

Igris
NOMBRE DEL PERSONAJE

Guerrero 7

CLASE Y NIVEL

El caballero carmesí

TRASFONDO

Alanwu

JUGADOR

Sombra

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-2

7

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

0

11

- Fuerza +8
- Destreza +3
- Constitución +6
- Inteligencia -2
- Sabiduría 0
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
- Arcanos -2
- Atletismo +8
- Engañar 0
- Historia -2
- Interpretación 0
- Intimidar +3
- Investigación -2
- Juego de Manos +3
- Medicina 0
- Naturaleza -2
- Percepción +3
- Perspicacia 0
- Persuasión 0
- Religión -2
- Sigilo +6
- Supervivencia +3
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+3

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+8	1d8 +5 Cortante
Null Reveal	+6	1d8 +6 Fuerza

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Siempre está dispuesto a proteger y defender a su amo, Sung Jin-woo. Es leal y honorable, siguiendo el código de conducta de los caballeros. Se preocupa profundamente por sus compañeros y aliados, especialmente por los otros caballeros de sombra. Es valiente y audaz en el campo de batalla, incluso ante enemigos abrumadoramente poderosos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Devoción Igris cree que su propósito es servir y proteger a su amo y no vacilará en hacerlo, incluso si eso significa poner su propia vida en peligro. Justicia Igris lucha contra la injusticia y la opresión, defendiendo a los débiles y oprimidos. Gloria Igris busca la gloria en la batalla, y se enorgullece de sus

IDEALES

Con Sung Jin-woo Igris siente un vínculo especial con su amo y lo respeta profundamente. Con los otros caballeros de sombra Igris se siente en deuda con los otros caballeros de sombra, y los considera hermanos de armas. Con los aliados de Sung Jin-woo Igris ve a los aliados de su amo como

VÍNCULOS

Igris puede ser demasiado leal y protector con su amo, lo que a veces puede ser un obstáculo para tomar decisiones difíciles. Puede ser impulsivo y arriesgar su propia seguridad en situaciones peligrosas. Igris puede tener dificultades para confiar en aquellos que no han demostrado ser

DEFECTOS

Sombra

- Visión en la oscuridad
- Descanso del más allá
- No-Muerto
- Idiomas
- Acechador Sombrio
- Arrebatar vida
- Pseudo Fase Corpórea
- Super Sensibilidad Solar

Guerrero Nivel 7

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque de empujón
- Ataque táctico
- Conoce a tu enemigo
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Juego de piernas evasivo
- Parada
- Superioridad en combate: 5d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

RASGOS Y ATRIBUTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Espada larga, Herramientas de artesano, Lanza de caballería, Caballo de guerra | Vel: 60' | Carga: 540 lb

Idiomas:

ninguno

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

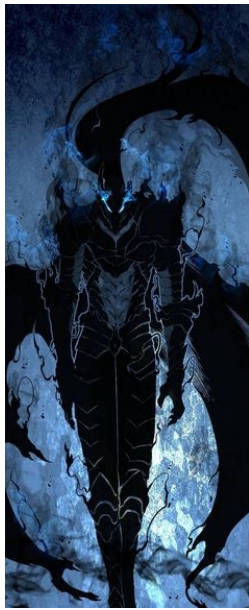
EQUIPO

Igris

NOMBRE DEL PERSONAJE

Su cuerpo está envuelto en una oscuridad profunda y parece casi como una sombra corpórea. Sin embargo, su forma es claramente la de un caballero de armadura completa con una gran espada de dos manos en su mano derecha, lista para la batalla. Su armadura parece estar hecha de una oscuridad similar a la de su cuerpo y parece estar impregnada de una energía mágica oscura. En resumen, Igris como sombra de Sung Jin-woo tiene una apariencia imponente y aterradora, propia de un caballero de sombra poderoso.

APARIENCIA



APARIENCIA

En combate, Igris es un guerrero altamente disciplinado y eficiente. Sigue órdenes sin cuestionarlas y se enfoca en cumplir su función de proteger al grupo. Es capaz de adaptarse rápidamente a las situaciones cambiantes y tomar decisiones tácticas en el momento.

Fuera del combate, Igris es bastante reservado y prefiere mantener su distancia con los demás personajes. Tiende a ser bastante serio y formal en su trato, pero también es leal y protector con aquellos que considera parte de su grupo.

