



Tomoe Gozen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 13

CLASE Y NIVEL

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

ZeroStar

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

- anillo de proteccion +8
- anillo de proteccion +5
- anillo de proteccion +8
- anillo de proteccion +1
- anillo de proteccion +3
- anillo de proteccion +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+5

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

Idiomas:

comun.japones

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Katana	+10	2d4 +6 Cortante
nahinata	+10	1d6 +6 perforante
Arco largo	+10	1d8 +6 perforante
Aqito punch	+10	1d8 +5 contunden..
Flame saber	+10	1d8 +5
Rider Kick (1/por ..	+10	2d10 +5 Radiante
Armadura de Aqi...	+6	2d12 +1 cortante
Storm Halberd	+10	1d12 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura marina CA 16
- Armadura de placas CA 18
- Pack de explorador
- shamisen
- Suministros de cervecero
- CredStick
- Commlink
- ojo del gato
- 20 flechas
- kimono

dineros platino 30 de oro

anillo de proteccion  
kit de cocina  
carrito de comida

EQUIPO

Guerrero Nivel 13:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 3 ataques
- Combate con dos armas
- Cortesano Elegante
- Espíritu incansable
- Espíritu de Lucha: 10 puntos de golpe temporales
- Indomable: 2 veces / descanso
- Tomar aliento

Dotes:

- Combatiente con dos armas
- Cortador
- Aikido
- Duelista

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## 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.
- ▶ **Cortador:** Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque que inflige daño cortante, puedes reducir la velocidad del objetivo...
- ▶ **Aikido:** Has dominado esquivar golpes individuales de tus oponentes mientras estás en combate. Tienes los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Cuando seas el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para lanzar a tu atacante. Haz un...
- ▶ **Duellista:** Uno Contra Uno, es el nombre del juego. Y eres el amo de este juego.
- ▶ **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.
  - 3 ataques
- ▶ **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.
- ▶ **Cortesano Elegante:** Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.
- ▶ **Espíritu Incansable:** Siempre que realices una tirada de iniciativa y no te queden usos de Espíritu de Lucha, recuperas uno de ellos.
- ▶ **Espíritu de Lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporales.
  - 10 puntos de golpe temporales
- ▶ **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.
  - 2 veces / descanso
- ▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS