

Clase social



Nivel

3

P. de golpe

10

Heridas



Personaje: Theodore Brooks

Jugador:

Clase/Arquetipo: Mago / Agente secreto

Alineamiento: Legal Origen: Vaneirin (Oxbury)

Edad: 52

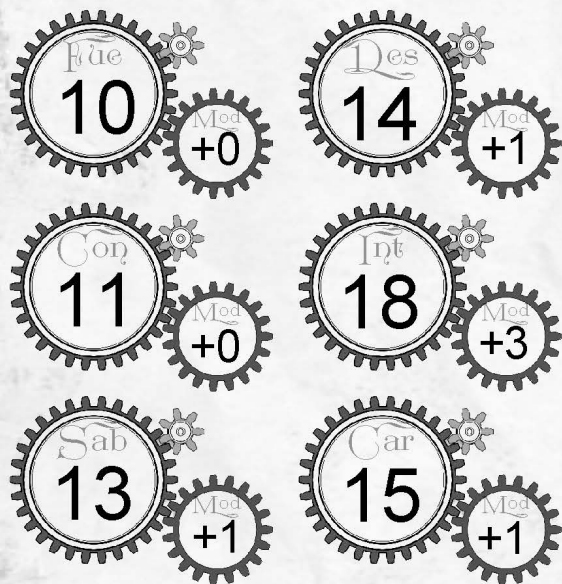
Altura: 1'72m

Peso: 85 kg

Descripción arquetipo

Experto en inteligencia y contrainteligencia. Eres el enlace de los espías que operan en Siania, a la vez que cazas a los espías que estos mandan a Alannia. Tu trabajo es secreto, nadie sabe lo que haces, pero innumerables vidas se han salvado gracias a tus acciones. Hawthorne, uno de tus hombres, ha sido capturado. Te molesta tener que perder a un prisionero, pero recuperar a uno de tus agentes es importante, y lo que ha descubierto aún más.

Características



Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

13	Veneno/Muerte	
13	Varitas mágicas	+1
13	Petrificación/Parálisis	
16	Aliento de dragón	+1
14	Sortilegios, varas y báculos	+1

Clase de armadura

CA	Base/Armadura	CA
13	Abriego+ropas	+2
	Escudo	CA
Ini	Sorprendido	CA
+1	Otros mod.	CA
	Des	+1

Habilidades

Saber arcano (Int) +6

Disfraz (Car) +4

Armas

		Total	Bono Nv.	FUE/DES	Varios		Total	M.FUE	Bonif.	Munición/Especial	Alcance
Pistola militar	Ataque	+4	= +1	+ +1	+ 2	Daño	2d6	=	+	8/crítico x3	10/25/40
Bastón estoque	Ataque	+2	= +1	+ +1	+	Daño	1d6	=	+		
	Ataque		=	+	+	Daño		=	+		
	Ataque		=	+	+	Daño		=	+		
	Ataque		=	+	+	Daño		=	+		

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	2							

-Conjuros de Nivel 1:

-Detectar magia
Alcance: 20 metros Duración: 2 turnos
El lanzador detectará todos los objetos y criaturas mágicas en un área de 20 metros a su alrededor. No atraviesa barreras físicas normales.

-Proyectil mágico
Alcance: 40 metros Duración: Instantáneo
Lanzas un proyectil luminoso, parecido a una flecha que causa 1d6+1 sin TS para eludir el efecto.

-Hechizar persona
Alcance: 40 metros Duración: Leer abajo
Este conjuro solo afecta a seres humanoides inteligentes o semi-inteligentes. Si la víctima no supera una TS, quedará hechizada y creará que el lanzador es el mejor de sus amigos, tratando de defenderlo ante cualquier amenaza existente.

No tiene efecto sobre animales, criaturas de mágicas, muertos vivientes o humanoides mayores que un ogro. Ambos deben hablar la misma lengua y el objetivo nunca obedecerá una orden que le obligue a quitarse la vida o llevar a cabo una acción suicida. El objetivo tendrá derecho una TS diaria, semanal o mensual dependiendo de su INT.