Igris es un personaje bastante honorable y se siente comprometido con su deber. Siempre intenta hacer lo correcto y defender a los más débiles, incluso si eso significa ponerse en riesgo.

En cuanto a su relación con el jugador que lo controla, Igris tiende a ser bastante fiel y leal. Sin embargo, su lealtad no es ciega, y si el jugador le ordena algo que va en contra de sus principios, es posible que cuestione su autoridad.

A medida que Igris va ganando experiencia y evolucionando en sus habilidades, es posible que vaya adquiriendo un mayor grado de confianza en sí mismo y en su capacidad para liderar en situaciones de combate. También puede ir desarrollando una relación más cercana con los demás personajes, especialmente si se gana su respeto y admiración.

Es posible que en ciertas situaciones Igris muestre cierta dificultad para adaptarse a situaciones sociales y a entender las sutilezas de la comunicación no verbal. Sin embargo, con el tiempo y la experiencia, es posible que vaya adquiriendo mayor habilidad en estas áreas.

Como caballero de las sombras de Sung Jin-woo, comienza como una simple sombra sin vida, controlada por su maestro. Sin embargo, a medida que Sung Jin-woo avanza en su carrera de cazador, Igris se convierte en uno de sus aliados más confiables y poderosos.

Igris es un guerrero fiel y honorable que hará todo lo posible por proteger a su maestro y a sus camaradas. A medida que lucha a su lado en peligrosas mazmorras y batallas contra enemigos formidables, Igris se convierte en un guerrero temido por sus enemigos y respetado por sus aliados.

A pesar de que Igris no tiene una historia de fondo extensa y detallada, su lealtad inquebrantable y su habilidad en el campo de batalla lo convierten en una fuerza formidable que se gana el respeto y la admiración de todos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en condiciones de luz tenue a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Si ya poseías "visión en la oscuridad" en tu vida pasada, la distancia aumenta por otros 60...

► **Descanso del más allá:** Cuando tomes un descanso prolongado, debes permanecer al menos cuatro horas completamente inmóvil en un estado de reposo. Eres completamente consciente en este estado e indistinguible de un cadáver (o similar) cualquiera a menos que seas adivinado por medios mágicos como, Sentido Divino o Detectar...

► **No-Muerto:** Se te considera una criatura de tipo "No-Muerto" la cual reemplaza tu tipo de criatura anterior. No necesitas comer, dormir ni respirar. Eres inmune al daño por veneno además de al estado "Envenenado" y tienes resistencia al daño necrótico.

► **Idiomas:** Dominas el Abisal y los idiomas que conocías en vida.

► **Acechador Sombrio:** Desde las sombras reinas absoluto. Siempre que te encuentres en penumbra u oscuridad, reduces todo el daño por ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante recibas en 1. Por cada 10 niveles que poseas en una clase, el daño reducido aumenta en 2.

► **Atrebar vida:** Cuando impactes un ataque cuerpo a cuerpo, puedes infligir 1d8 puntos de daño necrótico adicional a tu objetivo. Cuando lo hagas, puedes añadir el resultado del daño adicional a la siguiente tirada de ataque o prueba de característica que realices hasta el final de tu siguiente turno o hasta 4...

► **Pseudo Fase Corpórea:** Tu cuerpo no es del todo sólido. Puedes moverte junto con cualquier equipamiento que transportes por cualquier espacio de hasta 1 pulgada ignorando las reglas de "Apretar". También, eres inmune a ser "Agarrado" y "Petrificado".

► **Super Sensibilidad Solar:** Eres vulnerable al daño radiante. Además, siempre que comiences un turno expuesto a un área de luz solar debes realizar una tirada de salvación de Constitución dificultad 15 o quedar incapacitado por el resto del turno.

► **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

► **Ataque de empujón:** Tras impactar con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar hacer retroceder al objetivo. Añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y si el objetivo es de tamaño grande o más pequeño, debe superar una TS de Fuerza o ser empujado 15 pies.

► **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 ataques de oportunidad de la criatura atacada.

► **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, Pq, niveles totales de clase y niveles de clase de guerrero.

► **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.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

► **Juego de piernas evasivo:** Cuando te mueves, puedes gastar un dado de superioridad, realizando la tirada y añadiendo el resultado a tu CA hasta que dejes de moverte.

► **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

► **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).

- 5d8 dados de superioridad

► **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 uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

