



Compendio de clases de personaje Volumen III Guerreros de Tamriel

Por Pablo Claudio “Crom” Ganter García
<http://lascosasdecrom.blogspot.com/>

Dedicado con todo mi amor a Aliena
Admitelo, mi orco es mejor que tu bretona. Mata más.

Tres aclaraciones antes de empezar:

- 1) *Las clases de personaje aquí presentadas son bastante poderosas y funcionan mejor solo con otros personajes de Tamriel.*
- 2) *Los elfos serán incluidos en otro compendio junto con clases lanzadoras de conjuros de Tamriel.*
- 3) *Si quieres que los personajes sean un poco más parecidos a los del videojuego déjales aprender magias como si fuera elfos.*

Guerrillero argoniano

Los argonianos son una raza de reptiles humanoides muy inteligentes procedente del Pantano Negro, un lugar pestilente y lleno de enfermedades a las que se han vuelto en buena medida inmunes; especialmente aptos para la guerra de guerrillas a la hora de defender sus tierras gracias a su naturaleza anfibia (son capaces de respirar debajo del agua donde se encuentran como en casa), muchos argonianos dejan sus hogares en búsqueda de gloria, fortuna y conocimiento. Adoran a unos arboles inteligentes propios de sus hogares que son muy importantes en sus ritos de emparejamiento.

Pese a su aspecto para muchos siniestro los argonianos no son malvados, ni mucho menos; la mayoría se gana honrádamente la vida como mercaderes de exquisita artesanía, magos o alquimistas. Los licores de esta raza son muy apreciados por todo Tamriel aunque algunos de ellos sean potencialmente tóxicos, cuando no letales, para todo individuo no argoniano.

Cautos y peligrosos, el rostro casi sin expresión pero con inteligentes ojos es lo último que muchos incautos han visto antes de sumergirse para siempre en las lóbregas aguas de algún paraje olvidado.

Requisitos: Fuerza 12, Destreza 12

Característica principal: Destreza

Dado de golpe: D6

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los guerrilleros argonianos son competentes con todas las espadas, dagas, hachas, escudos y arcos pues son ideales para su modo de combate favorito: la guerrilla. Y aunque la mayoría son perfectamente capaces de llevar cualquier tipo de armadura, por comodidad y para aprovechar sus capacidades anfibias al máximo solo usan aquellas que pesen menos de 20 kilos.

Los argonianos respiran tanto fuera como dentro del agua.

Desde el nivel 3 poseen la habilidad de Ladrón **Moverse en silencio** como si fueran un ladrón dos niveles inferiores.

Tabla de progresión de experiencia del Guerrillero Argoniano		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d6)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7

120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Guerrillero Argoniano					
Nivel	Venenos y enfermedades	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	8	15	14	15	14
4-6	6	13	12	13	12
7-9	5	11	10	12	10
10-12	4	9	8	10	8
13-15	3	7	6	8	6
16-18	2	5	5	6	4
19+	2	4	4	4	3

Guerrero bretón

Hay algo raro en los humanos de Roca Alta, dicen los imperiales y nórdicos, y no se refieren solo a su carácter extravagante, apasionado, excéntrico y voluntarioso. No, los bretones parecen ser muy afines, casi demasiado, a las fuerzas mágicas y sobrenaturales de Mundus. Esto se debe a que los bretones son los descendiente de un lejano cruce entre humanos y elfos, aunque hoy en día sea la sangre de los primeros la que predomine.

Todos los bretones pueden alardear de que en su familia ha nacido uno, dos o más magos de gran poder u alquimistas de enorme sabiduría, e incluso los linajes más humildes poseen una tremenda resistencia a la magia. Aunque solo con el debido entrenamiento y educación pueden despertar al mago que llevan dentro.

Los guerreros bretones son valientes y muy resueltos, muchos incluso se comportan como excéntricos caballeros aunque sean hijos de pastores; se lanzan sin miedo sobre el enemigo con una sonrisa, sobretodo si este es un mago, aunque no son suicidas. Muchos enemigos de nigromantes u otros malvados maestros de la magia gustarían de contar con un bretón enfundado en una armadura y bien armado a su lado cuando asaltan las guaridas de sus adversarios.

