Razas de Skyrim



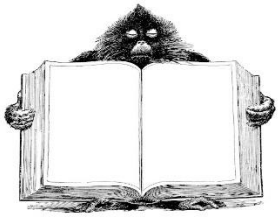
	Atributos						TR						PV
Raza	**FIS**	**DES**	**INS**	**INT**	**PRE**	**Especial**	**Mi**	**Ma**	**Ve**	**En**	**Ta**	**Ad**	**FR**
Imperial	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Cambiar destino, Adrenalina, Imperial, +1 CA	0	0	0	0	2	3	12
Nórdico	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Cambiar destino, Adrenalina, Nórdico	1	0	0	1	2	3	12
Guardia Rojo	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Cambiar destino, Adrenalina, Guardia Rojo	1	0	1	0	2	3	12
Argoniano	4 (9)	5 (10)	4 (9)	3 (7)	4 (9)	Piel Dura (2), Cola, +1 Entorno, Argoniano, +1 PE, +1 RZ, +1 FV	0	0	2	2	2	2	12
Alto Elfo	4 (9)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	Visión Nocturna, +1 PP/N, +1 Mágicas	0	0	0	∞	1	0	10
Elfo Silvano	3 (9)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	4 (9)	Visión Nocturna, Elfo Silvano, +1 FU, +1 AG, +1 CA	0	0	0	∞	1	0	10
Elfo Oscuro	4 (9)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	5 (10)	Visión Nocturna, Elfo Oscuro	0	0	0	∞	1	0	10
Bretón	4 (9)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	5 (10)	Visión Nocturna, Adrenalina, Semielfo	0	0	0	5	1	1	10
Orco	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Visión Nocturna, Porteador (1), Orco	0	0	1	1	2	3	20
Medio gigante	6 (11)	3 (8)	3 (8)	3 (8)	4 (9)	Sangre de Gigante, +1 Combate, +1 AG, + 1 PE, +1 RZ, +1 CA	1	0	2	2	1	1	20
Semiogro	7 (12)	3 (8)	3 (8)	2 (7)	3 (8)	Visión Nocturna, Porteador (2) Criatura Grande, Semiogro, +1 PE, +1 FV	3	0	2	1	2	1	20
Trasgo	2 (6)	5 (10)	5 (10)	4 (9)	4 (9)	Visión Nocturna, +1 Entorno, +1 Subterfugio, Trasgo, +1 RE	-1	0	1	0	2	3	6
Centauro	5 (10)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	4 (9)	Piel Dura (1), Porteador (2), Firmeza, Centauro, +1 CO, +1 FV	1	0	1	1	2	1	20
Hombre Gato	4 (9)	5 (10)	5 (10)	3 (8)	3 (8)	Piel Dura (1), Visión Nocturna, Garras, Cola, Khajiita, +1 RA, +1 PE	0	0	0	0	1	2	10

Entre paréntesis, el potencial máximo que cada raza puede alcanzar en un atributo, sin excepciones.
Tiradas de Resistencia (**Mi**: Miedo**; Ma**: Magia; **Ve**: Veneno**; En**: Enfermedad); **Ta**: nº de Talentos; **Ad**: Adaptabilidad; **FR**: Factor Racial PV.
Razas diminutas (trasgo) +1 a Defensa Pasiva. Razas grandes (gran hombre, semiogro) vida FRx3.

Talentos, Adaptabilidad y Factor Racial para los puntos de vida:

Si se dispone de algún punto de **T**alento, el jugador debe utilizar las opciones de **Talentos y defectos** (ver **Anexo 6.5**).
El factor de **A**daptabilidad de cada raza marca el máximo que se puede subir/bajar un atributo durante la creación.
El **F**actor **R**acial se añade al total de puntos de vida. Además, indica el tipo de dado para el umbral de inconsciencia.
Tiradas de Resistencia o **TR** contra Miedo/Magia/Veneno/Enfermedad: +(x) a este tipo de Tiradas de Resistencia.

Imperial: Coste atributos -20%, Herencia (1), +1 Armadura, +1 Persuasión, +1 Comerciar.
Nórdico: +1 Armas CC, +1 Pelea, +1 Armadura, +1 Artesanía (x). Elegir (sin tirar y sin defecto) Voz Poderosa.
Guardia Rojo: +1 Armas CC, +1 Atletismo, +1 Comerciar, +1 Supervivencia, +10 puntos de Extenuación.
Argoniano: Anfibio, Curación Rápida (0,5), +1 Religión, -1 Armas a Distancia.
Elfo Silvano: +1 Armas a Distancia, +1 Explorar, +1 Sigilo, +1 Trepar, +1 Acrobacias, Artesanía (madera o similar).
Elfo Oscuro: +1 Armas CC, +1 Emboscar, +1 Sigilo, +1 Ataque básico (mágicos), +1 Actuar, -1 Contactos.
Semielfo: +1 Armas CC, +1 Armas a Distancia, +1 Armadura, +1 Escudo, +1 Persuasión.
Orco: Ambidextro, +1 Combate, +1 Artesanía (Herrería o similar), +1 Ira, +10 Extenuación, -1 Interacción.
Semiogro: +1 Combate, Curación Rápida (0,5), +1 Supervivencia, +1 Condición Física, +2 Ira. -1 Interacción. Voraz.
Trasgo: +1 Defensa Pasiva, +1 Iniciativa, +1 Esquivar, +1 Acrobacias, +1 Sigilo. Elegir 1 talento y 1 defecto.
Centauro: +1 Armas a Distancia, +1 Entorno, +1 Cond. Física, +1 Atletismo, +1 MB, -1 Sigilo, -3 Trepar, -3 Acrobacias.
Khajiita: +1 Armas CC, +2 Sigilo, +1 Esquivar, +1 Acrobacias, +1 Emboscar, +1 Agilidad Manual, +2 INI, +0.3 MB.
Adrenalina: un uso por día, que otorga +10 puntos de Agotamiento, +1 Valentía y +1 Iniciativa y +1 a una tirada.
Cambiar destino: sirve para intentar salir de situaciones apuradas (sin garantías). El DJ otorgará usos bajo su criterio.
Piel dura: +(x) absorción de daño. Si se lleva armadura, no aumenta la absorción, pero si la resistencia a penetración.
Firmeza: reduce en uno los asaltos de aturdimiento y el malus a acciones y combate de cada acierto crítico recibido.
Criatura Grande: como Firmeza, y además reduce rango de acierto crítico y sangrado en uno. Aparatosa (1). -2 Sigilo.
Sangre de Gigante: como Criatura Grande, pero además sus aciertos críticos aplican desequilibrio del mismo grado.
Curación Rápida: mejora los tiempos de convalecencia tras heridas graves.
Porteador: reduce en (x) el estorbo por armadura, y +(x)x5 a capacidad de carga.
Garras: +1 a Pelea, añade dado menor al daño de Pelea. -1 a Artesanía.
Visión Nocturna: ver en la oscuridad. Anula malus por nocturnidad.
Cola: +1 Trepar, Acrobacias, Esquivar y Maniobras de equilibrio.
Herencia: +(x) a las tiradas de pagas y beneficios.
Anfibio: +2 a Nadar. Respirar bajo el agua.



Nota: los modificadores a rangos de habilidad, tanto de talento como de raza, se ponen al final de la fila (flotantes).