

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +5
 - Constitución +1
 - Inteligencia +1
 - Sabiduría +6
 - Carisma +4

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +1
 - Atletismo -1
 - Engañar +4
 - Historia +1
 - Interpretación +4
 - Intimidar +8
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +5
 - Medicina +2
 - Naturaleza +1
 - Percepción +6
 - Perspicacia +6
 - Persuasión +8
 - Religión +1
 - Sigilo +5
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 88

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Colt	+7	1d10 +3 Perforant..
Revolver	+7	1d10 +3 perforant..
Rifle Hellfire	+3	1d10 +3 Perforant..
Arma Blanca Cuc..	+5	2d6 +1 Perforante
Trabuco de Esta...	+5	2d8 +1 Perforante

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas
- Arcabuz, Bad News (Arquetipo Guerrero: Pistolero), Balas, Barril de pólvora, Bomba, Herramientas de Hojalatero, Herramientas de manitas, Mortero de mano, Mosquete, Pimentero, Pistola, Pistola de chispa, Pistola de palma (Arquetipo Guerrero: Pistolero), Pistola de pedernal, Set de juego, Trabuco (Arquetipo Guerrero: Pistolero)

Idiomas:

Común, Rúnico, Elfo, Gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cuero CA 11
- Sleuth's Shadowcoat CA +1
- Armadura de plata CA 14
- Herramientas de manitas
- 5 cargadores de (10)

Poso un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto. Debo ir con cuidado, puesto que aquí no soy capaz de distinguir entre amigos y enemigos.

IDEALES

Mi mejor compañera es mi soledad.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetezen. Siento debilidad por la belleza exótica de los habitantes de estas tierras.

DEFECTOS

Soulchi

- Consumidor de almas
- Demacrarse
- vulnerabilidad
- Absorber almas
- Detección de almas
- Fortaleza almatica
- Resistencia nigromantica

Pistolero Nivel 11

- Ataque Adicional: 2 Ataques Adicionales
- Bravura de Pistolero
- Competencias
- Dedos Rápidos
- Equipo Inicial
- Estilo de Combate Duelista
- Estilo de Combate con Dos Armas
- Estilo Único
- Evasión Mejorada
- Experto en Armas de Fuego
- Forja de Armas
- Gajes del oficio: Tu arma customizada causa 1d6 de daño adicional
- Incremento de Característica
- Movimiento Ágil
- Munición Especial: Podrás gastar 100 po por 4 balas que causen 1d8 de daño adicional de un elemento a tu elección, siempre que dispongas de los materiales necesarios. Tu ritmo de crafeo se acelera a 50 po por día.
- Tirador Experto
- Tiro Forzoso
- Tiro Violento
- Tiro volador
- Tiro de Desarme
- Tiro del Ojo Muerto

RASGOS Y ATRIBUTOS

Clint "El Jackass"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura: 1.75 Signo: Sagitario Peso: 70 kg Cabello: castaño medio corto. Compleción: alto y delgado, músculos marcados, sin parecer excesivamente fuerte. Tono de piel: Blanco bronceado por el tiempo que ha pasado en el sol. Rasgos faciales: cuenta con una cicatriz en la ceja izquierda, su rostro está lleno de arrugas a causa del sol, tiene barba y bigote. La cicatriz cambia a un tono carmesí fosforescente al entrar en estado crítico. Rasgos corporales: su mano y antebrazo derecho tienen una mancha negra parecida a una corrosión de la maldición que contrajo en su última pelea dentro de su mundo (los patrones son similares a una ola). La mancha cambia a un tono carmesí fosforescente al entrar en estado crítico. Vestimenta: Sombrero café oscuro con dos plumas rojas del lado izquierdo. Poncho negro con un agujero en la parte trasera. Camisa negra con sin manga izquierda. Armadura de cuero antebrazo izquierdo. Chaleco café oscuro. Cinturón negro. Funda de pistola café oscura. Pantalón azul marino. Botas negras.

APARIENCIA



APARIENCIA

Introducción

Se encontraba vagando sin rumbo mientras fumaba un puro, con sangre en la camisa y una mirada desorbitada, el hombre sin nombre estaba delirando tras una ardua batalla contra el monstruo que lo transformaría en lo que es hoy.

Un aullido hizo que su atención se desviara del camino y como por arte de magia una puerta de aspecto misterioso apareció frente a él, probablemente pensó que era producto de las alucinaciones a causa de la sangre que chorreaba por sus heridas.

La puerta no formaba parte de ninguna estructura, detrás de ella no había nada más que el frío y solitario desierto. Al abrir la puerta una luz lumino su rostro, el pistolero no dudó en cruzar el portal ya que este podía

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Consumidor de almas:** El Soulchi debe alimentarse de almas al menos cada 4, como máximo 6 horas. Si no lo hace, además de ganar un punto de agotamiento, los puntos de golpe que pierda no podrá recuperarlos hasta que haya consumido un alma.

► **Demacrarse:** Cuando el Soulchi queda a 5 puntos de golpes o menos, su apariencia de empieza a deformar, quedándose como una criatura demacrada. Todas las tiradas de ataque que hagas sufren desventaja. Las criaturas que vean la transformación en un radio de 50 pies deberán superar una TS de sabiduría, si fallan...

► **Vulnerabilidad:** El Soulchi es vulnerable a los ataques radiantes.

► **Absorber almas:** Aprendes el truco "Absorber el Alma", además de eso, recuperas puntos de golpe adicionales igual a tu modificador de sabiduría cuando uses el truco.

