.

Fukimi-Bari (dardos de boca): estos dardos delgados de metal casi con forma de aguja se esconden en la boca para ser lanzados contra un objetivo. Su alcance efectivo es extremadamente corto, y hacen poco daño, pero son muy útiles para sorprender a un adversario. Puedes lanzar tres dardos de boca por ataque (todos al mismo objetivo).

No apliques tu modificador de Fuerza al daño con los dardos de boca. Son demasiado pequeños para transmitir la fuerza adicional que un personaje fuerte normalmente impartiría con un arma arrojada. El precio y el peso son los de un único dardo.



Gran ballesta: para ser manejada de forma eficaz, una gran ballesta necesita dos manos, y no se tiene en cuenta el tamaño del usuario. Cargas la gran ballesta girando una manivela. Cargar una gran ballesta es una acción de asalto completo que provoca un ataque de oportunidad.

Un personaje de tamaño Mediano no puede disparar o cargar una gran ballesta con una mano de ninguna manera. Con entrenamiento, una criatura de tamaño Grande puede disparar, pero no cargar, una gran ballesta con una mano con un penalizador de -4. Si una criatura Grande intenta disparar con una gran ballesta en cada mano al mismo tiempo, se aplican los penalizadores estándar para combate con dos armas.

Guantelete-ballesta: este guantelete posee un accesorio metálico bastante ancho que se extiende a lo largo de la parte inferior del antebrazo hasta el borde de la articulación de la muñeca, donde se hace visible un orificio circular. Esta estribación metálica esconde un increíble mecanismo a base de resortes con el que se puede lanzar un virote de ballesta con gran fuerza, de manera similar a como lo hace una ballesta de mano. Cargas el guantelete insertando un virote por el agujero mientras desplazas hacia atrás un pequeño mecanismo. Cargar el guantelete-ballesta es una acción equivalente a moverse que provoca un ataque de oportunidad. Para disparar el guantelete-ballesta haces que tu brazo apunte hacia abajo y luego levantas la mano de manera que la palma quede enfrentada a tu adversario (este movimiento es el que dispara el guantelete). Un personaje que intente disparar dos guanteletes ballesta a la vez sufre los penalizadores estándar por combate con dos armas. (La dote de Combate con dos armas no reduce estos penalizadores porque es una habilidad que se aplica a las armas de cuerpo a cuerpo y no a las de distancia. La dote de Ambidextrismo permite evitar el penalizador de -4 por usar la mano torpe). El precio y el peso son los de un único guantelete.

Guantelete con cuchillas: al contrario que un guantelete estándar, un ataque con un guantelete con cuchillas no se considera un ataque sin armas. El guantelete posee dos hojas terriblemente afiladas que surgen de la parte trasera de la muñeca y se extienden en dirección distal siguiendo la línea del antebrazo. El precio y el peso indicados son para un solo guantelete.

Jabalina giratoria: esta lanza flexible y ligera preparada para atacar a distancia se parece a una jabalina estándar salvo por las incisiones en espiral que recorren su largo. Puedes enrollar una cuerda de lanzamiento alrededor del mango (el otro extremo está atado a tu dedo). La cuerda comunica un giro a la jabalina cuando se lanza, mejorando la precisión, alcance, y poder penetrante al permitir una lanzamiento más duro. Enrollar una cuerda alrededor de la jabalina es una acción equivalente a moverse que provoca ataques de oportunidad. Atar la cuerda de lanzamiento alrededor de tu dedo es una acción de asalto completo que provoca un ataque de oportunidad, pero puedes utilizar la misma cuerda con varias jabalinas. La jabalina puede lanzarse sin hacerla girar, en cuyo caso su daño, alcance y amenaza de crítico serán los de una jabalina normal. Si se usa cuerpo a cuerpo, trata a la jabalina giratoria como una jabalina estándar.

Látigo daga: un personaje que elija la Competencia con arma exótica aplicada al látigo también es competente con el

látigo daga (no es necesario tomar una dote adicional para usar el látigo daga si ya tienes la dote para usar el látigo). El látigo daga es más pesado que un látigo estándar e inflige daño normal debido a las lengüetas situadas a lo largo y a su apéndice en forma de daga (que puede infligir heridas profundas cuando es usado por alguien competente). Al contrario que los látigos estándar, los bonificadores de armadura y los bonificadores de armadura natural no afectan a su capacidad de infligir daño. Aunque lo sujetas con la mano, debes tratarlo como un arma a distancia con un alcance máximo de 15 pies y sin penalizadores por distancia.

Debido a que el látigo daga se puede enrollar alrededor de la pierna u otra extremidad de un oponente, puedes realizar ataques de derribo con él. Si eres derribado como consecuencia de tu propio intento de derribo, puedes soltar el látigo daga para evitar ser derribado.

Obtienes un bonificador de +2 a tus tiradas de ataque enfrentadas para intentar desarmar a un adversario (incluyendo la tirada para intentar que no te desarmen si falla tu intento de desarmar al oponente).

Látigo o látigo daga reforzados: un personaje que elija la Competencia con arma exótica aplicada al látigo también es competente con el látigo reforzado (o el látigo daga reforzado). El látigo daga y el látigo daga reforzado están hechos con materiales especialmente pesados que permiten a un personaje más fuerte tener cierta ventaja sobre aquellos con puntuaciones medias de Fuerza. El látigo reforzado te permite añadir tu bonificador de Fuerza al daño atenuado de un látigo (y al daño normal si se tiene la clase de prestigio fustigador), o al daño estándar para un látigo daga reforzado, hasta el bono máximo listado en la tabla.

Manti: una manti es una lanza corta con cuatro cabezas de lanza adicionales que se proyectan perpendicularmente al mango, creando una estructura en forma de estrella de cinco cabezas en vez de una única cabeza dirigida hacia delante. La ventaja que obtiene una persona entrenada en el uso de la manti es que puede hacer un ataque adicional de oportunidad durante el asalto.

Montante: un montante es 18 pulgadas más largo que un espadón, y es demasiado grande para que una criatura de tamaño Mediano lo pueda usar. Una criatura de tamaño Grande podría usar el montante con una mano, pero tendría el penalizador estándar de -4 a sus tiradas de ataque, o a dos manos como un arma marcial. Una criatura de tamaño Grande con la dote de Competencia con arma exótica podría usar el montante a una mano sin penalizadores. El montante es también conocido como espadón de ogro.

Peso arrojadizo, orco: mediante un entrenamiento especial esta esfera de hierro del tamaño de un pomelo se convierte en un proyectil mortífero. Incluso con la dote de Competencia con arma exótica, un lanzador debe ser de tamaño Mediano o mayor para usar el arma de forma efectiva (o sufrir un penalizador adicional de -3 a las tiradas de ataque además del penalizador estándar por no ser competente).

Pico de batalla gnomo: un pico de batalla gnomo está confeccionado y equilibrado sólo para ser usado por criaturas de

tamaño Pequeño. Un personaje de tamaño Pequeño usa un pico de batalla a dos manos como un arma marcial.

Roca saltarina (de los medianos): estas piedras pulidas perfectamente equilibradas son muy apreciadas por los medianos, porque al ser lanzadas, rebotan de un objetivo a otro. Si la roca saltarina golpea a su objetivo, rebota a otro objetivo (a elección del lanzador) adyacente al objetivo original (a 5 pies o menos). El lanzador realiza inmediatamente una segunda tirada de ataque contra el nuevo objetivo, con un bonificador de ataque igual al de la primera tirada -2.

Las rocas saltarinas pueden usarse como balas de honda, pero usar la capacidad de rebote de la piedra saltarina en conjunción con una honda requiere adquirir la Competencia con arma exótica específicamente para este propósito.

Virote errátil: un virote errátil sería igual a un virote de ballesta estándar si no fuera porque unos pequeños agujeros y estrias recorren su astil. De hecho, un canal diminuto permite que cuando se lanza el virote pase el aire a su través haciendo que el virote siga un recorrido errático. Los adversarios a los que se les dispare un virote errátil sólo pueden aplicar la mitad de su modificador de Destreza a la CA (redondeado hacia abajo) debido a lo impredecible del trayecto del proyectil.

TABLA DE EQUIVALENCIA DE ARMAS

Se pueden encontrar incontables variaciones de las armas más comunes. ¡Tantas que ilustrar y detallar cada una podría llenar otro libro! Sin embargo, las diferencias funcionales entre estas variantes y las armas contempladas en el *Manual del Jugador* son pequeñas o inexistentes, con lo que no es necesario listar las estadísticas individuales de cada variante. Aquí puedes encontrar una lista con algunas armas y su equivalencia en el *Manual del Jugador*. Trata la variante de la misma manera que su equivalente: un personaje que blanda una flamberga, por ejemplo, es tratado como si blandiera una espada bastarda cuando tenga que aplicársele cualquier modificador basado en el arma. En vez de intentar definir una cantidad casi infinita de variaciones menores de armas comunes, usa la siguiente tabla para aplicar esas armas al juego.

TABLA 5-2: ARMAS EQUIVALENTES

Katana	Espada bastarda de gran calidad
Claymore	Espadón
Wakizashi	Espada corta de gran calidad
Gladius, scramasax (sax), ninja-to	Espada corta
Flamberga	Espadón
Espada ancha	Espada larga
Arco daikyu	Arco largo
(arco de fuerza)	
Arco hankyu	Arco corto
Nagimaki	Ronca
Yari	Jabalina
Bokken	Gran clava

Bastón No	Clava
Bastón Jo	Bastón
Sable, alfanje	Cimitarra
Sai, tanto, jitte, main-gauche, cachetero, bodkin, jambiya, estilete	Daga
Hoz	Kama
Látigo de nueve colas	Látigo daga

OBJETOS MÁGICOS

Esta sección describe varios objetos mágicos de tipos diversos. Estos objetos son especialmente útiles para los guerreros y monjes.

TABLA 5-3: OBJETOS MÁGICOS

Escudo	Precio de mercado
Aptitud especial	
Atrapaflechas	Bonificador +1
Danzante	Bonificador +3

Arma mágica	Tipo	Precio de mercado
Aptitud especial		
Foco de ki	c/c	Bonificador +1
Compasiva	c/c, distancia	Bonificador +1
Buscadora	distancia	Bonificador +1
Impacto seguro	c/c, distancia*	Bonificador +1
Maliciosa	c/c	Bonificador +1

*No con arcos, ballestas u hondas.

Arma específica	Precio de mercado
Arco de flechas verdaderas	4.000 po
Rompedora	4.315 po
Shuriken electrizante	31.000 po

Poción	Precio de mercado
Falsa vida	300 po
Puños flamígeros	300 po

Anillo	Precio de mercado
Armadura de mago	12.000 po
Golpes electrizantes	13.000 po

Objeto maravilloso	Precio de mercado
Diadema de ferocidad	2.000 po
Sandalias del salto del tigre	3.500 po
Correas ki	5.000 po
Amuleto de puños poderosos (+1)	6.000 po
Atuendo de falsa vida	12.000 po
Guantes de agarre portentoso	15.000 po
Amuleto de puños poderosos (+2)	24.000 po
Amuleto de puños poderosos (+3)	54.000 po
Amuleto de puños poderosos (+4)	96.000 po
Cinturón de poderío impresionante	108.000 po
Amuleto de puños poderosos (+5)	150.000 po
Diadema de la perfección absoluta	180.000 po

Descripciones de escudos

Atrapaflechas: un escudo con esta aptitud atrae hacia sí las armas a distancia. Tiene un bonificador de desvío de +1 contra las armas a distancia porque los proyectiles y las armas arrojadas se lanzan hacia él. Adicionalmente, cualquier proyectil o arma arrojada destinado a un objetivo situado a 5 pies o menos del portador del escudo abandona su objetivo original para golpear al portador del escudo. (Si el portador tiene cobertura total con respecto al atacante, el proyectil o el arma arrojada no se desvían). Adicionalmente, aquellos que ataquen al portador con armas a distancia ignoran cualquier posibilidad de fallo que pudiera aplicarse normalmente. Los proyectiles y armas arrojadas que tienen un bonificador de mejora más alto que el bonificador a la CA base del escudo no son desviados hacia el portador (pero el bonificador a la CA incrementado del escudo sigue aplicándose contra estas armas). El portador activa esta aptitud con una palabra de mando y puede desactivarla repitiendo la misma palabra.

Nivel de lanzador: 8. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de entropía*. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Danzante: el portador puede soltar el escudo danzante como acción estándar y ordenarle que proteja a un solo personaje (posiblemente el propio portador). El escudo danzante flota en el aire delante del personaje protegido, situándose delante de las armas de un adversario y dando cobertura contra los ataques de un oponente por asalto (concede cobertura contra un atacante a menos que ya lo haya hecho en algún momento del último turno de su portador). Usa los bonificadores de armadura del escudo (incluyendo su bonificador de mejora) como por ejemplo bonificadores de cobertura a la CA. Después de 4 asaltos, el escudo danzante cae a tierra. El usuario debe recogerlo y darle de nuevo la orden de que se active.

Un personaje sólo puede protegerse con un único escudo danzante. Es la mitad de efectivo que lo normal (la mitad del bonificador de cobertura a la CA) cuando protege a una criatura de tamaño Grande, y no es capaz de proporcionar cobertura a una Enorme, o mayor. El escudo danzante sólo funciona con un personaje que sea competente con el uso de escudos. Dejará de danzar antes de que hayan pasado los 4 asaltos si así se le ordena.

Nivel de lanzador: 15. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*. *Precio de mercado:* bonificador +3.

Descripciones de armas mágicas

Buscadora: sólo las armas a distancia pueden tener la aptitud buscadora. El arma se dirige hacia el objetivo negando cualquier posibilidad de fallo que pudiera aplicarse, como algún tipo de ocultación. (El portador sigue teniendo que apuntar el arma al sitio correcto. Las flechas lanzadas por error hacia un espacio vacío, por ejemplo, no cambian de dirección y golpean a enemigos invisibles, incluso si están cerca).

Nivel de lanzador: 12. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera*. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Compasiva: arma inflige +1d6 puntos de daño, y todo el daño que inflija se considera daño atenuado. Bajo mando, el

arma suprime esta aptitud hasta que se le vuelva a ordenar hacerlo. Los arcos, ballestas, y hondas encantados con esta aptitud transmiten el efecto compasivo a su munición.

Nivel de lanzador: 5. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves*. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Foco de ki: el arma mágica transmite el ki del portador, permitiéndole usar sus ataques especiales de ki a través del arma como si fuera un ataque sin armas. Entre estos ataques se incluyen el ataque aturdir del monje, el impacto ki, la palma temblorosa, así como la dote de Puñetazo aturdir. Sólo las armas de cuerpo a cuerpo pueden canalizar el ki.

Nivel de lanzador: 8. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, el creador debe ser un monje. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Impacto seguro: un arma con impacto seguro daña a criaturas con reducción del daño como si tuviera un bonificador de mejora de +5. Los arcos, ballestas, y hondas no pueden tener la aptitud de impacto seguro.

Nivel de lanzador: 6. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica mayor*. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Maliciosa: cuando un arma maliciosa impacta a un oponente, crea un enlace de energía disruptiva que conecta al oponente y el portador. Esta energía inflige +2d6 puntos de daño al adversario y 1d6 puntos de daño al portador. Sólo las armas cuerpo a cuerpo pueden ser maliciosas.

Nivel de lanzador: 9. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*. *Precio de mercado:* bonificador +1.

Descripciones de armas específicas

Arco de flechas verdaderas: este arco largo compuesto +1 reforzado (se necesita un bonificador de +1 a la Fuerza) almacena el conjuro *impacto verdadero*, que el portador puede activar como si fuera un objeto desencadenante de conjuro (como una varita). El portador obtiene el beneficio del conjuro sólo cuando dispara una flecha desde el arco. Al contrario que una varita, el arco lanza el conjuro todas las veces que se le requiera. Tanto los arqueros arcanos como los iniciados de la orden del arco sienten predilección por un *arco de flechas verdaderas*.

Nivel de lanzador: 5. *Prerrequisitos:* Fabricar armas y armaduras mágicas, *impacto verdadero*. *Precio de mercado:* 4.000 po; *Coste de creación:* 2.250 po + 140 PX.

Rompedora: los portadores del arma que no posean la dote de Romper arma usan la *Rompedora* como una espada +1; aquellos que posean la dote de Romper arma pueden también usarla como un arma +1 y, adicionalmente, pueden utilizarla para atacar el arma de un enemigo sin provocar un ataque de oportunidad. Más aún, si posee la dote de Romper arma añade un bonificador de +4 (incluyendo el encantamiento +1 del arma) a la tirada enfrentada que se realiza para intentar golpear el arma de un enemigo. Si tiene éxito, la *Rompedora* inflige 1d8+4 puntos de daño más el modificador de Fuerza al arma objetivo (la dureza del arma objetivo sigue teniendo que ser superada en cada golpe). La *Rompedora* puede dañar a las armas con un encantamiento de hasta +4.

