

Wieja Escuela

Nano Vil



Guerreiro Humano

• el juego de rol •

nivel pr

1

nombre

NANO VIL

raza

HUMANO

clase

GUERRERO

talentos

ADAPTABLE - ÍMPETU EMPREN-

DEDOR - LUCHA CON ESCUDO 9

LANZA - ATAQUES MÚLTIPLES

trasfondos

GUARDIA LEAL DE UN NOBLE -

GUARDIA EN CELEBRACIONES

ERÓTICO FESTIVAS EN SOLSTICIO

habilidades

alerta +1

comunicación

manipulación +1

erudición

subterfugio +1

superbivencia +1

fue 13 0

des 12 0

con 16 +1

int 6 -1

sab 11 0

car 11 +0

pv 9

mov 12

def 16

atq +0

ins +2

pod 0

armas

LANZA ATQ +0 DAÑO 1D6

LANZA (CON ESCUDO)

ATQ +1 DAÑO 1D6+1

equipo

ESCUDO

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.

Lucha con Escudo y Lanza. Peleando de esa forma ganas +1 al ataque y al daño.

Ataques Múltiples. Al abatir a un enemigo puedes realizar inmediatamente otro ataque. De esta forma puedes encadenar tantos ataques EXTRA como nivel tengas.

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