Requisitos: Fuerza 12, Constitución 12, Sabiduría 12

Característica principal: Fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los guerreros bretones son competentes con todas las armas salvo las siguientes: ballestas, cimitarras, latigos, picas y tridentes. Pueden utilizar cualquier tipo de armadura y escudo.

Poseen una capacidad mágica llamada Piel de Dragón y que son capaces de usar una vez al día (se renueva con el amanecer), funciona igual que el conjuro Escudo Protector Contra la Magia. Además su CA mejora en dos puntos mientras la Piel de Dragón esté activa.

Tabla de progresión de experiencia del Guerrero Bretón		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8

240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Guerrero Bretón					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	15	12	14	15	10
4-6	13	10	12	13	8
7-9	12	8	10	12	6
10-12	10	9	8	10	4
13-15	8	7	6	8	3
16-18	4	5	5	6	2
19+	3	4	4	4	2

Legionario Imperial

Los nativos de la cosmopolita Cyrodiil no son la raza físicamente más poderosa de Tamriel ni la mejor dotada para la magia pero han conseguido conquistar el continente y erigir el Glorioso Imperio, en buena parte gracias a la disciplina y habilidad de los hombres y mujeres que sirven con orgullo en la Legión Imperial para mantener la paz y la prosperidad de todo el mundo. Tampoco hay que olvidar el carácter diplomático y abierto del pueblo de Cyrodill como clave de su éxito, dicho sea de paso, pocos comerciantes hay mejores que ellos: cuando hay oro, hay imperiales cerca. El legionario imperial es disciplinado, valiente y físicamente más que competente, ha sido entrenado para formar parte de la mejor tropa del mundo y no pocos aprovechan esas habilidades una vez que son licenciados, o desiertan que también ocurre, para ganarse la vida como mercenario, aventurero, guardaspaldas o cualquier otra tarea potencialmente violenta y arriesgada. Además, la costumbre de cargar con todo el equipo de legionario encima siempre viene bien cuando vas a saquear alguna ruina hasta arriba de tesoros.

Requisitos: Ninguno

Característica principal: fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: Enano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los legionarios imperiales están entrenados para usar cualquier tipo de armadura, escudo y arma salvo el látigo, el tridente, la cimitarra la pica y la ballesta. Reciben automáticamente una armadura de cuero tachonado imperial.

Los imperiales, legionarios o no, son carismáticos y los negocios no se les dan nada mal, por ello cuando compran o vendan algo el precio será un 10% mejor.

Los legionarios imperiales son duros, muy duros, por ello suman +1 a sus tiradas de salvación. Además, desde nivel 10 pueden atacar dos veces por turno, y cada cinco niveles ganan un ataque adicional.

Tabla de progresión de experiencia del Legionario Imperial		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8

240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Legionario Imperial					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	14	14	14	13	14
4-6	12	12	12	11	12
7-9	10	10	10	9	10
10-12	8	8	8	7	8
13-15	6	6	6	6	6
16-18	4	4	5	4	4
19+	3	3	4	3	3

Ladrón khajita

Elsweyr es un lugar de grandes desiertos y frondosas junglas que el feral pueblo khajita llama hogar, humanoides similares a felinos (jaguares, lincees, panteras, tigres...) que adora a las lunas de Tamriel y con una bastante injusta mala fama. Se les tacha de ladrones y contrabandistas de droga (sobre todo el azúcar lunar u skooma al que muchos son adictos), en no pocas ciudades tienen prohibida la entrada; aunque la mayoría son personas honradas hay unos cuantos que hacen bien poco por mejorar la visión que el resto de Tamriel tiene de sus congéneres.

Los ladrones khajitas tienen numerosas ventajas raciales, pues pueden ver en la oscuridad (en blanco y negro, eso sí), son muy ágiles y además la evolución les ha proporcionado garras retráctiles tan peligrosas como dagas. Muchos khajitas amantes de lo ajeno trabajan para organizaciones criminales como el Gremio de Ladrones o como agentes de otras organizaciones delictivas empleando las caravanas que recorren el Imperio vendiendo sus mercancías.

Requisitos: Destreza 10

Característica principal: Destreza

Dado de golpe: D4

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: Ladrón

Los ladrones khajitas no pueden emplear escudos ni armaduras más pesadas que las de cuero, pero se las apañan mejor que bien con cualquier arma menos la ballesta, la cimitarra y la pica. Además, las garras retráctiles de un khajita infligen 1D6 puntos de daño, por tanto nunca están desarmados.

