



Leo Moonlight

NOMBRE DEL PERSONAJE

Portador del Alma 13

CLASE Y NIVEL

Leimakin

ESPECIE

exterminio de los moonlight Noah

TRASFONDO

Caótico maligno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

35

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+8

26

- ☐ Fuerza -1
- ☒ Destreza +5
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo -1
- ☒ Engañar +13
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +8
- ☐ Intimidar +8
- ☒ Investigación +4
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza -1
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia 0
- ☐ Persuasión +8
- ☐ Religión -1
- ☒ Sigilo +5
- ☒ Supervivencia +5
- ☒ Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

0

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 107

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

La emoción de la caza me mantiene vivo. El odio es lo único que llena mi mente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Soy un cazador nato que no tiene miedo a perseguir a sus presas. Mato a cualquiera que este dentro de mis posibilidades siempre que se atreva a estar cerca mio

IDEALES

no poseo manada alguna soy yo solo contra cualquiera que se atreva a enfrentarme tenia una maestra y un compañero a los cuales no odio tanto

VÍNCULOS

No siento ninguna compasión por los muertos. Ellos son los afortunados. Tengo una adicción a matar gente.

DEFECTOS

Leimakin:

- Edad
- Alineamiento
- Instinto salvaje
- Idiomas
- Tamaño
- Forma de instinto

Portador del Alma Nivel 13:

- Actuar
- Alma Manifestada
- Ataque adicional 3 Ataques
- Competencias
- Competencias Adicionales
- Don del Alma
- Duelo
- El Cuchillo Real: El daño base aumenta a 3d8
- El Medallón Del odio
- Estilo de Combate
- Manifestar: Odio Implacable
- Mejora de Características
- Odio vengativo: 2d8 de daño extra
- Punto de Guardado: Tienes Dos usos
- Resentimiento Eterno
- Sintonía

Dotes:

- Percepción bestial
- Pata de conejo
- Astucia sabia

Rasgos personalizados:

- Corazón de la oscuridad
- Halo de Yorupi
- Bendición del santuario

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas exóticas, Armas sencillas
- Escudo

Idiomas:

comun, infernal, infracomun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Runa fragmentada: Golpe de presión
- Runa: Compas letal
- Paquete de explorador
- Curita Desgastada
- # Los dulces de calabaza

\*Esta calabaza es un recordatorio tanto de lo divertido que puede ser halloween...hasta lo oscuro que puede ser por sus monstruos...\*

- \*obienes +1 a la CA y puedes tirar un 1d6 como interaccion antes de tirar tu ataque para obtener los siguientes resultados\*
- \*1: Tu ataque sera en ventaja\*
- \*2: Puedes curarte tantos d6 como tu BC\*
- \*3: 10 puntos de pies sin crear ataques de oportunidad\*
- \*4: Puedes hacer critico con 19\*
- \*5: Ganas un ataque mas como parte de tu accion de ataque\*
- \*6: Haces Critico con ataque normal (este dulce es solo de 1 uso, si sale otra vez puedes elegir entre los otro 5)\*
- \*Puedes usar este objeto una cantidad de veces tanto como tu BC\*

# Runas de la herrera maestra (Hacha Vulcan)

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

su apariencia a sido alterada por el poder de su alma dejando su cuerpo en un estado mucho mas débil a cambio de darle el poder necesario. aclaro su pelo su piel y básicamente todo menos su ropa

APARIENCIA



APARIENCIA

en algun momento fui el querido hijo de una familia amable la cual adoraba... hasta que todo se arruino despues de eso me las tuve que arreglar en el bosque con la unica compañía de un lobo ravisoso que me enseño del odio el mismo habia acabado con su propia manada y la unica razon por la que me cuido fue por que necesitaba a alguien a quien dejarle la leccion del odio, ahora? Solo me dedico a ser un cazador y destrozar lo que sea que se ponga en mi camino y no tenga posibilidades de matarme... siempre que ellos no me ataquen primero

#### HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los semianimales suelen variar su edad dependiendo del tipo de criatura. Llegan a una edad máxima de 180 años.
- ▶ **Alineamiento:** Suelen ser criaturas benevolentes, acercándose al lado bueno. Esta no es la norma para todas las criaturas de este tipo.
- ▶ **Instinto salvaje:** Como acción, puedes transformarte en tu animal escogido. El animal que hayas escogido depende de tu subraza y de la criatura que hayas agregado como animal escogido. Una vez lo escogés de la lista de criaturas de VD o o menos, no podrás seleccionar otro. Puedes usar este rasgo tres veces y sus us...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y dos idiomas a tu elección.
- ▶ **Tamaño:** Eres de tamaño Mediano.
- ▶ **Forma de instinto:** Solo puedes escoger transformarte en criaturas de tamaño mediano o de menor tamaño.
- ▶ **Percepción bestial:** Obtienes rasgos animalescos relacionados a la vista. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Pata de conejo:** Obtienes rasgos animalescos relacionados a los conejos. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Astucia sabia:** Obtienes rasgos animalescos relacionados a los zorros. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Actuar:** Has aprendido a llevar el diálogo al campo de batalla, comprendiendo que no siempre es necesario matar para cumplir tu objetivo. A partir de nivel 2, puedes realizar cualquier prueba de habilidad como acción adicional en lugar de ocupar tu acción completa A nivel 6, tambien podrás usar este ras...
- ▶ **Alma Manifestada:** Tu conexión con tu alma se ha vuelto cada vez más intensa, volviéndote uno con ella. A nivel 5, tu alma se manifiesta brevemente en tu cuerpo, otorgándote una forma especial. Mientras dure, obtienes un beneficio único dependiendo de tu subclase. Puedes usar esta habilidad una vez por descanso lar...
- ▶ **Ataque adicional:** atacas más de una vez cuando realizas la acción de atacar, la cantidad de ataques aumentan a los niveles 11 y 20  
- 3 Ataques
- ▶ **Competencias:** Al comenzar con esta como tu clase inicial, obtienes las siguientes competencias
- ▶ **Competencias Adicionales:** Al elegir este alma, obtienes competencia con las tiradas de salvación de Carisma
- ▶ **Don del Alma:** Al iniciar tu camino en esta clase, eliges una virtud, también conocida como tu Don del Alma. Este don representa la conexión única que tienes con tu alma y determina el sendero que seguirás.
- ▶ **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.
- ▶ **El Cuchillo Real:** Cuando eliges el camino del Alma del odio, tu rencor toma forma física en un arma impregnada de hostilidad y ansias de destrucción. Esta arma se manifiesta como una espada desgarrada y oscura, cubierta por venas rojizas que laten al ritmo de tu furia. Solo responde a ti y rechaza a cualquiera que...  
- El daño base aumenta a 3ds
- ▶ **El Medallón Del odio:** A partir del nivel 2, recibes el Medallón del odio, un símbolo ardiente de tu resentimiento y tu conexión con la furia de tu alma. Mientras lo lleves contigo y no vistas ninguna armadura, tu CA será igual a 10 + tu modificador de Destreza + tu modificador de Carisma. Puedes empuñar un escudo y aún...
- ▶ **Estilo de Combate:** Al llegar a nivel 3, obtienes un estilo de combate a elección que no tengas por alguna clase anterior
- ▶ **Manifestar odio Implacable:** A nivel 5, puedes manifestar el rencor ardiente que consume tu alma, transformándote en un ser imparabile. Como acción, al activar esta manifestación eliges a una criatura como tu Enemigo Predilecto. Mientras esa criatura siga viva y consciente, obtienes los siguientes efectos obsesión letal T...
- ▶ **Mejora de Características:** Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Odio vengativo:** Al comenzar en esta clase, el odio en tu corazón comienza a fluir con una fuerza incontrolable, volviéndote letal contra quienes se atreven a herirte. Cada vez que recibas un ataque de una criatura, obtienes una Carga de odio. Estas cargas alimentan tu furia y potencian tus represalias. Por cada ...  
- 2ds de daño extra
- ▶ **Punto de Guardado:** Has aprendido a anclar tu existencia a un instante en el tiempo, creando un "punto de guardado" que te permite desafiar al destino. A nivel 3, Como acción, puedes establecer un Punto de Guardado. Mientras esté activo, se registra tu estado actual tus puntos de golpe, condiciones, posición en el...  
- Tienes Dos usos
- ▶ **Resentimiento Eterno:** A nivel 10, Has aprendido a transformar el sufrimiento de tus aliados en una fuerza oscura que alimenta tu odio. Por cada 20 puntos de golpe faltantes a cualquiera de tus aliados en combate, obtienes un bonificador de +2 al daño. Pierdes este beneficio en cuanto los puntos de golpe de tus aliad...
- ▶ **Sintonía:** Aprendiste a compartir tus habilidades para proteger a las personas que son importantes para ti A nivel 5, cuando uses tu rasgo Punto de Guardado puedes elegir a otra criatura además de ti para proporcionarle la misma protección que este rasgo ofrece
- ▶ **Corazón de la oscuridad:** amaya
- ▶ **Halo de Yorupi:** Yorupi me lo dio
- ▶ **Bendición del santuario:** hyaku me la dio

#### RASGOS

#### NOTAS ADICIONALES