Nivel de lanzador: 13. *Prerrequisitos:* Fue 13+, Fabricar armas y armaduras mágicas, *Ataque poderoso*, *Romper arma*, *estallar*.

Precio de mercado: 4.315 po; **Coste de creación:** 2.315 po + 160 PX.
Peso: 4 lb.

Shuriken electrificante: estos shuriken +1 vienen en juegos de 3. Si un personaje golpea a un adversario con un shuriken, inflige +1d6 daño eléctrico. Si golpea a un adversario con dos shuriken al mismo tiempo, el primero inflige +d16 puntos de daño eléctrico y el segundo inflige +2d6 puntos de daño eléctrico. Si golpea a un adversario con los tres shuriken al mismo tiempo, el primero inflige +d16 puntos de daño eléctrico, el segundo inflige +2d6 puntos de daño eléctrico y el tercero inflige +3d6 puntos de daño eléctrico.

Nivel de lanzador: 12. **Prerrequisitos:** Fabricar armas y armaduras mágicas, rayo relampagueante. **Precio de mercado:** 31.000 po. **Coste de creación:** 16.000 po + 1.200 PX.

Descripciones de pociones

Falsa vida: el bebedor obtiene 1d10+3 puntos de golpe temporales. El efecto dura 3 horas.

Nivel de lanzador: 3. **Prerrequisitos:** Elaborar poción, aguante. **Precio de mercado:** 300 po.

Paños flamígeros: de las manos del bebedor surgen llamas que añaden +1d6 puntos de daño de fuego a sus ataques sin armas. Las llamas no lo dañan. El efecto dura 3 minutos.

Nivel de lanzador: 3. **Prerrequisitos:** Elaborar poción, manos ardientes. **Precio de mercado:** 300 po.

Descripciones de anillos

Armadura de mago: este anillo protege al portador como el conjuro del mismo nombre (bonificador de +4 a la CA).

Nivel de lanzador: 1. **Prerrequisitos:** Forjar anillo, armadura de mago. **Precio de mercado:** 12.000 po.

Golpes electrizantes: bajo mando, este anillo infunde las manos de su portador con energía eléctrica. El portador puede hacer un ataque de toque por asalto que inflige +1d8+3 puntos de daño eléctrico. De igual manera que con un conjuro de toque normal, el portador puede hacer también ataques sin armas normales, y el anillo se descargará cuando el portador consiga golpear con éxito.

Nivel de lanzador: 3. **Prerrequisitos:** Forjar anillo, contacto electrificante. **Precio de mercado:** 13.000 po.

Descripciones de objetos maravillosos

Amuleto de puños poderosos: este amuleto concede un bonificador de mejora de +1 a +5 a las tiradas de ataque y daño con ataque sin armas.

Nivel de lanzador: 5. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, colmillo mágico, el lanzador debe ser de un nivel de al menos tres veces el del bonificador del amuleto. **Precio de mercado:** 6.000 po (amuleto +1), 24.000 po (amuleto +2), 54.000 po (amuleto +3), 96.000 po (amuleto +4) o 150.000 po (amuleto +5).

Atuendo de falsa vida: mientras lleve el atuendo, un personaje gana +10 pg. Cuando se lo quita, pierde los 10 pg (no son pg temporales en el sentido normal).

Nivel de lanzador: 6. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, aguante. **Precio de mercado:** 12.000 po.

Cinturón de poderío impresionante: este ancho cinturón de cuero tachonado con adamantina concede a su portador un bonificador de mejora de +6 a la Fuerza y la Constitución.

Nivel de lanzador: 15. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, fuerza de toro, aguante. **Precio de mercado:** 108.000 po.

Correas ki: si estas correas de cuero se utilizan para envolver ambas manos, conceden al portador un bonificador de mejora a su CD contra el ataque aturdidor del monje o contra la dote de Puñetazo aturdidor. Llevar las correas es como llevar guantes; ocupan el "lugar" de los "guantes" en el cuerpo del personaje.

Nivel de lanzador: 7. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, nivel de monje 3 o mayor. **Precio de mercado:** 5.000 po.

Diadema de ferocidad: esta diadema hecha con la piel de un jabalí salvaje permite al portador seguir actuando cuando normalmente caería debido a sus heridas. Puede hacer acciones de manera normal a 0 puntos de golpe (aunque la realización de acciones extenuantes sigue dañándole). Si está a negativos (hasta -9), puede actuar normalmente, aunque sigue teniendo el riesgo de perder 1 pg cada asalto, como siempre. A -10 pg muere. De igual manera, el portador es detenido con más dificultad a base de daño atenuado. El daño atenuado no lo deja grogui, y cae inconsciente sólo cuando su daño atenuado excede a sus pg en 10 o más.

Nivel de lanzador: 8. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, aguante. **Precio de mercado:** 2.000 po.

Diadema de la perfección absoluta: este pañuelo de seda natural es portado como una diadema. Concede a su portador un bonificador de mejora de +6 a la Fuerza, Destreza, y Sabiduría.

Nivel de lanzador: 18. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, fuerza de toro, gracia felina, y tanto comunión como conocimiento de leyendas. **Precio de mercado:** 180.000 po.

Guantes de agarre portentoso: estos guantes de cuero flexibles incrementan la fuerza de agarre del portador. Conceden un bonificador de mejora de +5 al portador en sus pruebas de Trepár, pruebas de presa, y tiradas de ataque enfrentadas hechas durante un intento de desarme (sea ofensiva o defensivamente).

Nivel de lanzador: 10. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, fuerza de toro. **Precio de mercado:** 150.000 po.

Sandalias del salto del tigre: estas sandalias permiten a su portador hacer patadas voladoras devastadoras. El portador debe tener 5 rangos en Saltar o en Piruetas para poder usarlas. Cuando carga, puede realizar una patada voladora. Trata esto como un ataque sin armas que inflige el doble del daño normal.

Nivel de lanzador: 9. **Prerrequisitos:** Fabricar objeto maravilloso, salto. **Precio de mercado:** 3.500 po.

VEHÍCULOS

A veces caminar o incluso cabalgar sobre una montura no es lo más adecuado. Sea porque tienes que transportar mucho más botín del que puedes llevar o porque quieres mover grandes cantidades de objetos que ocupan bastante lugar, siempre llega un momento en que necesitas un vehículo. El *Manual del Jugador* describe de forma detallada algunos vehículos, pero un poco más abajo te presentamos dos opciones adecuadas para aquellos que buscan sistemas de transporte más versátiles.

Carro para dos personas

Aunque la mayor parte de los ejércitos prefieren que sean caballeros los que formen la estructura de su caballería, algunos siguen favoreciendo el carro para dos personas. Dos caballos de guerra pesados tiran de una pequeña plataforma con dos ruedas sobre la que se sitúan dos soldados. El carro está fabricado en madera y hierro y da a sus ocupantes una cobertura de un cuarto.

El carro tiene una velocidad de 50 pies si es impulsado por los dos caballos, y de sólo 40 pies si sólo lo hace uno. No puede girar más de 90 grados en un solo asalto. Si realiza un movimiento doble, puede girar sólo 45 grados. Si el carro gira, debe recorrer al menos 30 pies antes de poder girar otra vez, o 40 pies si está girando en la dirección opuesta.

Conducir un carro sigue casi las mismas reglas que montar un caballo y engancharse en un combate montado, excepto que Trato con animales es la habilidad revelante.

Trato con animales (tareas)	CD
Combatir con una mano mientras se guía con la otra	5
Soltar las ataduras de un caballo herido o inconsciente	15
Evitar una colisión	Varía
Ejecutar un ataque de refilón	20

Colisiones: los carros son vulnerables a los obstáculos del terreno como troncos caídos, fango, o los cuerpos de los caídos. Si un carro se encuentra un obstáculo, el conductor debe hacer una prueba de Trato con animales para no verse afectado (el DM fija la CD dependiendo de la dificultad del obstáculo). Si el conductor falla, el carro vuelca y los pasajeros y los caballos reciben 1d6 puntos de daño si el carro se movía a una velocidad de 40 pies o menos, y de 2d6 si se movía más rápido.

Ataque de refilón: los carros suelen tener a menudo hojas en forma de guadaña unidas a sus ruedas. Si el conductor maniobra hasta colocar el carro en un cuadro adyacente al del oponente, las hojas realizan un ataque gratuito si el conductor consigue pasar con éxito una prueba de Trato con animales (CD 20). Trata el ataque de refilón como un ataque cuerpo a cuerpo con una guadaña que tiene un bonificador al ataque y al daño de +1 por cada 10 pies que el carro se haya movido ese asalto antes de alcanzar el cuadro objetivo. Por ejemplo, si el carro movió 40 pies e hizo un ataque de refilón, la hoja atacaría con un +4 y haría 2d4+4 puntos de golpe de daño.

El pasajero suele ir equipado con un arco corto compuesto o una lanza larga, mientras que el conductor lleva una media lanza (guiando el carro con una mano y combatiendo con la otra).

Los ataques a distancia desde un carro en movimiento sufren los mismo penalizadores que los ataques a distancia desde una montura. Sin embargo, es posible disparar un arco largo desde un carro.

Si utilizas un tablero, el carro tiene una anchura de 5 pies y una longitud de 10 pies. Un carro para dos personas típico cuesta 300 po + 100 po si lleva hojas unidas a los lados del carro. Pesa 300 libras y puede transportar hasta 800 libras

incluyendo a los jinetes y su equipo. Necesita por lo menos caballos de guerra ligeros para poder ser propulsado.

Si una de las monturas muere en combate, el conductor del carro puede realizar de forma inmediata una prueba de Trato con animales (CD 15) para dejar libre al animal. Si el conductor falla, se trata el cuerpo del caballo como si fuera un obstáculo y se necesita pasar una prueba de Trato con animales (CD 15) para evitar el vuelco del carro. Esta prueba debe hacerse cada asalto hasta que el caballo queda libre.

CDs aplicables a una colisión con carro

Por supuesto existen un montón de cosas que pueden hacer que tu carro vuelque. Aquí tienes algunas CDs típicas para las pruebas de Trato con animales requeridas para evitar que tu carro vuelque:

Objeto golpeado o pisado	CD
Matorrales aislados	10
Tronco	10
Terreno enfangado	10
Peatón Pequeño	10
Peatón Mediano	15
Peatón Grande (incluido caballo)	20
Valla de madera	20
Matorrales espesos	20
Seto	25
Otro carro, de lado o por detrás	25
Otro carro, de frente	30

DOTES PARA CARROS

Las dotes que los carroceros utilizan en combate imitan a las dotes para combate montado que se explican en el Capítulo 5 del Manual del jugador.

Combatir desde un carro [general]

Estás adiestrado para combatir desde un carro.

Prerrequisitos: habilidad de Trato con animales.

Beneficios: una vez por asalto cuando alguno de tus caballos sea golpeado, puedes hacer una prueba de Trato con animales para negar el golpe. El golpe es negado si tu prueba de Trato con animales es mayor que la tirada de ataque (esencialmente, la prueba de Trato con animales se convierte en la Clase de armadura del caballo si es mayor que su CA normal).

Disparar desde un carro [general]

Estás adiestrado para usar armas a distancia desde un carro.

Prerrequisitos: Combatir desde un carro, habilidad de Trato con animales.

Beneficios: el penalizador que sufres por utilizar un arma a distancia desde un carro se reduce a la mitad: -2 en vez de -4 si tu carro realiza un movimiento doble, y -4 en vez de -8 si tus monturas corren.

Atropellar con carro [general]

Estás entrenado para derribar adversarios con tu caballo.

Prerrequisitos: Combatir desde un carro, habilidad de Trato con animales.

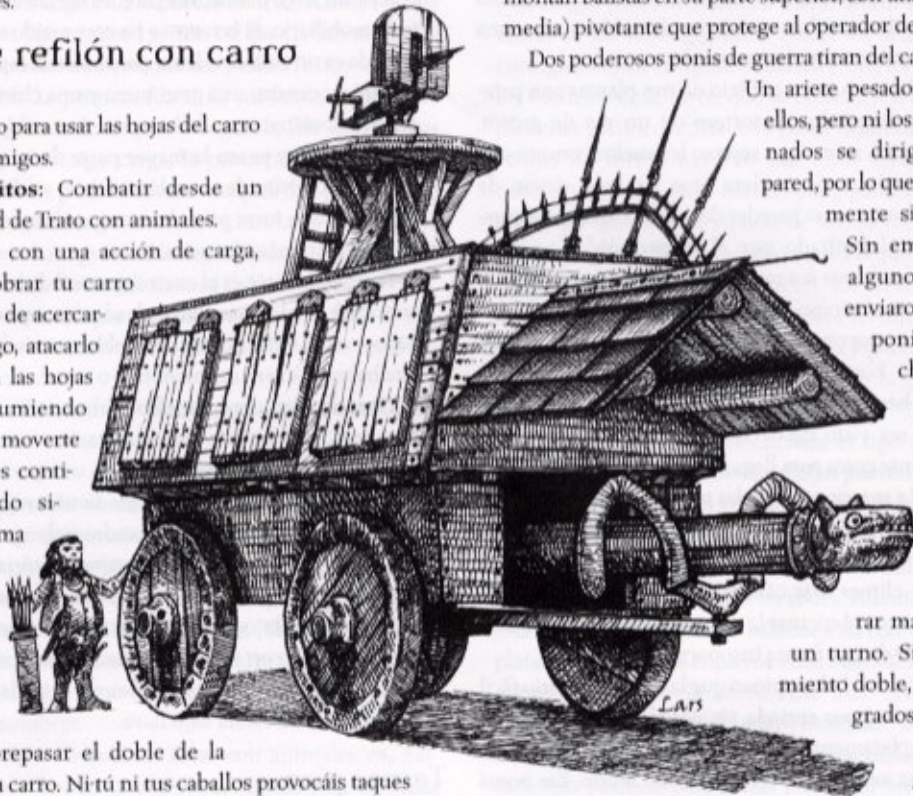
Beneficios: cuando intentas arrollar a un adversario con tu carro, el objetivo no puede elegir evitarte. Si derribas al objetivo, cada una de tus monturas puede ejecutar un ataque de coz contra el adversario, obteniendo el bonificador estándar +4 a sus tiradas de ataque contra objetivos tumbados. Las ruedas del carro infligen 2d6 puntos de daño adicionales de forma automática, pero debes pasar con éxito una prueba de Trato con animales (la CD depende del tamaño del oponente) o el carro volcará. Consulta la tabla anterior para conocer algunas de las CDs posibles.

Ataque de refilón con carro [general]

Estás adiestrado para usar las hojas del carro contra tus enemigos.

Prerrequisitos: Combatir desde un carro, habilidad de Trato con animales.

Beneficios: con una acción de carga, puedes maniobrar tu carro con el objetivo de acercarte a tu enemigo, atacarlo de refilón con las hojas del carro (asumiendo que tengas) y moverte otra vez. Debes continuar moviendo siguiendo la misma línea recta que utilizaste para la carga, y tu movimiento total en ese asalto no puede sobrepasar el doble de la velocidad de tu carro. Nírtú ni tus caballos provocáis taques de oportunidad al realizar el ataque de refilón.



Cargar con un carro [general]

Estás adiestrado para cargar con tu carro.

Prerrequisitos: Combatir desde un carro, Ataque de refilón con carro, habilidad de Trato con animales.

Beneficios: si estando sobre tu carro utilizas la acción de carga, infliges doble daño con un arma de cuerpo a cuerpo (o triple daño con una lanza de caballería o una lanza larga).

Carromato de guerra de los medianos

Muchos clanes de medianos vagan de ciudad en ciudad en largas caravanas de carromatos. Por ello, no es descabellado pensar que cuando los medianos van a la guerra, adaptan sus carromatos para un uso marcial.

El carromato de guerra de los medianos es tan grande como una carreta construida para humanos, pero el interior está pensado para albergar a los valientes medianos que luchan desde dentro. El carromato tiene paredes, suelos, y techos de

fuerte roble (dureza 5, 60 pg) y ruedas anchas que tienen menos probabilidades de hundirse en el fango del campo de batalla.

El interior del carromato se divide en dos niveles. El nivel superior alberga a seis arqueros, que disparan desde numerosos orificios situados a los lados del carromato. En el nivel inferior se sitúan seis "acechadores" medianos: batidores preparados para salir por una puerta escondida en el suelo del carromato, y encargarse de algún objetivo del exterior mientras el vehículo sigue su camino.

Otros medianos guían el carromato desde un compartimiento cerrado situado en la parte delantera. Algunos incluso montan balistas en su parte superior, con una cúpula (cobertura media) pivotante que protege al operador de la balista.

Dos poderosos ponis de guerra tiran del carromato de guerra.

