

Guerrero

Información sobre reglas de juego

HABILIDADES CLASEAS

Las habilidades clásicas del guerrero (y la característica clave de cada una) son: Arte (Int), Montar (Des), Nadar (Fue), Saltar (Fue), Trato con Animales (Car), Tregar (Fue).

Puntos de habilidad 1^{er} nivel: (2+ mod de Int)x4
Puntos de habilidad niveles siguientes: 2+ mod de Int

RASGOS DE CLASE

Lo que sigue son los rasgos de clase del guerrero.

Competencia con armas y armaduras: los guerreros son competentes con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras (pesadas, intermedias y ligeras) y con todos los escudos.

Dote adicional: en el 1^{er} nivel, el guerrero obtiene una dote adicional, además de la que consiguen los demás personajes de 1^{er} nivel y la que se concede a humanos. Los guerreros ganan una dote adicional más en el 2^o nivel y otra más cada dos niveles a partir del 2^o. Tales dotes adicionales sólo pueden extraerse de la siguiente lista: Ambidextrismo, Ataque poderoso (Em-

bestida mejorada, Gran hendedura, Hendedura), Combate con dos armas (Combate con dos armas mejorado), Combatir desde una montura (Ataque al galope, Carga impetuosa, Disparar desde una montura, Pisotear), Competencia con arma exótica*, Crítico mejorado*, Desenvainado rápido, Disparo a bocajarro (Disparo a larga distancia, Disparo a la carrera, Disparo preciso, Disparo rápido), Especialización en armas*, Esquiva (Ataque elástico, Movilidad), Impacto sin arma mejorado (Desviar flechas, Puñetazo aturridor), Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas, Pericia (Ataque de torbellino, Desarme mejorado), Reflejos de combate, Soltura con un arma*, Sutileza con un arma*.

Algunas de las dotes adicionales a las que tiene acceso el guerrero sólo pueden adquirirse cuando se posee una o más de las dotes exigidas como prerequisite, las que exigen tener otras dotes de antemano aparecen entre paréntesis tras la que es obligatorio poseer para poder tener acceso a ellas. Los guerreros pueden escoger más de una vez cualquier dote que esté marcada con un asterisco (*), pero cada vez que lo hagan debe tratarse de un arma distinta. Los

guerreros deben poseer igualmente los prerequisites necesarios para escoger una dote, incluyendo la puntuación de característica y mínimos de ataques base.

Importante: estas dotes han de añadirse a las que los personajes de cualquier clase consiguen cada tres niveles de experiencia. A la hora de escoger las que consiga cada tres niveles, el guerrero no estará limitado a las dotes incluidas en esta lista.

Especialización en armas: a partir del 4^o nivel, los guerreros (y sólo ellos) pueden escoger Especialización en armas como dote. Esta facultad añadirá un bonificador +2 al daño cuando el personaje golpee con el arma escogida. Para poder escoger Especialización en armas, el guerrero ha de tener antes la Soltura con el arma en cuestión. Si el arma es de ataque a distancia, el bonificador de daño sólo se aplicará en caso que el blanco se encuentre a 30 pies o menos de distancia (esa es la distancia máxima a la que el guerrero puede disparar a plena potencia sin perder puntería). El guerrero puede escoger esta dote como dote adicional o como dote corriente.

Arma			BONIFICACION TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TAMAÑO	TIPO	PROPIEDADES ESPECIALES	

Arma			BONIFICACION TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TAMAÑO	TIPO	PROPIEDADES ESPECIALES	

Arma			BONIFICACION TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TAMAÑO	TIPO	PROPIEDADES ESPECIALES	

Arma			BONIFICACION TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO
ALCANCE	PESO	TAMAÑO	TIPO	PROPIEDADES ESPECIALES	