Ven en la oscuridad.

Tienen las mismas aptitudes que el Ladrón del manual de Aventuras en la Marca del Este (página 25).

Tabla de progresión de experiencia del Ladrón Khajita		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d4)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*

480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del ladrón Khajita					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	16	14	14	15	14
4-6	14	12	12	13	12
7-9	12	10	10	12	10
10-12	10	8	8	10	8
13-15	8	6	6	8	6
16-18	6	4	5	6	4
19+	4	3	4	4	3

Guerrero nórdico

Skyrim es una tierra hermosa pero dura, muy dura, peligros ancestrales y bestias salvajes abundan por doquier, el clima es casi peor...y los conflictos con los renegados, no-muertos, gigantes u entre las mismas ciudades de las 9 Comarcas no son escasos. Los nórdicos son por tanto un pueblo que produce excelentes guerreros, duros y valientes, leales a unas tradiciones que poco a poco están desapareciendo, leales a la memoria de guerreros como Ysgramor y sus Quinientos Compañeros que han forjado un pueblo que no teme pelear por lo que quiere: libertad, gloria, territorio u oro. Prefieren el cuerpo a cuerpo aunque muchos, sobretodo las mujeres, se entrenan en el uso de arcos; entre los combatientes amantes del cara al cara armas como el mandoble, las dobles hachas o el hacha a dos manos (como llevaba Ysgramor) se encuentran entre las favoritas. Son bastante xenofobos, sobretodo hacia los elfos y los guardias rojos, con quienes han tenido no pocas guerras. Tampoco es que tarden en despreciar a los magos aunque no tienen reparos en usar armas mágicas.

Requisitos: Fuerza 10, Constitución 10

Característica principal: fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los nórdicos emplean todo tipo de arma salvo las ballestas, las cimitarras (¡espadas curvas! Vaya una locura) y los latigos. Se las apañan bien con cualquier armadura u escudo.

Los nórdicos tienen una resistencia casi sobrenatural al frío, cualquier ataque basado en el frío o el hielo solo hace la mitad de daño a un curtido nórdico.

Una vez al día un guerrero nórdico puede lanzar un terrible grito de guerra que funciona igual que el conjuro **Atontar** salvo por lo siguiente:

-Su alcance se limita a 10 metros.

-El objetivo puede realizar una Salvación contra Parálisis cada turno para ver si se sobrepone.

Tabla de progresión de experiencia del Guerrero Nórdico		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7

120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Guerrero Nórdico					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	14	14	14	15	14
4-6	12	12	12	13	12
7-9	10	10	10	12	10
10-12	8	8	8	10	8
13-15	6	6	6	8	6
16-18	4	4	5	6	4
19+	3	3	4	4	3

Guardia Rojo

Si en Tamriel hay un pueblo de guerreros esos son los Guardias Rojo de Páramo del Martillo, humanos de piel negra y vigorosos cuerpos que parecen haber nacido para la batalla. Los Guardias Rojos son fieros, valientes y muy independientes, la mayoría no encaja demasiado bien en las milicias locales ni en la Legión, aunque hay excepciones, y se encuentran más agusto en grupos pequeños de mercenarios, cazarrecompensas y aventureros.

Paramo del Martillo es una tierra dura donde los ancestros de este pueblo, los Yokuda, se instalaron hace muchos milenios tras un enorme desastre que acabó con su continente de origen. En realidad los Guardias Rojos descienden de los Ra Gada, los guerreros de Yokuda, y eso ha marcado el carácter del pueblo así como su físico. Exóticos y resistentes, los Guardias Rojos parecen ser capaces de resistir casi todos los venenos, así como de provocar en ellos mismos impresionantes explosiones de brío.

Requisitos: Fuerza 12, Constitución 14

Característica principal: fuerza

Dado de golpe: D10

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los Guardias Rojos son expertos en el manejo de todo tipo de armadura, escudo y arma, con la excepción de las ballestas y tridentes. Manejan con fiereza las cimitarras, si emplean una contra un adversario que no sea de su misma raza se considerará un arma +1, este efecto si se apila con otros como encantamientos debido a que el enemigo no sabe afrontar bien un ataque similar.

