

EL PIRATA

Una clase de personaje para Cdm JdR
Por Asram

Ires un truhán, un buscador de tesoros, un bucanero, un corsario; tú hogar es el mar y la libertad. A lo mejor tienes tú propia nave y eres el capitán de una tripulación de fieros hombres o bien sirves a las ordenes de otro esperando tu oportunidad. Puedes ser el terror de los puertos comerciales y de las rutas marítimas o bien trabajar a la ordenes de algún rey cazando a tú semejantes.

Puntos de golpe: los piratas obtienen 1d8 puntos de golpe cada nivel.

Entrenamiento con armas: los piratas están entrenados en el uso de las siguientes armas: Arcabuz, ballesta, cimitarra, daga, dardo, espada larga, espada corta, garrote y pistola. La armadura pesada tiende a ser un poco restrictiva en mar abierto. Los piratas pueden usar una armadura de cuero o cuero tachonado cuando se necesita protección.

Alineamiento: Caótico.

Navegación: el pirata encuentra la libertad, la aventura y la forma de ganarse la vida en el mar. Desde el capitán hasta el humilde remero, el pirata sabe cómo explotar las vías marítimas y fluviales, como usarlas a su favor. La navegación es la capacidad del pirata para navegar en aguas turbulentas, sobrevivir en mar abierto y hacer reparaciones cuando su embarcación sufre daños. Esta habilidad especial le otorga al pirata una bonificación a los controles de habilidad de marinería y manejo de barcos en general.

Piratear: la guerra entre barcos y la estrategia naval son habilidades aprendidas en las peligrosas aguas del mundo. Piratear permite al pirata usar armas montadas en barcos como la catapulta y los cañones, calcular el movimiento y la velocidad para atacar a las naves enemigas, y el uso de cuerdas para abordar a las naves enemigas. La bonificación obtenida por navegación se puede aplicar a las tiradas de habilidades realizados durante el combate naval o si el juez solicita una tirada de habilidades relacionadas. El pirata también puede aplicar su bonificación de ataque a distancia además de este modificador cuando usa armas como la catapulta, balista o cañones.

Mercado Negro: si hay que obtener un artículo, el pirata conoce distribuidores en muchos puertos que pueden tener lo que desea. La habilidad Mercado Negro permite que el pirata intente localizar bienes y/o información al pertenecer al submundo criminal. Algunos artículos pueden ser esquivos, pero todo tiene un precio. Si es algo que se puede obtener, el pirata sabe donde. La dificultad de ubicar una mercancía o información se basa en su rareza con modificadores circunstanciales que se aplican según el tamaño del puerto o la reputación del contacto.

Dificultad de la tirada de Mercado Negro:

- Artículos normales: CD 10
- Artículos difíciles de conseguir: CD 15
- Artículos ilegales: CD 20
- Artículos únicos: CD 25
- Artefactos: CD 30

Modificadores circunstanciales:

- El contacto es amigable: -5
- El contacto es hostil: +5
- Las autoridades están buscando el objeto: -1d.
- El contacto es un miembro del gremio o la tripulación: +1d.
- Puerto mayor: -5.
- Puerto estándar: +0
- Puerto del pueblo: +5
- El personaje tiene buena reputación: -5
- El personaje tiene mala reputación: +5

Suerte: Al igual que el ladrón, el pirata lanza un dado de suerte cuando gasta puntos de Suerte. El dado de suerte se indica en la tabla 1-1. Por cada punto de Suerte gastado, tira un dado y aplica ese modificador a su tirada. Además, al igual que el ladrón, la puntuación de suerte de los piratas se restaura cada noche en un número de puntos igual a su nivel. Este proceso no puede llevar su puntos de Suerte más allá de su máximo natural.

Dados de acción: los pirata pueden invertir su dado de acción en cualquier actividad normal, incluyendo ataques y pruebas de habilidad.