Un ariete pesado se extiende entre ellos, pero ni los corceles más entrenados se dirigirían contra una pared, por lo que el ariete es normalmente simple decoración.

Sin embargo se sabe de algunos medianos que enviaron un carromato sin ponis y lleno de acechadores colina abajo contra una fortificación enemiga.

El carromato de guerra tiene una velocidad de 30 pies, pero no puede girar más de 90 grados en un turno. Si realiza un movimiento doble, sólo puede girar 45 grados.

El carromato de guerra tiene una anchura total de 10

pies y una longitud de 15 pies. El vehículo cuesta 5.000 po sin los ponis.

TORRES, FORTINES Y CASTILLOS

El hogar de un guerrero es su castillo, desde donde puede contemplar a cualquier ejército que se acerque, seguro detrás de sus saeteras, almenas, y gruesas paredes de piedra. Además, aunque muchos monjes se dedican a vagar de ciudad en ciudad, otros estudian y entrenan en monasterios y templos bien escondidos.

Este capítulo presenta edificios ejemplo que se pueden utilizar fácilmente como hogar de un guerrero o monje de mediano a alto nivel, o como fortaleza para sus enemigos. Aunque puedan ser de un tamaño parecido, ningún castillo es igual a otro, por lo que siéntete libre para adaptar estos diseños y añadir tus propios detalles.

La torre fronteriza

Esta torre es un puesto avanzado normalmente utilizado por soldados que guardan una zona de peaje, un cruce de caminos o una zona costera. Aunque suelen estar bastante apelotonados, la torre fronteriza puede acomodar a más de 40 soldados con cierta comodidad, aunque pasan la mayor parte del tiempo fuera de ella.

En tiempo de guerra, la edificación de piedra la convierte en un reducto difícil de capturar debido a la gran cantidad de arqueros que se pueden situar en su interior y a las tres balistas colocadas sobre el tejado. Además, la torre puede convertirse en una casa familiar sin necesidad de remodelar mucho su interior; muchas mansiones de nobles tienen una torre fronteriza en su corazón.

La torre es un edificio de tres plantas con paredes de piedra y mortero de un pie de grosor. Dentro, unas vigas sujetan los suelos compuestos por placas de madera (que también sirven de techos) y unas paredes de madera dividen el interior delimitado por el "caparazón" de piedra formado por sus muros exteriores. Un pozo situado en el sótano procura agua fresca, y tres chimeneas proporcionan algo de calor en climas más fríos. Los residuos son almacenados y llevados a un basurero que está lo suficientemente lejos para no ser visto desde la torre, pero lo suficientemente cerca para llegar fácilmente caminando.

La mayor parte de las torres fronterizas poseen una serie de edificios exteriores a su alrededor: un pequeño establo o granero, una zona de letrinas, y (en climas más cálidos) una "cocina de verano" para que al cocinar la comida no se caliente toda la torre de una forma insoportable.

Los soldados opinan que la torre es un sitio fácil de defender. Sólo hay una entrada, situada al final de un tramo de escaleras completamente expuesto a los disparos de flechas lanzadas desde las saeteras y a las balistas del tejado. Las pocas ventanas que posee la torre se sitúan a gran altura y tienen barrotes, y pueden cerrarse con placas de madera si es necesario. Además, el adarve situado en la parte superior de la torre permite a los arqueros disfrutar de zonas de disparo sin obstáculos en cualquier dirección.

Primer piso

El suelo está enterrado cinco pies en la tierra por lo que este piso es más un sótano que otra cosa.

Alojamiento: cada una de estas dos habitaciones está llena de literas o catres donde duermen 20 soldados. Las acomodaciones son espartanas, y en el invierno, los soldados se quejan de la falta de una chimenea. Si la torre se ha remodelado para uso privado, estas dos habitaciones se usan como almacenes, cuartos para los criados, o como dormitorios adicionales.

Alojamiento de suboficiales: normalmente compartido por cuatro sargentos. Su acomodación no suele ser mejor que la de sus hombres pero al menos tienen algo de privacidad.

Escalera: esta robusta escalera de madera conecta todos los niveles de la torre. La zona situada bajo la escalera de cada nivel se utiliza como gran armario.

Almacén: estas dos habitaciones suelen contener sacos de grano y equipo de diversa índole; cualquier cosa que esta unidad pueda haber obtenido durante su acuartelamiento aquí. En una torre de noble, estas habitaciones normalmente siguen siendo almacenes o se convierten en una bodega.

Segundo piso

Entrada: dos puertas de hierro atrancadas se abren para revelar un largo pasillo. Las paredes suelen estar desprovistas de todo mobiliario. Si la torre se ha convertido en un domicilio, la entrada es un sitio excelente para mostrar tapices y pinturas.

Salón común: una gran mesa y una chimenea igualmente grande dominan esta habitación. Los soldados comen en el salón común y pasan la mayor parte de su tiempo de ocio en ella. El propósito de un salón común suele mantenerse inalterado en una torre privada, aunque el mobiliario acostumbra a ser mucho más suntuoso.

Despacho: éste es el cuartel general de la unidad, y el oficial encargado suele estar aquí rodeado de mapas y papeles relacionados con la vida militar. Los nobles normalmente convierten esta habitación en una biblioteca o en sala de pintura.

Cocina: requiere mucho trabajo alimentar a cuarenta hombres, por lo que esta habitación suele estar siempre ocupada. Una gran fogón domina una pared, y el resto de la habitación es un océano de ingredientes esparcidos, cubiertos sucios, ollas humeantes, y grandes palanganas. Los soldados son asignados a la cocina de forma rotatoria, y siempre están saliendo escaleras abajo para llevarse agua del pozo.

Despensa: la comida sobrante se almacena aquí tras un enorme panel cerrado con candado. Sólo los sargentos tienen la llave. Si la torre es una residencia privada, la despensa probablemente no estará bajo llave.

Tercer piso

Almacén: la mayor parte de las armas se almacenan aquí: cestas con flechas, munición para las balistas, armas de asta adicionales, y arcos y cuerdas para arcos de reserva. Los nobles generalmente almacenan aquí objetos mucho más prosaicos.

Armería: esta habitación dispone de una fila de saeteras que controlan la zona situada delante de la torre y de pequeñas orificios que conforman el suelo aspillero con la intención de dar una última sorpresa a los posibles intrusos que hayan sobrepasado la puerta delantera. A menos que exista una amenaza inminente, los soldados que aquí se encuentran suelen estar ocupados en tareas necesarias como reponer cabezas a las flechas, afilando las hojas, y encerando cuerdas de arco. Una escala permite acceder al tejado a través de un hueco.

Dormitorios: los oficiales suelen dividir estas dos habitaciones en dos, quedándose el oficial al mando con la mayor y compartiendo sus subordinados la pequeña. En una torre civil, estos dormitorios suelen estar amueblados de forma lujosa, y la habitación con chimenea es la habitación del señor de la casa.

¿Cuánto cuesta?

Ésta es una torre típica, por lo que, según la *Guía del DUNGEON MASTER*, cuesta 50.000 po. Amueblarlo de acuerdo con su función cuesta de 1.000 po (mobiliario barato) a 4.000 po (mobiliario más lujoso y piezas de arte), o incluso más si se desean objetos realmente espectaculares. Los costes de mantenimiento anuales promedian las 2.000 po. Una fuerza de 40 soldados, cuatro sargentos y dos oficiales demanda una paga mensual de 350 po, y 414 po mensuales en comida normal o 138 po mensuales con raciones más pobres. Aunque pocas cosas hieren más la moral de los soldados que las malas comidas. Los soldados se turnan cocinando y limpiando, por lo que no se necesita más servicio.

Una torre fronteriza se construye en unos 8 meses.

Tejado superior

Adarve: entre las almenas colocadas en el borde de la pared exterior y el tejado inclinado de la parte central se sitúa el adarve que rodea la torre, facilitando a los arqueros disparar en cualquier dirección. Tres balistas están apostadas justo detrás de las almenas.

Soldado típico de torre fronteriza: humano Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8+2; pg 6; Inic +2 (Des); Vel 20 pies; CA 16 (+2 Des, +4 armadura); Atq +3 c/c (1d8+1, lanza larga); +2 c/c (1d8+1, manguel ligero) o +3 a distancia (1d8, arco largo); CE combate en filas; AL N; TS Fort +4, Ref +2, Vol +0; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Cualidades especiales: siempre que sea posible, estos soldados combaten en filas. La primera fila sitúa sus lanzas largas para repeler una carga mientras que la segunda fila dispara sus arcos. Cuando el enemigo carga, la primera fila ejecuta sus ataques preparados (y probablemente ataques de oportunidad) contra los que cargan, luego tiran sus lanzas largas y sacan los manguels ligeros. La segunda fila deja el arco y agarra la lanza larga permaneciendo fuera del alcance del enemigo.

Habilidades y dotes: Trepar +1, Trato con animales +3, Saltar +1, Montar +6; Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (lanza larga).

Poseiones: cota de escamas, lanza larga, espada corta, arco largo, 20 flechas.

Sargento típico de torre fronteriza: humano Cmb 2; VD 2; humanoide de tamaño Mediano; DG 2d8+4; pg 13; Inic +2 (Des); Vel 20 pies; CA 16 (+2 Des, +4 armadura); Atq +4 c/c (1d8+1, lanza larga); +3 c/c (1d8+1, manguel ligero) o +4 a distancia (1d8, arco largo); CE combate en filas; AL N; TS Fort +5, Ref +2, Vol +0; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Cualidades especiales: como el anterior. Cada sargento suele comandar a 10 hombres.

Habilidades y dotes: Trepar +2, Trato con animales +4, Saltar +2, Montar +9; Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (lanza larga).

Poseiones: cota de escamas, lanza larga, espada corta, arco largo, 20 flechas.

Oficial típico de torre fronteriza: humano Gue 3; VD 3; humanoide de tamaño Mediano; DG 3d10+3; pg 19; Inic +6 (Des, Iniciativa mejorada); Vel 20 pies; CA 19 (+2 Des, +5 armadura, +2 escudo); Atq +7 c/c (1d8+2, espada larga) o +5 a distancia (1d8+5, arco largo); CE debe tirar el escudo para usar el arco; AL N; TS Fort +4, Ref +3, Vol +0; Fue 14, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 8, Car 10.

Cualidades especiales: el oficial no puede usar un escudo mientras dispara un arco. Le lleva un asalto el deshacerse del escudo y sacar el arco, y la CA del oficial baja a 17.

Habilidades y dotes: Trepar +3, Trato con animales +6, Saltar +3, Escuchar +1, Montar +10, Avistar +1; Alerta, Iniciativa mejorada, Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (espada larga).

Poseiones: cota de mallas, espada larga de gran calidad, escudo grande de madera, arco largo compuesto reforzado, 20 flechas.

Torre arbórea élfica

Pocos elfos tienen talento para la mampostería, pero la habilidad de los elfos para trabajar la madera y su conocimiento de los bosques no tienen parangón. Como defensores de sus hogares forestales a menudo construyen casas arbóreas en la periferia de las comunidades élficas. Las torres arbóreas sirven de refugio para unos veinticinco arqueros elfos o para una sola familia numerosa; aunque en tiempos de guerra hay poca diferencia entre los dos casos.

Los elfos utilizan una combinación de técnicas tradicionales de construcción, de habilidades forestales de los elfos, y de magia para construir las torres arbóreas. Obligando a las ramas de un árbol gigante a crecer en la dirección correcta, consiguen unos cimientos fuertes y una forma adecuada para los edificios de la torre, que se construyen de planchas y troncos cortados a partir de árboles caídos de forma natural. Los elfos trazan canales verticales en la corteza del gigantesco árbol; los surcos que vienen de arriba recolectan el agua de lluvia mientras que los que se dirigen hacia abajo conducen los restos orgánicos naturales que sirven para fertilizar las raíces del árbol. Una piedra plana y grande en el centro de cada edificio sirve de hogar para el fuego utilizado para cocinar.

Dentro, la arquitectura enfatiza el tipo de vida comunal de los elfos. Hay pocas puertas, y simples tapices cubren sus huecos para intentar conseguir algo de privacidad. Las ventanas y los balcones dejan entrar la luz del sol y permiten ver el bosque que les rodea. Además, estas mismas ventanas y balcones sirven de plataformas para los arqueros elfos cuando los enemigos atacan la torre. En una rama cercana, los jardineros elfos han moldeado dos fuertes ramas, hasta formar una estructura de catapulta perfecta para lanzar piedras al suelo del bosque bajo la torre.

La mayor parte de los visitantes acceden a la torre arbórea mediante una plataforma que baja unos cinco pisos mediante un sistema de cuerdas y poleas. Si la situación es apurada, unas escaleras de cuerda desde cualquier balcón permiten un acceso más rápido (o una ruta de escape rápida).

Edificación principal, nivel inferior

Ascensor: se necesitan dos elfos para hacer funcionar los mecanismos y poleas que bajan la plataforma los 50 pies que separan la torre del suelo. La plataforma sube y baja a un ritmo de 5 pies por asalto. Una escalera cercana a las poleas de la plataforma conduce al nivel superior de la edificación principal.

Almacén: esta habitación suele estar destinada a proteger cualquier cosa de valor que tengan los elfos, dado que tiene la única puerta con cerradura de toda la torre.

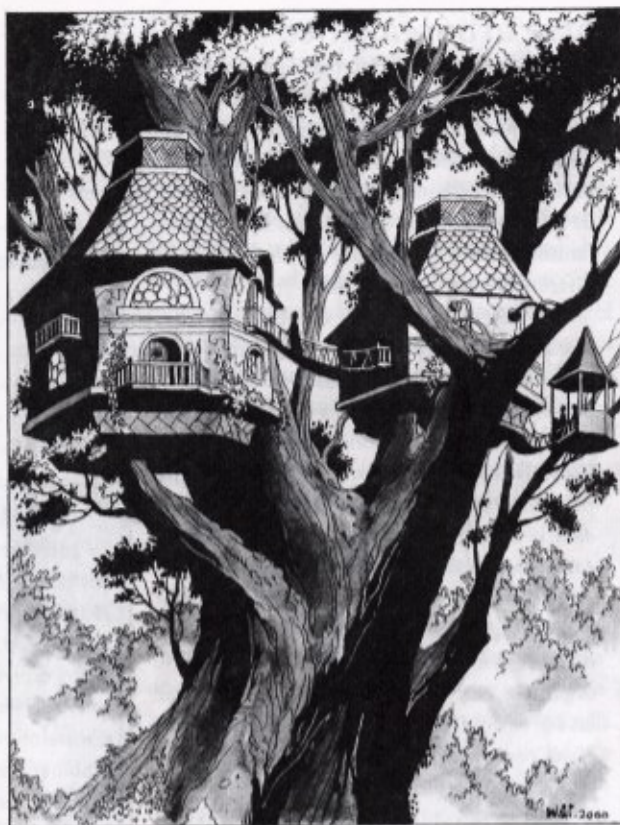
Dormitorios comunes: normalmente viven aquí ocho elfos, y duermen sobre hamacas tejidas con hojas de parra.

Almacén: la comida y bebida extra se suele almacenar aquí.

¿Cuánto cuesta?

La torre arbórea necesita más remodelación, por lo que cuesta 75.000 po, más el consentimiento de los elfos para que nos provean de los expertos necesarios para su construcción. Las torres arbóreas normalmente sólo disponen de mobiliario espartano, por lo que 3.000 po es más que suficiente. Dado que las torres están construidas en su mayor parte en madera viva, los costes de mantenimiento anuales promedian menos de 2.000 po. La paga mensual para una fuerza de 25 arqueros elfos es de 300 po y ellos cazan y forrajean para conseguirse comida.

Una torre arbórea élfica se construye —y crece— en unos 8 meses.



Zona de meditación: esta habitación, con su vista panorámica sobre el bosque, suele dedicarse a la oración y a la reflexión tranquila.

Edificación principal, nivel superior

Sala de estar: los elfos suelen comer aquí por turnos debido a lo pequeño de la habitación.

Preparación de comida: aquí se prepara comida élfica sencilla sobre las muchas mesas y tablonos y entre tarros de especias.

Dormitorio del señor: esta habitación se reserva para el elfo más viejo de entre todos los habitantes de la torre. Su mobiliario es lujoso, y la habitación dispone tanto de una ventana como un balcón.

Puente suspendido: este estrecho pasaje conduce a la edificación auxiliar. Se puede saltar fácilmente por cualquiera de sus extremos en caso de emergencia.

Edificación auxiliar

Dormitorios comunes: hasta seis elfos duermen en hamacas en cada una de estas habitaciones.

Armería: los elfos almacenan armas (incluyendo cientos de flechas) aquí.

Catapultas ligeras: los jardineros elfos usan una combinación de magia y de poda selectiva para moldear las ramas creando catapultas orgánicas. Dos de ellas son accesibles mediante pequeños puentes suspendidos y escaleras.

