

Le Pirate de Freeport

Classe de Prestige

Traduction par Jaffar de l'aide de jeu de Chris Pramas

La vie d'un corsaire

Il est bien connu que les pirates ont fondé la grande ville de Freeport. Bien que Seigneur des Mers Drac ait donné un statut de ville franche politiquement correct à Freeport, la ville a gardé sa tradition de flibuste. Bien que Freeport est un port commercial de première importance pour les négociants, il reste aussi un refuge pour ceux qui vivent en dehors de la loi.

Le Pirate de Freeport est le légataire d'un grand héritage. Il maintient vivace un code de la flibuste qui se transmet de capitaine en capitaine depuis la fondation de la ville. Alors le Conseil des Capitaines goûte aux joies de la politique et noue de grandes alliances avec les états voisins, les pirates vivent comme ils l'ont toujours fait. Un bateau rapide, un équipage solide, et l'acier tranchant d'un sabre sont les seuls besoins du pirate.

Cela dit, la piraterie actuelle est un peu différente de celle des temps jadis. Les marines de guerre des nations continentales représentent de dangereux adversaires, et rares sont les capitaines qui possèdent plus d'un navire. Désormais les Pirates de Freeport ont de nouveaux territoires de chasse plus éloignés du continent afin d'éviter de se frotter aux navires de guerre croisant au large. Beaucoup font voiles vers l'est, attirés par les navires chargés d'épices et de richesses revenant du nouveau monde, pendant qu'autres harcèlent les côtes encore peu explorées et couvertes de jungle du sud. Aucune nation civilisée ne viendra au secours de colonies minières kuo-toa, de villages orques ou de cités homme-lézard qui s'écroulent sous les lames tranchantes des sabres d'abordage.

Les combattants et rôdeurs embrassent souvent la carrière de Pirates de Freeport, suivis par les roublards et les barbares. Les bardes et sorciers sont des pirates improbables, mais leur fort charisme pourrait jouer en leur faveur. Les ecclésiastiques de dieux de la mer deviennent quelquefois des pirates, tout comme les druides qui ont fait de l'eau leur domaine de prédilection. Les moines et paladins ne deviennent jamais pirates car il s'agit d'une activité bien trop illégale..

Compétence et Attributs

Compétences: Artisanat (construction navale) (Int), Connaissance (Canotage, Cartographie, Légende de Freeport ou histoire, géographie, navigation, Science de mer) (Int), Détection (Sag), Equilibre (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Profession (marin) (Int), Maîtrise des Cordes (Dex), Natation (For), Sens de l'orientation (Sag).

Points par Niveau: 4 + modificateur Int.

Dés de vie: d10

Conditions

Pour devenir Pirate de Freeport, un personnage doit répondre aux critères suivants :

L'alignement: Non loyal.

Bonus de base à l'attaque: +4

Dons: Esquive, Arme de prédilection (Sabre d'abordage ou Pique d'abordage).

Connaissance (Science de Mer): 2 rangs

Profession (Marin): 4 rangs

Natation: 4 rangs

Spécial : Les voyages- le personnage doit avoir accompli au moins trois voyages comme homme d'équipage sur un navire pirate.

Caractéristique de classe

Armes & Armures: Le Pirate de Freeport sait manier les armes courantes mais il ne sait pas manier le bouclier, pas plus qu'il n'est habitué à porter une armure. En effet, le port d'une armure en haute mer est suicidaire. Un pirate utilisant le don Botte Secrète peut ajouter son bonus de Dex en lieu et place de son Bonus de Force lorsqu'il utilise un Sabre d'Abordage.

Pour les Pirates la catégorie Armes Courantes inclue aussi le sabre d'abordage, la pique d'abordage, le taquet, et la gaffe (1 d4, x3).

Les Capacités

Pied-Marin : Un pirate passe des années à mer, et apprend à rester sur ses pieds même durant les pires tempêtes. Un Pirate gagnent un bonus de +2 à tous ses jets d'Equilibre. En outre, un jet d'Equilibre réussi autorise le Pirate à effectué un mouvement complet au lieu d'un demi mouvement. Un échec signifie que le Pirate ne peut avancer.

Intrépidité : Personne n'apprécie autant les bagarres qu'un pirate de Freeport. Méprisant les armures, le pirate défie la mort avec style et panache. En raison de son intrépidité et de ses fanfaronnades, le pirate ajoute son Bonus de Cha (S'il en a un) à son Bonus de Dex pour calculer sa Classe de l'Armure. Ce bonus est perdu si le pirate porte une armure quelconque, il perd aussi ce bonus lorsqu'il perd ses bonus de Dex. Vous ne pouvez pas être courageux si vous vous cacher derrière un bouclier.