► **Detección de almas:** Puedes detectar almas errantes y almas de seres vivos a 60 pies a la redonda, puedes diferenciar si son pequeños, medianos y grandes, enumerarlos y saber qué tipo de ser vivo es (elfo, humano, gigante, ave, etc) Después de usar este rasgo, no puedes usarlo hasta hacer un descanso corto o prolo...

► **Fortaleza almatia:** Cada vez que absorbes un alma y si tienes los puntos de golpe al máximo, obtienes 1d4 de puntos adicionales temporales. Los puntos temporales no pueden sobrepasar el triple de tu modificador de sabiduría+nivel.

► **Resistencia nigromántica:** El Soulchi tiene resistencia a los daños nigrománticos, y también tiene TS de salvación contra conjuros nigrománticos.

► **Ataque Adicional:** En nivel 5 podrás atacar dos veces en lugar de una, cada vez que hagas una acción de ataque en tu turno. El número de ataques aumenta a tres al llegar a nivel 11 con esta clase.
- 2 Ataques Adicionales

► **Bravura de Pistolero:** En nivel 3, eliges un Arquetipo el cual te esfuerzas en estimular. Los Arquetipos disponibles son Comandante, CQC, Desperado, Marksman y Predicador. Tu elección te otorga rasgos adicionales en los niveles 7, 13, 15, 18 y 20.

► **Competencias:** Como Pistolero, obtienes las siguientes competencias, además de obtener competencia con Armas de Fuego:

► **Dedos Rápidos:** A nivel 2, ignoras la propiedad de Recarga de las armas de fuego con las que eres competente, además podrás cambiar de arma como una acción gratuita.

► **Equipo Inicial:** Como Pistolero, inicias con el siguiente equipo, además del que te otorga tu trasfondo (a) una ballesta ligera con 20 virotes o (b) dos armas simples. (a) Armadura de Cuero o (b) Armadura de Piel. (a) Pack de Explorador de Mazmorras o (b) Pack de Explorador. (a) Pistola Automática Pesada con ...

► **Estilo de Combate Duelista:** Comenzando a Nivel 3, cuando estés portando un arma de fuego en una mano y ninguna otra arma, ganas un bono de +2 a las tiradas de ataque y +4 al daño que realices con el arma. Esto se aplica a Ataque adicional, acción bonus y Estilo de Combate con Dos Armas.

► **Estilo de Combate con Dos Armas:** Comenzando a nivel 3, cuando realices la acción de Atacar con un arma de fuego que lleves en una mano, puedes usar una acción bonus para atacar con un arma de fuego diferente que lleves en la otra mano. También puedes cargar o recargar un arma de fuego sin dificultad si tus manos están llenas.

► **Estilo Único:** Al llegar a Nivel 7, te comportas como un héroe o un villano de forma natural, permitiéndote usar tu presencia para causar grandes efectos. Ganas competencia en las habilidades de Intimidación y Persuasión. Si ya eras competente con alguna de estas habilidades, obtienes Pericia.

► **Evasión Mejorada:** A Nivel 8 puedes esquivar ágilmente ciertos efectos de área, como el aliento furioso de un dragón rojo o un conjuro de tormenta de hielo. Cuando seas el objetivo de un efecto que requiera una TS de Destreza que sólo te haría la mitad del daño en caso de éxito, tú no recibes daño alguno en caso de...

► **Experto en Armas de Fuego:** Comenzando a nivel 1, ganas un bonificador de +2 a tus tiradas para impactar con armas de fuego.

► **Forja de Armas:** Comenzando a nivel 1, puedes crear armas de fuego de estilo moderno. El DM deberá determinar si un arma es crafteable, los materiales que necesita y cuánto tiempo tardará en fabricarse. Un pistolero también requiere Herramientas de Manitas para craftear tales ítems.

► **Gajes del Oficio:** En el Nivel 11 puedes customizar un arma de fuego que ha estado contigo por más de un mes, esta arma se convertirá en una marca distintiva de tu fama que tendrá tanto prestigio como su portador. El arma customizada podrá tener patrones y marcas distintas que serán exclusivas de tu personaje. El a...
- Tu arma customizada causa 1d6 de daño adicional

► **Incremento de Característica:** Al llegar a nivel 4 y posteriormente en los niveles 8, 12, 16 y 19 puedes aumentar una puntuación de característica en 2 puntos, o aumentar dos características en 1 punto. No podrás aumentar una puntuación de característica superior a 20 usando este rasgo.

► **Movimiento Ágil:** Una vez llegas al Nivel 10, tu velocidad base caminando se incrementa en 10 pies y puedes usar la acción de Destrabarse como acción adicional.

► **Munición Especial:** A Nivel 6 puedes craftear dos unidades de munición especial, el coste del material que se deberá invertir para crear estas dos balas será de 50 piezas de oro y causarán 1d6 de daño adicional del tipo que elijas entre Fuego, Hielo, Rayo, Acido, Necrótico, Radiante y Sónico. El DM deberá determinar...

- Podrás gastar 100 po por 4 balas que causen 1d8 de daño adicional de un elemento a tu elección, siempre que dispongas de los materiales necesarios. Tu ritmo de crafteo se acelera a 50 po por día.

► **Tirador Experto:** A nivel 2 aprendes a ejecutar poderosos trucos llamados "Tiros", los que se detallan más

NOTAS ADICIONALES

abajo. Los Tiros son maniobras que pueden mejorar un ataque de muchas maneras. Sólo puedes usar un Tiro por ataque. Aprendes un Tiro adicional de tu elección en los niveles 7, 10, 15 y 18. Cada vez que apren...

► Tiro Forzoso: Cuando realices tu tirada de ataque con arma de fuego a una criatura, puedes gastar un Punto de Coraje para hacerla tropezar u obligada a retroceder. Al impactar, la criatura sufre daño normal u deberá

RASGOS