TABLA 1-1: PIRATA

Nivel	Ataque	Dado de crítico /Tabla	Dado de acción	Ref	Fort	Vol	Dado de Suerte	Navegación †	Piratear †	Mercado Negro ‡
1	+0	1d8/II	1d20	+1	+1	+1	1d3	+3	+1	+2
2	+1	1d10/II	1d20	+1	+1	+1	1d4	+5	+3	+3
3	+2	1d12/II	1d20	+2	+1	+1	1d5	+7	+5	+4
4	+2	1d14/II	1d20	+2	+2	+2	1d6	+8	+7	+5
5	+3	1d16/II	1d20	+3	+2	+2	1d7	+9	+8	+6
6	+4	1d20/II	1d20+1d14	+4	+2	+2	1d8	+11	+9	+7
7	+5	1d20/II	1d20+1d16	+4	+3	+3	1d10	+12	+10	+8
8	+5	1d24/II	1d20+1d20	+5	+3	+3	1d12	+13	+11	+9
9	+6	1d24/II	1d20+1d20	+5	+3	+3	1d14	+14	+12	+11
10	+7	1d30/II	1d20+1d20	+6	+4	+4	1d16	+15	+13	+13

† El modificador de Inteligencia, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

‡ El modificador de Personalidad, si lo hubiera, también se añade a las pruebas de estas habilidades.

TABLA 1-2: TÍTULOS DEL PIRATA

Nivel	Título
1	Hombre de cubierta
2	Perro de mar
3	Corsario
4	Bucanero
5	Rey de los piratas

NUEVAS REGLAS: ARMAS DE FUEGO

Para CdM JdR por Asram

! iles de mercancías recorren las rutas marítimas comerciales de Aereth. Una de ellas destaca especialmente pues su uso se ha hecho frecuente en los mares donde la piratería arraiga, el polvo negro mágico de los imperios orientales. Este polvo negro, también llamado pólvora, tiene la propiedad de generar fuertes explosiones cuando se prende con fuego, como la más vil de las brujerías. Algo así pronto se le dio un uso militar, y esos grandes imperios orientales con sus interminables guerras dinásticas crearon gran cantidad de armas que han terminado llegando a algunas zonas de occidente. Usando el polvo negro los navíos van armados con potentes cañones que arrojan grandes proyectiles de metal, con una potencia mayor que el de cualquier catapulta o balista.

Hay versiones más pequeñas de dichas armas llamadas arcabuz y pistola que se han popularizado especialmente entre los piratas de la zona. Si se le pregunta a cualquier guerrero de verdad te dirá que eso no son armas de verdad sino ridículos juguete para niños. Un buen arquero ve absurda un arma tan imprecisa, lenta de carga y que incluso puede matar a su usuario en comparación con un buen arco; que cabe esperar de un arma que usa un polvo demoníaco engendrado por brujos. Pero los piratas de la zona siempre pragmáticos y menos supersticiosos consideran dichas armas una ventaja sobre todo a la hora de matar a un hombre o aterrorizar a una tripulación a la que saquear.

Pifias con armas de fuego: Cuando se obtiene una pifia con un arma de fuego no se tira en la tabla de pifias, si no que implica que el arma ha explotado dejándola inservible y el usuario de la misma es el que recibe el daño. Si el daño obtenido es el máximo, 10 puntos de daño en el caso del arcabuz y 8 puntos en el caso de la pistola; significa que la explosión es tan potente que mutila una de las manos con la que el usuario sujeta el arma. A discreción del juez y según la circunstancia la extremidad mutilada puede ser otra, por ejemplo, un ojo y parte de la cara.

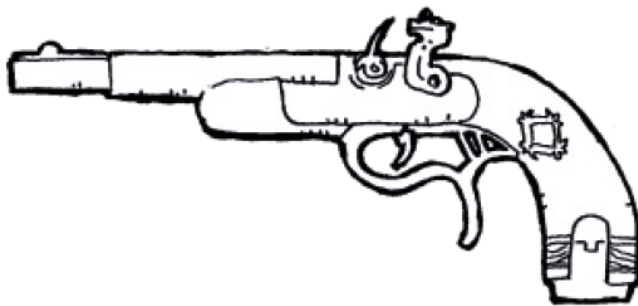


TABLA 1-3: ARMAS DE FUEGO

Arma	Daño	Alcance	Munición	Peso	Precio en po
Arcabuz*†	1d10	80/160/240	1	15 lb	250
Pistola†	1d8	50/100/150	1	4 lb	100

* Arma a dos manos. Los personajes que utilicen armas a dos manos tiran 1d16 para determinar su iniciativa.

† La carga tomará 3 asaltos ininterrumpidos. Recargar es similar a lanzar hechizos; no se puede hacer en cuerpo a cuerpo.

TABLA 1-4: MUNICIÓN

Munición	Cantidad	Precio en po
Balas y pólvora	20	20