El encantamiento quedará roto si el lanzador o sus aliados atacan al objetivo.

-Carga estática

Alcance: Personal Duración: 1 hora
El lanzador crea una carga eléctrica en su mano. Cuando toque algo o a alguien, la carga se liberará produciendo 1d6 de daño. Puede ser liberada a través del contacto directo o a través de un objeto conductor, como una daga o una espada. Tras desatar un número de cargas igual a su nivel de lanzador, el hechizo termina, si no había expirado antes su duración.

Equipo

-Abrigo reforzado: +1 CA
-Ropas gruesas: +1 CA
-Pistola militar con cargador vertical: 2d6
Alcance -> 10(+1) / 25(+0) / 40(-1)
-Cargadores pistola (x4)
-Bastón estoque: 1d6
-Pociones de Maná: 10 ml
-Libro de conjuros
-Cuaderno, pluma y tinta
-Tabaco y cerillas

-Conjuros de Nivel 2:

-Imagen reflejada
Alcance: 0 Duración: 6 turnos
El mago crea 1d4 reflejos de su propia imagen que imitarán todos sus movimientos, siendo indistinguibles. Aparecerán próximas al lanzador y se moverán a la par que él. El lanzador no necesita mantener la concentración y sus imágenes permanecerán junto a él hasta que se agote el conjuro. Las imágenes son una mera ilusión y no son reales. Cualquier ataque sobre el lanzador golpeará primero a una de estas imágenes, haciendo que desaparezca hasta que no quede ninguna.

-Telaraña

Alcance: 30 metros Duración 45 turnos
Este sortilegio crea una intrincada red pegajosa tela de araña. La tela bloquea de manera efectiva un área de 3x3x3 metros. Criaturas enormes con gran fuerza, como gigantes o dragones, pueden romper la red sin dificultad y no verse afectados por su existencia. La telaraña es vulnerable al fuego, que la destruirá en dos asaltos, afectando a las criaturas que se encuentren en la maraña con 1d6 puntos de daño por fuego.

Maná

7

Dinero

P

C

Rx

Rx sig. Nivel

Alma/Imp.

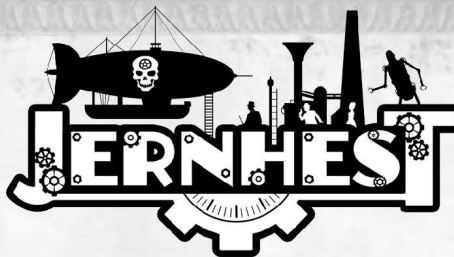
2/

Habilidades especiales

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

Otros datos

Idiomas: Alannés, vaneirio, sianko, debirio, melirés, etérico



Clase social



Personaje: Rachel Parker

Jugador:

Clase/Arquetipo: Pistolero arcano/ Roakii

Alineamiento: Legal Origen: Roake (Roake)

Edad: 27

Altura: 1'7m

Peso: 60kg

Nivel

3

P. de golpe

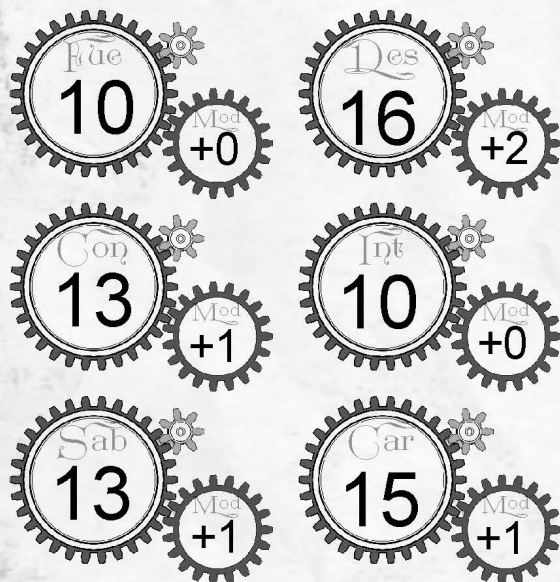
15

Heridas

Descripción arquetipo

Eres una roakii, la fuerza que defiende a Roake y a sus gentes de bandidos, orcos y cosas peores que habitan en los desiertos. Alannia ha requerido la presencia de los roakii como observadores imparciales en un intercambio de prisioneros con Siania. Si algo se torciera podría desestabilizar la frágil paz entre estos dos grandes países y provocar una guerra que arrastre al resto del mundo. No durante tu guardia.

