

# El Viajero

## Kit para Bribones

**Descripción:** El viajero es el caminante aventurero, el personaje que, deseoso de nuevas experiencias y vivencias, recorre los caminos sin un objetivo determinado: tal vez viaje en busca de fortuna, o en pos del amor; quizá este huyendo de la justicia, o sencillamente vague desconsolado para ahogar una horrible frustración; por una motivación u otra, dejó alguna vez su casa y se echó a los caminos sin nada que perder... y tal vez todo por ganar.

Debido a esto, él es el tipo para todo: en su camino ha desarrollado mil profesiones, mil tareas con las que ganarse el pan en cada pueblo y en cada aldea, ya sea recogiendo el trigo o animando la noche en una taberna con su lira, o alistándose temporalmente en la guardia de algún conde, hasta conseguir el dinero suficiente para volver a partir. Pues, en el fondo, su único hogar es el camino.

**Razas permitidas:** Todas.

**Alineamiento:** Cualquiera menos legal bueno.

**Armas permitidas:** Los viajeros poseen un surtido de armas diferente al de los ladrones normales. Pueden usar bastón/vara - el arma de los viajeros -, daga, espada corta, lazo, honda y todos los arcos.

**Armaduras permitidas:** Todas hasta escamas, ningún escudo.

**Pericias en armas:** *Bonificadas:* Bastón/vara. *Recomendadas:* daga, espada corta, honda.

**Pericias en no armas:** *Bonificadas:* Sentido de la dirección, sentido del clima, malabarismo - ideal para ganar un poco de dinero en las plazas -, un lenguaje adicional a elegir. *Recomendadas:* Montar a caballo, nadar.

### Beneficios especiales:

1.- Debido a sus viajes continuos, el viajero conoce muchos lugares diferentes, en los cuales ha realizado diversas tareas para ganar algo de dinero y seguir viajando. Debido a esta adaptabilidad, puede comprar pericias de cualquier categoría al costo normal, como si perteneciera a ésta.

2.- En su vagar por el mundo, el viajero ha entablado relación con gran cantidad de gentes, de las cuales ha tomado palabras, ideas... ha visto en alguna ocasión muchas de las lenguas conocidas, y tiene una somera idea de éstas. Por ello, de forma adicional, el viajero gana un 2 por ciento por nivel en la habilidad de leer lenguajes, independientemente de los puntos por nivel que obtenga.

3.- Acostumbrados a portar siempre el bastón/vara con ellos, por sus múltiples utilidades, el personaje con el kit de viajero ha desarrollado una habilidad especial en su manejo. Debido a esto es capaz de usarla mucho mejor de lo normal. Esto se traduce en que, en el caso del bastón, el viajero lo usará con GACO de clérigo, para ejemplificar así su mejor dominio de este arma.

4.- Esta es una habilidad muy especial de los viajeros. Al ser caminantes perpetuos, siempre desempeñando diversas ocupaciones de las que vivir, los viajeros han desarrollado una capacidad para realizar docenas de actividades diferentes a las usuales. Esto se traduce en una capacidad para actuar como lo que no son, que les proporciona muchas habilidades: si hace falta un soldado, ellos serán buenos combatientes; si un mago necesita un aprendiz, ellos saben de componentes y pócimas; si se requiere un curandero, ellos reconocen con rapidez las hierbas y las pócimas. Esta polivalencia, en ámbitos de juego, se traduce en una característica muy especial: si un viajero trata de usar un objeto de una categoría que no es la suya - excepto pergaminos -, tiene un 40 por ciento de posibilidades de que el objeto funcione. Para que sea así, el viajero debe de tomar el objeto y anunciar que tratará de usarlo; después tirará un dado porcentual, y si saca la tirada, a partir de entonces podrá usar ese objeto en cualquier ocasión. Un viajero podrá hacer dos intentos con cada objeto, si bien deberá esperar a subir de nivel para la segunda opción. Si falla ambas, no podrá usar ese objeto ni volver a intentarlo mientras tenga este kit.

### Impedimentos especiales:

1.- El viajero vaga con lo que pueda llevar, no más: en consecuencia, si no puede transportar algo, lo dejará allí, o lo esconderá para otra ocasión. (Sé duro en esto: si un pj insiste, por avaricia o afán de lucro, en cargar con algo que supere su capacidad de carga, sufrirá una penalización superior a la normal). Además, no podrá llevar armadura superior a escamas (no es que le penalice, como a los ladrones normales; es que la incomodidad de llevar cualquier armadura superior supone un estorbo en los viajes). De todas formas, si llegara a ponerse una, sufrirá una penalización doble a la usual (por la falta total de costumbre).

2.- Aunque puede coger con facilidad cualquier pericia, el personaje viajero no suele quedarse en un lugar demasiado tiempo como para especializarse, por lo que sufre una penalización de -1 en todas las pericias que no sean propias de ladrón o no pertenezcan a la lista general (a fin de cuentas, no identificará conjuros tan bien como un mago, por ejemplo).

3.- El viajero sufre la penalización típica del extranjero: es visto con malos ojos, como si se tratase de un vagabundo, y por tanto sufre una penalización de -1 a las tiradas de reacción con los que no sean viajeros habituales.

4.- Al no practicar demasiado las habilidades de ladrón (pasa demasiado tiempo en el camino) el personaje con el kit de viajero sufre una penalización inicial de -5 por ciento a abrir cerraduras, desactivar trampas, hallar/retirar trampas y abrir cerraduras.

5.- Respecto al intento de usar objetos que no son de su categoría, el viajero posee una serie de restricciones, además de las ya señaladas. La primera es que sólo podrá hacer UN intento con UN objeto por día. La segunda es que, debido al esfuerzo, si la primera tirada falla, el personaje tiene un -1 a todas sus habilidades durante el resto del día. La tercera penalización es respecto al segundo intento con un objeto: si falla por segunda vez, el pj sufrirá una penalización de -2 a todas sus actividades durante 1d4 días. Por último, está el aspecto negativo de su alta polivalencia: al usar por primera vez un objeto mágico específico de ladrón, debe tirar 1d20, y en el caso de que saque un 1, no podrá usar NUNCA ese objeto mágico. En esta ocasión no tiene derecho a una segunda tirada.

6.- El personaje viajero no gana un 10 por ciento extra de puntos de experiencia por altas puntuaciones.

**Fondos iniciales:** El viajero comienza con unas ganzúas, un bastón y 4d6 monedas de oro para gastar en lo que quiera, si bien debe comprar al menos una mochila.