

Wieja Escuela

Sor Teresa



Monja Columbina

• el juego de rol •

nivel pr

1

nombre

SIR TERESA

raza

HUMANA

clase

MONJA COLUMBINA

talentos

ADAPTABLE - ÍMPETU EMPREN-

DEDOR - IMPOSICIÓN DE MANOS

DETECTAR EL MAL

trasfondos

SEPULTURERA MAL PAGADA

CURANDERA ENTRE ALDEAS

habilidades

alerta +1

comunicación +1

manipulación +1

erudición +1

subterfugio

superbivencia

fue 15 +1

des 9 0

con 11 +0

int 9 0

sab 10 0

car 7 0

pv 8

mov 12

def 12

atq +0

ins +1

pod 0

armas

MARTILLO DE GUERRA

ATQ +1 DAÑO ID10 +1

equipo

ARMADURA DE CUERO

(VESTIMENTA DE LA ORDEN)

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.

Imposición de Manos. Puedes sanar hasta 3D6 Puntos de vida al día a través de tus manos. Puedes repartir estos dados como desees (1D6 tres veces, 3D6 una sola vez o 2D6 y 1D6).

Detectar el Mal. Hasta tres veces al día puedes concentrarte y detectar el mal en un radio de 10 metros. El DJ establece la definición exacta de “mal”, que puede ir desde solo detectar criaturas demoníacas o caóticas, hasta identificar a cualquier individuo que busque causarte un percance.

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