Características



Movimiento

Base Combate Carrera Cargado
30 10 60 15

Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

12	Veneno/Muerte	+1
13	Varitas mágicas	+2
13	Petrificación/Parálisis	+1
15	Aliento de dragón	+2
15	Sortilegios, varas y báculos	+1

Clase de armadura

CA

Base/Armadura

CA

14

Abrigo+ropa

+2

Escudo

CA

Ini

Sorprendido

CA

+2

Otros mod.

CA

Des

+2

Habilidades

Cabalgar (Des) +5

Leyes (Int) +3

Armas

Pistola arcana	Ataque	+5	=	2	+	2	+	+1	Daño	2d6	=		+		6/crítico x3	10/20/30
Cuchillo	Ataque	+3	=	2	+	1	+		Daño	1d4	=		+			
	Ataque		=		+		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		+		Daño		=		+			

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1							

-Conjuros de nivel 1:

-Salpicadura mágica:
Alcance: 20 metros Duración: Instantánea
Lanzas una esfera mágica que inflige 2d6 de daño mágico en una zona de 2 m de diametro.
Salvación contra sortilegios para la mitad del daño

-Imantar:

Alcance 10 metros Duración: 3 asaltos
Atrae todos los objetos metálicos de hasta 10kg de peso en un radio de 10 metros a un punto que señale el lanzador. TS si el objeto es sujetado.

-Trueno ensordecedor:

Alcance: 50 metros Duración: Instantánea
Crea un fuerte y súbito ruido en un punto a la vista dentro del alcance del hechizo, que se escuchará fácilmente en kilómetros a la redonda. Cualquier ser vivo con aparato auditivo que se encuentre a menos de 5 metros del punto de origen deberá superar una TS o quedará ensordecido 1d6 asaltos (una pifia indicará sordera permanente). Esto causa -1 a la CA, -2 a las habilidades que dependan del oído y 25% de fallo al lanzar un conjuro.

-Conjuros de nivel 2:

-Ariete de aire:
Alcance: 10 metros Duración: 1 asalto/nivel
Lanzas un chorro de aire a gran presión, capaz de derribar a quien se encuentre en su trayectoria. Cada asalto, el lanzador podrá designar un objetivo que deberá superar una TS o caerá derribado. -1 o +1 a TS por cada diferencia de tamaño. Si el lanzador decide mantener el chorro de aire, el objetivo no podrá levantarse (si falló TS) o avanza a mitad de movimiento (si superó TS) hasta que el conjuro termine o el lanzador apunte a otro objetivo.

Equipo

- Ropas gruesas: +1 CA
- Abrigo reforzado: +1 CA
- Pistola arcana: 2d6
Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)
Munición: 24 balas normales
10 balas de maná
- Cuchillo: 1d4
- Catalejo
- Reloj de bolsillo
- Brújula
- Petaca (walk)
- Tabaco y cerillas
- Cantimplora (agua)

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

Maná

5

Dinero

P

C

Rx

Rx sig. Nivel

Alma/Imp.

3/

Habilidades especiales

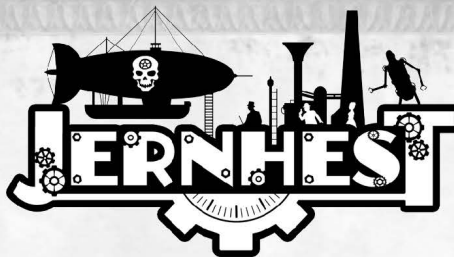
- Inmune a los intentos de intimidación.

