

EL DEFENSOR: NO SOLO UN MONJE DE MIDNIGHT

THE DEFENDER: NOT JUST A MIDNIGHT MONK

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Rob Vaughn

☞ Fuente: www.fantasyflightgames.com

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

En el proceso de diseño de la segunda edición de Midnight buscábamos, por un lado, un equilibrio entre mejorar y adaptar las clases y las reglas y, por otro lado, mantener los contenidos lo suficientemente familiares como para enganchar a los nuevos jugadores fácilmente. El mejor ejemplo es la clase del Defensor.

Esta clase posee obviamente muchos puntos en común con el monje de la 3.5: se basa en los impactos sin armas en lugar de en sus armas, no lleva armadura, tiende a ser ágil y confía en si mismo. Aún así, hay diferencias claras entre ambos.

Como se trata de una ambientación de poca magia, los defensores no podían tener todas las habilidades sobrenaturales y místicas de los monjes. Asimismo, las civilizaciones del escenario se encuentran asediadas, conquistadas... similar a los modelos europeos; los Sarcosanos son lo más cercano a la cultura oriental, y son claramente más medio orientales que los asiáticos. Por lo tanto, nada de monasterios con monjes ascéticos y héroes del kung-fu. Cuanto más observas a las dos clases y a sus orígenes, más diferentes parecen.

En este artículo, voy a examinar las diferencias que veo entre los defensores y los monjes, y esperemos que proporcione las bases para el próximo Secreto de la Sombra: Rediseñando el Defensor.

EL TRABAJO DEL DEFENSOR

Los monjes existen en el D&D no tanto por la intención de completar un rol específico dentro del grupo, sino más bien para permitir a los jugadores interpretar a un personaje estereotipo de las películas y de la ficción.

Las clases combatientes ponen su piel en juego en primera línea, mientras que el resto no tienen porqué hacerlo; las clases que se basan en las habilidades ayudan al grupo a superar los desafíos que no están relacionados con el combate, como las trampas, la interacción con PNJ, y las malditas pruebas de Saber; y los lanzadores de conjuros, tanto arcanos como divinos, poseen sus sortilegios en toda su variedad y poder. Entonces, ¿cuál es la tarea de un Monje?

En realidad no tiene una en concreto, si exceptuamos la de satisfacer las necesidades del PJ de interpretar un luchador peculiar de kung-fu. A diferencia del bardo, no posee muchos poderes exclusivos... es ágil y suele llevar armaduras ligeras, pero no son los únicos con estas características. Es capaz de saltar bastante lejos, y puede usar Puerta Dimensional una vez al día a niveles altos, pero eso lo puede hacer cualquier lanzador de conjuros con los sortilegios apropiados.

Seguro que puede golpear... pero ¿para qué usar tus puños cuando el trabajo lo hace incluso mejor un hacha? ¿Por qué malgastar una puntuación de característica alta y valiosa en Sabiduría para inflar tu CA, cuando puedes vestirte con una cota de mallas o una completa?

En Midnight, el defensor tiene un trabajo específico, y existen buenas razones de porqué es capaz de hacerse cargo de lo que ningún otro miembro del grupo puede. Para explicarlo de manera sencilla, su función es ser capaz de desenvolverse en cualquier situación, sin la ayuda de nada y de nadie.

Al igual que el monje, el defensor es ágil y suele llevar armadura ligera... pero en un mundo donde vestir una armadura es ilegal, esto te confiere una pequeña ventaja cuando intentas emboscar a las patrullas de orcos, y aunque sea difícil de conseguir, la habilidad del defensor de lograr una alta CA sin armadura es la envidia de guerreros y bárbaros. Al igual que estas clases luchadoras, se espera de él que combata pegado a los enemigos del grupo, pero ¿cuántas veces puede un personaje de Midnight cargar con un espadón o con una ronca?

En el mejor de los casos, este tipo de armas obligan al personaje luchador a esconderse en zonas no transitadas mientras el resto del grupo se dirige al interior de la ciudad. En el peor de ellos, que te vean portando esas armas puede acabar con todo el grupo capturado o asesinado. Y lo que igual es más importante, tanto los objetos mágicos como las armas de materiales especiales no son solo tremendamente valiosas, sino que su posesión es muy pero que muy peligrosa.

La capacidad del defensor de superar la reducción de daño de todo tipo significa que muchas veces será el único miembro del grupo capaz de penetrar la peligrosa y poderosa reducción de daño del enemigo, y el hecho de que no se base en conjuros quiere decir que cuando se acerquen los legados y sus astiraxes oliendo la magia, nadie podrá señalar con el dedo al defensor y acusarle de atraerlos al grupo.

EL LUGAR DEL DEFENSOR EN LA AMBIENTACIÓN

Aún así, lo que posiblemente es más importante para los jugadores duros de pelar de Midnight, es que el defensor tiene sentido en esta ambientación. A diferencia de los monjes, que para que tengan sentido hay que meterlos con calzador en unos exóticos monasterios que están fuera de lugar, los defensores son producto de la cruel realidad del mundo de Midnight. Si quieres sobrevivir, tienes que ser capaz de hacerlo con las herramientas que tengas a mano. Si quieres servir de algo a la resistencia o a tus compañeros rebeldes, vas a tener que ser capaz de entrar y salir de las zonas ocupadas sin llevarte a todo el grupo contigo.

EL MAYOR ACTIVO DEL DEFENSOR

Los luchadores pueden elegir sus armas. Los lanzadores de conjuros sus sortilegios. Incluso las clases que se basan en las habilidades pueden escoger habilidades clave sobre los que luego se centran cada vez que suben de nivel. El monje...humm, al monje lo definen sus puntuaciones de característica y cada pocos niveles, su selección de dotes o dotes adicionales.

En contraposición al monje, el mayor activo que tiene un defensor es su versatilidad. De forma similar al montaraz, cada defensor es radicalmente diferente a cualquier otro, ya que cada uno se define según su elección en las habilidades del defensor.

Algunos se especializan en la defensa y es muy difícil lograr herirles o en el caso de que se les ataque, lograr aguantar la pelea y seguir. Si el defensor es capaz de recibir un golpe destinado a un bárbaro enorme con la senda de Sangre de Gigante, quiere decir que el bárbaro puede continuar repartiendo estopa a los chicos malos.

Por último, algunos defensores saben la forma de golpear verdaderamente rápido o con gran dureza... quizá no alcancen los tremendos números de un guerrero especializado en el ataque poderoso con armas a 2 manos., pero pueden conseguir que sus enemigos se tambaleen con la fuerza de sus impactos aturdidores o con la velocidad de sus acciones adicionales.

En el D&D, el monje es la clase que un jugador debería sentirse libre de elegir en el caso de que todos los demás roles estén cubiertos... en parte es explorador, en parte luchador, en parte un versátil solucionador de problemas.

En Mindight, el defensor es, sin lugar a dudas, una clase de combate, y es el luchador con más autoconfianza, más versátil y más fiable que el grupo probablemente tenga. No importa cuanto tengan que adentrarse en territorio enemigo, no importa la determinación con la que los legados rastreen al grupo en busca de magia, el defensor confiere un poder de combate máximo con una preparación mínima y sin poner en peligro a sus compañeros.