

*Caballero Dragón púrpura*

**Competencia con armas y armaduras:** las moles de guerra no obtienen competencia con arma ni armadura alguna.

**Estímulo de característica (Ex):** a medida que una mole de guerra gana niveles en esta clase de prestigio, su puntuación de Fuerza se incrementa como se indica en la tabla 1-11: la mole de guerra. Estos incrementos se apilan.

**No hay tiempo para pensar (Ex):** se considera que un personaje con algún nivel en la clase de prestigio de mole de guerra tiene 0 rangos en todas las habilidades basadas en Inteligencia, Sabiduría y Carisma (tanto si ha gastado rangos en ellas como si no). La única excepción es la habilidad de Intimidar, que funciona normalmente.

**Gran barrido (Ex):** a partir de nivel 2, una mole de guerra es capaz de realizar un gran barrido con un arma de cuerpo a cuerpo. Como acción de asalto completo, la mole de guerra puede elegir tres casillas adyacentes entre sí (y todas deben estar dentro de su rango de amenaza). Su ataque se aplica sobre todas las criaturas que estén en esas casillas. Realiza una tirada de ataque, y aplica su resultado como ataque contra cada uno de los defensores. Si la mole de guerra realiza un ataque especial (como desarmar, derribar o romper arma), éste afectará únicamente al primer objetivo; los demás sufrirán un ataque normal.

Los muros u obstáculos similares pueden bloquear un gran barrido. Comienza en una casilla que esté amenazando la mole de guerra.

Cada casilla sucesiva elegida debe ser adyacente a la casilla anterior y tener una línea de efecto desde ella. Dos casillas separadas por un muro, por ejemplo, no pueden ser elegidas como adyacentes a efectos del gran barrido.

La mole de guerra puede "saltarse" a algunas criaturas, atacando sólo a aquellas que elija. Por ejemplo, si hay tres criaturas en fila (un enemigo, un aliado y otro enemigo), podría elegir sus tres casillas para realizar el gran barrido y golpear sólo a los dos enemigos.

Si la mole de guerra elimina a uno de sus enemigos con un gran barrido, podrá realizar un ataque de hendedura de forma normal. Sin embargo sólo podrá realizar una hendedura por barrido, sin importar a cuántos enemigos tumbe con éste.

**Lanzamiento de rocas poderoso (Ex):** a partir de nivel 3, una mole de guerra obtiene la aptitud para realizar poderosos lanzamientos de rocas. El personaje puede arrojar rocas que causan 2d8 puntos de daño con un incremento de distancia de 50'. Al igual que todas las armas arrojadas, tienen un alcance máximo de cinco incrementos de distancia. La mole de guerra emplea su modificador de Fuerza en lugar del de Destreza en sus tiradas de ataque. La roca debe pesar al menos unas 50 libras.

**Barrido poderoso (Ex):** comenzando en nivel 4, una mole de guerra puede realizar un barrido poderoso. Un barrido poderoso es como un gran barrido, excepto porque se trata de una acción de ataque en lugar de una acción de asalto completo. Por lo tanto, el personaje puede mover y hacer un barrido poderoso o (si puede realizar múltiples ataques) hacer varios barridos poderosos en un mismo asalto.

**Peñasco arrollador (Ex):** a partir de nivel 6, una mole de guerra es capaz de arrojar rocas con tanta fuerza que afectan a dos casillas adyacentes (la segunda casilla debe estar más alejada respecto a la mole de guerra que la primera; no pueden ser equidistantes). Realiza una tirada de ataque y aplica el resultado sobre ambos objetivos.

Al igual que ocurre con el gran barrido, la mole de guerra debe tener línea de efecto desde la primera casilla afectada a la segunda.

**Dureza:** a los niveles 8, 9 y 10, la mole de guerra obtiene la dote Dureza como dote adicional.

**Peñasco arrollador masivo (Ex):** a partir de nivel 8, una mole de guerra es capaz de arrojar sus rocas con una fuerza tal que afectan a cuatro casillas en fila (cada casilla sucesiva elegida debe ir alejándose del personaje). Sólo la primera víctima puede sufrir un impacto crítico o ataque furtivo.

Al igual que ocurre con el gran barrido, la mole de guerra debe tener línea de efecto desde la primera casilla afectada a la segunda.

**Barrido masivo (Ex):** a nivel 10, la mole de guerra puede realizar un barrido a su alrededor con un único ataque. El barrido masivo funciona como el barrido poderoso, excepto porque su efecto no se limita a tres casillas. Este barrido de la mole de guerra afecta a todas las casillas que esté amenazando.

*Una samurái dragón de cobre*

## SAMURÁI DRAGÓN

Los samurái dragón son guerreros dedicados, miembros de una autoimpuesta clase especial que reverencia a la raza de los dragones y emula sus feroces aptitudes marciales hasta el punto de adquirir algunos rasgos dracónicos. A diferencia de los nobles samurái, que nacen para adoptar su papel en un complejo sistema de lealtades, los samurái dragón no nacen sino que se hacen. Algunas veces, los samurái clásicos quedan relegados de su sistema y encuentran una nueva senda en alguno de los clanes del dragón (consulta más adelante), pero lo más normal es que aquellos que aún no hayan pronunciado sus lealtades juren vasallaje a algún clan del dragón de su elección. Es entonces cuando comienzan su entrenamiento en las artes de la guerra dracónica y la disciplina.