- Pistola arcana: ningún arma normal resistiría el enorme poder de los conjuros al ser disparados por lo que tiene que utilizar un arma especialmente preparada para ello. Ningún Pistolero Arcano podría usar otra pistola que no fuera la suya debido a la unión que se establece entre el pistolero y su arma. A esa unión se le conoce como nexo. Todos los conjuros han de ser disparados a través de su arma arcana. Un Pistolero Arcano, a no ser que se diga lo contrario, no necesita un éxito en una tirada de ataque con su arma de fuego para que se produzcan los efectos del conjuro.

- Dependencia de Maná: Las pistolas arcanas no usan munición convencional. Utilizan munición arcana y la "pólvora" se consume en modo de puntos de maná. Cada punto de maná cuesta 1 dp. Al no consumir maná no tienen abstinencia ni sobredosis pero pueden consumir 1 punto de CON para disparar su arma arcana sin munición para causar 2d6 PG de daño. Esos puntos de CON se recuperan descansando (1 punto/día).

Otros datos

Idiomas: Alannés, debirio



Clase social



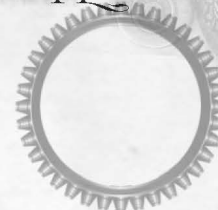
Nivel

3

P. de golpe

29

Heridas



Personaje: Sargento Vladimyr Volkov

Jugador:

Clase/Arquetipo: Luchador / Militar

Alineamiento: Legal Origen: Siania (Storozhey)

Edad: 35

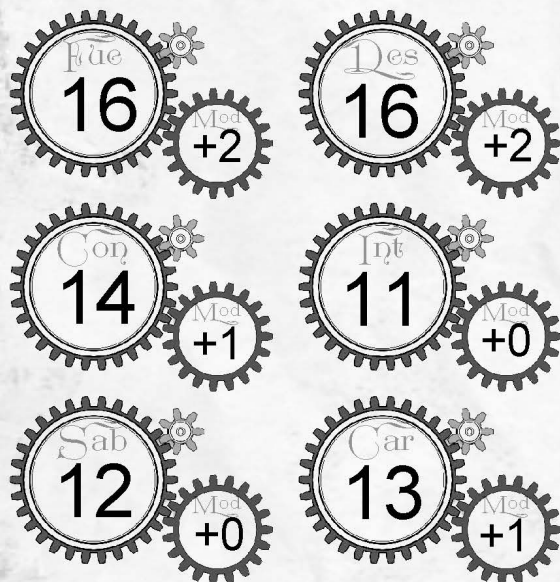
Altura: 1'78 m

Peso: 82 kg

Descripción arquetipo

Eres miembro del escuadrón "Medved", los osos del ejército sianko, la élite de las tropas de choque del ejército. Los más duros, los más letales, curtidos en la primera línea de innumerables combates. Eres un veterano de guerra en las campañas de Kian Se. La amenaza que supone "La Pesadilla Roja", el gran dragón rojo que está amenazando el imperio desde dentro ha hecho que te destinen de nuevo en el continente.

Características



Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

12	Veneno/Muerte	+1
13	Varitas mágicas	+2
14	Petrificación/Parálisis	+1
15	Aliento de dragón	+2
16	Sortilegios, varas y báculos	

Clase de armadura

CA	Base/Armadura	CA
15	Abrigo y ropa	+3
	Escudo	CA
Ini	Sorprendido	CA
	Otros mod.	CA
+2	Des	+2

Habilidades

Atletismo (Fue/Con) +5/+4

Intimidar (Car) +4

Armas

		Total	Bono	Nv.	Fue/Des	Varios		Total	M.Fue	Bonif.	Munición/Especial	Alcance
Revólver	Ataque	+4	=	2	+	2	+ Daño	2d6	=			10/20/30
Fusil repetición	Ataque	+5	=	2	+	2	+ 1 Daño	2d8+2	=	2		20/40/60
Sable de oficial	Ataque	+4	=	2	+	2	+ Daño	1d8+2	=			
	Ataque		=		+		+ Daño		=			
	Ataque		=		+		+ Daño		=			

