



Jack Pliskin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Portador del Alma 16, que.. Snake eater

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Snake eater

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Jack_RDR2

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+8

26

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+8

27

CARISMA

0

11

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +14
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +14
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +14
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +5
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +8
- ☐ Medicina +8
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +14
- ☐ Perspicacia +8
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión 0
- ☐ Sigilo +8
- ☐ Supervivencia +8
- ☐ Trato con Animales +8

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+6

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

32

CA

+8

INICIATIVA

60

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 187

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza. Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Yo luto por los que no pueden luchar por sí mismos.

VÍNCULOS

Cometí un error terrible en batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.

DEFECTOS

24

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas de fuego, Armas exóticas, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Escudo, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Comun/Elfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Runa: Compas letal
- Herramientas de ladrón
- Runa fragmentada: Golpe de presión
- Paquete de ladrón
- Star Fury

EQUIPO

Portador del Alma Nivel 16:

- Actuar
- Alma Manifestada
- Ataque adicional: 3 Ataques
- But it Refused
- Competencias
- Corte al Alma
- Dogmas de la Determinación
- Don del Alma
- El Cuchillo Real: El daño base aumenta a 2d10
- El Medallón de Corazón
- Estilo de combate
- Lucha a Ciegas
- Manifestar: Determinación Inquebrantable
- Matar o Morir
- Mejora de Características
- Punto de Guardado: Tienes Tres usos
- Sintonía

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque de arremetida
- Ataque de derribo
- Ataque de precisión
- Combate superior
- Físico Asombroso
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Dotes:

- Combatiente con dos armas
- Artillero
- Pistolero ambidiestro

Rasgos personalizados:

- Oculto en las sombras
- Alma oscurecida
- Favor de los elusivos
- Bendición Del Rey Espiritual
- El Amor De una Madre v
- Runa Fragmentada: celeridad fluida
- Bendición De la velocista
- El cuerpo perfecto inmortal
- Bendición de la bruja de hielo
- Semipacto Con Góves v1
- Soldado De orsted
- Proyecto Exo
- El amor de una madre v1

RASGOS Y ATRIBUTOS

Jack Pliskin

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre de pelo largo de color negro, ojos azules, chaleco rojo, mide 1,90, además de que algunas personas dicen que sienten una energía fuerte en su alrededor

APARIENCIA



APARIENCIA

Jack Pliskin habría empezado su aventura luego de haber salido de una mansión donde tomó decisiones horribles...pero eso marcaría el comienzo de un aventurero que incluso al morir seguía de pie y peleando para defender sus compañeros, a lo largo del tiempo Jack no solo aceptó sus errores sino que ayudaría a los que lo necesitarían, su determinación hizo que no importara las veces que el enemigo lo matara, él siempre volvía para vencer el mal, Jack no es héroe o alguien que grita sus hazañas, él simplemente es un aventurero que no duda en dar incluso su vida para aquellos que no pueden defenderse

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Combatiente con dos armas:** Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.

► **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's Guide). Ignoras la propiedad "recarga" de...

► **Pistolero ambidiestro:** Has perfeccionado la habilidad de luchar con armas en ambas manos, ya sea a distancia o en combate cuerpo a cuerpo, maximizando tu capacidad ofensiva. Obtienes los siguientes beneficios. Cuando realizas la acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo o de fuego, puedes usar tu acción adicional...

► **Actuar:** Has aprendido a llevar el diálogo al campo de batalla, comprendiendo que no siempre es necesario matar para cumplir tu objetivo. A partir de nivel 2, puedes realizar cualquier prueba de habilidad como acción adicional en lugar de ocupar tu acción completa. A nivel 6, también podrás usar este rasgo...

► **Alma Manifestada:** Tu conexión con tu alma se ha vuelto cada vez más intensa, volviéndote uno con ella. A nivel 5, tu alma se manifiesta brevemente en tu cuerpo, otorgándote una forma especial. Mientras dure, obtienes un beneficio único dependiendo de tu subclase. Puedes usar esta habilidad una vez por descanso lar...

