



nosh taun

NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Decapitado

ESPECIE

Atormentado

TRASFONDO

pierrotMod

JUGADOR

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	12

DESTREZA	+3
	17

CONSTITUCIÓN	+2
	15

INTELIGENCIA	+2
	14

SABIDURÍA	-1
	8

CARISMA	-1
	8

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+3
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+4
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	-1
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	-1
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input type="radio"/> Percepción	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input type="radio"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	-1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13	+3	35
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 33		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
----------------------------	--	--

Total 3d10	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE		
SALVACIONES DE MUERTE		

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Guadaña	+5	1d8 +3 Cortante
Látigo	+3	1d4 +1 cortante
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Daga, Guadaña, Herramientas de artesano, Látigo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO		
--------	--	--

Jamás huyo del mal. El mal hueye de mí. La emoción de la caza me mantiene vivo. No hablo de aquello que me atormenta. Prefiero no cargar a otros con mi maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Voy a acabar con los espíritus que me atormentan o a morir en el intento (Cuálquiera). Mata monstruos para hacer del mundo un lugar más seguro y para exorcizar mis propios demonios (Bueno). Soy un monstruo que destruye a otros monstruos y a cualquier cosa que se ponga en mi camino (Malvado).

IDEALES

Hay maldad en mí. Puedo sentirlo. Nunca debe liberarse. Un terrible sentimiento de culpa me consume. Espero poder encontrar la redención a través de mis acciones. Sacrificaría mi vida y mi alma para proteger a los inocentes.

VÍNCULOS

Siempre presupongo lo peor de las personas. No siento ninguna compasión por los muertos. Ellos son los afortunados. Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

DEFECTOS

Decapitado:

- Parásito
- Forma original

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque táctico
- Contraataque

Dotes:

- Runa de Carnero
- Runa de Araña

Rasgos personalizados:

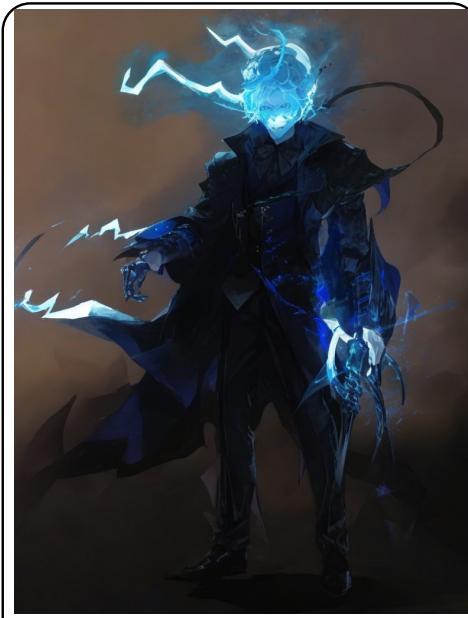
- 1,78 metros

RASGOS Y ATRIBUTOS

nosh taun

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Parásito:** Puedes tomar un cadáver humanoide y sin cabeza. Para hacerlo necesitas pasar 1 minuto adentrándote en su sistema, que es el tiempo que te toma controlarlo por completo. Si ya controlabas un cuerpo, pierdes el control del anterior. Tus puntos de vida, velocidades y características no cambian de pe...
► **Forma original:** Mientras estés fuera de un cuerpo tienes tu forma original, la cual es una masa de carne que se arrastra. Mientras tienes ésta forma obtienes los siguientes cambios: Eres considerado de tamaño diminuto. No puedes portar ningún equipo. Tus puntos de vida máximos de la Forma original se establecen...
► **Runa de Cárneo:** Esta runa permanente te permite caer de un salto con energía para golpear y atravesar ciertos pisos.
► **Runa de Araña:** Esta runa permanente te permite aferrarte a las paredes.
► **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 táctico:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad, añádelo a la tirada de daño y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar oportunidad de la criatura atacada.
► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.
► **178 metros:**

NOTAS ADICIONALES

RASGOS