Torre de vigilancia: un puente suspendido conduce a esta pequeña torre, desde la que se puede ver claramente todo el

suelo del bosque en todas direcciones. Un búho gigante amigo de los elfos suele anidar justo encima de la torre de vigilancia.

Arquero típico: elfo Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8; pg 4; Inic +2 (Des); Vel 30 pies; CA 16 (+2 Des, +3 armadura, +1 rodela); Atq +3 c/c (1d8+2, espada larga); o +4 a distancia (1d8, arco largo); CE rasgos raciales de los elfos; AL N; TS Fort +2, Ref +2, Vol -1; Fue 14, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 8, Car 13.

Habilidades y dotes: Trepar +5, Escondarse +6; Soltura con un arma (arco largo).

Poseiones: armadura de cuero tachonado, espada larga, rodela, arco largo, 20 flechas.

Líder típico: elfo Mag 3 (adivinator); VD 3; humanoide de tamaño Mediano; DG 3d4; pg 12; Inic +2 (Des); Vel 30 pies; CA 12 (+2 Des); Atq +1 c/c (1d8, espada larga); o +4 a distancia (1d8, arco largo); CE rasgos raciales de los elfos, familiar gato; AL N; TS Fort +1, Ref +3, Vol +2; Fue 10, Des 14, Con 10, Int 15, Sab 8, Car 13.

Habilidades y dotes: Concentración +6, Saber (arcano) +8, Moverse sigilosamente +4, Oficio (jardinero) +5, Conocimiento de conjuros +8; Esquiva, Dureza.

Poseiones: espada larga, arco largo de gran calidad, 20 flechas, *poción de curar heridas moderadas*, *pergamino de esfera de invisibilidad*, *pergamino de acelerar*, *varita de proyectiles mágicos*.

Conjuros (4/4/3): 0—*detectar magia*, *luz*, *remendar*, *leer magia*; 1—*escudo*, *armadura de mago*, *dormir*, *impacto verdadero*; 2—*detectar pensamientos*, *telaraña*, *protección contra las flechas*.

Búho gigante: VD 3; bestia mágica Grande (20 pies de envergadura de alas); DG 4d10+4; pg 26; Inic +3 (Des); Vel 10 pies, volar 70 pies (regular); CA 15 (-1 tamaño, +3 Des, +3 natural); Atq 2 garras +7 c/c (1d6+4), mordisco +2 c/c (1d8+2); CE visión en la penumbra superior, bonificadores en la oscuridad y volando; AL NB; TS Fort +5, Ref +7, Vol +3; Fue 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Saber (naturaleza) +6, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +9, Avistar +10; Alerta.

Cualidades especiales: bonificador racial de +4 a las pruebas de Avistar en la penumbra y oscuridad. Bonificador racial de +8 a las pruebas de Moverse sigilosamente cuando vuela.

Faro fortificado

El faro fortificado sirve de protección para una de las ayudas más importantes a la navegación: un faro que avisa a los navios cercanos de arrecifes peligrosos o costas rocosas. Fácil de defender, su recia construcción está diseñada para soportar fuerzas mucho más poderosas que las de un ejército (los huracanes, maremotos, y otras tormentas y peligros naturales que azotan muchas de las costas).

A medida que las rutas marítimas cambian, se levantan nuevos faros, y los nobles a los que les gusta el aspecto diferente de este tipo de torres adquieren rápidamente el viejo edificio junto con la impresionante vista que se puede observar desde él. Los diseños empleados para los faros son tan

populares que incluso algunos castillos tierra adentro a veces imitan su estructura, simplemente reemplazando el lugar destinado al faro con una impresionante torre central.

La torre que sirve de faro se eleva unos cinco pisos por encima de las zonas habitables de dos pisos que la rodean. Las acomodaciones que se encuentran en su interior son bastante confortables para ser un torreón, ya que su localización normalmente aislada y la dureza del tiempo mantienen a sus habitantes la mayor parte del tiempo dentro del edificio. Canaletas situadas en el tejado y en el faro canalizan el agua de lluvia hacia una cisterna, y los habitantes suelen llevar sus desperdicios a una zona cercana para su conversión en abono vegetal. Un promontorio elevado con vistas sobre el océano es el lugar ideal para un faro fortificado, y si existe tierra para arar en las cercanías, los habitantes suelen crear y mantener una huerta lo más grande posible.

Bajo ataque, los habitantes del torreón se defienden desde balcones almenados orientados en todas direcciones, y los mejores arqueros toman posiciones en la parte más alta del faro. Si se ve sometido a los efectos de una tormenta, todas las ventanas del torreón están cubiertas con una contraventana por la parte interior.

Primer piso

Entrada: esta habitación suele estar llena de imaginería náutica. Los visitantes esperan aquí mientras los sirvientes les anuncian a los habitantes.

Sala de estar: los soldados y sirvientes del torreón suelen pasar gran parte de su tiempo de ocio aquí jugando a las cartas o leyendo. Sillas y mesas llenan la sala de pared a pared.

Comedor: esta habitación es tan pequeña que muchos comen en la sala de estar. Una escalera de madera conduce al segundo piso.

Cocina: el calor proveniente de la chimenea convierte a este lugar en un sitio bastante popular en tiempos de tormenta. Todas las paredes están ocupadas por estantes, y varias palanganas y tablas para cortar cubiertas por un montón de trastos se apilaban en el centro.

Despacho: esta habitación se reserva para el farero, que suele dedicarse al papeleo durante las horas más tranquilas del día.

Habitaciones del servicio: los cocineros, porteros y ayudantes del farero duermen aquí en literas. Una cortina separa las zonas para ambos sexos, pero poca privacidad más existe aparte de eso.

Sótano de la torre: dos paredes circulares separadas forman la base de la torre, convirtiéndola en una de las estructuras de uso común más fuertes. Cada pared está construida con mampuestos reforzados de un pie de grosor, y vigas gigantescas conectan la pared exterior con la interior. En el primer piso, tuberías provenientes de la parte superior se conectan a la cisterna que sirve como fuente principal de agua del torreón, y el resto del espacio situado entre las dos paredes se dedica a almacenar los miles de objetos que un faro aislado podría llegar a necesitar. Dentro de la pared interior, una escalera en espiral se eleva siete pisos hasta donde se encuentra la luz del faro.

Segundo piso

Alojamiento: estas dos habitaciones están repletas de literas para los soldados que guardan el torreón. Las habitaciones son pequeñas, por lo que los soldados pasan poco tiempo de ocio en ellas.

Balcones: estos paseos amurallados son parte esencial de la defensa del torreón. Dan a los arqueros situados detrás de ellos media cobertura.

Habitación del señor: el dormitorio para el farero suele ser la habitación más ricamente amueblada de todo el torreón.

Almacén de seguridad: esta habitación está siempre bajo cerrojo, y sólo el farero tiene la llave. El cofre con el dinero para la paga y otros objetos valiosos se colocan aquí.

Sala de cartas: esta habitación contiene cartas náuticas, cuadernos de bitácora, y otros registros escritos que se colocan sobre grandes estantes situados a lo largo de las paredes.

Taller: los asistentes del farero suelen reparar cuerdas o realizar algunas de las incontables tareas de mantenimiento que requiere un faro. Esta habitación está repleta de bancos de trabajo, rollos de cuerda, y herramientas colgadas de cada pared.

Armería: las armas de repuesto del torreón (en su mayor parte ballestas y lanzas) se guardan aquí.

Torre: una pasarela conduce de la escalera en espiral al pasillo principal cerca del alojamiento de los soldados.

Parte superior del faro

Adarve: la escalera en espiral termina en una puerta que conduce a un adarve exterior almenado que permite disfrutar de una visión panorámica de los alrededores. Igual que los balcones, el adarve da media cobertura a aquellos que combaten tras él.

Faro: la magia hace que el faro se mantenga encendido sin necesidad de un continuo repostaje. Una escala conduce del adarve a lo que se puede considerar en realidad el faro, que puede ser protegido con contraventanas si el tiempo es muy duro. Las contraventanas que dan la cara al océano están hechas de lamas que pueden abrirse y cerrarse con rapidez, permitiendo que el faro envíe mensajes codificados a barcos que naveguen por las proximidades mediante una serie de destellos.

Guardia típico de faro fortificado: humano Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8+2; pg 6; Inic +2 (Des); Vel 30 pies; CA 15 (+2 Des, +3 armadura); Atq +3 c/c (1d10+1, guja) o +3 a distancia (1d8, ballesta ligera); AL N; TS Fort +4, Ref +2, Vol +0; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +4, Nadar +5 (−3 con el equipo completo), Saltar +4, Avistar +2; Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (guja).

Poseiones: armadura de cuero tachonado, guja, ballesta ligera, 10 virotes de ballesta.

¿Cuánto cuesta?

El faro fortificado cuesta 150.000 po —el coste asignado en la *Guía del DUNGEON MASTER* para un torreón típico—. Los muebles cuestan entre 6.000 y 10.000 po, y el mantenimiento anual una media de 7.500 po. Un equipo de 20 soldados y 10 sirvientes y lacayos cuesta 180 po de paga por mes y 360 po en comida, la cual suele tener que ser transportada por mar a zonas costeras remotas y prohibidas.

Un faro fortificado suele construirse en un año.

Farero típico: humano Exp 3; VD 3; humanoide de tamaño Mediano; DG 3d6+3; pg 13; Inic -1 (Des); Vel 30 pies; CA 11 (-1 Des, +2 armadura); Atq +2 c/c (1d6+1, media lanza) o +1 a distancia (1d8, ballesta ligera); AL N; TS Fort +2, Ref +0, Vol +5; Fue 10, Des 8, Con 12, Int 15, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Arte (mampostería) +8, Arte (carpintería) +8, Saber (geografía) +8, Saber (naturaleza) +8, Oficio (cartógrafo) +10, Avistar +12, Nadar +6 (+0 con equipo), Uso de cuerdas +5, Supervivencia +8; Alerta, Soltura con una habilidad (Avistar), Soltura con una habilidad [Oficio (cartógrafo)].

Posesiones: armadura de cuero, media lanza, ballesta ligera, 10 virotes de ballesta, catalejo.

Puente fortificado de los gnomos

Los gnomos construyen puentes fortificados para proteger puntos clave de entrada a sus tierras y para obtener ingresos mediante peajes cobrados a los mercaderes y viajeros que usen el puente. La construcción aún un puente levadizo con un portazgo y una fortificación bien protegida. En tiempos de guerra, el puente fortificado permite el paso a las tropas que van y vienen del campo de batalla (o impide el paso del enemigo).

Aunque los gnomos fueron pioneros en el diseño del puente fortificado, ha sido copiado desde entones por otras razas, que únicamente han agrandado las puertas, alzado techos, e incrementado la escala del espacio destinado a vivienda. Sin embargo, versiones gnomas más modernas han implementado mecanismos más elaborados para el puente incluyendo trampas realmente inventivas para aquellos que tomen o destruyan el puente.

El puente fortificado está compuesto de tres edificios de piedra unidos a un recio puente de madera que cruza el río. Un torreón principal encierra el mecanismo del puente levadizo y la mayor parte del espacio común, mientras que un torreón auxiliar en la misma orilla del río sirve de cocina y zona de almacenaje. Un pequeño portazgo en la orilla más alejada del río se dedica a recaudar los peajes y sirve de protección al puente en sí mismo.

El puente es una construcción de madera que se retrae para permitir el paso de barcos con mástiles altos. Tirando de un mecanismo situado en el torreón principal, una rueda de agua bajo el puente se introduce en el agua. La fuerza producida por su giro desplaza la sección central del puente hacia el torreón principal, donde permanece hasta que otro mecanismo hace funcionar otra rueda de agua, devolviendo el puente a su posición inicial.

Los habitantes del torreón consiguen agua del mismo río y transportan los desperdicios a una zona río abajo para su conversión en estiércol. Cuando están sometidos a ataque, las saeteras situadas en el torreón principal y un tejado almenado situado en el torreón auxiliar dan cobertura a los arqueros. Cualquiera que intente pasar por la zona de puente situada entre los dos edificios principales se verá sometido a un fuego cruzado lanzado desde saeteras adicionales.

¿Cuánto cuesta?

El puente fortificado cuesta 220.000 po, lo que incluye el coste del puente. Los muebles cuestan unas 10.000 po, y el mantenimiento anual una media de 14.000 po. Un equipo de 20 soldados, 5 técnicos, y 10 sirvientes cuesta 255 po de paga por mes y 315 po en comida. Estos costes pueden verse reducidos debido al pago de peajes e impuestos. Esta cantidad es muy variable, ya que depende del tráfico sobre el puente, pero una media de 1.500 po es bastante aproximada.

Un puente fortificado suele construirse en 14 meses.

Torreón principal, primer piso

Ten en cuenta que todo el complejo está dimensionado para gnomos. Esto no afecta en demasía a los pies cuadrados de las habitaciones pero las puertas sólo son de 5 pies de alto y los techos sólo se elevan 7 pies. El mobiliario también está construido para usuarios Pequeños.

La zona bajo la rampa que sirve de puente está situado a la misma altura que el suelo de este piso.

Entrada de patrulla: ésta es la entrada principal para los gnomos que viven en el torreón (los visitantes entran por el segundo piso). Normalmente son los soldados asignados al portazgo o aquellos que patrullan los caminos cercanos los que suelen utilizar esta entrada.

Despacho: el oficial de día utiliza este pequeño y espacioso despacho.

Armería: esta habitación bajo cerrojo guarda las armas de reserva del torreón.

Taller: esta gran habitación —llena de mesas y utensilios— es donde se realiza la mayor parte del trabajo de mantenimiento. Por ello suele estar ocupada por gente y ruidos producidos por el golpeteo de martillos y el aserrado de maderas.

Capilla: esta habitación se usa para los servicios religiosos. Sus usuarios suelen reprender a los gnomos que trabajan en el taller por el ruido que hacen.

Mecanismo del puente levadizo: esta habitación encierra las palancas, poleas y mecanismos requeridos para retraer y extender el puente. Dos gnomos suelen encontrarse siempre aquí para las maniobras aunque bastan un par de manos para operar el puente de manera rápida.

Torreón principal, segundo piso

La parte superior de la rampa que sirve de puente (y el mismo puente) está situada a la misma altura que este piso.

Recibidor: los visitantes del torreón suelen entrar a través de esta habitación, que posee puertas y sillas diseñadas para visitantes de tamaño Mediano.

Alojamiento: estas dos habitaciones acomodan a los guardias y soldados del torreón en literas.

Torreón principal, tercer piso

Habitación del señor: el señor del torreón vive en esta habitación suntuosamente decorada.

Biblioteca: entre los libros almacenados aquí podemos encontrar varios tratados en ingeniería y cualquier tipo de libro que se amolde a los gustos del señor del torreón.

Adarve al torreón auxiliar: este paseo almenado concede media cobertura a aquellos que se dirijan al tejado del torreón auxiliar. Debido a que está justo encima del puente se convierte en una zona privilegiada para la vigilancia o el fuego de los arqueros.

Torreón auxiliar, primer piso

Alojamiento: esta habitación acomoda a los técnicos del puente fortificado y los sirvientes domésticos.

Depensa: aquí se almacena las reservas de comida.

Almacén: se guardan diversos implementos de cocina y limpieza

Torreón auxiliar, segundo piso

Despacho: el encargado del puente o el agente de aduanas trabajan aquí, impidiendo el paso de cualquier viajero hasta que pague el peaje. Si las inspecciones de carga forman parte de las funciones del puente fortificado, también se realizan aquí, bajo el ojo vigilante de los guardias situados tras las saeteras.

Comedor: esta habitación es tan pequeña que los habitantes del torreón tienen que comer por turnos. Por ellos, suele estar ocupada y normalmente en desorden.

Cocina: esta habitación también suele ser un torbellino de actividad, con los asistentes de cocina constantemente bajando y subiendo las escaleras que se dirigen a la despensa.

Torreón auxiliar, tejado

Tejado: dos adarves conectan el tejado plano y ancho del torreón auxiliar con el tercer piso del torreón principal. Si el torreón está bajo asedio, la mayor parte de su defensa se dirige desde aquí.

Portazgo

Interior del portazgo: cada piso del portazo se compone de una sencilla habitación con un par de sillas. El portazgo sirve únicamente como posición defensiva al otro lado del río. Una puerta conecta el segundo piso con la estructura del puente. En una emergencia, los gnomos atrapados en el portazgo se introducen por una trampilla situada en el suelo del primer piso y cruzan el río desplazándose por encima de una serie de peldaños situados bajo la estructura del puente (no funciona si el centro del puente se ha retraído).

