

Mercenario (por Alberto Fernández Arráez)

El mercenario es como decir el Guardabosques fuera de los bosques. Está acostumbrado a viajar solo de una parte a otra y se desenvuelve perfectamente en territorios hostiles. Normalmente es un personaje con un gran don de hacer amigos; mercaderes, posaderos, incluso altos cargos recurren a él buscando favores. Son aventureros muy inteligentes, no aceptarán cualquier trabajo, ni a cualquier precio. A menudo se encuentran grupos de 6 a 8 mercenarios trabajando en grupo. En estos casos, son altamente eficaces. El rol de un mercenario transcurre de ciudad en ciudad, en busca de un ricachón dispuesto a soltar dinero por algún encargo. No pierden ninguna oportunidad de conocer nueva gente, porque eso significa, más trabajo. Los mercenarios incluidos en grupos mixtos de aventureros son a menudo problemáticos. No acatan ordenes por que sí, solo lo harán de alguien que conozca de largo tiempo. Y siempre se quejan del reparto de las ganancias “Yo luché mejor que tú”, “Me arriesgue a que me comiera entero...”. Aún así, son líderes por naturaleza y son siempre respetados por sus amigos.

CARACTERISTICAS

- Requisitos: FUE 15 DES 12 CON 13 INT 10 SAB 9 CAR 15 **¡Te cagas!** (requisito primario FUE)
- Razas permitidas: Humano, Elfo, Semielfo y Enano
- Alineamientos: Cualquiera excepto Legal Bueno y Caotico Malvado.
- Puede usar cualquier arma (excepto armas a 2 manos) y cualquier tipo de armadura.
- Usa GAC0, T.Salvacion y pericias como Luchador.
- En pericias en armas empieza con 5 pero tiene que usar una en espada, arco y lanza de cualquier tipo
- Elige un “arma experta” de melee en la que tiene +1 golpe y daño y otro +1 cada 3 niveles despues de nivel 1. Y a nivel 7 ataca 2/round y a nivel 13 ataca 3/round.
- Es ambidiestro.
- Ataca con arma sin pericia con -3
- Ataca 2/round con las manos desnudas. Y el daño es (+d2 Nivel 1-4), (+d3 Nivel 5-8), (+d4 Nivel 9-11), (+d6 Nivel 12-14), (+d8 Nivel 15+).
- La bonificacion por CON es: +1 punto de vida por cada punto de CON mayor de 13.
- +5% en shock y revivificación.
- Patada al final del round: Puede efectuar una patada con -3 (d2 daño 4% ko) si supera 4d6 en DES. Solo puede hacerlo si lucha sin escudo. Si fallas caes y 1 round para levantarte.
- Empieza con 4 pericias en No armas, pero debe gastar 1 en Sentido de la direccion o Sentido del clima.
- A nivel 3 gana la pericia de Supervivencia con un +1 por cada 2 niveles superior al 3.
- Tranquilizar animal: 5% por punto de SAB y mejora la aptitud de animales.
- Caída: No sufre daño en caídas de 3m. Y de 3m-10m solo sufre 25% si supera DES.
- Hombre de Caballos: 95% de no caer de un caballo en movimientos bruscos. No sufre daño al caerse. 40% + 2% por nivel de que evite que lo desmonten a caballo.
- Rastreo: Como pericia pero SAB-4
- A nivel 13 puede fundar una Institución Académica. Para ello debe ubicarla en un lugar lejano donde 30km a la redonda no haya en el momento de la fundación, más de 5000 personas viviendo. Antes debe “limpiar” de monstruos toda esa zona. Los ciudadanos reconoceran la Acedemia como su protección y pagaran 2 monedas de plata por persona al año por la seguridad de sus tierras. Solo un 10% de los beneficios de la acedemia son un “ingreso” para el Mercenario. El resto debe invertirlo en el perfeccionamiento de la academia (más salas de entrenamiento, compra de tierras, aumento de las instalaciones, misiones, etc). Pocos días despues de crear la Academia llegan seguidores: 1d3 mercenarios Nivel 11. 1d3+3 mercenarios Nivel 9. 1d10+5 mercenarios Nivel 1-8. Tambien d2 magos, d2 clérigos, d2 ladrones, d2 guerreros y d4 multiclases guerreros/otra clase, todos de nivel 1-6. Evidentemente todos estos deben ser remunerados apropiadamente. Llegarán poco a poco nuevos alumnos dispuestos a aprender de tí... y quién sabe, quizás algún castillo requiera tu colaboración.

TABLA EXPERIENCIA

Nivel	Experiencia	DG (d10)
1	0-3950	1+4
2	3951-7950	2+4
3	7951-16500	3+4
4	16501-32500	4+4
5	32501-49250	5+4
6	49251-98750	6+4
7	98751-197500	7+4
8	197501-395000	8+4
9	395001-790000	9+4
10	790001-1185000	10+4
11	1185001-1580000	11+4
12	1580001-1975000	11+4
13	1975001-2370000	11+7
14	2370001-2765000	11+10
15	2765001-3160000	11+13
16	3160001-3555000	11+16

FONDOS INICIALES

d100	Inicio
01 - 20	5 mo, escamas, espada, daga, lanza, caballo monta
21 - 35	15 mo, escamas, espada, daga, lanza, escudo pequeño, caballo monta
36 - 65	30 mo, mallas, espada, daga, lanza, escudo pequeño, arco, caballo monta
66 - 80	50 mo, mallas, espada, daga, escudo pequeño, lanza, arco, otra arma, caballo guerra ligero
81 - 90	70 mo, mallas, espada, daga, escudo pequeño, lanza, arco, otra arma, caballo guerra medio
91 - 98	80 mo, mallas, espada, daga, escudo pequeño, arco, lanza, otra arma(x2), caballo guerra pesado
99 - 00	150 mo, placas, espada, daga, escudo pequeño, arco, lanza, otra arma (x3), caballo guerra pesado