

PIRATA

CLASE AVANZADA DE SAQUEADOR



Exploradores y aventureros, embarcados en una vida de pólvora y salitre; los piratas son temidos por sus fechorías tanto en alta mar como en tierra firme.

Se desenvuelven especialmente bien con tácticas de “golpea y huye” y sus raras habilidades hacen uso del oro que recogen por las mazmorras.





REQUISITOS:

Un Saqueador puede optar cambiar a Pirata en lugar de a Juglar.

NOTAS:

Un Pirata puede llevar pistolas de una mano que también pueda llevar el Especialista.

HABILIDADES ÚNICAS:

	ABORDAJE Nivel: 5 El Pirata puede pasar a través de enemigos sin su permiso, y además con un 4+ les deja con Parálisis. Cada enemigo paralizado le cuesta 5 monedas de oro. Si no tuviera dinero suficiente o no quisiera gastarlo, no se puede paralizar.
	BOTÍN Nivel: 5 Por cada punto de Cuerpo que el Pirata daña a un enemigo en combate, consigue 1 moneda de oro.
	JUEGO SUCIO Nivel: 7 Puede repetir dados de Combate fallidos al coste de 10 monedas por dado repetido. No puede repetir un dado ya repetido.
	SOBORNO Nivel: 10 El Pirata puede pagar una determinada cantidad de oro (estimada por el Master) a enemigos para que éstos se retiren del juego. No dejan victorias ni recompensas. No todos los enemigos pueden ser afectados por el Soborno.