Guardia típico de puente fortificado: gnomo Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Pequeño; DG 1d8+3; pg 7; Inic +2 (Des); Vel 15 pies; CA 18 (Des +2, armadura +4, rodela +1, tamaño +1); Atq +1 c/c (1d6, hacha de mano) o +3 a distancia (1d8, ballesta ligera); CE rasgos raciales de los gnomos; AL N; TS Fort +5, Ref +2, Vol +0; Fue 11, Des 15, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar -2, Saltar -2, Avistar +4; Disparo a bocajarro.

Posesiones: cota de escamas, rodela, hacha de mano, ballesta ligera, 10 virotes de ballesta.

Técnico típico de puente fortificado: humano Exp 2; VD 2; humanoide de tamaño Pequeño; DG 2d6+4; pg 11; Inic -1 (Des); Vel 20 pies; CA 12 (Des -1, armadura +4, tamaño +1); Atq +0 c/c (1d6, hacha de mano); +0 a distancia (1d8, ballesta ligera); AL N; TS Fort +2, Ref -1, Vol +5; Fue 8, Des 8, Con 14, Int 15, Sab 14, Car 13.

Habilidades y dotes: Alquimia +9, Arte (carpintería) +7, Arte (mampostería) +7, Inutilizar mecanismo +7, Saber (arquitectura e ingeniería) +9, Saber (geografía), Oficio (barquero) +7, Uso de cuerdas +4; Soltura con una habilidad [Saber (arquitectura e ingeniería)].

Posesiones: armadura de cuero, hacha de mano, ballesta ligera, 10 virotes de ballesta, varias herramientas adecuadas para la tarea que esté desempeñando.

Castillo con recinto amurallado

Este castillo suele pertenecer a un noble con tierras y sirve como medio de defensa de las tierras colindantes. En tiempos de paz, es un punto de reunión para los residentes de las pequeñas comunidades granjeras que pueblan las zonas cercanas, ofertando cualquier cosa desde herraduras a cerveza así como acceso a escribas y sanadores. En tiempo de guerra, es un lugar de refugio, preparado para enfrentarse a un ataque organizado o resistir un asedio.

Cuatro torres de piedra dominan el castillo principal, que sirve de residencia al noble y de centro al complejo que rodea el castillo. Paredes reforzadas de 15 pies de ancho surgen del castillo principal, rodeando una amplia variedad de edificios exteriores de madera que dan servicio al castillo y, en general, a toda la comunidad; esta zona es el denominado recinto que da nombre a este tipo de castillo. Unas torres situadas en las esquinas de las murallas sirven de puntos aventajados para la vigilancia, y una puerta fortificada en las murallas permite que la zona de acceso al recinto esté bien guardado.

Dos pozos (uno en el castillo principal y otro en el recinto) suministran agua, y las granjas cercanas abastecen de comida fresca a los habitantes del castillo. La basura es transportada fuera del castillo y es amontonada, quemada, o usada para fertilizar los campos colindantes.

Si las tierras de los alrededores son atacadas, los civiles buscan la seguridad de los muros exteriores del castillo, que forma la primera línea de defensa. Si un enemigo consigue sobrepasar las murallas y toma el recinto, los defensores supervivientes se retiran al castillo principal, donde realizarán la última defensa.

Castillo principal

Cuatro torres almenadas de 40 pies de alto apuntalan esta construcción de tres pisos. El primer piso está formado casi exclusivamente por un gran salón adecuado para la celebración de banquetes y otras ceremonias importantes. El segundo piso acomoda despachos y bibliotecas, y el tercer piso sirve de residencia de personal del señor.

Cada torre tiene además su función. Esta suele variar bastante de un castillo a otro, pero la torre noreste podría ser la dedicada a cocina, la sureste a armería, la suroeste a habitaciones de los sirvientes y la noroeste a almacén.

Una enorme construcción de puertas de madera con tranca (dureza 5, 60 pg) guarda la entrada principal.

Murallas exteriores y torres de vigilancia

Las murallas son de 15 pies de alto y 10 pies de grosor y están hechas de piedra y mortero (CD 15 para trepar). Un adarve corre por la parte superior de las murallas, conectando entre sí las diversas torres de vigilancia proporcionando un espacio adicional a los arqueros que se sitúan detrás de las almenas. Las

torres de vigilancia poseen unas estrechas ventanas horizontales (que dan una cobertura de tres cuartos). Normalmente se encuentran de vigilancia dos soldados en cada torre, aunque muchos más se introducen en su interior si un ataque es inminente. Escaleras sencillas de madera permiten el acceso a las torres de vigilancia y a las murallas.

¿Cuánto cuesta?

El castillo con recinto amurallado cuesta 500.000 po —un castillo típico de acuerdo con la *Guía del DUNGEON MASTER*—. Los muebles cuestan entre 20.000 y 30.000 po dependiendo de los servicios que realmente se encuentren disponibles en el recinto. El mantenimiento anual cuesta una media de 25.000 po. Un equipo de 80 soldados, 15 artesanos, y 15 sirvientes cuesta 750 po de paga por mes y 990 po en comida. Los servicios prestados a los residentes de la zona suelen producir un ingreso de unas 750 po.

Un castillo con recinto amurallado suele construirse en 18 meses.

Puerta fortificada

Este edificio de piedra y mortero de dos pisos es el único camino practicable para entrar en el castillo. El suelo es simplemente una zona de paso suficientemente grande para que pase un carro o una carreta; la única otra característica reseñable es un rastrillo de hierro (dureza 10, 60 pg) que se maneja desde un puesto de guardia situado en el segundo piso. El puesto de guardia posee las mismas saeteras horizontales que se encuentran en las torres de vigilancia, y dispone de un matacán que permiten disparar sobre el paso de entrada. Los visitantes del castillo suelen decir su nombre y propósito y después pasan a través de la puerta fortificada, después de que un soldado del puesto de guardia les dé permiso para entrar. El rastrillo suele permanecer abierto desde el amanecer hasta el atardecer.

En tiempo de guerra, el tejado liso de la puerta fortificada se usa como plataforma en la que situar balistas y catapultas.

Recinto

Las murallas del castillo con recinto amurallado dan cobijo al comercio local y a la gran cantidad de servicios que necesita un castillo.

Cocina de verano: el calor producido por las cocinas a veces eleva la temperatura ambiental del castillo principal hasta niveles poco confortables. En verano, los cocineros usan un edificio de madera apartado, y luego trasladan la comida al interior.

Capilla: este pequeño santuario se dedica a la deidad que favorezca el señor de la fortaleza, o a una bien acogida por los granjeros (como Pelor) o los viajeros (como Fharlanghn).

Establos: pueden introducirse hasta veinte caballos en este edificio de madera. Un pajar almacena heno.

Destilería: este edificio de madera es tan popular que permanece cerrado. Si el castillo recibe a muchos viajeros, el señor del castillo expande la destilería para acomodar una pequeña taberna.

Herrería: el herrero suele dedicar la mayor parte de su tiempo a confeccionar herraduras y herramientas de labranza, pero también es capaz de reparar muchos tipos de armas y armaduras.

Barracones: los soldados que guardan el castillo viven en estos sencillos edificios de madera.

Granero: este edificio almacena comida adicional, que es trasladada al castillo principal por sus habitantes al mínimo rumor de guerra.

Almacén general: esta pequeña construcción de madera ofrece herramientas diversas, especias para cocinar, y algún objeto de lujo ocasional proveniente de una gran ciudad. El mercader local tiene contactos en muchos sitios y puede aceptar un "encargo especial" de mercancías.

Guardia típico de castillo con recinto amurallado: humano Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8+2; pg 6; Inic +2 (Des); Vel 20 pies; CA 16 (Des +2, armadura +4); Atq +3 c/c (2d4+1, ronca) o +3 a distancia (1d8, arco largo); CE ataque de desarme con la ronca; AL N; TS Fort +4, Ref +2, Vol +0; Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar +1, Trato con animales +3, Saltar +1, Avistar +2; Disparo a bocajarro, Soltura con un arma (ronca).

Poseiones: cota de escamas, ronca, espada corta, arco largo, 20 flechas.

Jinete de patrulla típico: humano Gue 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d10+1; pg 6; Inic +2 (Des); Vel 20 pies; CA 19 (Des +2, armadura +5, escudo +2); Atq +3 c/c (2d4+1, lanza de caballería pesada) o +3 a distancia (1d6, arco corto); CE carga con lanza de caballería pesada; AL N; TS Fort +4, Ref +2, Vol +0; Fue 15, Des 14, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 8.

Habilidades y dotes: Trepar -1, Trato con animales +3, Saltar +1, Montar +8, Avistar +2; Combatir desde una montura, Ataque al galope, Soltura con una habilidad (montar).

Poseiones: cota de mallas, escudo grande de madera, lanza de caballería pesada, espada larga, arco corto, 20 flechas, caballo de guerra ligero.

Castillo mesetario de los enanos

Sobre mesetas solitarias, los enanos construyen fortalezas que son prácticamente impenetrables a ataques que provengan del mundo de la superficie. Empiezan excavando una cantera sobre una planicie para conseguir toda la piedra que necesitan. Después construyen la fortaleza en las mismas zonas excavadas de la cantera, dejando que sobresalgan únicamente unas cúpulas reforzadas de sólida piedra como testimonio de su presencia. Un camino corre a través de un desfiladero escarbado dentro de la misma meseta, que conduce a los visitantes a la única entrada desde la superficie a este castillo impenetrable.

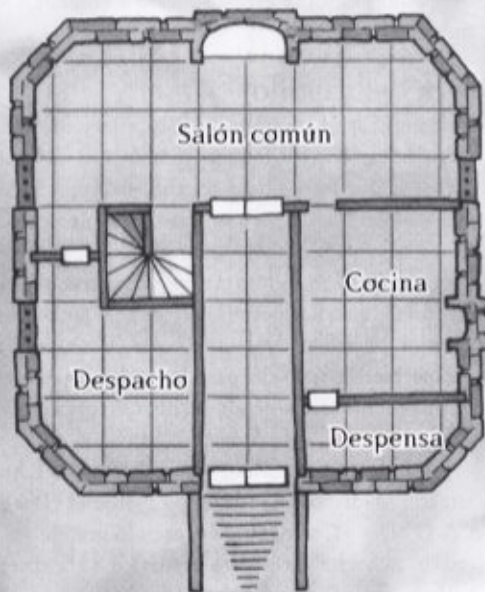
El castillo mesetario está formado por cinco salones cilíndricos hundidos en el terreno de manera que sólo quedan visibles sus tejados en forma de cúpula. Una plataforma almenada se sitúa sobre cada cúpula, proporcionando espacio a los enanos para defenderse de un ataque desde la superficie. Túneles bajo tierra conectan los salones entre sí y con torres de un solo piso en las que se sitúa una balista y que dominan el camino que conduce al castillo. Además, en los castillos mesetarios más grandes, estos pasadizos conducen a otros laberintos subterráneos más profundos o al mismo mundo de la suboscuridad.

Un conjunto de tuberías conectan una serie de cisternas a cada salón, y algunos enanos más intrépidos incluso crían pescado en alguna de las cisternas. Los desperdicios son quemados en las forjas o son simplemente lanzados a una fisura

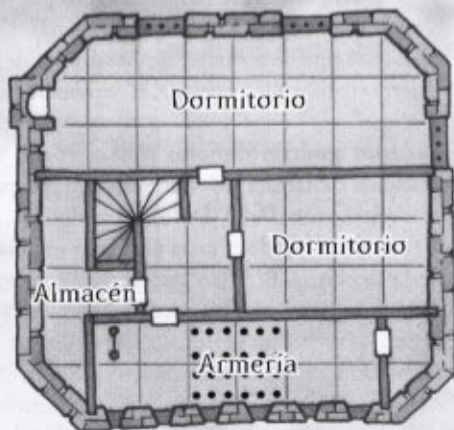
Torre fronteriza



Primer piso (la mitad bajo tierra)



Segundo piso



Tercer piso



Saetera

Ventanas con barrotes

Chimenea

Puerta

Balista

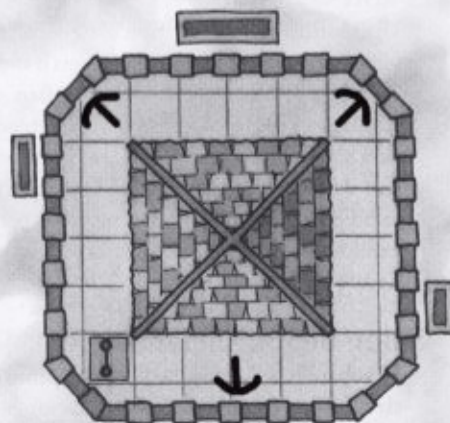
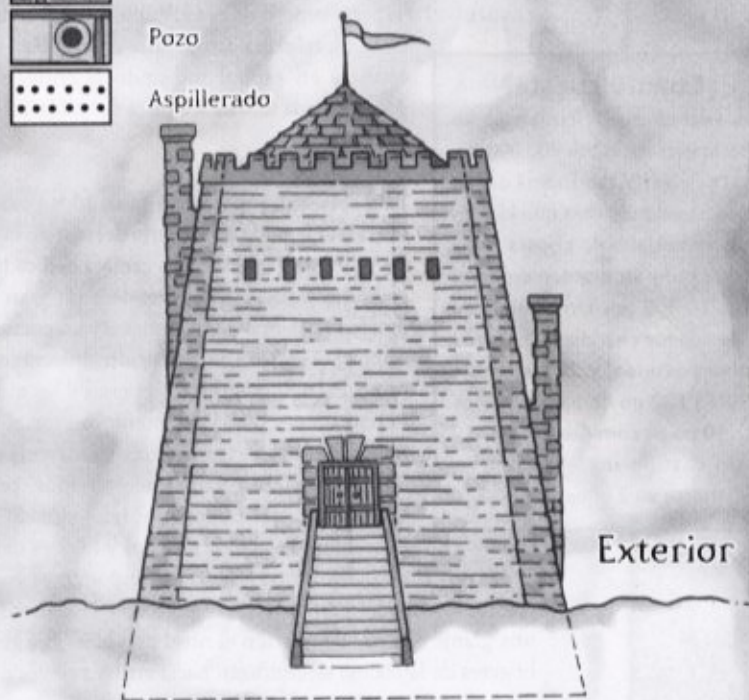
Almena

Escalera de caracol

Escala

Pozo

Aspillerado



Tejado superior

1 cuadro = 5 pies

natural o cualquier otro agujero profundo. Las paredes, suelos, y techos se construyen de mampostería reforzada o de piedra tallada, y sólo se utiliza la madera u otros materiales más débiles cuando es necesario.

Rasgos comunes de los cinco salones

Cúpulas: están construidas con piedras talladas, mágicamente tratadas (dureza 16, 1.080 pg) y que han sido pulidas para que escalarlas sea más difícil (CD 24). La lluvia se desliza hacia el perímetro de cada cúpula donde se canaliza hacia las cisternas, aunque los enanos son suficientemente listos como para taponar las entradas cuando un ataque es inminente, para evitar que los enemigos envenenen su suministro de agua.

Plataformas: una plataforma plana rodeada por almenas se encuentra en la parte superior de cada cúpula. Por el centro de cada plataforma surge una chimenea, y una escalera en espiral rodeando la chimenea da acceso a cada uno de los pisos del salón inferior.

¿Cuánto cuesta?

Los enanos puede construir un castillo mesetario por 700.000 po; y el coste sería astronómico si le pides a cualquier otro que lo construya. Amueblarlo cuesta unas 40.000 po, y su mantenimiento unas 30.000 po. Un equipo de 100 soldados enanos, 30 herreros y mamposteros, y 20 sirvientes cuesta 1.080 po de paga por mes y 1.350 po en comida.

Un castillo mesetario suele construirse en 2 años.

Salón común

Esta construcción de tres pisos (dos pisos bajo tierra) suele ser la única parte del castillo que ven los visitantes. Incluye una cámara dedicada a las audiencias, una cocina grande y un gran salón donde se celebran los banquetes y los encuentros importantes. Con la intención de acomodar a invitados más grandes, las puertas y los muebles tienen un tamaño ligeramente mayor al necesario para las medidas enanas. La mayoría de los enanos suelen cenar aquí, atraídos por las campanadas del imponente reloj situado en el gran salón. Pequeños templos y lugares de culto

dedicados a Moradín u otras deidades importantes para los enanos se encuentran también en este salón. Una destilería y una granja de setas comparten el nivel más bajo. Los grandes hogares de la cocina se encauzan hacia arriba a través de una chimenea que atraviesa el centro de la cúpula.

Salón vivienda

Un castillo mesetario típico tiene al menos dos salones vivienda, y algunos tienen hasta seis o siete. Cada uno incluye espacio para los soldados que vigilan el castillo, para los sirvientes y herreros que lo mantienen en funcionamiento, y para las familias que viven allí. Las pequeñas cocinas familiares dan de comer a aquellos que buscan privacidad, y diversos salones distribuidos por diversas zonas permiten relajarse a los enanos que no trabajan. Cada salón vivienda acomoda a más de 100 enanos.

