

## Los cuatro jinetes

Los Cuatro Jinetes son una agrupación especial de seres cuya misión es sembrar el caos y la destrucción. Han sido creados por el dios Sargonnas<sup>1</sup>, con este único propósito.

Los Jinetes van en grupos de cuatro: guerra, peste, hambre y muerte. Cada uno tiene sus propias habilidades, pero necesita de sus compañeros para complementarse. Cada jinete no se hace, sino que nace, o eso es lo que se suele decir. A veces nace un niño (o niña) elegido por el dios de la destrucción. Éste le da poderes desde muy tierna edad, y a los cinco años el niño huye de su casa para ir a la guarida de los Jinetes, donde un maestro le perfecciona. Cuando ya está preparado, le une a tres compañeros, tan diferentes como iguales, con los que se complementa —o debe hacerlo— al máximo. Entonces les dejan marchar, y a partir de ese momento, los Jinetes no son leales a nadie salvo a Sargonnas y a sus compañeros. No respetan a nadie más, ni dios, ni rey, ni siquiera otro grupo de Jinetes. Eso no quiere decir que no se puedan asociar con otros seres perversos; pueden hacerlo, como también pueden traicionarles en cualquier momento.

Entre los Cuatro Jinetes está prohibida la competencia. Deben actuar en grupo y deben discutir todos los planes y opiniones. En caso de desacuerdo se procederá a los votos. Esto puede inducir a pensar que los Jinetes han de ser legales malvados, pero hay que recordar que este respeto sólo lo tienen entre ellos. Con el resto de las personas se comportan como CM ó NM.

A pesar de que los Cuatro Jinetes son muy distintos progresan a la misma velocidad.

NIVEL	P. EXP.	GUERRA	PESTE	HAMBRE	MUERTE
1	0	1d12	1d10	1d8	1d4
2	2.000	2d12	2d10	2d8	2d6
3	4.000	3d12	3d10	3d8	3d6
4	8.000	4d12	4d10	4d8	4d6
5	20.000	5d12	5d10	5d8	5d6
6	40.000	6d12	6d10	6d8	6d6
7	80.000	7d12	7d10	7d8	7d6
8	150.000	8d12	8d10	8d8	8d6
9	280.000	9d12	9d10	9d8	9d6
10	500.000	9d12 +2	9d10 +1	9d8 +2	9d6 +1
11	750.000	9d12 +4	9d10 +2	9d8 +4	9d6 +2
12	1.000.000	9d12 +6	9d10 +3	9d8 +6	9d6 +3
13	1.250.000	9d12 +8	9d10 +4	9d8 +8	9d6 +4
14	1.500.000	9d12 +10	9d10 +5	9d8 +10	9d6 +5
15	1.750.000	9d12 +12	9d10 +6	9d8 +12	9d6 +6

### Guerra

---

<sup>1</sup> En el Universo Dragonlance, dios de la destrucción y la venganza. Para trasladar esta categoría a otro universo, basta con elegir un dios con los mismos atributos.

Guerra es un luchador totalmente entrenado para matar. Es tal su ansia guerrera que es invulnerable a todos los conjuros de miedo. Además, es capaz de ahuyentar paladines y sacerdotes buenos, y recibe un +1 al ataque contra seres de alineamiento bueno.

Para luchar Guerra sólo puede utilizar armas de melee, es decir, de cuerpo a cuerpo. Le está prohibido utilizar arcos, dagas arrojadas y demás proyectiles.

### Peste

Peste es capaz de lanzar conjuros de sacerdote de cualquier esfera. Además de estos poderes, es invulnerable a cualquier enfermedad, y es capaz de curar imponiendo las manos, pero sólo a sus amigos y a otros seres que él vea necesario curar.

Peste no es considerado un sacerdote pagano, ya que sirve a un dios.

NIVEL	1	2	3	4	5	6	7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	4	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

### Hambre

Hambre actúa de manera diferente. No ataca de frente, sino que su especialidad es el saqueo y el robo. Hambre además puede lanzar conjuros de sacerdote (ver tabla de Peste) y Hechicero (ver tabla de Muerte) de la esfera o escuela de Hechizo, con el fin de servir a sus propósitos.

