

Wieża Escuela

Lure



Brujo Humano

• el juego de rol •

1

MAGO

TRANSFERIR ESENCIA

AQUELARRE DE SU ALDEA

supervivência +1

car 7 0

pod 2

ATQ +0 DAÑO ID4-1 (MÍN 1)

LIBRO DE HECHIZOS

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.

Sensibilidad Mágica. Puedes gastar puntos de poder (Pod) para realizar conjuros.

Transferir Esencia. Puedes convertir 3 puntos de vida en un punto de poder (Pod).

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.

Acción / Equipo utilizado

Bonos

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

<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

NOTAS DE LA PARTIDA