Salón de los ancianos

El gobernante del castillo vive aquí junto con su familia y sus sirvientes personales. Las habitaciones de este salón son mucho más espaciales y lujosas—cualquier enano que puede permitirse la construcción de un castillo mesetario puede permitirse mampostería y mobiliario de calidad—. Las galerías de arte son comunes en el salón de ancianos, así como las bibliote-

cas repletas de libros narrando la historia de los diversos clanes enanos. El piso más bajo suele ser una gran cámara de audiencias, mientras que los pisos superiores son las residencias individuales de la familia gobernante y sus sirvientes.

Salón del herrero

Este salón está dominada por una impresionante fragua donde los enanos forjan sus armas, armaduras, y otros incontables implementos de metal. Un equipo de enanos trabaja en este lugar día y noche elaborando objetos diversos que, o bien serán usados por los habitantes del castillo o bien serán vendidos en el mundo exterior. Dado el gran amor de los enanos por la artesanía elaborada, no es sorprendente que tanto la forja como todos sus utensilios sean de gran calidad. Otros talleres dedicados a la mampostería, carpintería, etc., también se alojan en este salón. Una especie de museo o "salón de arte" muestra algunos de los mejores trabajos del castillo, los cuales el señor del castillo siempre está dispuesto a enseñar a los invitados más importantes.

Fuera del castillo

Un camino largo y empinado que acaba en unas enormes puertas de hierro corta la meseta y conduce al salón común. Unas torres de dos pisos en las que hay balistas vigilan el camino desde ambos lados, pero no existe ningún acceso a las torres desde la superficie. Los enanos han construido túneles que conectan el salón común con las torres con balista, de manera que no necesiten exponerse nunca a las amenazas del mundo exterior. Suele ser también común el construir un túnel de escape bien escondido para los casos de emergencia, pero normalmente sólo el señor del castillo conoce su existencia.

Soldado enano típico: enano Cmb 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8+3; pg 7; Inic +1 (Des); Vel 15 pies; CA 17 (Des +1, armadura +4, escudo grande +2); Atq +3 c/c (1d10+2, hacha de guerra enana) o +2 a distancia (1d10, ballesta pesada); CE rasgos raciales enanos; AL N; TS Fort +5, Ref +1, Vol +1; Fue 15, Des 13, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 6.

Habilidades y dotes: Arte (armería) +3, Tregar +0; Competencia con arma exótica (hacha de guerra enana).

Poseiones: cota de escamas, escudo grande de metal, hacha de guerra enana, ballesta pesada, 10 viroles de ballesta.

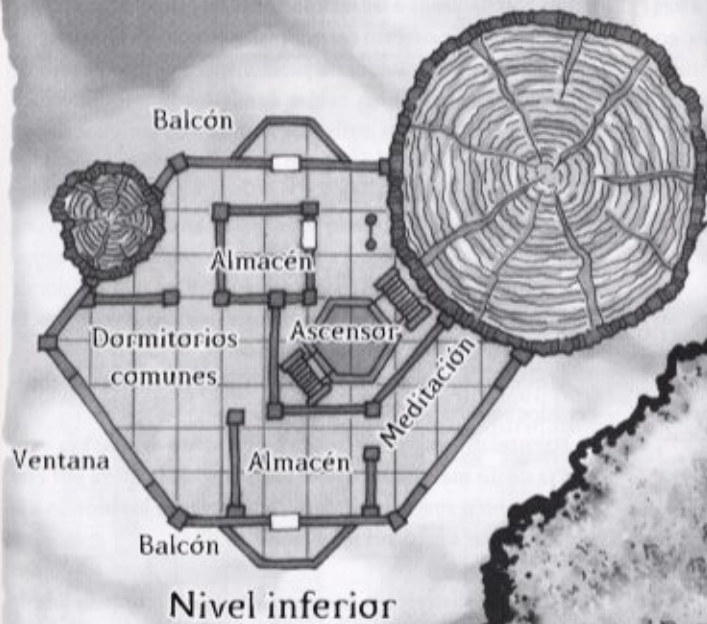
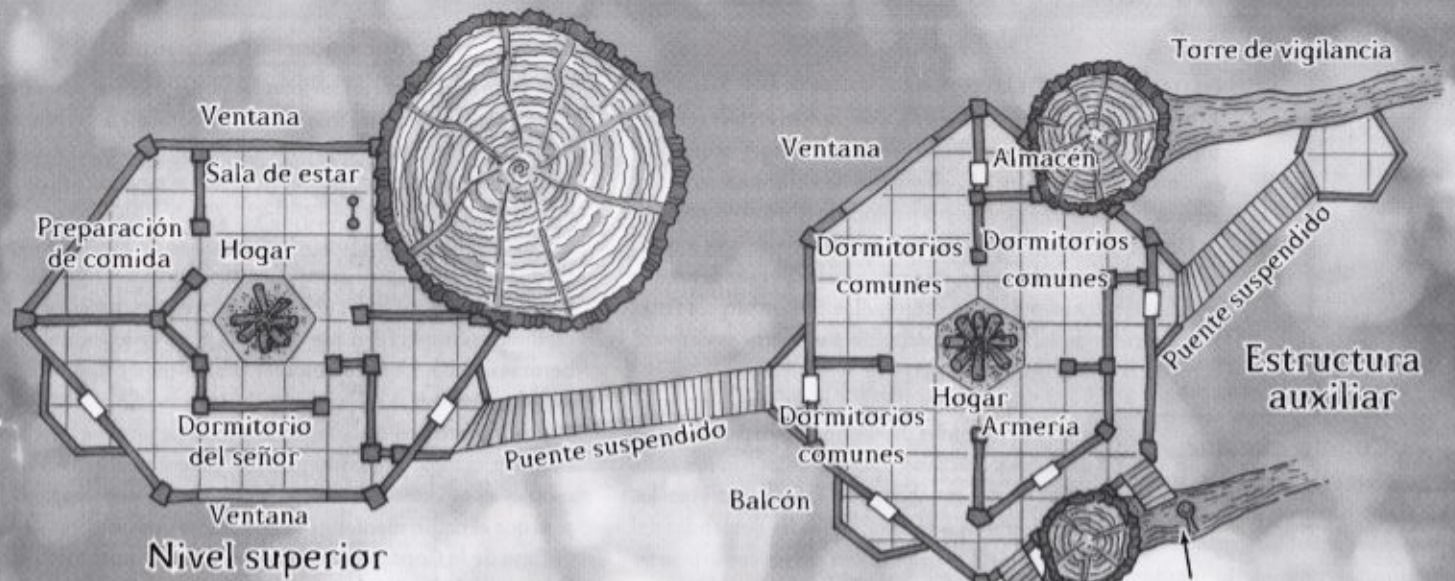
Sanador guerrero enano típico: enano Clr 2; VD 2; humanoide de tamaño Mediano; DG 2d8+6; pg 18; Inic -1 (Des); Vel 15 pies; CA 17 (Des -1, armadura +6, escudo grande +2); Atq +2 c/c (1d8+1 maza pesada) o +0 a distancia (1d10, ballesta pesada); CE rasgos raciales enanos; poderes de los dominios de Tierra y Protección; AL N; TS Fort +5, Ref -1, Vol +5; Fue 13, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 15, Car 10.

Habilidades y dotes: Concentración +8, Sanar +7; Dureza.

Conjuros (4/4): 0—Orientación divina, detectar magia, leer magia, resistencia; 1—santuario, soportar los elementos, arma mágica, escudo de la fe.

Poseiones: armadura laminada, escudo grande de metal, maza pesada, ballesta pesada, 10 viroles de ballesta.

Torre arbórea élfica



1 cuadro = 5 pies



Templo de monjes

Mientras que los señores y los soldados confían en las murallas, torres y empalizadas para protegerse, las órdenes monacales basan su protección en el aislamiento de sus monasterios, su reputación de pobreza, y en sus habilidades para el combate.

Un templo de monjes está compuesto por de seis a ocho edificios de uno o dos pisos, interconectados por senderos que pululan entre jardines y patios tranquilos. Sin embargo, a veces las cuadrillas de monjes que practican sus "gritos poderosos" rompen la serenidad del templo.

La arquitectura del templo se basa en gran medida en paneles deslizantes tanto para las paredes exteriores como interiores. Las paredes exteriores poseen muchos paneles deslizantes que los monjes abren o cierran según las demandas del tiempo; estos paneles sirven a la vez como puertas y ventanas. Las paredes interiores suelen estar hechas de paneles deslizantes contruidos en madera maciza, celosías, u hojas de papel enmarcadas en una estructura de madera delgada. Los suelos suelen elevarse unos pies sobre el suelo apoyados en unos postes que permiten gatear bajo ellos y así aprovechar la zona bajo cada edificio de almacén. Los tejados de paja o de tablas están fuertemente inclinados para conseguir más zona de almacenaje en los áticos.

Un estanque sagrado alimentado por un arroyo provee de agua fresca a los monjes, que reciclan o utilizan como abono prácticamente todo lo que gastan. Cultivan su propia comida si los terrenos cercanos son arables, o la consiguen con donaciones hechas al templo si no es el caso.

Edificios del templo

Despachos y lugares sagrados públicos: este edificio de dos pisos, normalmente más adornado que los otros, contiene pequeñas zonas de adoración tanto para visitantes de la zona como para los peregrinos y en donde se pueden dejar ofrendas a los monjes. La disposición de las capillas varía de pequeños cubículos llenos de velas y estatuillas a grandes altares y estatuas rodeados de bancos bajos. Aquellos monjes que tienen un contacto regular con el mundo exterior (como un monje dedicado a los suministros, un orador, o un reclutador) disponen de despachos espartanos en este edificio.

Casa de la Inspiración: este edificio de un solo piso es el que los monjes utilizan para su adoración, inclinándose frente a las estatuas de sabios maestros que obtuvieron al menos un cierto nivel de iluminación. El olor a incienso se esparce por todo el edificio.

Casa del Conocimiento: los rollos de pergamino del monasterio y sus libros se encuentran aquí, junto con escritorios y utensilios de escritura. La mayor parte de los monjes pasan aquí muchas horas estudiando caligrafía y buscando el "momento contemplativo".

Casa del Talento: en este edificio de dos pisos es donde suele realizarse la mayor parte del entrenamiento atlético y las artes marciales. En todo momento, un puñado de reclutas de

bajo nivel se esfuerza en mejorar las posiciones y ataques básicos, al igual que monjes más avanzados combaten, entrenan, o simplemente aguantan una posición durante horas. La zona del ático y bajo el suelo guarda el modesto arsenal de armas del monasterio.

Casa de la Veneración: este edificio se dedica a la memoria de los monjes que han muerto al servicio del monasterio. Cientos de pequeños cubículos cubren las paredes y las estanterías contienen urnas con las cenizas de los hermanos y hermanas fallecidos. Los monjes tienen incienso y velas ardiendo constantemente.

Jardín: este jardín elaborado e imaculadamente arreglado suele ser el lugar preferido para los "paseos meditativos". Los monjes se reparten por turnos las labores de poda y plantado para que el jardín mantenga su armoniosa disposición.

Casa de la Contemplación: este edificio contiene una gran habitación dedicada a las meditaciones en grupo o para acoger cualquier otro encuentro ceremonial que requiera la orden.

Alojamientos: paneles de papel dividen el primer piso de este edificio en pequeñas celdas donde los monjes duermen sobre esteras. Escaleras arriba, los monjes más antiguos tienen habitaciones más grandes y un poco menos austeras. Una puerta conduce al comedor.

Comedor: una única mesa larga es el rasgo dominante de esta habitación, donde los monjes reciben sus comidas en dos turnos.

Cocina: las labores de cocina rotan entre los monjes, donde incluso al más antiguo le toca lavar cuencos y cortar vegetales. El menú es sencillo y a menudo vegetariano.

Almacén: los suministros adicionales de comida son almacenados aquí.

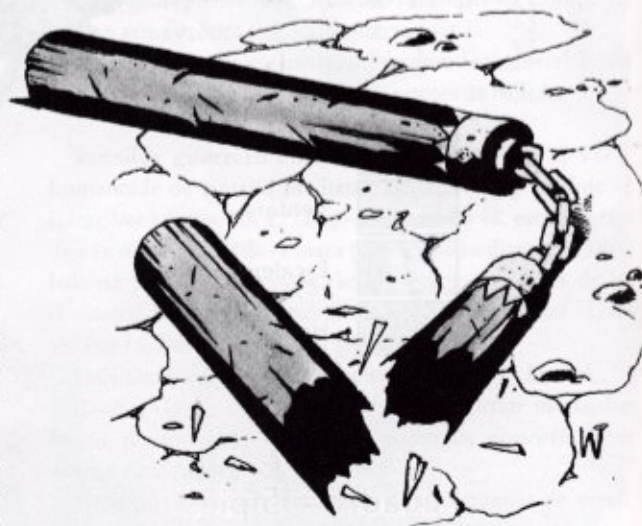
Fuente: de esta fuente mana suavemente debido a la existencia de un manantial natural que surge de la tierra por este sitio. También suele ser un lugar favorito para los monjes a la hora de llevar a cabo sus meditaciones.

Monje acólito típico: humano Mnj 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d8+1; pg 5; Inic +6 (Des, Iniciativa mejo-

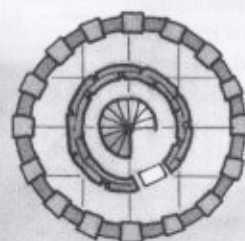
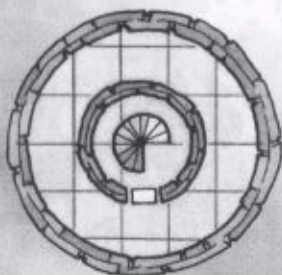
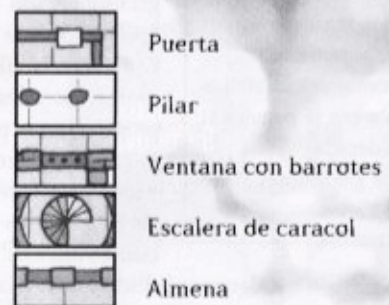
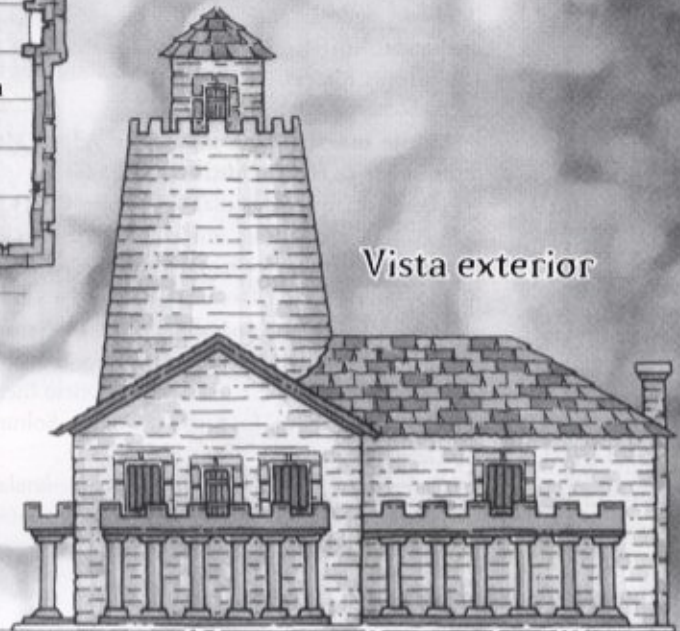
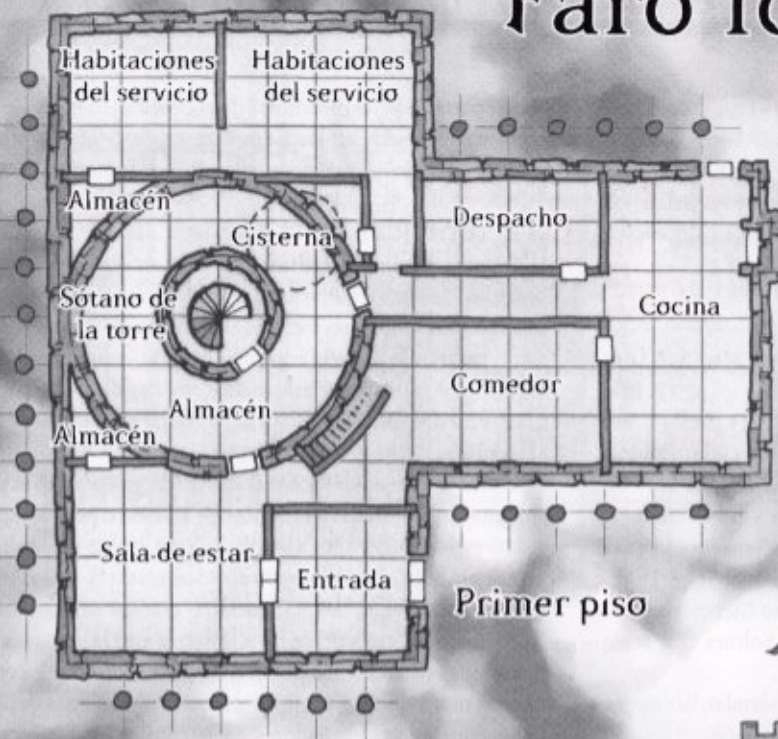
¿Cuánto cuesta?