Agile comme un singe : Les marins expérimentés peuvent grimper, gréer et corder avec la vitesse et la dextérité d'un singe. Dès qu'il atteint le 2^{ème} niveau un pirate garde son bonus de Dex à sa CA lorsqu'il grimpe ou combat en sur les gréements ou les mâtures d'un navire. En outre, ses adversaires ne gagnent aucun bonus au jet d'attaque dans ces circonstances.

le compagnon animal : Si le personnage le désire, dès qu'il atteint le second niveau de pirate, il gagne un compagnon animal.. Traité l'animal comme s'il se trouvait sous l'effet d'un sort d'amitié avec les animaux, bien qu'il ne s'agisse pas d'un pouvoir magique mais d'un lien personnel. Les

compagnons animaux communs incluent des perroquets et des singes, mais d'autres sont aussi possibles. C'est une capacité extraordinaire.

Recruteur musclé : Tous les pirates n'ont pas choisis librement cette vie. Quelquefois un capitaine a besoin de plus d'équipage, et la façon seule de les avoir est la force. Un Pirate de Freeport devient expert dans l'art de « subjuguer » des Rampants rapidement. Lorsqu'il atteint le niveau 3, le Pirate peut choisir lors d'un combat d'infliger des dommages temporaires à son adversaire sans subir la pénalité habituelle de -4 au jet d'attaque.

Arme de prédilection : En atteignant le 4^{ème} niveau le pirate gagne un bonus de +1 pour frapper avec un sabre d'abordage ou une pique d'abordage. Ce bonus est cumulable avec le don Arme de Prédilection. Ainsi si un personnage a déjà le Don Arme de Prédilection Sabre d'Abordage lorsqu'il atteint le niveau 4 de pirate, son bonus au toucher passe à +2.

Coup de Grâce : Lors des abordages et des combats violents qui ont lieu dans les coursives, les pirates doivent être rapides s'ils souhaitent survivre. Les ennemis doivent connaître une fin rapide, et les pirates sont passés maître dans l'art de tuer. A partir du niveau 5, le pirate peut donner le Coup de Grâce au prix d'une action simple et non d'une action complexe.

La Parade foudroyante Au niveau 6, quand le pirate combat avec deux armes, il décide, à son tour, s'il veut attaquer normalement ou sacrifier toutes les attaques de sa seconde main pour bénéficier d'un bonus d'esquive de +2 à sa CA pendant tout le round. Avec ce don, le pirate ne peut utiliser que des armes tranchantes ou contondantes d'une catégorie de taille inférieure à la sienne.

Respiration contrôlée Au 7e niveau un Pirate de Freeport apprend à survivre sous l'eau durant des plus longue. Il parvient à contrôler son souffle beaucoup plus longtemps.

Pour calculer le temps qu'un marin peut passer son l'eau, il faut quadrupler son bonus de constitution et non pas le doubler comme dans il est dit dans les règles sur la noyade.

Spécialisation martiale supérieure : Au 8e niveau le pirate gagne un bonus +2 aux dommages lorsqu'il manie le sabre d'abordage ou la pique d'abordage. Ce bonus est cumulatif avec les bonus aux dommages d'une spécialisation martiale existante.

La Réputation effrayante : En atteignant le 9ème niveau un pirate de Freeport est auréolé d'une telle réputation que sa seule présence peut faire fuir les plus braves. En annonçant sa présence et en prenant une pause dramatique (comme tenir bine en vue la tête coupée d'un ennemi, par exemple), un Pirate de Freeport accompli, il dégage une aura de peur identique à un sort de Peur lancé par un sorcier de niveau 9 (utilisez le charisme du Pirate pour déterminer DD de résistance). C'est une capacité extraordinaire qui ne peut être utilisée que 2 fois par jour.

La malédiction du pirate : A partir du niveau 10, un pirate de Freeport sur le point de mourir peut proférer une malédiction à l'encontre de ses meurtriers. Tous ont appris à redouter ce sinistre pouvoir. Dans ses derniers moments de vie le pirate prononce une malédiction sur une personne ou petit groupe de gens (maximum 1d4+1 personnes). C'est une capacité surnaturelle comme qui a le même effet qu'un sort de malédiction lancé par un sorcier du 20ème niveau (utilisez le charisme du Pirate pour déterminer DD de résistance). Les cibles typiques incluent les hommes de loi qui traquent les pirates ou ceux qui volent son trésor. Les MD devrait se sentir libre de créer des effets de malédiction autre que ceux décrits dans le livre de règles. Les malédictions devraient être vindicatives et appropriées à l'infraction. Le fantôme du pirate qui hante la famille du meurtrier a beaucoup plus de saveur qu'une simple pénalité sur les jets de dés.

Table de Référence du Pirate de Freeport					
Niveau	Bonus à l'attaque	Vigueur	Réflexes	Volonté	Capacités
1	+1	+0	+2	+0	Pieds-Marins ; Intrépidité
2	+2	+0	+3	+0	Agile comme un singe, Compagnon Animal
3	+3	+1	+3	+1	Recruteur musclé
4	+4	+1	+4	+1	Arme de prédilection supérieure
5	+5	+1	+4	+1	Coup de grâce
6	+6	+2	+5	+2	Parade foudroyante
7	+7	+2	+5	+2	Respiration contrôlée
8	+8	+2	+6	+2	Spécialisation Martiale Supérieure
9	+9	+3	+6	+3	Réputation Terrifiante
10	+10	+3	+7	+3	Malédiction du Pirate