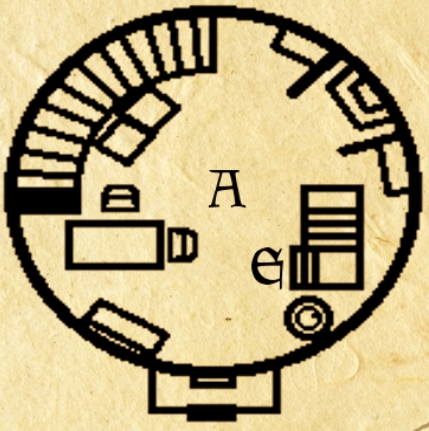
Planta baja



Primera planta

Segunda planta

Sótano

A: Cocina-Zaguán
B: Comedor
C: Dormitorio
D: Almacen/Sala de botín
D: Chimenea
E: Acceso a Sótano

TORRE ABANDONADA

Edificios:

Planta baja
Diverso mobiliario
Utensilios de cocina
hogar para cocinar

Primera planta
Gran mesa de comedor
1 pequeno almacén
hogar

Segunda planta
4 camas
Diverso mobiliario
hogar

habitantes:

De 4 a 6 bandidos (guarida)
o bien:
1 Anima que custodia la torre por alguna razón

Por orhtanc (Persorol) - www.persorol.blogspot.com.es

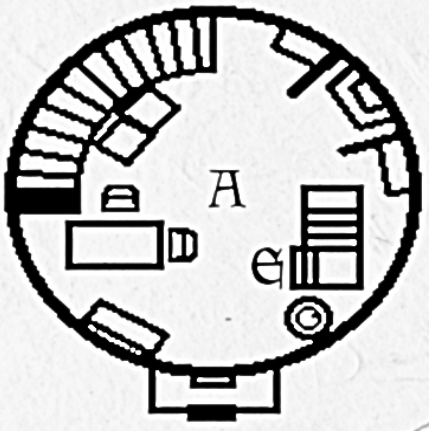
Bandidos:

FUE: 15 Altura: 1,65-1,70 m.
AGI: 20 Peso: 65-75 Kg.
hAB: 20 RR: 65%
RES: 15 IRR: 35%
PER: 15 Templanza: 50%
COM: 10 Suerte: 30%
CUL: 5
Proteccion: Ropas gruesas (1p.), Brazales (2p.)
Armas: Cuchillos 60%(2d6), Ballesta 50%(1d10+1d4)
Competencias: Conoc. Area 55%, Correr 45%, Sigilo 60%, Trepar 45%, Escuchar 40%
hechizos y Rituales de Fe: Ninguno

Anima de la torre:

Carece de características.
RR: 0%
IRR: 120%
Proteccion: invulnerable a dano mágico o físico, solo afectado por hechizos como Expulsión o rituales como Exorcismo.
Armas: Carece
hechizos: Carece
Poderes especiales: "Posesión": el ánima puede poseer momentáneamente el cuerpo de un humano durante 1d8 asaltos, excepto aquellos que lleven objetos sagrados encima o si fallan una tirada de Racionalidad con un penalizador del 50%. Durante la posesión, el ánima puede hacer cualquier cosa excepto herir al humano poseído.

Planta baja



Primera planta

Segunda planta

Sótano

A: Cocina-Zaguán
B: Comedor
C: Dormitorio
D: Almacen/Sala de botín
D: Chimenea
E: Acceso a Sótano

TORRE ABANDONADA

Edificios:

Planta baja
Diverso mobiliario
Utensilios de cocina
hogar para cocinar

Primera planta
Gran mesa de comedor
1 pequeno almacén
hogar

Segunda planta
4 camas
Diverso mobiliario
hogar

habitantes:

De 4 a 6 bandidos (guarida)
o bien:
1 Anima que custodia la torre por alguna razón

Por orhranc (Persorol) – www.persorol.blogspot.com.es

Bandidos:

FUE: 15 Altura: 1,65-1,70 m.
AGI: 20 Peso: 65-75 Kg.
hAB: 20 RR: 65%
RES: 15 IRR: 35%
PER: 15 Templanza: 50%
COM: 10 Suerte: 30%
CUL: 5
Proteccion: Ropas gruesas (1p.), Brazales (2p.)
Armas: Cuchillos 60%(2d6), Ballesta 50%(1d10+1d4)
Competencias: Conoc. Area 55%, Correr 45%, Sigilo 60%, Trepar 45%, Escuchar 40%
hechizos y Rituales de Fe: Ninguno

Anima de la torre:

Carece de características.
RR: 0%
IRR: 120%
Proteccion: invulnerable a dano mágico o físico, solo afectado por hechizos como Expulsión o rituales como Exorcismo.
Armas: Carece
hechizos: Carece
Poderes especiales: "Posesión": el ánima puede poseer momentáneamente el cuerpo de un humano durante 1d8 asaltos, excepto aquellos que lleven objetos sagrados encima o si fallan una tirada de Racionalidad con un penalizador del 50%. Durante la posesión, el ánima puede hacer cualquier cosa excepto herir al humano poseído.