Una de las aptitudes más espectaculares de los Guardias Rojos es la llamada Descarga de Adrenalina, una vez cada cuatro horas el personaje doblará el bonificador de Fuerza, Destreza y Constitución durante 10 asaltos.

Al nivel 8 un Guardia Rojo gana un ataque extra por turno, cada cuatro niveles ganará otro.

Se benefician de un +3 a las tiradas de salvación.

Tabla de progresión de experiencia del Guardia Rojo		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d10)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5
32.500	6	6
65.000	7	7

120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Guardia Rojo					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	10	14	14	15	14
4-6	8	12	12	13	12
7-9	6	10	10	12	10
10-12	4	8	8	10	8
13-15	3	6	6	8	6
16-18	2	4	5	6	4
19+	2	3	4	4	3

Legionario orco

Los orcos de Tamriel son justamente temidos por su ferocidad sin par a la hora de combatir y admirados por sus habilidades artesanas, son considerados como los mejores herreros del continente y no sin razón ya que todos los orcos aprenden en algún momento de su niñez este valioso arte, por todo ello los legionarios orcos son tan apreciados en la Legión Imperial. Puede que tengan algo merecida su fama de crueles, brutales y violentos pero también es cierto que pocos pueblos de Tamriel alcanzan los niveles de lealtad e igualdad entre sexos que conocen los orcos.

Enfundados en las más pesadas armaduras que proporciona el Imperio a sus soldados y armados con todo tipo de armas no es raro encontrarlos en la primera línea de las batallas que libra la legión; verlos aplastando huesos y cercenando cabezas sin piedad llena de miedo el corazón del enemigo (y no pocos compañeros), pero cuando se dejan llevar por su ira berserker y pasan a ignorar los daños mientras arrasan toda oposición con una fuerza indescriptible pasan a convertirse en el miedo encarnado.

Tras servir unos años en la legión, para conocer el mundo fuera de sus fortalezas, los orcos suelen volver al hogar o pasan a vivir la vida del aventurero buscando algo más que seguir la tradición, o poder procrear...(algo reservado solo para los jefes).

Requisitos: Fuerza 12, Constitución 13

Característica principal: fuerza

Dado de golpe: D8

Nivel máximo: ninguno

Carga soportable: humano

Velocidad: humano

Tabla de ataque: guerrero

Los legionarios orcos son competentes con todas las armas del juego salvo por las siguientes excepciones: ballestas, cimitarras, honda, jabalinas, lanzas, látigos, picas y tridentes. Además están entrenados desde muy jóvenes para llevar todo tipo de armaduras y escudos. Empiezan el juego con una armadura de cuero tachonado imperial que les es proporcionada en el momento en el que son reclutados.

Una vez al día el legionario orco puede entrar en un intenso frenesí que lo convierte en una brutal máquina de matar durante diez asaltos; mientras dure el efecto el daño de sus armas se multiplicará por dos y los ataques que consigan alcanzarle solo harán la mitad del daño, redondeando hacia arriba. Si descansan 6 horas pueden volver a entrar en modo berserker.

Cuando alcanzan el nivel 12 los legionarios orcos pueden atacar dos veces por turno.

Tabla de progresión de experiencia del Legionario Orco		
Puntos de experiencia	Nivel	Dados de golpe (1d8)
0	1	1
2.000	2	2
4.000	3	3
8.000	4	4
16.000	5	5

32.500	6	6
65.000	7	7
120.000	8	8
240.000	9	9
360.000	10	+2 PG*
480.000	11	+4 PG*
600.000	12	+6PG*
720.000	13	+8PG*
840.000	14	+10 PG*
950.000	15	+12PG*
1.100.000	16	+14 PG*
1.200.000	17	+16PG*
1.300.000	18	+18 PG*
1.400.000	19	+20 PG*
1.500.000	20	+22PG*

Tabla de tiradas de salvación del Legionario Orco					
Nivel	Venenos	Varitas mágicas	Petrificación o parálisis	Armas de aliento	Conjuros y armas mágicas
1-3	14	14	14	15	14
4-6	12	12	12	13	12
7-9	10	10	10	12	10
10-12	8	8	8	10	8
13-15	6	6	6	8	6
16-18	4	4	5	6	4
19+	3	3	4	4	3



**¡QUE TALOS Y AKATOSH OS
BENDIGAN!**