



Leo Newgate

NOMBRE DEL PERSONAJE

Sin Clase 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Idioteces de Leo

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Sexo Pija Porno 1954

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

-1

9

- Fuerza +5
 - Destreza +5
 - Constitución +3
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría -1
 - Carisma -1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
 - Arcanos -1
 - Atletismo +5
 - Engañar -1
 - Historia -1
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación -1
 - Juego de Manos +5
 - Medicina -1
 - Naturaleza +1
 - Percepción -1
 - Perspicacia -1
 - Persuasión +2
 - Religión -1
 - Sigilo +5
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales -1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

0

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 29

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d1

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Murakumoqiri (filo)	+5	1d8 +3 cortante
Murakumoqiri (lad...)	+5	1d4 contundente
Voluntad de Firma	o	1d4+1 Mágico
(Rasgo) Técnica ...	o	1d12 +12 Fuego
Bisento Ráksasa	o	3d4 -1

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Alabarda, China - Guandao, China - Ji, China - Mao, Guja, Japón - Bisento, Japón - Kamayari, Japón - Nagaevari, Japón - Naginata, Japón - Umayari, Lanza, Lanza, Lanza de caballería, Lanza de Caballero, Lanza de Doble Hoja, Lanza Doble

Idiomas:

Común, Asaji (Komaki le enseñó un poco)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

66 de maná

EQUIPO

"No se mucho de nada. Tampoco hago mucho con eso. Estoy ahí, vivo como puedo. No hay problema con eso, ¿no? "Si, supongo que se pelear, pero tampoco me gusta. Es como... Quería ser como uno de esos héroes de leyendas, ¿viste? Pero me está tardando mucho en dejar todo eso de la gloria y el dinero."

RASGOS DE PERSONALIDAD

"Mi vieja siempre me decía que no se la tiene que tocar a la mujer, y yo viste que crecí con todas mujeres laborantes que la tenían más clara que yo, entonces nunca quise contradecir la regla. La mantengo, igual, no me sentiría bien pegandole a una mina." "Escuchaste alguna vez eso de "guerrero que

IDEALES

"Está este viejo, se llama Komaki, y le debo muchísima plata. No sabía como pagaria y me mandó a recuperar el artefacto de un magneto o magnate en una región muy lejana." "También están mi vieja y mi viejo, mis dos hermanos mayores y mi hermana menor. No hablamos hace muchos años

VÍNCULOS

"Me dicen que soy medio lento, y que tengo poca personalidad, y que me trabo al hablar, y que no se nada de la vida, y que tardo en entender... Eso creo que es como ser lento, ¿no? No se creo que la gente no me tiene mucha fe." "Estoy empezando con todo esto de pelear en serio, prefiero no arriesgarme al

DEFECTOS

Sin Clase Nivel 3:

Rasgos personalizados:

- Defensa del Lancero
- Maestro de la Bisento
- "Provócame."

RASGOS Y ATRIBUTOS

Leo Newgate

NOMBRE DEL PERSONAJE

Leo es un chico joven de altura y físico promedio (1,70 m o 5' 7", 76kg o 167lbs), con cabello corto de color claro y una característica cicatriz en el ojo izquierdo. Fuera de su apariencia física general, se lo ve casi siempre llevando una armadura vieja y dañada por el tiempo, acompañada por una larga capa con numerosos desgarres. Lo que más llama su atención es el enorme arma que porta: una naginata o bisento (armas comparables a gujas) gigante con un agarre bastante largo, hecho aparentemente de madera oscura con espirales negras, además de un gran filo unido al arma por un parche beige con varios motivos. A parte de su apariencia y la de su equipamiento, cabe destacar que Leo desprende un olor inusual a agua salada. (A pedido del DM, se mencionó que su miembro viril tiene 18cm. de largo)

APARIENCIA



APARIENCIA

Leo nació en la ciudad de Rezo, un popular centro turístico de la región de Benavento, donde creció con sus tres hermanos. Durante su tiempo en ese lugar nunca se destacó en mucho. Era sorprendentemente bueno a la hora de cargar peso, pero fuera de eso era básicamente inútil en todos los demás sentidos. No era muy inteligente, no tenía mucha personalidad, no era para nada intuitivo ni perpicaz, y su destreza todavía dejaba demasiado que desear. Quizás su fuerza hubiera sido útil para el combate, pero sin el entrenamiento ni las razones necesarias terminó dedicándola (junto con sus primeros 18 años de vida) a hacer trabajo manual para el negocio de su familia.

Los años pasarían sin problemas pero también sin emociones. Leo se sentiría estancado, atrapado en una rutina permanente de la cual no podía escapar, y para pensar lo menos posible en su mediocridad comenzaría

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Defensa del Lancero:** Has aprendido mucho sobre como pelear con una lanza. Siempre que empuñes un arma con la propiedad de Alcance, tu CA es igual a $10 + DES + COMP$. Además, ganas competencia en las Tiradas de Salvación de Fuerza y Destreza, junto con todas las armas que se consideren lanzas (no puedes usar otro tipo).

► **Maestro de la Bisento:** Cuando realizas tu acción de ataque con un arma de Alcance a 5 pies de una criatura, puedes usar tu acción adicional para atacar con el lado opuesto del arma. Este ataque usa el mismo modificador de ataque que tu acción, pero el dado de daño es 1d4 y el daño infligido es de tipo Contundente.

► **"Provócame!":** Mientras empuñas un arma de Alcance, las criaturas provocan ataques de oportunidad cuando entran al rango de tu arma.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS