

# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## PODERES MARCIALES<sup>™</sup>



SUPLEMENTO PARA EL JUEGO DE ROL

Rob Heinsoo • David Noonan • Chris Sims • Robert J. Schwalb





## CRÉDITOS

Diseño  
**Rob Heinsoo (dirección),  
David Noonan, Chris Sims, Robert J. Schwalb**

Diseño adicional  
**Andy Collins, Nicolas Logue, Rodney Thompson**

Desarrollo  
**Stephen Radney-MacFarland (dirección),  
Stephen Schubert, Peter Schaefer**

Edición  
**Jeremy Crawford (dirección),  
M. Alexander Jurkat, Gwendolyn F.M. Kestrel**

Dirección editorial  
**Kim Mohan**

Gerencia de I+D juegos de rol y libros  
**Bill Slavicsek**

Dirección de diseño y desarrollo de contenidos  
**Christopher Perkins**

Dirección de diseño y desarrollo del reglamento  
**Andy Collins**

Dirección artística  
**Ryan Sansaver**

*Un agradecimiento especial a Brandon Daggerhart, guardián del páramo Sombrío*

Ilustración de portada  
**William O'Connor**

Diseño gráfico  
**Emi Tanji**

Ilustraciones interiores  
**Steve Belledin, Leonardo Borazio, Steve Ellis,  
Wayne England, Jason A. Engle, Gonzalo Flores,  
Adam Gillespie, Brian Hagan, Jeremy Jarvis, Ron Lemen,  
Wes Louie, Howard Lyon, Lee Moyer, Lucio Parrillo,  
Jim Pavelec, Steve Prescott, Vincent Proce, Ron Spears,  
Ron Spencer, Stephen Tappin, Mark Tedin, Beth Trott, Ben  
Wootten**

Especialista en producción de publicaciones  
**Erin Dorries**

Dirección de preimpresión  
**Jefferson Dunlap**

Técnico de imagen  
**Sven Bolen**

Producción  
**Cynda Callaway**

Reglamento basado en el sistema original DUNGEONS & DRAGONS® creado por E. Gary Gygax y Dave Arneson, y las posteriores ediciones de David "Zeb" Cook (2ª edición); Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison (3ª edición); y Rob Heinsoo, Andy Collins y James Wyatt (4ª edición).

## CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Dirección de la serie  
**Joaquim Dorca**

Traducción  
**Uriel López**

Coordinación de traducciones  
**jordi Zamarreño**

Maquetación  
**Juan Bascuñana (Basco)**

Coordinación editorial  
**Xavi Garriga**

Colaboraciones y contribuciones  
**El equipo de DnDTrad**

EE.UU., CANADÁ, ASIA,  
PACÍFICO,  
Y LATINOAMÉRICA  
Wizards of the Coast, Inc.  
P.O. Box 707  
Renton WA 98057-0707  
+1-800-324-6496



OFICINA PRINCIPAL  
EUROPEA  
Hasbro UK LTD  
Caswell Way  
Newport, Gwent NP9 0YH  
Gran Bretaña



DEVIR IBERIA S.L.  
París 162 - 164, 3º 1ª  
08036 Barcelona  
España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Manual del jugador*, *Guía del Dungeon Master*, *Manual de monstruos*, *Poderes marciales*, REINOS OLVIDADOS, *Inn Fighting*, *La torre del cetro de Sortilegard*, *Three-Dragon Ante*, todos los demás nombres de producto de Wizards of the Coast, y sus respectivos logotipos son propiedad de Wizards of the Coast en los EEUU y/o en otros países. Todos los personajes, nombre de personaje, y sus respectivas apariencias son propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de los EEUU. Queda prohibida toda reproducción y uso no autorizado del material o las ilustraciones contenidas en este libro sin autorización expresa de Wizards of the Coast, Inc. Todo parecido con personas, organizaciones, lugares o acontecimientos es pura coincidencia. Impreso en los EEUU ©2008 Wizards of the Coast, Inc. para la edición en lengua inglesa.

Impreso por  
Depósito legal:  
ISBN: 978-84-96934-74-0

VISITE NUESTRA PÁGINA WEB EN [WWW.DEVIR.ES](http://WWW.DEVIR.ES)

DD41011

Impreso en España - Printed in Spain

# INTRODUCCIÓN

Armadura y escudo, espada y arco, sigilo y astucia, táctica y autoridad: éstas son las herramientas de un combatiente. Cada cual se decantará por algunas de estas ventajas en vez de por otras, dependiendo de su entrenamiento e inclinación. Todos los luchadores legendarios desarrollan los poderes marciales hasta tal punto que sus capacidades pueden rivalizar con las aptitudes mágicas. Estos combatientes siempre buscan una ventaja o una técnica que ejemplifiquen su manera de luchar.

Esto es lo que encontrarás en este libro.

Es un manual de poderosas hazañas y trucos taimados, y en sus páginas hay nuevas maneras de crear un personaje marcial, junto con nuevas opciones para poder cumplir con tu papel como guerrero, explorador, pícaro o señor de la guerra. Incluso los miembros de las clases no marciales podrían encontrar una dote multiclase apropiada en estas páginas, pero todo lo demás es para los personajes que sí lo son, y el objetivo de este libro es expandir tus horizontes marciales en el juego.

## CÓMO UTILIZAR ESTE LIBRO

Como puedes comprobar en el índice de materias, *Poderes marciales* está organizado por clases. Ya tengas un personaje de una de éstas o quieras crear uno nuevo, cuanto has de hacer es consultar el capítulo pertinente para encontrar nuevos diseños básicos y rasgos de clase, poderes y sendas de parangón. El último capítulo de este libro contiene casi 200 dotes nuevas para perfeccionar tu talento marcial y 10 nuevos destinos épicos para personajes marciales.

Utiliza el complemento *Poderes marciales*<sup>TM</sup> para empezar a jugar con un flamante personaje con un nuevo diseño básico de clase, para escoger poderes que definan mejor aquél con el que ya juegas, o para desarrollarlo con dotes concretas, como aquellas que tienen un prerrequisito de raza y clase. Las sendas de parangón aquí presentadas te permitirán expresar por completo el estilo que siempre has pretendido que tuviera tu PJ.

## CÓMO VOLVER A IMAGINAR TU PERSONAJE

De vez en cuando, sucede. Ya llevas un tiempo jugando con tu personaje marcial, y de repente aparece *Poderes marciales*, ofreciéndote gran cantidad de posibilidades nuevas, opciones que puede que hubieras elegido antes, de haber sabido que existían.

No te preocupes, tienes varias alternativas. Las reglas de volver a entrenar (consulta la página 28 del *Manual del jugador*<sup>®</sup>) hacen que recurrir a este libro resulte fácil. Y si eso no es lo suficientemente rápido como para servirte, habla con tu DM y tus compañeros de juego respecto a cómo rehacer tu personaje siguiendo el estilo que aquí proporcionamos. Lo más probable es que puedas revisar tu PJ para que se ajuste a tus deseos sin perjudicar la campaña. Tu DM podría incluso encontrar la manera de hacer que el cambio formara parte de la historia. Si hacer esto al final resulta demasiado difícil, una salida dramática del personaje antiguo podría dar pie a la entrada de uno nuevo.

# CONTENIDOS

<b>1: GUERRERO</b> . . . . . 4	Nuevos poderes de pícaro . . . . . 73	Dotes multiclase . . . . . 149
Nuevos diseños básicos de guerrero . . . 6	Nuevas sendas de parangón . . . . . 88	Destinos épicos . . . . . 150
Nuevos rasgos de clase . . . . . 6	<b>4: SEÑOR DE LA GUERRA</b> . . . . . 100	Amo de las bestias . . . . . 150
Nuevos poderes de guerrero . . . . . 7	Nuevos diseños básicos de	Arquetipo marcial . . . . . 151
Nuevas sendas de parangón . . . . . 24	señor de la guerra . . . . . 102	Asesino perfecto . . . . . 152
<b>2: EXPLORADOR</b> . . . . . 36	Nuevos rasgos de clase . . . . . 103	Cazador de dioses . . . . . 153
Nuevo diseño básico de explorador . . . 38	Nuevos poderes de	Combatiente inmortal . . . . . 154
Nuevo rasgo de clase . . . . . 38	señor de la guerra . . . . . 103	Defensor eterno . . . . . 155
Categorías de bestia . . . . . 39	Nuevas sendas de parangón . . . . . 118	General legendario . . . . . 156
Nuevos poderes de explorador . . . . . 42	<b>5: OPCIONES MARCIALES</b> . . . . . 130	Maestro de la guerra . . . . . 157
Nuevas sendas de parangón . . . . . 58	Nuevas dotes . . . . . 132	Soldado de adamantita . . . . . 158
<b>3: PÍCARO</b> . . . . . 70	Dotes de grado heroico . . . . . 132	Vagabundo oscuro . . . . . 158
Nuevos diseños básicos de pícaro . . . 72	Dotes de grado de parangón . . . . . 140	
Nuevo rasgo de clase . . . . . 73	Dotes de grado épico . . . . . 145	