



Navegante



Gente de mar que se ha adaptado a la vida en los grandes océanos. Con su gran conocimiento de los buques, que pueden llevar a los viajeros a lugares invisibles para la mayoría.

Ejemplos de profesiones: marinero, pirata, marine, capitán, pescador, buscador de perlas, piloto de embarcación, etc.

Ejemplos de acciones: elevar las velas, subir el mástil, lectura de una brújula, beber grog, etc.

Navegación

Tienes un conocimiento profundo de los barcos de vela y de la forma en que se mueven, de gran valor para cualquier persona en aguas abiertas. Incluso si estás en medio de un gran océano, eres capaz de utilizar una brújula y un sextante para encontrar tu destino en relación a tu posición actual.

Efecto de la Habilidad		
Puede realizar Tiradas de Navegación (FUE + DES). Además, se obtiene una bonificación de +2 (+3 si esta clase se toma de nuevo) para Tiradas de Orientación. Esta habilidad también se aplica en tierra y aire.		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
-	Ver arriba	Topografía

Bebedor de Grog

En lugar de agua pura, que puede echar a perder rápidamente en la mayoría de los barcos, la bebida alcohólica fermentada conocida como grog es utilizada por los marineros para obtener su ingesta diaria de agua. Por lo tanto, los Navegantes han aprendido la mejor forma de beber grog por su propia salud.

Por supuesto, cualquier bebida alcohólica puede sustituir al grog.

Efecto de la Habilidad		
Estás "En plena forma" si tu Salud es 9 o superior. (8 o superior si esta clase se toma de nuevo.) Sin embargo, si no has bebido grog el día anterior, no se puede estar en "En plena forma" aunque tu Salud sea de 10 o más. Además, siempre y consumas grog, no es necesario que consumas agua.		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
-	-	-

Reparar

Puedes hacer que los artículos dañados queden como nuevos. No importa cuál sea la categoría del artículo, puedes reparar la durabilidad de un elemento a su valor total. El precio del objeto determina la tirada de habilidad objetivo (ver tabla inferior) y el coste de los materiales, que será un 10% del valor del objeto. Tanto en caso de éxito como en el de fracaso, se perderá el 10% del valor del artículo en oro. Es posible intentar nuevamente una prueba de habilidad fallada, pero deberás gastar oro una vez más.

Efecto de la Habilidad		
Reparas un objeto y lo devuelves a su durabilidad a su valor original		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Debes tener tiempo (1 día por tamaño) y materiales (10% el coste en oro)	{FUE + DES}	Ver Tabla 1

Tabla 1					
Precio en oro:	100 >	1.000 >	10.000 >	100.000 >	100.000 <
Número objetivo:	6	8	10	14	18

Extraído de "The Book of New Year" publicado en ingles por Kotodama Heavy Industries <http://kotohi.com/>

Traducción fanmade por Werty (WERTTTY@gmail.com), por fans para fans. Prohibida su venta.

Encuentra más material en nuestro directorio de MEGA: https://mega.co.nz/#F!94k1kRgQ!D6SybEeeQnzDBu6ollg_xA

Comparte tus experiencias en la página Facebook no oficial de Ryuutama en español:

<https://www.facebook.com/ryuutamaespanol>