



Hank J Wimbleton

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 13

CLASE Y NIVEL

asesino a sueldo

TRASFONDO

AUDITOR2297

JUGADOR

Dhamphiro

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

12

- Fuerza +10
- Destreza +4
- Constitución +8
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
- Arcanos -1
- Atletismo +10
- Engañar +1
- Historia -1
- Interpretación +1
- Intimidar +6
- Investigación -1
- Juego de Manos +9
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción +10
- Perspicacia +5
- Persuasión +6
- Religión -1
- Sigilo +4
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

25

CA

+4

INICIATIVA

45

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 160

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d12

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. Me enfrente a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. En la vida como en la guerra, los más fuertes ganan. (Malvado)

IDEALES

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

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

20

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, elfico, warurence(meme), fangire

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Wake Up Fuestle...	+9	2d12 +4 Necrótico
Fuestle DOGGY h..	+12	1d12 +7
Espada larga	+10	1d10 +5 Cortante
Basshaa Fuestle..	+11	2d6 +6 Perforant..
wakizashi	+10	1d6 +5 Cortante
garuru Fuestle +2	+12	1d8 +7
Cestus	+10	1d6 +5 Contunden.
Zambat	+10	2d8 +5

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Kiva +3 CA 19
- Escudo de brazo +2 CA +4
- Pack de explorador
- Commlink
- CredStick
- Evolution System @
- sombrero de disfraz
- Anillo de protección de acero
- Guantes de la destreza
- * cosas comunes* /

inspiración: 0 /
ropa de viaje /
foto de el y tres "amigos" /
medalla de reputación kajjin /
libro de los kamen riders /
libro de cultistas de giff /
gran parte del mapa /
"Bottle Dragon" /
"Bottle Lock" /
Humagear Module falsos /
clave de Soichi: 21 20 01 (jorgina tiene una copia) /
una tarjeta con la ubicacion de una de las bases de daichoker /
una tarjeta con el simbolo de daichoker /
pergamino de "el que se mueva es gay" /
cartita con simbolo de kiva /
bitacora de mamoru shima /
caja con cartas /

* cosas de kiva /
silbato WAKE UP!! fuestle /

EQUIPO

Dhamphiro:

- Tamaño
- Legado Ancestral
- Visión en la oscuridad
- Naturaleza Imperecedera
- Trepár cual Arácnido
- Mordisco vampírico
- Idiomas
- Tipo de criatura
- velocidad

Bárbaro Nivel 13:

- Alma Bestial
- Ataque adicional
- Ataque temerario
- Critico brutal: 2 dados adicionales
- Defensa sin armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 5 veces / día, +3 daño
- Furia Infectiosa
- Furia implacable
- Instinto salvaje
- Movimiento rápido
- Sentido del peligro

Notes:

- Duro
- Experto en Habilidades

Rasgos personalizados:

- CONQUEROR'S HAKI
- Ira de dragón
- Tatuaje de Tenser

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

En sus años jóvenes a Hank se le concia como un "animal", como "un ser sin corazón" y una de sus cosas que le gustaba en esos días de niño era, pero cuando llegó a los 45 años él empezó a notar las señales de que los años ya le empezaron a cobrar factura lo que lo llevo a fingir su muerte y procedio a tener una nueva vida bajo el falso nombre de profesor Ozpin viviendo alejado de la civilización en una cabaña del bosque donde después de unos cuantos años más él murió pacíficamente donde sintió que lo arrastraban a alguna parte solo para volver a despertar, más joven, lleno de energía otra vez y en un lugar que él no conocía, pero él sí sabía que alguien logró traerlo a este lugar y él planea conseguir respuestas.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando obtienes este linaje.
- ▶ **Legado Ancestral:** Si sustituyes una raza por este linaje, puedes mantener los siguientes elementos: las competencias en habilidades que ganes de ella y cualquier velocidad trepando, volando y nadando que obtuvieras de ella. Si no conservas alguno de estos elementos, o si eliges este linaje en la creación del...
- ▶ **Visión en la Oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Naturaleza Impercedera:** No necesitas respirar.
- ▶ **Trepador cual Arácnido:** Tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando. Además, en el nivel 3, puedes moverte en horizontal y vertical por superficies verticales y boca abajo en techos si tienes las manos libres.
- ▶ **Mordisco Vámpirico:** El mordisco de tus colmillos es un arma natural que cuenta como un arma cuerpo a cuerpo sencilla con la que tienes competencia. Sumas tu modificador por Constitución en vez de tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y de daño cuando atacas con este mordisco. Causa 1d4 de daño perforante...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma que tú y tu DM acuerden que es apropiado para tu personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 35 pies.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Experto en Habilidades:** Has perfeccionado tu competencia en determinadas habilidades, lo que te concede los siguientes beneficios: Aumenta una puntuación de característica de tu elección en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia en una habilidad de tu elección. Elige una habilidad en la que tengas competencia. Gá...
- ▶ **Alma Bestial:** El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos. También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. ...
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **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.
- ▶ **Crítico brutal:** Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.
 - 2 dados adicionales
- ▶ **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.
- ▶ **Forma de la Bestia:** Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...
- ▶ **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.
 - 5 veces / día, +3 daño
- ▶ **Furia infecciosa:** Cuando impactas a una criatura con tus armas naturales mientras estás enfurecido, la bestia que albergas en tu interior puede maldecir al objetivo con una ira furibunda. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bono...
- ▶ **Furia implacable:** Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientras estás en furia y no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe. Cada vez que uses este rasgo después de la primera antes de un descanso, la CD aumenta en 5.
- ▶ **Instinto salvaje:** Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.
- ▶ **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.
- ▶ **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.
- ▶ **CONQUEROR'S HAKI:** Conqueror's Haki es una forma rara de Haki que permite al usuario ejercer su propia fuerza de voluntad sobre los demás. Este tipo de Haki no se puede lograr a través del entrenamiento y solo una de varios millones de personas nace con esta habilidad.
- ▶ **Ira de dragón:** "Te han transmitido la furia de las grandes bestias aladas para poder vengar a sus espíritus errantes"
- ▶ **Tatuaje de Tenser:**

RASGOS

NOTAS ADICIONALES