Probablemente costaría unas 50.000 po construir un templo de monjes sin el trabajo gratuito que realizan los monjes. El mantenimiento es también bastante barato y podría ser de unas 1.000 po anuales. Los 100 monjes que habitan un monasterio típico no reciben ninguna paga y comen sólo por 300 po al mes (menos, si cultivan comida propia).

Un monasterio suele construirse en 1 año.



Faro fortificado



1 cuadro = 5 pies

rada); Vel 30 pies; CA 14 (Des +2, Sab +2); Atq +1 c/c (1d6+1, sin armas); CE ataque aturridor, evasión; AL LN; TS Fort +3, Ref +4, Vol +4; Fue 13, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 8.

Habilidades y dotes: Equilibrio +6, Escondarse +6, Saltar +5, Moverse sigilosamente +6, Piruetas +6; Esquiva, Iniciativa mejorada.

Poseiones: túnicas.

Monje maestro típico: humano Adp 3/Mnj 3; VD 6; humanoide de tamaño Mediano; DG 3d6+3d8-6; pg 17; Inic +7 (Des, Iniciativa mejorada); Vel 30 pies; CA 14 (Des +3, Sab +2); Atq +4 c/c (1d6+1, sin armas); CE ataque aturridor, evasión, desviar flechas, mente en calma; AL LN; TS Fort +3, Ref +7, Vol +8; Fue 12, Des 16, Con 8, Int 13, Sab 14, Car 10.

Habilidades y dotes: Arte (caligrafía) +4, Diplomacia +3, Sanar +8, Saber (arcano) +5, Saber (religión) +5, Escuchar +5, Interpretar (Flauta, tambor, narración) +3, Oficio (herbolario) +6, Piruetas +6; Esquiva, Iniciativa mejorada, Soltura con arma (sin armas), Pericia.

Conjuros (3/3): 0—curar heridas menores, remendar, leer magia; 1—benedicir, curar heridas leves, soportar los elementos.

Poseiones: túnicas.

Arena de gladiadores

Pocos espectáculos públicos atraen tanto la atención como lo hace un combate entre gladiadores. Aficionados de toda la ciudad cantan y gritan desde sus asientos mientras los combatientes se enfrentan en combate, algunas veces a muerte.

Las arenas de gladiadores se diseñan para permitir una buena visión de las batallas que se desarrollan más abajo y al mismo tiempo mantener a los espectadores y participantes separados. Algunos gladiadores son esclavos que desearían tener la oportunidad de poder saltar sobre un muro y conseguir la libertad. Otros gladiadores son monstruos salvajes capturados que tienen sus propias razones para saltar sobre la multitud.

También existen buenas razones para mantener a los espectadores bajo control. Los aficionados a veces se convierten en masas furibundas cuando una batalla no va como ellos quieren,

y algunos gladiadores sin escrúpulos sitúan a asociados entre la multitud con la intención de hacer trampas orientando la opinión del gentío.

Por ello, esta arena (la típica arena de una pequeña ciudad) tiene un muro de 40 pies de mampostería de calidad (Tregar CD 20) que rodea el lado externo de un foso de 10 pies de ancho por 15 pies de profundidad situado alrededor de la arena. Los arqueros mantienen una estrecha vigilancia tanto de los gladiadores como de los aficionados, y una cuadrilla de tropas con alabardas está lista para lanzarse a la arena y restaurar el orden si las cosas se tuercen.

La arena tiene una capacidad para unos 2.500 espectadores, incluyendo una zona de sombra cubierta con carpas para los aficionados más pudientes. La

mayor parte de los espectadores de clase trabajadora se sientan en bancos situados en los lados este, oeste y sur del edificio (siempre que no estén de pie gritando, por supuesto).

Características de la arena

Casetas de los guardias: más o menos una docena de "guardas" fuertemente armados vigilan los combates desde estas edificaciones tipo búnker. Los guardas son responsables de preparar todo lo necesario entre batallas, conduciendo a los animales y monstruos empleados, incitando a los combatientes menos dispuestos a luchar y retirando los cuerpos tras el combate.

Muralla y foso: vigilantes con arcos largos ocupan la parte superior de la muralla cada 50 pies. Se sitúan en parejas espalda contra espalda: uno vigila a los gladiadores, el otro a la multitud.

Zonas de confinamiento subterráneas: túneles subterráneos conectan estas dos habitaciones con un edificio disimulado situado al otro lado de la calle donde está la arena (es aquí por donde entran los gladiadores, fuera de la vista de los espectadores más ávidos). La calidad de estas habitaciones depende del estatus de los gladiadores en la ciudad. Si son esclavos, suelen ser jaulas sencillas bien vigiladas. Sin embargo, si los combatientes son atletas profesionales, son habitaciones climatizadas donde se encuentran los entrenadores, armeros, y el séquito de cada gladiador.

Entrada de los combatientes: esta trampilla cubre la escalera que viene de las zonas de confinamiento y puede ser apartada rápidamente por un guarda mediante el simple tirón de una cuerda; una entrada dramática que, de seguro, enciende a la multitud. Los gladiadores suelen entrar uno a uno, aceptando las aclamaciones de la multitud, luego se mueven hacia el norte para esperar el comienzo del combate.

Arco del Triunfo: los gladiadores victoriosos tradicionalmente atraviesan este arco, donde los nobles les lanzan pétalos de flores, y desde donde los gobernantes de la ciudad pueden verlos con claridad.

El arco únicamente conduce a

¿Cuánto cuesta?

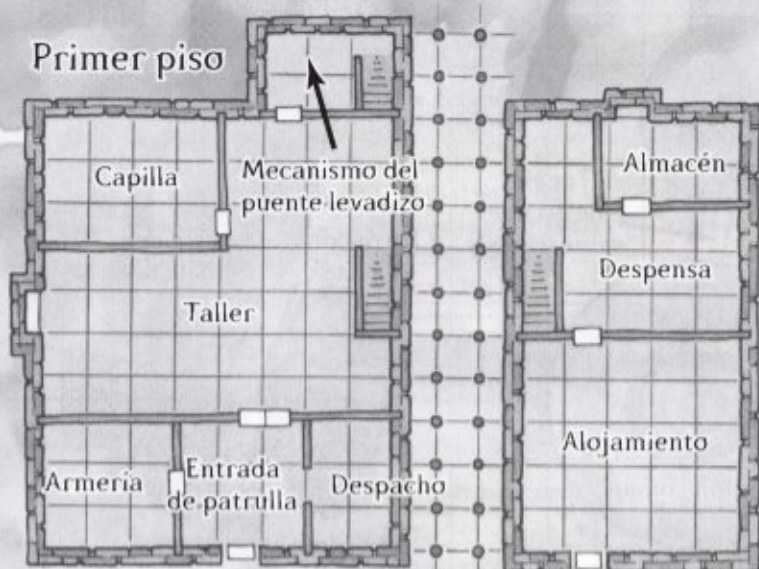
Una arena como la descrita más arriba cuesta unas 800.000 po. Los gastos y los ingresos varían ampliamente, aunque la mayor parte de los promotores de arenas esperan que la arena se pague a sí misma en una década.

Una arena de gladiadores suele construirse en 2 años.



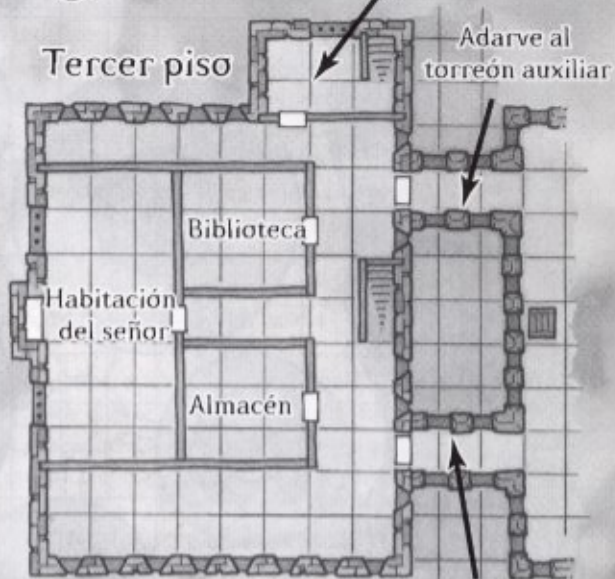
Puente fortificado de los gnomos

Primer piso



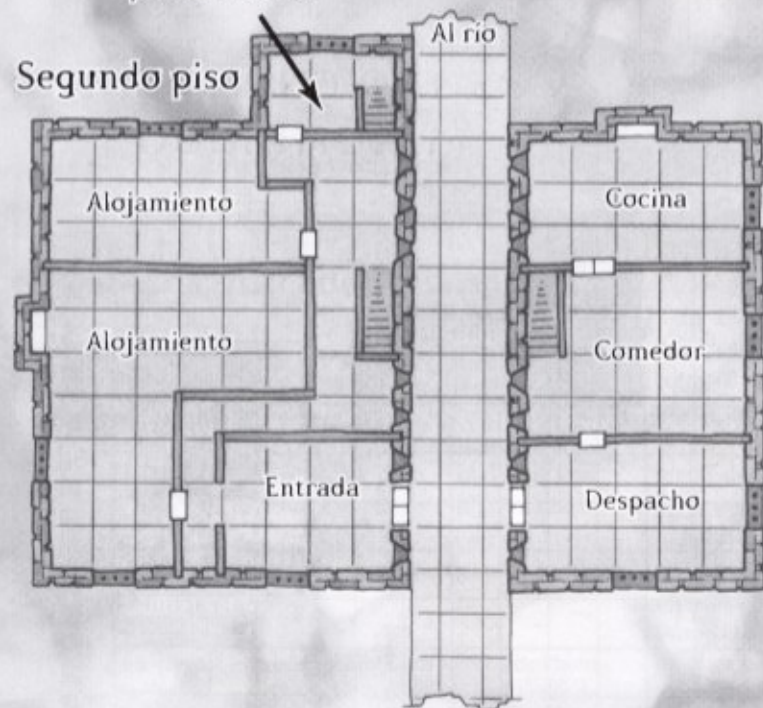
Túnel debajo la rampa

Tercer piso

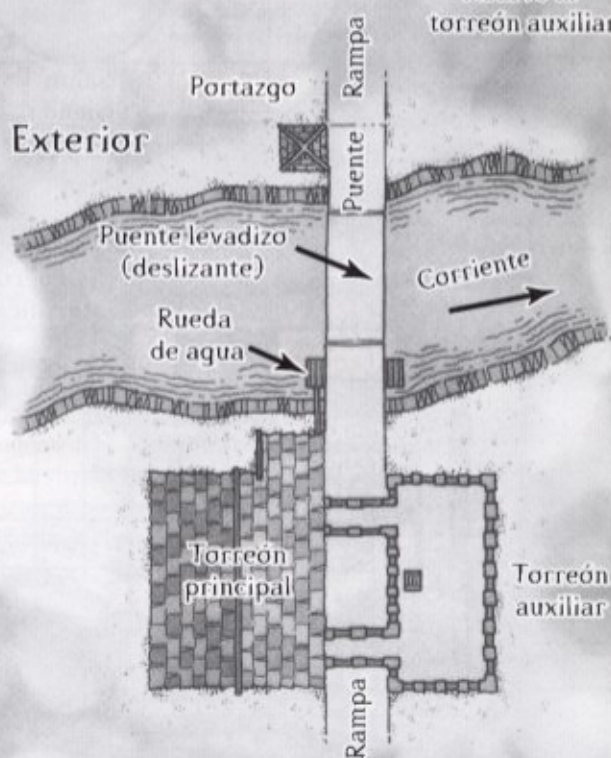


Adarve al torreón auxiliar

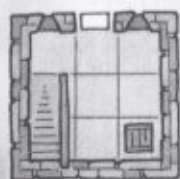
Segundo piso



Exterior



Portazgo
(primer piso)



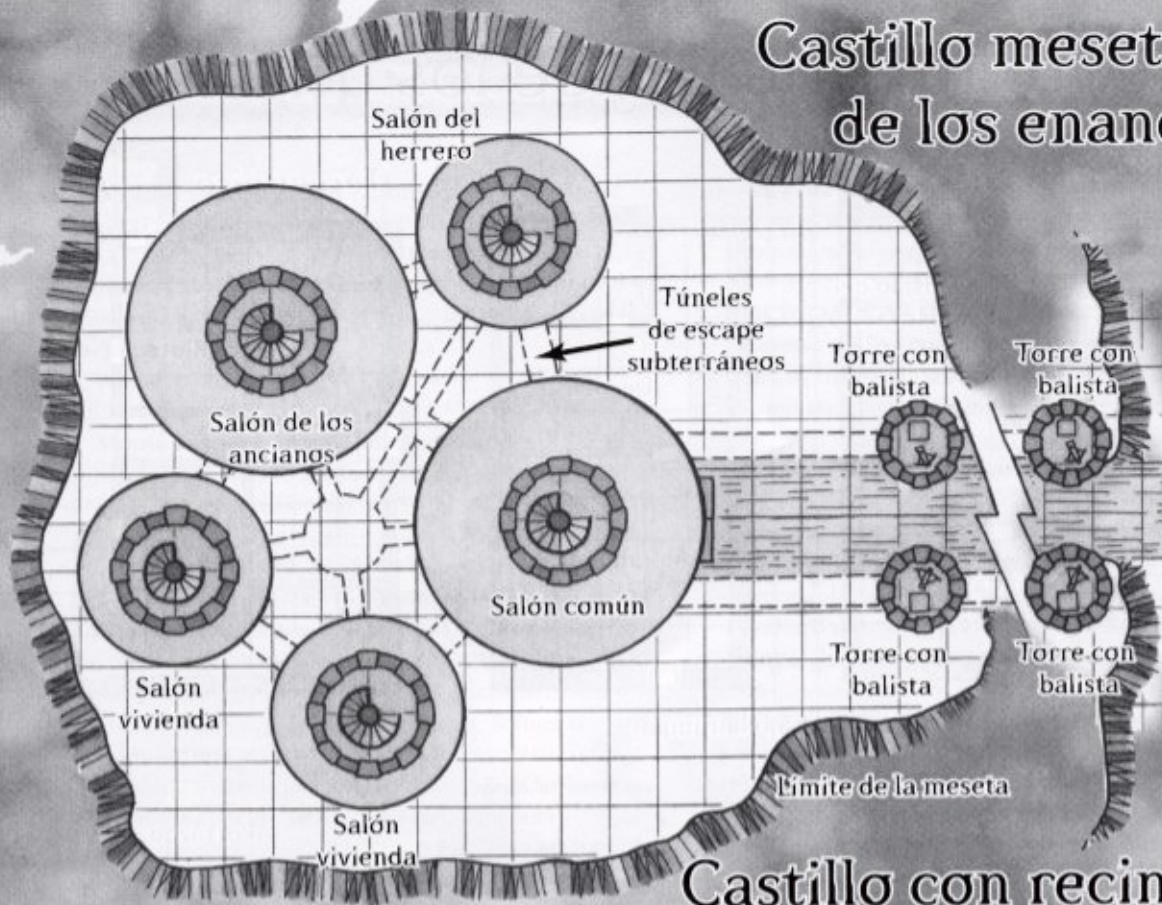
Portazgo
(segundo piso)



