



bueno, se les permite utilizar medios malignos para alcanzar sus fines, siempre que el resultado final sea bueno.

Caballero oscuro: el caballero oscuro es la antítesis del paladín, un vil y corrupto guerrero, un símbolo de todo lo que es malo y sucio en el mundo. Como el paladín, es un hombre con objetivos, pero no lucha por el bien. En lugar de ello, lucha incansablemente contra él.

Explorador: el explorador es un combatiente y un habitante del bosque. Es hábil con las armas y sabe cómo seguir rastros y cómo trabajar la madera. El explorador con frecuencia protege y guía a los viajeros perdidos y a los honestos campesinos. Un explorador necesita ser fuerte y conocer de las sendas de la naturaleza para poder vivir una vida plena.

Monje: los monjes son estudiantes que dedican sus vidas a la práctica de las artes marciales. Por ello, confían muy poco en las armaduras y las armas, y pueden obtener aptitudes especiales relacionadas con la sintonía de sus mentes y espíritus.

Paladín: el paladín es un combatiente puro y valiente, el paradigma de todo lo que es bueno y verdadero. Al igual que el guerrero, el paladín es un hombre de acción. Sin embargo, el paladín vive para los ideales de equidad, justicia, honestidad, piedad, y caballerosidad, y se esfuerza por ser un ejemplo viviente de estas virtudes para que los otros puedan aprender de él, así como beneficiarse de sus acciones.

Grupo de magos

El mago se afana por ser un maestro de las energías mágicas, dándoles forma a su antojo y lanzándolas como conjuros. Para hacerlo, estudia extrañas lenguas y hechos oscuros, y dedica la mayor parte de su tiempo a la investigación mágica. Un mago debe confiar en su conocimiento e ingenio para sobrevivir. Raro es el caso en que un mago sale de aventuras sin un contingente de guerreros y hombres de armas.

Mago: el mago estudia todos los tipos de magia y aprende una gran variedad de conjuros. Su amplio conocimiento le hace estar bien preparado para las necesidades de las aventuras.

Ilusionista: el ilusionista es un ejemplo de cómo un mago puede especializarse en una escuela de magia en particular, en este caso la de ilusionismo. El ilusionista dedica sus estudios a practicar magia fantasmal e ilusoria. Mientras que el mago tradicional (el generalista) puede lanzar los mismos conjuros que el ilusionista, éste último destaca muy por encima de un mago generalista en su especialidad. Esta

excelencia en la magia ilusoria tiene un coste: no pueden lanzar la misma variedad de conjuros que otros magos, y no pueden aprender conjuros (aparte de los ilusorios) con tanta facilidad como un mago de la misma Inteligencia.

Mago de batalla: el mago de batalla es, probablemente, el más respetado (y temido) de todos los magos. El nombre de la clase lo dice todo. Estos individuos, endurecidos por las batallas, se centran en una forma especial de disciplina mental que les permite lanzar conjuros en medio del fragor del combate con poco riesgo de ser interrumpidos o de sufrir un contratiempo mágico. Los magos de batalla tienen acceso a todos los conjuros de mago, pero cuando se trata de conjuros de combate (los del tipo proyectiles o de bolas de fuego, al igual que la mayoría de conjuros de naturaleza ofensiva o defensiva) no hay quien les haga sombra.

Grupo de clérigos

Un clérigo atiende las necesidades espirituales de una raza, comunidad o lugar.

Clérigo: el clérigo es el clérigo estándar genérico (de cualquier mito) que atiende las necesidades de una comunidad. Es a la vez un protector y un sanador. Sin embargo, no es únicamente defensivo. Cuando amenaza el mal, el clérigo está preparado para ir a por él en su propio terreno y destruirlo.

Druida: el druida sirve a la causa de la naturaleza y la neutralidad, y los lugares salvajes son su comunidad. Utiliza sus poderes especiales para protegerlos y preservar el equilibrio en el mundo.

Grupo de ladrones

El ladrón puede encontrarse en cualquier lugar del mundo en que haya gente y el dinero cambie de manos. Mientras que muchos ladrones sólo están motivados por su deseo de amasar fortunas de la manera más fácil posible, algunos ladrones tienen objetivos nobles, y usan sus habilidades para arreglar injusticias, para difundir buenos propósitos o para contribuir al éxito de un grupo de aventureros.

Ladrón: cuando se trata de alcanzar sus metas, sea para bien o para mal, el ladrón es un chorizo hábil: astucia, habilidad y sigilo son su tarjeta de visita. El usar sus capacidades con inocentes transeúntes o con mercaderes adinerados u opresores es una opción que debe tomar el propio ladrón.

Asesino: el asesino está entrenado para un fin sencillo: matar objetivos de forma sigilosa. Como los ladrones, los asesinos son hábiles en el sigilo y la discreción, pero ellos se centran más en el arte de robar vidas que en el de robar posesiones.

Bardo: el bardo es también un ladrón, pero con matices. Su fuerza reside en su personalidad agradable y encantadora, y con esta y con su ingenio se abre camino por el mundo. El bardo es un músico excelente y una colección viva de rumores, cuentos y saber popular. Se queda con un poco de cada cosa que se cruza por su camino, siendo aprendiz todo y maestro de nada. Aunque muchos bardos son unos

**Tabla 3B:
Dados de Golpe, aptitud mágica y límite de nivel por clase**

Clase de personaje	Tipo de Dado de Golpe	Nº máximo de Dados de Golpe	Aptitud para el lanzamiento de conjuros	Límite de nivel	Bonificador a los PC
Guerrero	d10	9	no	ninguno	10
Bárbaro	d12	8	no	ninguno	7
Berserk	d12	8	no	ninguno	8
Caballero	d12	10	no	ninguno	10
Caballero errante	d10	9	no	ninguno	5
Caballero oscuro	d10	9	sí	ninguno	12
Explorador	d8	11	sí ¹	ninguno	10
Monje	d6	22	no	21 (G.D.M.S. de los C.V.E.)	12
Paladín	d10	9	sí ²	ninguno	12
Mago	d4	11	sí	ninguno	9
Ilusionista	d4	10	sí	ninguno	9
Mago de batalla	d4	10	sí	ninguno	8
Clérigo	d8	9	sí	ninguno	10
Druida	d8	14	sí	23 (Hierofante de la Cábala)	10
Ladrón	d6	10	no ³	ninguno	12
Asesino	d6	15	no ³	ninguno	9
Bardo	d6	10	sí ⁴	ninguno	8
HackMáster⁵					
HackGuerrero	especial	especial	especial	ninguno	NA
HackMago	especial	especial	especial	ninguno	NA
HackClérigo	especial	especial	especial	ninguno	NA
HackAsesino	especial	especial	especial	ninguno	NA

¹ Aptitud para el lanzamiento de conjuros druidicos de hasta 3.º nivel, obtenida a partir de 8.º nivel; y aptitud para el lanzamiento de conjuros mágicos de hasta 2.º nivel, obtenida a partir de 9.º nivel.
² Aptitud para el lanzamiento de conjuros clericales de hasta 4.º nivel, obtenida a partir de 9.º nivel.
³ A partir del 10.º nivel (12.º los asesinos) los ladrones ganan la aptitud de leer conjuros de mago e ilusionista a partir de rollos de pergamino.
⁴ Algunos de los efectos de las canciones bárdicas se asemejan a los efectos de conjuros.
⁵ La información referente a las clases HackMáster es restringida.