

Reglas para crear un PJ Koneko Goblin

¡Por fin podrás jugar con esos enemigos-pero-a-veces-amigables-bribones que siempre se las apañan para aparecer en todas las aventuras!

Gracias a las siguientes reglas podrás crear tu propio PJ Koneko Goblin. Recuerda que se trata de reglas opcionales que requieren la aprobación del Ryujin, así que asegúrese de hablar con tu DJ antes de hacer un PJ Koneko Goblin.



No os penséis que esto es todo lo que hay sobre los Neko Goblins y los personajes Koneko Goblins, esperemos que los chicos de Other Selves publiquen lo que nos falta y, mientras, tomad esto cómo adelanto.

Creando tu Koneko Goblin:

Descripción:

Los Koneko Goblins son los subordinados de los Neko Goblins. Son pequeños y débiles, y las especies más grandes abusan de ellos. Suelen llegar a crecer hasta alcanzar 1 m. de altura. Son mucho más dóciles que sus primos más grandes y a veces incluso viven con los humanos. Siempre llevan una pequeña olla encima de la cabeza, para transportar objetos. Su grito de guerra es "¡Gobumiau!".

Estadísticas de inicio:

A diferencia de los personajes humanos, Koneko Goblin siempre tendrá un 4 en FUE y un 8 en ESP. En las dos estadísticas restantes puedes poner un 6 y 4 como quieras*.

**Sí, las estadísticas se suman a 2 menos que un personaje humano.*

Clase y Arquetipo:

Como un personaje humano.

Características raciales:

- **Olla en la Cabeza:** los Koneko Goblin portan en todo momento sobre su cabeza un pequeño jarro u olla con el fin de guardar sus posesiones más preciadas. Todos los Koneko Goblins ganan un bono de 3 de capacidad de carga.
- **Estacionales:** Los Koneko Goblins son más activos durante la primavera. Durante la primavera, todo Koneko Goblin gana un +1 a todas las Tiradas de Salud e Iniciativa.
- **Ojo de gato:** Los Koneko Goblins son capaces de ver claramente en la oscuridad, gracias a su sentido felino de la vista. Siempre que haya la luz de la luna para guiarlos, los Koneko Goblin no sufren de penalización en las Tiradas de Marcha por la Modificación por Clima "Oscuridad".
- **Olfato:** Nunca olvidan un olor**.

***Esta característica no aparecía en la fuente original, la he añadido por que aparece en el manual pag. 161 en la descripción de los distintos tipos de Neko Goblins como monstruos.*

La cultura Koneko Goblin ~ Los 9 Secretos ~

Historia:

Según los estudiosos Neko Goblin, la raza Koneko Goblin tiene su origen ligado a una antigua raza de criaturas del mal llamadas goblins. En una era medio olvidada hace mucho, mucho tiempo, una especie de grandes felinos se vio obligada durante cientos de años a llevar una vida de servidumbre hacia una raza de bestial goblins. El anhelo por la libertad y la independencia condujo a que la raza de los gatos se levantase contra sus captores, lo que desencadenó en la Gran Guerra Goblin, un terrible conflicto que se prolongó durante generaciones. La era de los Neko Goblins finalmente llegó con la eliminación del último goblin de la faz de la tierra. De acuerdo a las leyendas de la Neko Goblins, el mayor héroe de la guerra fue un Koneko Goblin llamado Nagi. Se dice que Nagi realizó La Broma de Su Vida a las fuerzas goblin, permitiendo que las de felinos superasen finalmente a sus opresores oscuros. A día de hoy, sin embargo, nadie está seguro de en qué consistió fue la broma exactamente...

Personalidad:

Los Koneko Goblins aman las bromas divertidas y, en comparación con los seres humanos, son a menudo mucho más abiertos y comunicativos. A diferencia los Neko Goblins más grandes, quienes tienen tendencia a la pereza, se toman su trabajo muy en serio. Sin embargo, pierden el interés rápidamente, son criaturas caprichosas que no pueden tener la atención centrada mucho tiempo en una misma cosa. También son famosos para copiar e imitar.

