

Wiejā Æscuela Ilikaga “Un Ojo”



Bribona Humana

• el juego de rol •

nivel pr

1

nombre

ILIKAGA

raza

HUMANA

clase

BRIBONA

talentos

ADAPTABLE - EMBOSCAR

ÍMPETU EMPRENDEDOR

DEDOS ÁGILES

trasfondos

LADRONA EN LOS PUEBLOS

CERCANOS - BANDIDA

ASALTANDO CARAVANAS

habilidades

alerta +1

comunicación +1

manipulación +1

erudición

subterfugio +1

superbivencia

fue 7 0

des 16 +1

con 6 -1

int 12 0

sab 14 0

car 17 +1

pv 5

mov 12

def 13

atq +0

ins +1

pod 0

armas

DAGA (2) (SI JUNTAS +1 ATQ)

ATQ +0 DAÑO 1D4 +0

(+1D6 SI SORPRESA)

equipo

ARMADURA DE CUERO

KARJAK 20 FLECHAS

ARCO ALCANCE 60M

2 DISPAROS POR ASALTO

ATQ +1 DAÑO 1D6 +0 (+1D6 SORP)

TALENTOS

Adaptable. De alguna forma tienes facilidad para adaptarte a cualquier ambiente y entorno. Ganas un modificador adicional de +1 a tu rasgo de Instintos.

Ímpetu Emprendedor. Vives la vida con intensidad. Ganas un trasfondo adicional.

Emboscar. Tienes ventaja en las pruebas de Subterfugio basadas en moverse en silencio y en ocultarse en las sombras. Añade 1d6 al daño cuando ataques a un blanco desprevenido.

Dedos Ágiles. Tienes ventaja en las pruebas de Manipulación que requieran precisión (por ejemplo abrir cerraduras o sustraer las posesiones de otra persona).

Usos comunes de las habilidades	
Alerta	Notar algo visible, oír un ruido, buscar en, o registrar un lugar, etc.
Comunicación	Influir, motivar, entenderse con otro seres, etc.
Manipulación	Abrir cerraduras, inutilizar el mecanismo de una trampa, robar una posesión sin ser descubierto, etc.
Erudición	Entender un escrito en una lengua antigua, conocer una leyenda local, conocer datos históricos, identificar a una criatura tras verla, etc.
Subterfugio	Deslizarse en silencio, ocultarse en las sombras, etc.
Supervivencia	Seguir un rastro, orientarse al aire libre, forrajear para conseguir alimentos, etc.

ACCIONES, COMBATE E INSTINTOS

Características y tiradas de Instintos	
FUE	Resistir la paralización, resistir la petrificación, etc.
DES	Evitar caer por un pozo, esquivar un proyectil en el último segundo, esquivar un arma de aliento, evitar una bola de fuego, etc.
CON	Resistir un veneno, sobreponerse a una enfermedad, evitar un contagio, etc.
INT	Resistir el control mental sutil o la influencia no evidente, etc.
SAB	Resistirse a una ilusión, evitar mirar un glifo o símbolo mágico, etc.
CAR	Cualquier efecto de control mental directo o intento evidente de influencia, etc.

<i>Situación</i>	<i>Bono / penalización</i>
La clase del personaje o alguno de sus talentos le proporcionan una gran desventaja en la realización de la acción.	Tirada con desventaja
La clase del personaje o alguno de sus talentos le proporcionan cierta desventaja en la realización de la acción.	-2
La clase de personaje o sus talentos no juegan ni a favor ni en contra.	0
La clase del personaje o alguno de sus talentos le proporciona cierta ventaja en la realización de la acción.	2
La clase del personaje o alguno de sus talentos le proporciona una gran ventaja en la realización de la acción.	Tirada con ventaja

<i>Acción / Equipo utilizado</i>	<i>Bonos</i>
Usar escudo	+1 Defensa
Combatir con dos armas de mano	+1 a la tirada de Ataque
Arma de mano empuñada con dos manos	+1 a la tirada de Daño
Cargar al combate	Ventaja primer ataque pero -3 a la Defensa

NOTAS DE LA PARTIDA