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

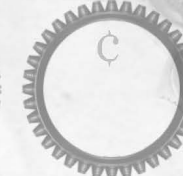
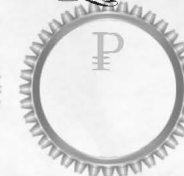
Equipo

- Abrigo reforzado pesado: CA +2
- Ropa gruesa: CA +1
- Revólver: 2d6
Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)
Munición: 24 balas
- Fusil de repetición modificado: 2d8+2
Alcance -> 20(+1) / 40(+0) / 60(-1)
Munición: 30 balas
- Sable de oficial: 1d8
- Prismáticos
- Brújula
- Tabaco y encendedor de mecha
- Cantimplora (agua)
- Petaca (brun)

Maná



Dinero

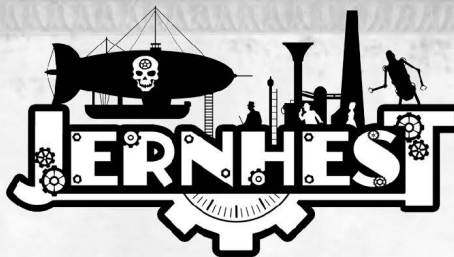


Habilidades especiales

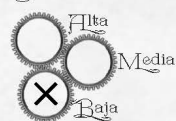
Arquetipo: +1 al ataque con fusiles (ya sumado)

Otros datos

Idiomas: **Sianko, alannés**



Clase social



Nivel

3

P. de golpe

18

Heridas



Personaje: Nadia Kovalev

Jugador: _____

Clase/Arquetipo: Ladrona / Francotiradora

Alineamiento: Neutral Origen: Siania (Lietsy)

Edad: 26

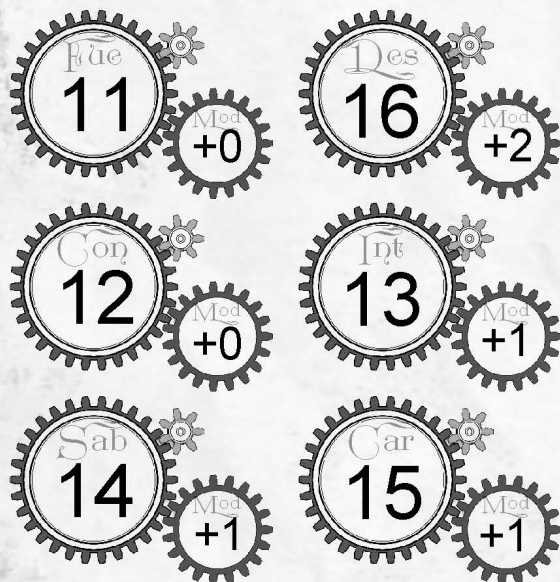
Altura: 1'65 m

Peso: 55 kg

Descripción arquetipo

Perteneces a los "Sohva", los buhos, los espías de Siania en el extranjero. Tu objetivo, mezclarte entre ellos y aprovechar tu oportunidad para golpear. Has divisado decenas de cabezas de oficiales alannenses desde el visor de tu rifle, y conoces información clave sobre sus operativos e investigaciones, secretos que averiguaste justo antes de que te capturaran. Este intercambio es por ti, esos secretos deben llegar a oídos del alto mando.

Características



Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

16	Veneno/Muerte	
15	Varitas mágicas	+2
13	Petrificación/Parálisis	
16	Aliento de dragón	+2
14	Sortilegios, varas y báculos	+1

Clase de armadura

CA

14

Ini

+2

Base/Armadura

Ropas+abrigo

Escudo

Sorprendido

Otros mod.

