

Luchador

Rompe buches.

Exigencias de habilidad:	Fuerza 13 Constitución 17
Requisito primario:	Fuerza, constitución.
Razas permitidas:	Enanos, Humanos.

El rompe buches o camorrista es un guerro “salvaje” parecido a un berseker. Esta categoría nace de los libros de Forgotten Realms, en los libros referidos a los Drow. Aquí se nos muestra como un enano con de gran resistencia, con una bayoneta en el casco y una armadura completa repleta de tachas y objetos punzantes. El objetivo del camorrista es apresar a su víctima cuerpo a cuerpo, golpoeándole con los puños, los pies, la cabeza, mordiéndole... así además del daño por los ataques se le suma el daño que le hacen las tachas de la armadura al adversario.

Ser camorrista es una forma de vida, siempre llevan la armadura puesta, incluso para dormir, no se lavan si no es estrictamente necesario (pueden pasar varios meses sin que un camorrista se lave incluso viviendo a dos pasos del río), las fiestas serán su patrón, el alcohol su perdición, será fácilmente provocado y siempre estará dispuesto a desperdiciar su vida en cualquier batalla. Un camorrista llegó a atarse una cuerda a los tobillos mientras que otros lo alzaban por el aire y lo zarandeaban con el único propósito de empalar a unos puñados de Drows que se escondían tras los pilares de una cueva a más de cinco metros de altura. Un camorrista se entrena dándose golpes con la cabeza contra un muro, dejando que lo apaleen para aumentar su constitución, tomando pequeñas dosis de veneno para endurecerse... y aunque parezcan poco sensatos son de los mejores destiladores, crean pociones para contrarrestar venenos.

Los principales atributos para un Rompe buches (camorrista) es la fuerza y la constitución. Para convertirse en Rompe buches el personaje debe tener una constitución de 17 y una fuerza de 13. Un Rompe buches que posee más de un 16 en fuerza obtiene un beneficio de un 16% a los puntos de experiencia.

Los Rompe buches deben ser de alineamiento caótico, aconsejablemente neutral, ya que raras veces se atendrán a ordenes y respetarán las leyes.

El Rompe buches sólo puede especializarse en un arma, y es la bayoneta, que va acoplada al casco del camorrista. Esta especialización le permite mejorar sus probabilidades de ataque y daño según el manual del jugador. Además es aconsejable que se especialice en golpear y apresar según el manual del guerrero.

Beneficios:

- Los camorristas reciben una bonificación de +4 a la reacción cuando tratan con otros camorristas.
- Son estupendos armeros y ellos mismos crean sus propias armaduras, si se utiliza el sistema de pericias, armero es gratuita. El Master debería permitir empezar la aventura al camorrista con una armadura ya creada por él mismo.
- Dominan el tema de los venenos, y si desean aprovecharse de esto para crear pociones contra venenos, las pericias de curación y de herbalismo sólo le cuestan una pericia cada una, aunque sólo les sirve para crear antídotos o para pociones que ayuden a contrarrestar el efecto del veneno. A opción del Master puede provocar un nuevo control de pericia con bonificación, o rebajar el efecto del veneno.
- Si carga con la bayoneta y consigue impactar causará doble daño.
- Al luchar cuerpo a cuerpo el ataque de oportunidad se queda en +2 al gaco y +2 al daño, en vez del +4, +4.
- La armadura que visten incorpora tachas y cestos para los puños, con por lo tanto el daño de los golpes será el respectivo al cesto más 1d4 por las tachas.
- Los camorristas son “cazadores de hombres”, más bien de una raza en concreto. Están especializados en “cazar” una raza en concreto, y obtienen rastreo sólo para esta raza. Reciben además un +4 al gaco contra estas criaturas al igual que el guardabosques. El Master debe controlar las razas posibles, pensando siempre que tiene que haber un odio muy fuerte entre dos razas para que surjan los camorristas. Un ejemplo puede ser enanos y orcos.

Impedimentos especiales:

- El camorrista recibe una penalización de -4 a la reacción con PNJ que no sean ni de su raza ni camorristas, y un -2 si no son camorristas pero si de su raza.
- No abandonan nunca su armadura. Si por alguna razón pierden su armadura o deben quitársela por fuerzas mayores como un clima adverso (desiertos, tormentas eléctricas...) sufren las siguientes penalizaciones: Por cada semana que pase recibirán un -2 a todas las acciones. Dejarán de comer y beber abundantemente (-1 a CON cada semana). Si están si su armadura o no se pueden crear otra perderán esta categoría y pararán a ser guerreros después de una semana por nivel del jugador.
- El camorrista no puede usar ningún arma además de la bayoneta, la armadura y los puños.
- Si se encuentra con su enemigo mortal deberá atacar siempre que la desventaja no sea superior de 15 a 1.
- Debido a la armadura y las tachas que crujen amenudo el camorrista sufre un -4 a la sorpresa.
- El camorrista no se lavará a menudo como se ha comentado anteriormente. Así mientras no se lave recibirá un -1 por mes.

Los puntos de experiencia van como los paldines y guardabosques.