Dieta:

La dieta Koneko Goblin consiste principalmente de pescado y carne a la parrilla. Tienen apetitos voraces y pueden consumir felizmente más de su peso en comida en un solo día. Los Koneko Goblins son bien conocidos por hacerse amigos de quien les dé una comida deliciosa.

Fisiología:

La altura media de un Koneko Goblin está entre los 80cm y 1m y por lo general pesan entre de 14 a 20 kilos. Sus cuerpos ágiles están hechos para la destreza, sus patas con almohadillas son increíblemente rápidas. La coloración del pelo que cubre su cuerpo varía, al igual que ocurre con un gato doméstico. Apenas hay diferencias apreciables entre machos y hembras.

Esperanza de vida:

Los Koneko Goblins pueden llegar a los 30 años y son adultos a los 5. Los Neko Goblins más longevos no sobrepasan los 50 años, aunque hay leyendas de Neko Goblins que viven más allá de 50 renaciendo como Komata Neko Goblins, una forma avanzada de Neko Goblin. Por esta razón, los Neko Goblins ancianos son venerados, aunque a menudo es difícil saber la edad de un Neko Goblin sólo con mirarlo.

Familia:

Como los Koneko Goblins tienen un espíritu fuertemente independiente, los Koneko Goblins raramente viven juntos como familias salvo para cuidar de sus hijos. Las camadas Koneko Goblin consisten en 1d8 gatitos; si nace una camada completa, es frecuente que el padre Koneko Goblin entre en pánico y abandone una o varias crías en un cajón de fruta en una esquina de la ciudad. Se dice que estos gatitos Koneko Goblin serán recogidos y cuidados por un amante padre adoptivo Ryuujin.

Hábitat:

Los Koneko Goblins habitan lugares pequeños y cálidos. Aunque no son tan nómadas los Neko Goblins mayores, hay muchos Koneko Goblins que tienen varias casas en distintas localidades.

Ocupación:

Los Koneko Goblins, al igual que los humanos, se sienten atraídos por una amplia variedad de oficios. Debido a sus talentos naturales muchos Koneko Goblins convierten en cazadores.

Viaje:

Los Koneko Goblins no se sienten atraídos a viajar una vez durante su vida ... en cambio, ¡se sentirán atraídos hacia un viaje en cualquier momento si se sienten abrumados por la curiosidad! Una vez que han decidido embarcarse, comienzan de inmediato a formar un variopinto grupo para maximizar la diversión. Los Koneko Goblins tienen una antigua tradición de búsqueda de un "compañero humano", una persona que atiende, siga y limpie al Koneko Goblin con atención y cuidado durante todo el viaje.



RYUUTAMA

Juego de rol de fantasía natural

Hoja de Personaje Koneko Goblin

Ryuujin

Creado



Nombre					Jugador		
Nivel		PE		Sexo		Edad	
Clase	/			Arquetipo	/		

Habilidad	Características	Efectos
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada		Especialista Terreno/Clima		Objeto favorito	
Color y apariencia					
Hogar y razón para viajar					
Notas +1 a las tiradas de Salud e Iniciativa en primavera Inmunes al penalizador "Oscuridad" siempre que haya un mínimo de luz (luna, estrellas...)					

Características	FUE d 4	DES d 8	INT d	ESP d
PG	PG iniciales = FUE x 2		PM iniciales = ESP x 2	
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado			Puntos de Pífa
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa (DES + INT)

Equipo Los objetos equipados no cuentan como carga.
El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo Armadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Ropa de Viaje	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
	Nombre	Efecto / Descripción		Nombre	Efecto / Descripción	
	Olla en la cabeza	C. de Carga +3				

Terreno + Climas		Modificadores para Terrenos / Climas									
Terrenos	Nivel 1 => 6		Nivel 2 => 8			Nivel 3 => 10			Nivel 4 => 12		Nivel 5 => 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

Físicas	Herido DES baja 1 grado	Envenenado FUE baja 1 grado	Enfermo Todas bajan 1 grado
Mentales	Cansado ESP baja 1 grado	Mareado INT baja 1 grado	Conmocionado Todas bajan 1 grado