Des

CA

+2

CA

CA

CA

+2

Habilidades

Saber natural (Int) +4

Disfraz (Car) +4

Armas

		Total	Bono	Nv.	FUE/Des	Varios		Total	M.FUE	Bonif.	Munición/Especial	Alcance
Revólver	Ataque	+3	=	1	+	2	+ Daño	2d6	=	+	6/crítico x3	10/20/30
Fusil francotirador	Ataque	+3	=	1	+	2	+ Daño	2d8	=	+	1/crítico x3	40/60/100
Cuchillo	Ataque	+1	=	1	+	0	+ Daño	1d4	=	+		
	Ataque		=		+		+ Daño		=	+		
	Ataque		=		+		+ Daño		=	+		

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

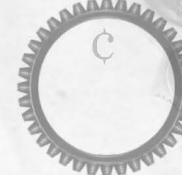
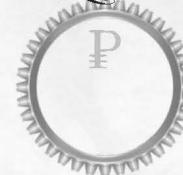
Equipo

- Abrigo reforzado: CA +1
- Ropas gruesas: CA +1
- Revólver: 2d6
 - Alcance -> 10(+1) / 20(+0) / 30(-1)
 - Munición: 12 balas
- Fusil francotirador: 2d5
 - Alcance -> 40(+1) / 60(+0) / 100(-1)
 - Mira telescópica: Convierte el rango medio del arma en corto y el largo en en medio al disparar mirando a través de él estando estático.
 - Munición: 20 balas
- Cuchillo: 1d4
- Ganzúas: +5% abrir cerraduras
- Espejo
- Lámpara de gas

Maná



Dinero



--

--

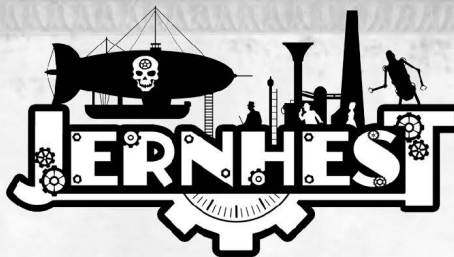
2/

Habilidades especiales

- Apuñalar por la espalda: Si atacas por detrás a alguien sorprendido, recibes un +4 al ataque y el daño es x2.
- Puedes utilizar la habilidad de apuñalar con armas de fuego.
- Habilidades de Ladrón:
 - Abrir cerraduras: 35%
 - Encontrar y desactivar trampas: 20%
 - Hurtar: 23%
 - Moverse en silencio: 44%
 - Escalar muros: 90%
 - Esconderse en las sombras: 40%
 - Escuchar ruidos: 1-2 en 1d6

Otros datos

Idiomas: Sianko, alannés, código silencioso



Clase social



Nivel

3

P. de golpe

23

Heridas



Personaje: Héctor Gardés

Jugador:

Clase/Arquetipo: Inquisidor / Cazarrecompensas

Alineamiento: Legal Origen: Debiria (Bódera)

Edad: 33

Altura: 1'92 m

Peso: 98 kg

Descripción arquetipo

Eres un miembro de la gloriosa inquisición debiria. Portas la luz de Melauro en tu corazón para combatir la oscuridad, pero a veces la justicia yace en actos más mundanos. Siania ha requerido la presencia de un inquisidor durante un intercambio de prisioneros como fuerza neutral. Un intercambio que podría desencadenar otra Gran Guerra si algo saliera mal. Tu deber es que esto no ocurra, te asegurarás de que cada bando cumpla su parte.

Características

Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

12	Veneno/Muerte	+1
13	Varitas mágicas	+2
14	Petrificación/Parálisis	+3
15	Aliento de dragón	
16	Sortilegios, varas y báculos	+2

Clase de armadura

CA

Base/Armadura

CA

16

Coraza+abrigo

6

Escudo

CA

Ini

Sorprendido

CA

+0

Otros mod.