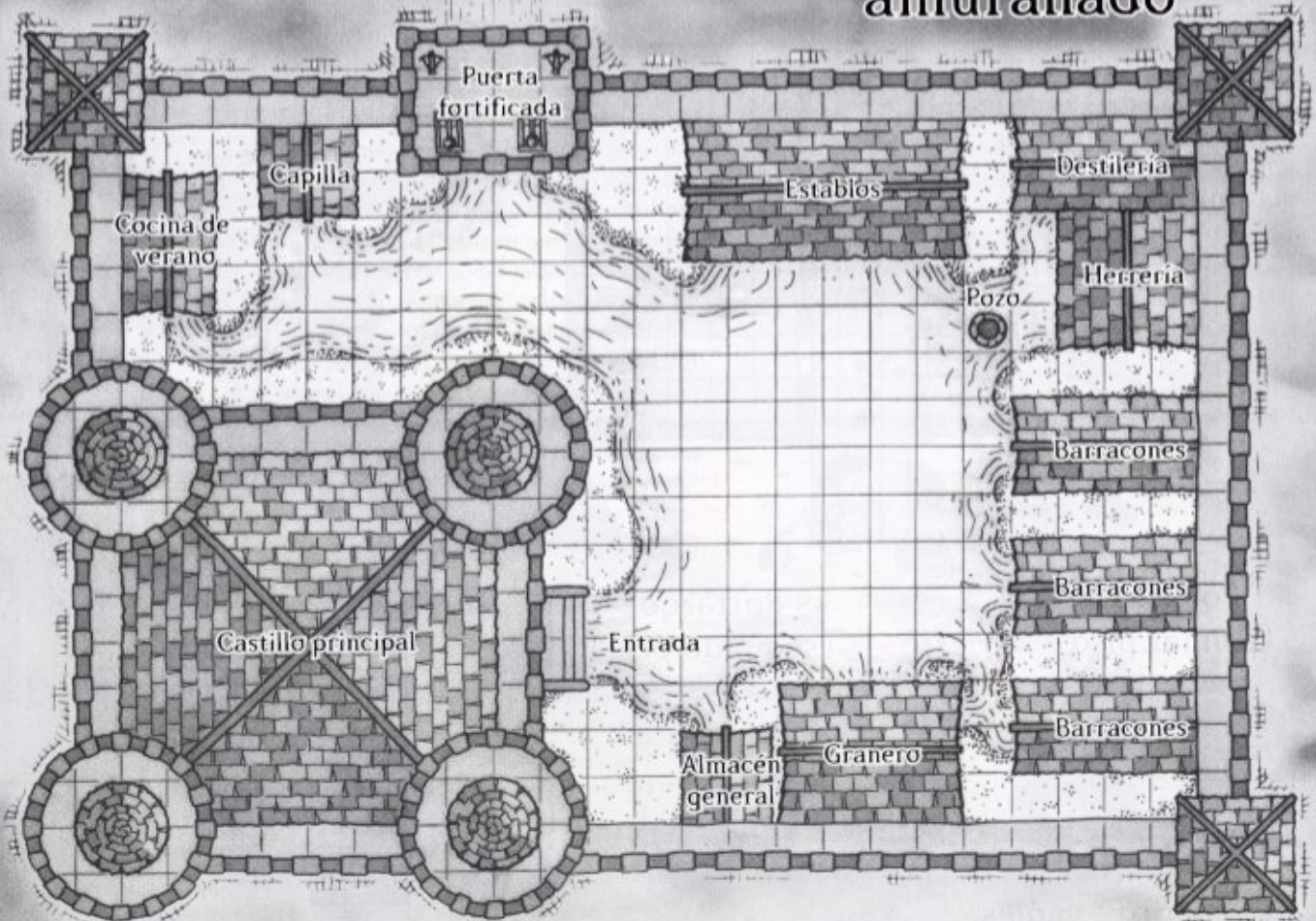
	Saetera
	Ventana con barrotes
	Hogar
	Puerta
	Alamena
	Escaleras

1 cuadro = 5 pies

Castillo mesetario de los enanos



Castillo con recinto amurallado



1 cuadro = 10 pies

unas habitaciones de espera bien vigiladas, donde los gladiadores permanecen hasta que la multitud se dispersa.

Gladiador novato típico: humano Gue 1; VD 1; humanoide de tamaño Mediano; DG 1d10+1; pg 6; Inic +2 (Des); Vel 20 pies; CA 17 (Des +2, armadura +5); Atq +3 c/c (1d8+2, espada de dos hojas o +1/+1 c/c (1d8+2, espada de dos hojas); AL N; TS Fort +3, Ref +2, Vol +0; Fue 15, Des 14, Con 13, Int 8, Sab 10, Car 12.

Habilidades y dotes: Saltar +6, Interpretar (tres cualesquiera) +3; Ambidextrismo; Combate con dos armas; Competencia con arma exótica (espada de dos hojas).

Poseiones: coraza, espada de dos hojas.

Gladiador experimentado típico: humano Exp 1/Gue 6/Gla 2; VD 8; humanoide de tamaño Mediano; DG 9d10+18; pg 64; Inic +2 (Des); Vel 30 pies; CA 18; Atq +12/+7 o +10/+10/+5 c/c (1d8+6/1d8+4, manual doble); AE enemigo predilecto: humanos; AL NM; TS Fort +11, Ref +3, Vol +0; Fue 16, Des 14, Con 14, Int 13, Sab 8, Car 14.

Habilidades y dotes: Engañar +7, Interpretar (cuatro cualesquiera) +4, Trepar +13, Trato con animales +8, Saltar +13, Montar +12, Uso de cuerdas +8; Pericia, Desarme mejorado, Derribo mejorado, Competencia con arma exótica (mangual doble), Soltura con un arma (mangual doble), Especialización en armas (mangual doble), esquivar, combatir desde una montura.

Poseiones: mangual doble +1, camisote de mallas +2.

Combates de gladiadores inusuales

Batallas de enano y gigante: este ejemplo de batalla raramente implica a gigantes y enanos reales (aunque se sabe que ha ocurrido). Normalmente un grupo de adversarios pequeños y débiles como unos pícaros medianos se enfrentan a un solo bruto grandote armado con diversas armas enormes. Los combatientes pequeños deben usar tácticas de grupo para derribar a su gran enemigo, mientras que el enorme gladiador intenta mantener a raya a sus adversarios más rápidos el tiempo suficiente para irlos eliminando uno a uno.

Combate a ciegas: éste es sencillo: a dos adversarios bien armados pero mal acorazados se les cubren los ojos antes de luchar. Muchas veces son también recubiertos de campanillas que suenan al moverse para dar pistas sobre su posición. La multitud suele encontrar bastante cómicos los tropiezos, las cargas erradas y los movimientos espasmódicos con el arma que suelen acarrear este tipo de combates.

Armas ocultas: los gladiadores empiezan el combate desarmados y sin armadura. Repartidos por el campo de batalla se encuentran todo tipo de armas y armaduras —y suficientes muros bajos, barricadas y otros obstáculos para hacer difícil el movimiento por la arena—. Los gladiadores deben encontrar las armas y la armadura necesarias para defenderse antes de que otros gladiadores las encuentren.

Justas y batallas a caballo: en las sociedades donde se valoran las habilidades ecuestres, las arenas acogen tanto carreras de caballos como espectáculos con gladiadores. A veces las dos se combinan. Cuatro gladiadores a caballo deben correr una carrera de obstáculos para alcanzar las tres lanzas de caballería y escudos que se encuentran al final de la arena. Columpiándose a galope tendido para recoger sus armas, los gladiadores se giran para enfrentarse a los demás, espoleando sus cansadas monturas hacia la batalla.

Combates encadenados: estos encuentros normalmente utilizan convictos a los que se les promete la libertad si vencen. Parejas de gladiadores se encadenan juntos y luego se les suelta para que luchen mano a mano en un combate a todo o nada. Las parejas de gladiadores con éxito suelen coordinar sus movimientos para que no les entorpezcan, y los mejores incluso llegan a utilizar la cadena como arma.

Monstruo capturado: algunos promotores de gladiadores suelen pagar bien por monstruos salvajes capturados: desde osos o tigres a bestias más exóticas como canes del infierno, dinosaurios o minotauros.

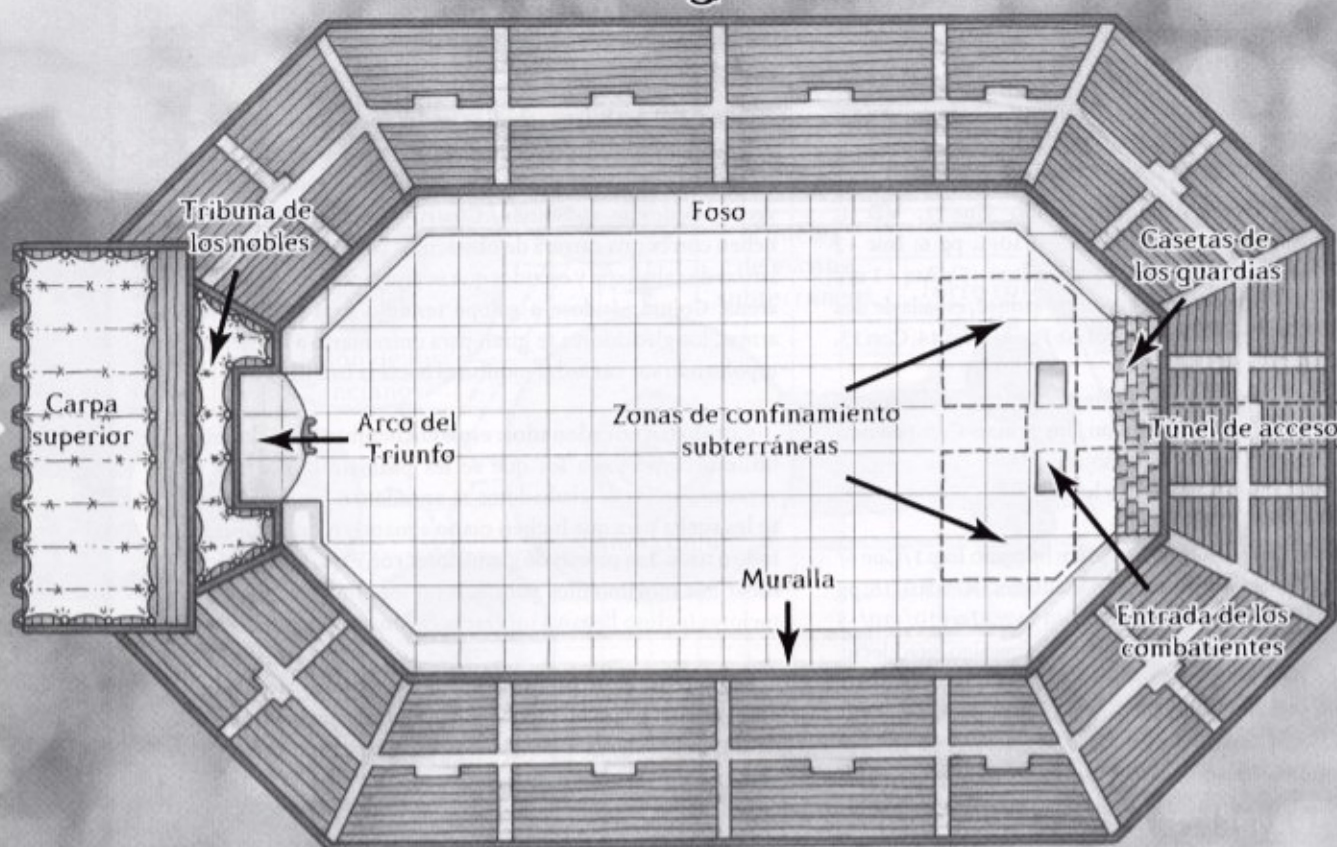
Carrera contra el tiempo: dos gladiadores se colocan en un estrado suspendido sobre una piscina de ácido, aceite ardiendo, o agua envenenada. Por medio de la magia o de mecanismos de relojería, el estrado se hunde lentamente en el líquido. Para detener el estrado un gladiador tiene que ganar la batalla.

El asedio: los operarios de la arena construyen una empalizada de madera en medio del estadio. Un pequeño equipo de gladiadores debe defenderla con flechas ardientes y ollas de aceite hirviendo, mientras un equipo más grande armado con arietes debe derribar la empalizada (normalmente destrozándola en el proceso).

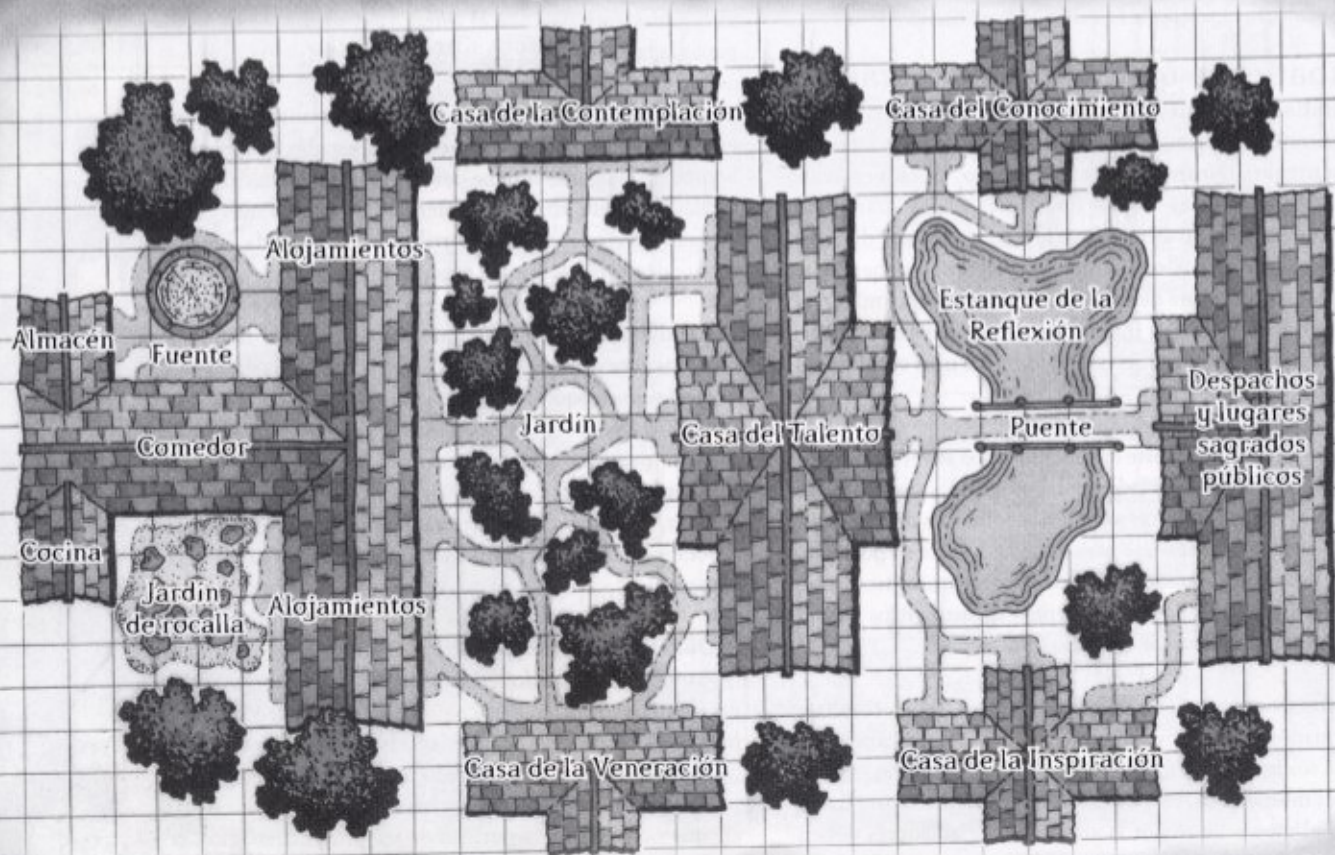
Batalla naval: sólo las arenas más grandes tienen los recursos para simular este tipo de batalla, pero es siempre un espectáculo del que se habla durante años. Toda la arena es inundada, después se construyen barcos de guerra de mentira para que a los espectadores les parezca realmente una batalla naval real. Dos armadas rivales se enfrentan unas a otras, balanceándose de barco a barco con cuerdas, repeliendo abordajes, y enfrentándose en peleas a espada por los aparejos.

Duelos de conjuradores: los organizadores de la arena insisten en que todos los conjuros sean vistosos y que tengan un objetivo adecuado (los conjuros de área como la bola de fuego están prohibidos). Las criaturas convocadas con convocar monstruo o convocar aliado natural son especialmente populares, así como los rayos y los ataques de toque a distancia que no tienen la seguridad de un proyectil mágico, por ejemplo.

Arena de gladiadores



Templo de monjes



1 cuadro = 10 pies

PUÑO y ESPADA

Una Guía para Guerreros y Monjes

El combate no lo es todo: es lo único

Los maestros del combate con armas y sin armas, guerreros y monjes, llegan a su punto álgido en este libro. Este volumen está repleto de maneras de personalizar personajes guerteros y monjes, e incluye:

- Nuevas dotes, clases de prestegio, armas y equipo.
- Informaciones acerca de organizaciones específicas tales como los Vengadores Rojos y los Caballeros Protectores.
- Mapas de algunos de los lugares frecuentados por guerreros y monjes: torres de guardia, monasterios y una arena de gladiadores.

Indispensable tanto para jugadores como para Dungeon Masters, este libro añade emoción a cualquier campaña.

Diseño adicional de Andy Collins, Monte Cook, Bruce R. Cordell, Dale Donovan, David Eckelberry, David Noonan, Jonathan Tweet y James Wyatt.



ISBN 84-95712-07-5



9 788495 712073

