

Nuevas Razas para AD&D

Aquí encontraras razas que pueden ser interesantes de jugar en los reinos pero que no suelen ser escogidas con asiduidad por su rareza.

1. Hombre Pájaro.

•Requerimientos iniciales:

FUE 3/18 DES 3/18 CON 7/18 INT 3/18 SAB 3/18 CAR 3/17

•Modificadores a las habilidades: +1 CON, -1 CAR.

•Habilidades especiales:

No pueden utilizar armadura ya que interfieren con sus alas.

+1 arcos y lanza.

No pueden volar si tiene menos de la mitad de sus puntos de golpe totales.

Susceptibles al fuego.

1 pto de vida extra por cada dado de daño.

•Profesiones permitidas: guerrero n12, mago n15, clérigo n12.

•Movimiento 9, volando 18 (c)

2. Centauro.

•Requerimientos iniciales:

FUE 6/18 DES 3/17 CON 6/18 INT 3/17 SAB 3/18 CAR 3/18

•Modificadores a las habilidades: +1 FUE, +1 SAB, -1 DES, -1 INT

•Habilidades especiales:

+1 arcos.

Dar coces 1d8/1d6. No se puede atacar en el mismo asalto que se da una coz.

Son considerados criatura grande.

Profesiones permitidas: guerrero n11, guardabosques n13, clérigo n10.

Movimiento 18

3.Semi-orco.

•Requerimientos iniciales:

FUE 6/18 DES 3/18 CON 6/18 INT 3/17 SAB 3/18 CAR 3/16

•Modificadores a las habilidades: +1 FUE, +1 CON, -1 INT, -1 CAR.

•Habilidades especiales:

Infravisión 20 m.

Mods de ladrón: VB -5%, AC -5%, ET +10 %, OS +5%, MS +5%, DR +10%, ES -5%, LL -10 %

Profesiones permitidas: guerrero n14, clérigo n9, ladrón n9, asesino n12.

Movimiento 9.