► **Ataque adicional:** atacas más de una vez cuando realizas la acción de atacar, la cantidad de ataques aumentan a los niveles 11 y 20
- 3 Ataques

► **But it Refused:** Tu DETERMINACIÓN te ha llevado a superar la muerte, siendo capaz de levantarte incluso después de las palizas más letales. Cuando caigas a o PG y no te maten instantáneamente mientras tengas contigo tu Medallón De Corazón, podrás quedarte con 1 PG en su lugar, puedes usar esta característica una...

► **Competencias:** Al comenzar con esta como tu clase inicial, obtienes las siguientes competencias

► **Corte al Alma:** Tu Determinación ha despertado una letalidad imparables en tu interior, otorgándote los siguientes beneficios. Tus ataques cuerpo a cuerpo aciertan críticos con un resultado de 18 - 19 - 20 en el dado obtienes ventaja en las tiradas de salvación contra efectos que te incapaciten. Cada vez que ac...

► **Dogmas de la Determinación:** Los principios de los portadores de la Determinación los impulsan a nunca rendirse, incluso si se encuentran a la muerte misma. Nunca retrocedas. Cada derrota es un paso más hacia la victoria. El final no está escrito. Siempre hay otro camino, incluso cuando el mundo lo niegue. Protege lo que...

► **Don del Alma:** Al iniciar tu camino en esta clase, eliges una virtud, también conocida como tu Don del Alma. Este don representa la conexión única que tienes con tu alma y determina el sendero que seguirás.

► **El Cuchillo Real:** Cuando eliges el camino del Alma de la Determinación, tu voluntad se manifiesta en forma de un arma que representa tu decisión de nunca rendirte. Este arma toma la forma de un cuchillo carmesí y brillante, que solo responde a ti, obtienes competencia con el Cuchillo Real, considerado un arma ex...
- El daño base aumenta a 2d40

► **El Medallón de Corazón:** A partir de nivel 2, recibes el Medallón del Corazón, un símbolo de tu fuerza de voluntad y de tu conexión con tu alma. Mientras lo lleves contigo ninguna armadura, tu CA será igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Sabiduría. Puedes llevar escudo y aún así beneficiarte de est...

► **Estilo de combate:** Al alcanzar el nivel 3, podrás elegir un estilo de combate

► **Lucha a Ciegas:** Tienes visión ciega hasta 10 pies. Dentro de ese alcance, puedes ver cualquier cosa que no esté tras una cobertura completa, incluso si estás cegado o en oscuridad. Además, puedes ver a las criaturas invisibles que estén a ese alcance, a no ser que consigan esconderse.

► **Manifestar Determinación Inquebrantable:** A nivel 5, puedes manifestar la determinación que corre por tu cuerpo volviéndote un ser imparables. Como acción eres capaz de adoptar un estado durante un minuto (o hasta que caigas a o PG) que te otorgará beneficios dependiendo de tus PG actuales. Mientras estés por encima de la mitad de tus PG...

► **Matar o Morir:** Has comprendido el verdadero significado de este mundo, volviéndote aún más letal al enfrentarte a cualquier amenaza. Siempre que realices un ataque exitoso contra una criatura que tenga más Puntos de Golpe que tú, infliges 2d40 de daño adicional del mismo tipo de tu arma. Por otro lado, cuando a...

► **Mejora de Características:** Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

► **Punto de guardado:** Has aprendido a anclar tu existencia a un instante en el tiempo, creando un "punto de guardado" que te permite desafiar al destino. A nivel 3, Como acción, puedes establecer un Punto de guardado. Mientras esté activo, se registra tu estado actual: tus puntos de golpe, condiciones, posición en el...
- Tienes Tres usos

► **Sintonía:** Aprendiste a compartir tus habilidades para proteger a las personas que son importantes para ti. A nivel 5, cuando uses tu rasgo Punto de guardado puedes elegir a otra criatura además de ti para proporcionarle la misma protección que este rasgo ofrece.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- 1 vez / descanso

► **Ataque de arremetida:** Cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad para incrementar el rango de ese ataque en 5 pies. Si impactas, añades el dado de superioridad a tirada de daño del ataque.

► **Ataque de derribo:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar derribar al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el d...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES