

REDISEÑANDO AL MONTARAZ

REDISIGNING THE WILDLANDER

☞ Traducido por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Autor Original: Rob Vaughn

☞ Fuente: www.fantasyflightgames.com

☞ Formato por: Álvaro Pérez Eguizábal

☞ Revisado por: Kano

Mis objetivos al rediseñar al Montaraz, y en realidad para toda la 2EM (2ª Edición de Midnight), se pueden resumir en una tonta frase corta que me vino a la cabeza al comienzo del proceso de desarrollo: “El mismo sabor que te encanta, pero ahora con el doble de calorías”. Este era el camino a seguir.

Con ello quería decir que deseaba permanecer fiel tanto a la oscuridad como al alto nivel de detalle que ha caracterizado siempre los contenidos del escenario de Midnight, y no cambiar ninguna de las particularidades del sabor propio de dicho material. Por otro lado, tanto las clases como la mecánica del juego de 1EM (1ª Edición de Midnight) eran sin lugar a dudas conceptos de la versión 3.0, y ya era hora de actualizarlas a la 3.5. Mientras estaba trabajando en ello, quise hacer una tentativa con el fin de lograr que la mecánica del juego reflejase lo mejor posible tanto la historia como su sabor. Cualquier cosa que un DM quisiese realizar con sus personajes o en los trasfondos de sus aventuras, debería ser capaz de hacerlo, especialmente cuando tratase de plasmar minuciosamente la ambientación y ficción de los libros de Midnight.

EL ANTIGUO MONTARAZ:

Siempre imaginé al Montaraz como debería haber sido el Explorador de la 3.0. Este último tenía las “pinceladas” de un guerrero (1d10 PG, buen bonificador al ataque base y buena salvación de Fortaleza), pero sin las capacidades que un guerrero realmente necesita para tener éxito, como, por ejemplo, la posibilidad de llevar armadura pesada todo el tiempo, o un amplio abanico de dotes adicionales. En su lugar, el Montaraz elige un desarrollo que ha quedado demostrado que es muy popular, ¡ya que acaba siendo bastante parecido al explorador de la 3.5! En vez de apostar por ser fundamentalmente un luchador, el montaraz (y el explorador de la 3.5) busca una trayectoria basada en las habilidades y en el sigilo, con su d8 de PG y sus 6 puntos de habilidad que sustituían a los 4 habituales. Al igual que el defensor, el antiguo montaraz ofrecía un amplio abanico de habilidades que te permitían construir un personaje único, con habilidades que a buen seguro le diferenciaban respecto a otro personaje de la misma clase. Muchas de ellas eran particularmente apropiadas para Midnight, como, por ejemplo, percibir la magia oscura.

EL NUEVO MONTARAZ:

Mientras trabajaba en las nuevas clases de los próximos libros, muchos de las cuales desarrollaban sus rasgos en forma de árbol, y en la capacidad de hacer a medida los personajes mientras avanzaban, me encontré de repente con la 2EM del Montaraz. Por supuesto, una de las cosas que más importancia tuvo fue la información que recibía de los aficionados. El mayor reto interno que queríamos afrontar era la naturaleza estática de los

rasgos de clase. Tanto si el Montaraz era de nivel 1 o 20, los rasgos de clase que eligiese debían de otorgar el mismo grado de poder. Se convertían en bonificadores interesantes y en rasgos útiles, pero sin estar ligados a la clase. Mi sistema para cambiarlo fue utilizar un árbol de rasgos basado en grados (como esto). Podrías pasar toda la vida del Montaraz eligiendo rasgos de grado 1 si quisieses.

Por ejemplo para los PNJ cuyos principios básicos no sean oponerse a los seguidores de Izrador, ¡Maestría en una habilidad es un magnífico rasgo! Sin embargo para aquellos que viven de un modo ligeramente más peligroso, los rasgos de grado 2 y 3 aumentan su poder. ¿El coste? Cada grado 2 tiene un grado 1 como prerrequisito, lo que significa que no puedes elegirlos hasta nivel 2 como mínimo. Cada rasgo de grado 3 tiene:

- a. como prerrequisitos un rasgo de grado 1 y uno de grado 2, lo que quiere decir que no puedes seleccionarlos hasta nivel 5 como poco, o bien
- b. otro rasgo de grado 3 como prerrequisito, lo que significa que no puedes elegirlos hasta nivel 8 como mínimo

Debería comentar que muchos de los rasgos del montaraz se asemejan a los del explorador de la 3.5 y a los del druida. Así que tú, como Montaraz de la 2EM, puedes tener un compañero animal, obtener un bonificador por enemigo predilecto, caminar sin dejar huella, conseguir evasión, etc. También hay rasgos que mantienen la tradición de la 1EM de ser exclusivos para Midnight. Maestría en una habilidad es un claro ejemplo, que los pícaros no pueden adquirir hasta el nivel 10; sin embargo en Midnight, casi siempre es esencial para sobrevivir saber con exactitud lo que eres capaz de hacer. Una respuesta instintiva te permite volver a tirar iniciativa en cada combate, y en un mundo donde correr es sinónimo de sobrevivir, puede ser vital.

Con esto quiero decir que un Montaraz versátil tendrá un gran abanico de habilidades y serán de gran utilidad en situaciones variopintas. Por otro lado, un Montaraz puede enfocar su PJ para coger a nivel 8 los rasgos Esconderte a Simple Vista o Evasión Mejorada (rasgos muy poderosos que otras clases de la 3.5 solo las consiguen mediante las clases de prestigio o varios niveles más tarde), y de esta manera optar por convertirse en un gran superviviente y combatir contra la Sombra, pero tendrá que coger menos rasgos de lucha en los niveles bajos para cumplir los prerrequisitos .

Dejando atrás los rasgos del Montaraz, el Sentido del Peligro cambia ligeramente para hacerlo más polivalente, y gracias al gran clamor de los aficionados, se ha eliminado Castigar y en su lugar se ha puesto el Golpe del Cazador, que es más apropiado para un Montaraz (se trata fundamentalmente de conseguir un golpe crítico automático un cierto número de veces al día). La intención original de Castigar era permitir que un determinado héroe fuese capaz de poner toda su concentración y determinación en un golpe espectacular en el momento que su moral estuviese por el suelo. El Golpe del Cazador le permite hacer lo mismo, pero con la mecánica de los golpes críticos que está basado en la habilidad del Montaraz en vez del sistema de Castigar, que se basa en la divinidad.

Ups, y ¿Rastrear? Es una dote adicional que se obtiene a nivel 1 ahora. Porque ¿qué tipo de Montaraz no sería capaz de rastrear bestias? ¡Por Diox!