CA

Habilidades

Rastrear (Sab) +3

Con. monstruos (Int) +3

Armas

Total Bono Nv. Fúe/Des Varios

Escopeta repetición	Ataque
Espada de inquisidor	Ataque
Pimentero triple	Ataque
	Ataque
	Ataque

+3	=	2	+	0	+	1	Dañ
+5	=	2	+	2	+	1	Dañ
+2	=	2	+	0	+		Dañ
	=		+		+		Dañ
	=		+		+		Dañ

Total M.Fúe Bónif. Múnición/Especial Alcance

3d6	=		+		5	10/20/30
1d8+2	=	2	+			
2d4	=		+		3/crítico x3	5/10/15
	=		+			
	=		+			

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

Equipo

- Coraza y tabardo de la inquisición: CA +5
- Espada de la inquisición: 1d8, +1 al ataque y su hoja brilla como una antorcha si hay muertos vivos cerca.
- Escopeta de repetición: 3d6/2d6/1d6 de daño a una distancia de 10/20/30 con una dispersión de 1,5 m a media distancia y de 3m a larga distancia
Munición: 20 cartuchos
- Medallón de la triestaca (símbolo inquisición)
- Malleus Maleficarum ("biblia" de la inquisición)
- Pimentero triple
Daño 2d4+1d4 por cada cañón que se dispare al mismo tiempo.
Munición: 10 balas de plata
- Mazo y tres estacas

Maná

Dinero

Rx

Rx sig. Nivel

Alma/Imp.

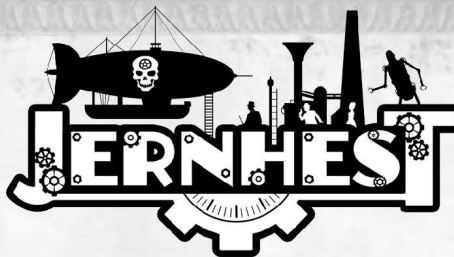
2/

Habilidades especiales

- Castigar al arcano: causa 2PG por nivel al golpear a un usuario de magia arcana (1vez/día)
- Mirada inquisidora: +2 a detectar mentiras
- Puede Detectar magia a voluntad como el conjuro del mismo nombre
- Inmune al miedo y mientras porte la triestaca (símbolo de la inquisición) se encuentra bajo los efectos del conjuro protección contra el mal.

Otros datos

Idiomas: Debirio, alannés



Clase social



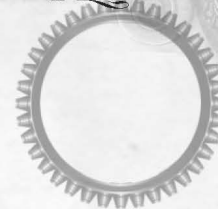
Nivel

3

P. de golpe

18

Heridas



Personaje: Caladrel Thedonis

Jugador:

Clase/Arquetipo: Elfo imilbree/ Espía

Alineamiento: Neutral Origen: Melerith (Maleris)

Edad: 109

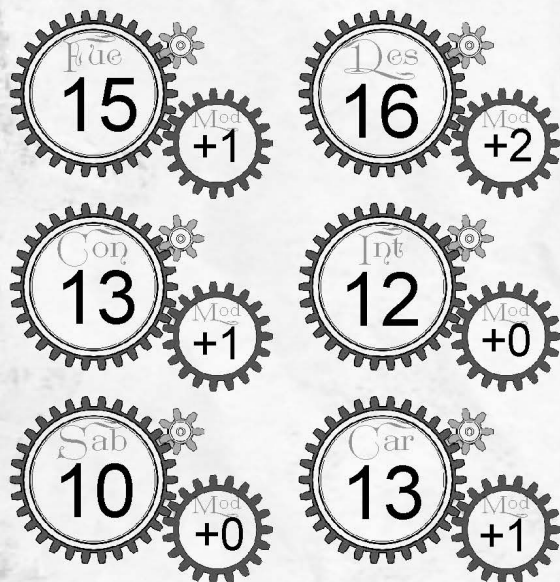
Altura: 1'69 m

Peso: 62 kg

Descripción arquetipo

Eres de operaciones especiales. Los espías te dan un nombre o una localización y no necesitas nada más para realizar tu trabajo. Tu misión, recuperar al Profesor Hawthorne y traerlo sano y salvo a casa. El profesor investigaba la energía roja sianka, puede que el arma más destructiva que el mundo haya visto desde el Ragnarök. Sea como fuere, el Profesor no puede estar más tiempo en manos siankas, es demasiado valioso para Alannia.

Características



Tiradas de salvación

Superar d20

Mods.

12	Veneno/Muerte	+1
13	Varitas mágicas	+2
13	Petrificación/Parálisis	+1
15	Aliento de dragón	+2
15	Sortilegios, varas y báculos	

Clase de armadura

CA	Base/Armadura	CA
15	Abrigo+ropa	+2
	Escudo	CA
Ini	Sorprendido	CA
	Otros mod.	CA
+2	Acróbata+Des	+3

Habilidades

Percepción(Sab)+3

Actuar(Car) +4

Armas

Revólver Gran Calibre	Ataque	+5	=	2	+	2	+	1	Daño	2d6+2	=		+		5/crítico x3	10/25/40
Hoja brillante	Ataque	+4	=	2	+	2	+		Daño	1d6+1	=	1	+			
Cuchillo	Ataque	+3	=	2	+	1	+		Daño	1d4+1	=	1	+			
	Ataque		=		+		+		Daño		=		+			
	Ataque		=		+		+		Daño		=		+			

Movimiento

Base	Combate	Carrera	Cargado
40	13	80	20

Conjuros/otros

1	2	3	4	5	6	7	8	9

Clase Social: la diferencia social y económica se traduce a efectos de juego en que un Aj de clase media o alta, tiene un bonus de +1 en la habilidad de Intimidar cuando lo intente con alguien de clase social más baja. A la inversa, un Aj con una clase social más baja obtiene un bonus +1 en la habilidad Actuar (para engañar) cuando intente hacerlo frente a alguien con una clase social más alta.

- Habilidades de Ladrón:
- Abrir cerraduras: 17%
 - Encontrar y desactivar trampas 14%
 - Escalar muros: 87%
 - Escondese en las sombras: 13%
 - Escuchar ruidos: 1-2 en 1d6
 - Hurtar: 23%
 - Moverse en silencio: 23%

Equipo

- Abrigo reforzado: +1 CA
- Ropa gruesa: +1 CA
- Revólver de gran calibre modificado (+2 AT, -5 m alcance)
Alcance -> 10(+1) / 25(+0) / 40(-1)
Munición: 30 balas
- Estos grandes revólveres solo son usados por lo más audaces y hábiles. Tiene un penalizador de -2 al ataque aunque cada punto del bono de FUE anula un punto de este penalizador (demasiada potencia en un arma corta).
- Hoja Brillante: son armas blancas parecidas a estoques (daño 1d6) usadas por los espadachines y duelistas imilbree. Usan el modificador de DES en vez de FUE para calcular el bono de ataque y sus hojas están tan intensamente pulidas que si los duelistas ganan una prueba enfrentada de INT contra su oponente (una vez por combate y si la iluminación lo permite), puede cegarle durante 1d3 asaltos aplicándose un -2 a su ataque.
- Cuchillo: 1d4
- Esposas y llaves
- Reloj de bolsillo
- Cantimplora (agua)

Maná

Dinero

Rx

Rx sig. Nivel

Alma/Imp.

2/

Habilidades especiales

- Poseen la habilidad de ver en la oscuridad (Infravisión a 20 metros).
- Su fina percepción, astucia e inteligencia les permiten detectar puertas secretas con un 1-2 en una tirada de 1d6.
- Gracias a su fortaleza y conexión con la naturaleza, los elfos imilbree son inmunes a parálisis.
- Acróbata: +1 a la CA y Escondese en las sombras, Moverse en silencio, escuchar ruidos y trepar muros como un Ladrón de 2 niveles menores.
- Espía: Puede repetir cualquier tirada de habilidad basada en Carisma que tenga que ver con su misión actual (pero debe quedarse con el nuevo resultado, sea mejor o peor).

Otros datos

Idiomas: Melirés, alannés