Como mago, Hambre no pertenece a la Alta Hechicería.

### Muerte

Se dice que Muerte es el más débil del grupo, debido a su poca vitalidad, pero todo eso es falso. Muerte puede lanzar cualquier conjuro de hechicero, de cualquier escuela. Además, es capaz de apuñalar por la espalda como un ladrón.

Muerte es un mago renegado, que no pertenece a la Alta Hechicería. Su dios no es Nuitari, sino Sargonnas.

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

### La misión de los jinetes

La misión de los Jinetes no es muy específica: sembrar el caos y la destrucción. Esta misión les da mucha libertad. Los Jinetes marchan por ciudades, comportándose como gente normal. Cuando han terminado sus quehaceres los cuatro deciden a votaciones si diezman el pueblo. Si su opinión es afirmativa se dedican a asesinar, robar, saquear... No tienen por qué hacerlo directamente. Pueden envenenar un pozo, invocar una plaga...

TABLAS	GUERRA	PESTE	HAMBRE	MUERTE
Raza	Humano, minotauro y enano	Humano y enano	Humano. Halfling	Humano, elfo oscuro
GAC0	Luchador	Sacerdote	Bribón	Bribón
T. Salv.	Luchador	Sacerdote	Bribón	Hechicero
D.G.	1d12	1d10	1d8	1d6
Armadura	Solo metálica	Todas	Todas	Ninguna
Armas	Todas	Golpeadora y Cortadora	Penetradora	Limitado
Pg +n9 <sup>2</sup>	+2	+1	+2	+1
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bonificación por CON</li> <li>- Bonificación por FRZ excepcional</li> <li>- Artículos mágicos de mago y guerrero*</li> <li>- +1 para golpear PJ buenos</li> <li>- Invulnerable al miedo</li> <li>- Ahuyentar Paladines y Sacerdotes buenos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lanzar conjuros de Sacerdote de cualquier esfera*</li> <li>- Invulnerable a enfermedad*</li> <li>- Curar imponiendo manos*</li> <li>- Artículos mágicos de Mago y Sacerdote*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Oír ruidos, ocultarse en las sombras, abrir cerraduras, vaciar bolsillos, escalar paredes, mo-verse en silencio, Desc/elim. Trampas*</li> <li>- 2 pericias de más</li> <li>- Artículos mágicos de bribón*</li> <li>- Lanzar conjuros Sacerdote y Mago (escuela: hechizo)*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apuñalar por la espalda</li> <li>- Leer lenguajes</li> <li>- Lanzar conjuros de mago*</li> <li>- Artículos mágicos de Mago*</li> <li>- 3 pericias de más</li> </ul>
Restricciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe ser CM</li> <li>- Límite no humano: nivel 12</li> <li>- Carácter distintivo</li> <li>- No se asocia con LB, NB,CB</li> <li>- No más de 6 objetos mágicos</li> <li>- Sólo armas de melee</li> <li>- No puede actuar sólo</li> <li>- Requiere: FRZ 16 CON 16 DES 15</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe ser CM ó NM</li> <li>- Carácter distintivo</li> <li>- No se asocia con LB, NB,CB</li> <li>- Curar imponiendo manos al nivel 3</li> <li>- No puede actuar sólo</li> <li>- Requiere: SAP 16 CON 16 DES 15</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe ser CM ó NM</li> <li>- Carácter distintivo: no puede actuar por separado</li> <li>- Requiere: DES 16 INT 16 SAP 15</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Debe ser CM</li> <li>- Carácter distintivo</li> <li>- No se asocia con LB, NB, CB</li> <li>- No puede actuar por separado</li> <li>- Requiere: INT 16 SAP 16 DES 15</li> </ul>

\* No obtienen estos poderes si no beben sangre humanoide fresca (de tres días como máximo y al menos un trago)

Cuando están juntos obtienen un +2 a todas las tiradas de salvación

<sup>2</sup> Puntos de Golpe más allá del nivel 9