

EL MONTARAZ

Una clase de personaje para Cdm JdR
Por Asram

eres un explorador, un hombre de los bosques, un forajido que se siente más en casa en la naturaleza salvaje que en cualquier pueblo o ciudad. Te sostienes tanto de un cuerpo fuerte como de un ingenio agudo. Sabes de las amenazas de las tierras incivilizadas demasiado bien y cómo golpearles donde más duele. Eres el justiciero que roba a los ricos para dárselo a los pobres y se esconde en el bosque o un experto cazador siguiendo el rastro de un dragón o un temible bandido acechando en los bosques a sus víctimas.

Puntos de golpe: los montaraces obtienen 1d8 puntos de golpe cada nivel.

Entrenamiento con armas: los montaraces se entrenan en el uso del arco corto, arco largo, ballesta, bastón, daga, espada corta, espada larga, hachuela, honda, jabalina, lanza y porra. Los montaraces nunca usan escudo y armaduras que tengan una penalización de -6 o superior.

Alineamiento: cualquiera.

Enemigo Predilecto: los montaraces tienen +1d en su dado de acción, cuando ataca a monstruos goblinoides y gigantes: osgos, orcos, kobolds, goblin, hobgoblin, ogros, ettin, gigantes, trolls y cualquier otro que entre dentro de esta categoría a discreción del juez.

Compañero animal: un montaraz puede atraer a un compañero animal: ave rapaz, perro, lobo, gran felino o cualquier otro animal a discreción del juez.

El montaraz tendrá una especial conexión con dicho animal y viceversa; el animal estará entrenado y podrá atacar y realizar otras actividades de acuerdo a su inteligencia y limitaciones físicas.

Si el animal muere, el montaraz no podrá volver a tener un compañero animal hasta pasado un mes, tiempo necesario para entrenar y crear un vínculo con una nueva criatura.

Lucha con dos armas: los montaraces son maestros en la lucha con dos armas, como se indica a continuación:

- Normalmente, la efectividad del combate con dos armas depende de la Agilidad del personaje (véanse las páginas 94-95). Se considera que los montaraces tienen siempre una Agilidad mínima de 16 cuando luchan con dos armas. Esto implica que tiran con una penalización de -1 dado en su primer y segundo ataques, basándose en la cadena de dados (normalmente 1d16 para el primer ataque, y 1d16 para el segundo).

- Los montaraces pueden luchar con dos armas de una mano que tengan el mismo tamaño, como dos hachas de mano o dos espadas cortas.

- Al contrario que otros personajes, los montaraces consiguen un crítico y un impacto automático con un resultado de 16 en el dado cuando luchan con dos armas.

- Si un montaraz tiene una puntuación de Agilidad mayor que 16, utilizará las reglas normales de combate con dos armas correspondientes a su Agilidad.

- Cuando lucha con dos armas, un montaraz sólo pifia cuando la tirada de ambos dados sea un 1.

Habilidades de Supervivencia: una vida larga en la naturaleza entrena a los montaraces para sobrevivir en ambientes hostiles. Un montaraz recibe una bonificación a sus habilidades basada en su nivel, como se indica en la tabla 1-3.

Camuflarse: una prueba exitosa significa que el montaraz no puede ser visto. Al igual que con moverse furtivamente, no se trata de una prueba enfrentada. Camuflarse en un bosque frondoso con abundante vegetación tiene una CD 5; esconderse en una zona rocosa tiene CD 10; esconderse en una llanura con alta vegetación tiene CD 15; y esconderse en un llano sin más cobertura que el desnivel del terreno tiene una CD 20.

Cubrir huellas: los montaraces saben cubrir su rastro y el de sus compañeros cuando viajan para no ser rastreados. Si el terreno le es familiar tiene una CD 10; Si no está familiarizado con el terreno o el entorno tiene una CD 15.

