

Wieja Escuela

Talot Pigeon



Guerrero Enano

• el juego de rol •

nivel pr

1

nombre

TALOT PIGEON

raza

ENANO

clase

GUERRERO

talentos

AFIN A LA PIEDRA - INFRAVISIÓN

LUCHA CON HACHA A 2 MANOS

ATAQUES MÚLTIPLES

trasfondos

COMBATIENTE EN LAS GUERRAS

DE PICOTIESO

habilidades

alerta +2

comunicación

manipulación

erudición

subterfugio +1

superbivencia +1

fue 17 +1

des 13 0

con 14 0

int 10 0

sab 12 0

car 5 -1

pv 8

mov 9

def 14

atq +0

ins +1

pod 0

armas

GRAN HACHA (2 MANOS)

ATQ +2 DAÑO 1D10 +2

equipo

COTA DE MALLAS

TALENTOS

Embestida. Si sustituyes tu ataque con arma por un ataque con la cornamenta (1d6 de daño, 1d6+2 a la carga). +2 de daño a una carga con arma.

Infravisión. Ves en la oscuridad hasta 20 metros. La visión se basa en el calor desprendido por los objetos.

Lucha con Hacha a 2 Manos. 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 otros 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
