

Anejos

PG nivel 0

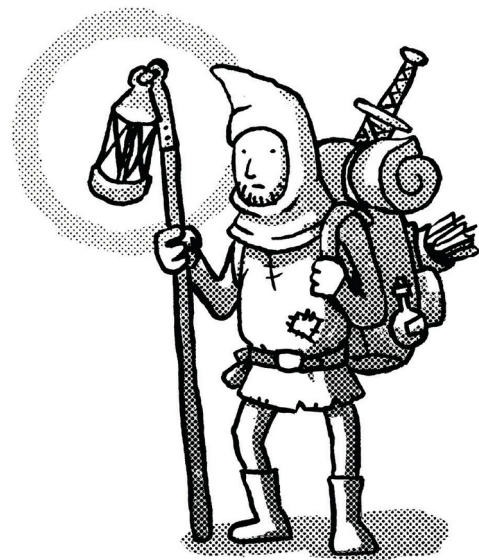
La definición de rasgos se hace de la forma habitual sin elegir ninguna habilidad, pero sí raza.

Al tirar sus PG se considera que tienen 1/2 DG, esto es, tira 1d8 y se divide por 2 (o tira 1d4).

Con respecto a sus características, sólo tendrán una a +2 y el resto a +1.

Necesitarían 450 PX si son vivaces o 550 si son longevos para subir a nivel 1, pasando a tirar su primer DG (y solo cogiéndolo si tuviera más que en su anterior tirada, tal y como se comenta en las reglas de avance de Granujas) y ganando las características y habilidades de aventurero con normalidad.

Respecto a las tiradas de equipo inicial, no dispondrán de armadura, yelmo, escudo ni equipo de mazmorreo. Se tirará en las tablas de equipo general 1 y 2 de forma habitual. A lo sumo, dispondrán de un arma burda, como un cuchillo o porra, de calidad 1 ó 2.



Armadura

Cuero o pieles..... 25

(Defensa 11, 1 espacio, calidad 3)

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Rasgo	Peso	Manos	Calidad	Precio
Palo	1d4	Ligera, Burda	1/2 espacio	1	3	5

Alineamiento

1: Legal bueno

2: Legal neutral

3: Legal maligno

4: Neutral bueno

5: Neutral verdadero

6: Neutral maligno

7: Caótico bueno

8: Caótico neutral

9: Caótico maligno