Moverse furtivamente: un montaraz nunca realiza una prueba enfrentada para moverse furtivamente en plena naturaleza; es decir, la prueba nunca se realiza enfrentándose al intento de escuchar del objetivo. El montaraz tira contra una CD fija, como se puede ver a continuación, y el éxito significa que el montaraz se movió realmente en silencio. Nadie será capaz de escuchar cómo se mueve, a excepción de semidioses o mediante el empleo de magia extraordinaria. Esta habilidad se suele utilizar para acercarse silenciosamente hasta una presa. La CD base para desplazarse sobre superficies de piedra es de 10. Superficies acolchadas, como hierba, tienen una CD 5; superficies moderadamente ruidosas, como tierra suelta, tienen una CD 15; y superficies muy ruidosas como hojas secas, agua o grava tienen una CD 20.

Rastrear: los montaraces son extremadamente hábiles siguiendo rastros, puede seguir el rastro de cualquier criatura, identificarla y saber si se trata de un solo ser o varios. Rastrear en un terreno familiar tiene una CD 10; Si hay otro rastro reciente que pueda confundir al montaraz tiene una CD 15; terreno escarpado o seco, o más de 2 rastros distintos tiene una CD 20.

Trampas naturales: los montaraces pueden detectar, neutralizar y construir trampas simples en entornos naturales. Una trampa grande y voluminosa tienen una CD 10 (pozo en el suelo cubierto por ramas o trampas sencillas). Las trampas más sutiles tienen una CD 15, 20 o mayor. Un resultado de 1 en el dado en una prueba de desactivar trampas la activará.

Trepar superficies escarpadas: los montaraces pueden escalar pendientes naturales, laderas empinadas y árboles. Un árbol alto con pocas ramas bajas tiene una CD 10; Un acantilado muy escarpado tienen una CD 20.

Supervivencia: esta habilidad permite al montaraz encontrar refugio, comida, agua, encender un fuego y orientarse en plena naturaleza. Si el terreno le es familiar tiene una CD 10; Si no está familiarizado con el terreno o el entorno tiene una CD 15.

Suerte: el modificador de Suerte de los montaraces se aplica a las tiradas de ataque cuando usa un arco corto o un arco largo. El modificador quedará fijado en su valor inicial (no cambiará durante el curso de la carrera del montaraz).

Dados de acción: los dados de acción de los montaraces se pueden invertir en tiradas de ataque o pruebas de habilidad.



TABLA 1-1: MONTARAZ

Nivel	Ataque	Dado de crítico /Tabla	Dado de acción	Ref	Fort	Vol
1	+1	1d10/II	1d20	+1	+1	+0
2	+2	1d12/II	1d20	+1	+1	+0
3	+2	1d12/II	1d20	+1	+2	+1
4	+3	1d12/II	1d20	+2	+2	+1
5	+4	1d14/II	1d20+1d14	+2	+3	+1
6	+5	1d14/II	1d20+1d16	+2	+4	+2
7	+5	1d14/II	1d20+1d20	+3	+4	+2
8	+6	1d16/II	1d20+1d20	+3	+5	+2
9	+7	1d16/II	1d20+1d20	+3	+5	+3
10	+8	1d20/II	1d20+1d20+1d14	+4	+6	+3

TABLA 1-2: TÍTULOS DEL MONTARAZ

Nivel	Título según alineamiento		
	Legal	Caótico	Neutral
1	Fronterizo	Provocador	Trampero
2	Pionero	Merodeador	Rastreador
3	Vanguardia	Asaltador	Cazador
4	Guía	Malhechor	Depredador
5	Guardián	Villano	Matadragones

TABLA 1-3: HABILIDADES DE MONTARAZ SEGÚN NIVEL

Habilidad	Bonificaciones para montaraz									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Camuflarse *	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Cubrir huellas †	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Moverse furtivamente *	+1	+3	+5	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13
Rastrear †	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15
Trampas naturales †	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Trepar superficies escarpadas ‡	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9
Supervivencia †	+3	+5	+7	+8	+9	+11	+12	+13	+14	+15

* El modificador de Agilidad, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

† El modificador de Inteligencia, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

‡ El modificador de Fuerza, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.