



Ikki Igarashi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 9, Bárbaro 4

CLASE Y NIVEL

Trabajador de un Balear.. Lucar

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

- Fuerza +11
 - Destreza +2
 - Constitución +10
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +8
 - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
 - Arcanos 0
 - Atletismo +10
 - Engañar -1
 - Historia +5
 - Interpretación -1
 - Intimidar -1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +2
 - Naturaleza 0
 - Percepción +7
 - Perspicacia +7
 - Persuasión -1
 - Religión 0
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 143

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|--------------------|--------|--------------------|
| Gran hacha | +10 | 1d12 +5 cortante |
| Kanabo +2 | +12 | 4d6 +7 Contunden.. |
| Rex vistamp (Re... | +10 | 1d8 +5 |
| Lion vistamp | +10 | 1d8 +5 Fuego |
| Mammoth vistamp | +10 | 2d6 +5 |
| Kamakiri Vistamp | +10 | 2d6 +1 |
| Kong Vistamp | +10 | 1d8 +5 Contunden.. |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

- Escudo de brazo +1 CA +2
- Cota de malla CA 16
- Armadura de bandas CA 17
- Armadura de placas - Adamantina +1 CA 18
- Pack de explorador de mazmorras
- Commlink
- Credstick
- Herramientas de herrero
- Evolution System @
- Reduccion a todos los daños de: 9

Reduccion al Daño Físico Contundente, Perforante y Cortante: 13

Armadura de Adamantina Inmune a los Criticos

- 2 Revive Driver y 2 Rex Vistamp

- Una escoba

- Una pala

- Una linterna con capucha

- Una muda de ropa común. (Ropa Normal)

- Muda de ropas para trabajo. (Ropa

EQUIPO

Tiendo a ver el lado positivo de la vida. A menudo me pierdo en mis sueños.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Justicia. Cuando veo que alguien se lastima, tengo que ayudar. (Bueno)

IDEALES

Tengo un compañero de trabajo que desapareció.

VÍNCULOS

Soy muy entrometido

DEFECTOS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Set de juego

Idiomas:

Común, infernal, gigante y Jerga de Ladrones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Guerrero Nivel 9
- Acción súbita: 1 vez / descanso
 - Ataque adicional: 2 ataques
 - Combate con armas grandes
 - Competencias Adicionales
 - Escudo Rúnico
 - Fuerza de los gigantes
 - Indomable: 1 vez / descanso
 - Runa de Fuego
 - Runa de Piedra
 - Runa de las Colinas
 - Tallador de Runas
 - Tomar aliento

Bárbaro Nivel 4

- Anticiparse
- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Estado Zen
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Mantra
- Sentido del peligro

Dotes:

- Maestro en armas pesadas
- Piel y huesos duros

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 o con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **Piel y huesos duros:** Tu piel y huesos son tan resistentes que te ayudan a reducir diferentes tipos de daños.
- ▶ **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 adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.
- 2 ataques
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Competencias Adicionales:** Obtienes competencia con herramientas de herrero y aprendes a hablar, leer y escribir en gigante.
- ▶ **Escudo Rúnico:** Aprendes a invocar tu magia rúnica para proteger a tus aliados. Si una tirada de ataque impacta contra otra criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para obligar al atacante a volver a tirar un d20 y usar el nuevo resultado. Puedes usar este rasgo una cantidad de ...
- ▶ **Fuerza de los gigantes:** Has aprendido a imbuirte de la fuerza de los gigantes. Como acción adicional, obtienes mágicamente los siguientes beneficios, que duran 1 minuto: Si tu tamaño es menor que Grande, te vuelves Grande, y también todo lo que lleves puesto. Si no tienes espacio para hacerte Grande, tu tamaño no camb...
- ▶ **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
- 1 vez / descanso
- ▶ **Runa de Fuego:** La magia de esta runa canaliza la artesanía magistral de los grandes herreros. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tu bonificador por competencia se duplicará para cualquier prueba de característica que hagas utilizando tu competencia con una herramienta. Adem...
- ▶ **Runa de Piedra:** La magia de esta runa canaliza la sensatez habitual de los gigantes de piedra. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) y poseerás visión en la oscuridad hasta 120 pies. Además, cuando una criatura que pueda...
- ▶ **Runa de las Colinas:** La magia de esta runa otorga una resistencia que recuerda a la de los gigantes de las colinas. Mientras vistas o lleves contigo un objeto que tenga grabada esta runa, tendrás ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te envenenen y poseerás resistencia al daño de veneno. Además, podrás...
- ▶ **Tallador de Runas:** Puedes usar runas mágicas para mejorar tu equipo. Aprendes dos runas de tu elección de entre las descritas más adelante; además, cada vez que subas un nivel en esta clase, podrás sustituir una runa que ya conoces por otra distinta de este rasgo. Aprendes runas adicionales cuando alcanzas determin...
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
- ▶ **Anticiparse:** Siempre que no hagas una tirada de ataque en tu turno, te puedes preparar para recibir ataques. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, cuando una criatura haga un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra esta.
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Estado Zen:** Siempre que una criatura falle a la hora de golpearte ganas un bonificador de +2 a tu CA, (hasta un máximo de +6). Este bonificador se reinicia al empezar tu turno o si algún ataque logra impactarte.
- ▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 3 veces / día, +2 daño
- ▶ **Mantra:** Cuando realizas la acción de Esquivar en tu turno cuenta como un ataque a efectos de mantener la furia.
- ▶ **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.