

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

-1

9

- ☒ Fuerza +4
☒ Destreza +9
☐ Constitución +3
☐ Inteligencia +2
☐ Sabiduría +4
☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +5
☒ Arcanos +6
☒ Atletismo +4
☐ Engañar -1
☐ Historia +2
☐ Interpretación -1
☐ Intimidar -1
☐ Investigación +2
☐ Juego de Manos +5
☐ Medicina +4
☐ Naturaleza +2
☒ Percepción +8
☒ Perspicacia +8
☐ Persuasión -1
☒ Religión +6
☒ Sigilo +9
☐ Supervivencia +4
☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+5

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 908

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Servio de las voluntades de Ajuvel

VÍNCULOS

DEFECTOS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de artesano

Idiomas:

Élfico, Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Dardo	+11	1d4 +5 perforante
Arco corto	+11	1d6 +5 perforante
Artes marciales	+9	1D6 +5

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador de mazmorras
- Monedas: 15 po
- Símbolo sagrado: colgante con el símbolo de Ajuvel
- Poción de curación superior 4d4 (+4)

EQUIPO

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Pies veloces
- Máscara de la naturaleza

Monje Nivel 6:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdimiento
- Impactos de ki
- Integridad del cuerpo
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
- Técnica de la mano abierta

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Disparo Arcano
- Flecha Enredadora: + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.
- Flecha de Sombras: + 2d6 de daño Psíquico
- Tiro con arco
- Tomar aliento

Rasgos personalizados:

- Arma dedicada
- Ataque impulsado por Ki
- Curación acelerada
- Objetivo enfocado
- Prestidigitación

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Disparo Arcano

Una vez por turno, cuando dispires una flecha desde un arco como parte de una acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.

Flecha Enredadora

La criatura impactada recibe 2d6 de daño de veneno adicional, su velocidad se reduce en 10 pies y sufrirá 2d6 de daño cortante la primera vez, cada turno, que se mueva al menos 1 pie sin teletransportarse. El objetivo, o cualquier criatura que pueda alcanzarle, puede usar una acción para retirarse.

+ 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.

Flecha de Sombras

La criatura impactada por el proyectil sufre 2d6 de daño psíquico adicional. Además, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o le resultará imposible ver a más de 5 pies de distancia hasta el principio de tu siguiente turno.

+ 2d6 de daño Psíquico

Arma dedicada

Cuando finalices un Descanso Corto o Largo, puedes tocar un arma, enfocar tu Ki en ella, y que el Arma cuente como Arma de Monje hasta que uses este Rasgo de Nuevo. El arma elegida debe seguir estos Criterios: El Arma debe ser Sencilla o Marcial, debes ser Competente con el Arma, no pesada/especial.

Ataque impulsado por Ki

Si gastas 1 punto de Ki o más como parte de tu acción durante tu turno, puedes hacer un ataque desarmado o con un arma de monje como una acción adicional antes del final de tu turno.

Curación acelerada

Como una acción, puedes gastar 2 puntos de Ki y lanzar tu dado de artes marciales. Recuperas tantos puntos de golpe como el resultado del dado + tu bono de competencia.

Objetivo enfocado

Cuando fallas un ataque, puedes gastar de 1 a 3 puntos de Ki para aumentar el resultado de la tirada en 2 por cada punto de Ki gastado, con la posibilidad de convertir ese fallo en un golpe.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y, en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de Ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.

► **Artes marciales:** Cuando usas arma de monje y no llevas armadura ni escudo. Puedes usar Des en lugar de Fue para ataque y daño. Puedes usar el dado de daño desarmado en lugar del daño del arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.

- Daño desarmado: 1d6

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.

► **Caída lenta:** Puedes usar tu reacción para reducir cualquier daño por caída que recibas. Este daño se reduce un número igual a tu nivel de monje multiplicado por 5.

► **Defensa sin armadura:** Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

► **Desviar proyectiles:** Usa tu reacción para desviar o atrapar un proyectil tras ser impactado con un arma a distancia. El daño recibido se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje. Si reduces al daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de Ki para atacar a distancia con él.

► **Golpe aturridor:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de Ki para intentar infligir un golpe aturridor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturrido hasta el final de tu siguiente turno.

► **Impactos de Ki:** Tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

► **Integridad del cuerpo:** Consigues la capacidad de curarte a ti mismo. Como acción, puedes recuperar puntos de golpe igual a tu nivel de monje multiplicado por 3. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

► **Ki:** Tienes un número de puntos Ki igual a tu nivel de monje, que puedes gastar para activar rasgos de Ki. Se recuperan los puntos de Ki tras un descanso prolongado o breve. Si el rasgo Ki solicita TS, la CD de la prueba es igual a 8 + bonus competencia + tu modificador de Sabiduría.

► **Movimiento sin armadura:** Tu velocidad aumenta mientras no lleves ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.

- Movimiento sin armadura: +15 pies

► **Paso del viento:** Puedes gastar 1 punto de Ki para realizar una acción de retirarse o esprintar como una acción adicional durante tu turno. Tu distancia de salto se dobla durante ese turno.

► **Ráfaga de golpes:** Inmediatamente después de realizar tu acción de ataque durante tu turno, puedes gastar 1 punto de Ki para realizar dos impactos desarmados como acción adicional.

► **Técnica de la mano abierta:** Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo debe superar una TS de Des o ser derribado; debe superar una TS de Fue o empujarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente 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

► **Disparo Arcano:** Una vez por turno, cuando dispires una flecha desde un arco como parte de una acción de Ataque, puedes aplicar una de tus opciones de Disparo Arcano al proyectil. Decides usar la opción cuando la flecha impacta a una criatura, a menos que la opción no implique tirada de ataque alguna. Tienes 2 usos.

► **Flecha Enredadora:** La criatura impactada recibe 2d6 de daño de veneno adicional, su velocidad se reduce en 10 pies y sufrirá 2d6 de daño cortante la primera vez, cada turno, que se mueva al menos 1 pie sin teletransportarse. El objetivo, o cualquier criatura que pueda alcanzarle, puede usar una acción para retirarse.

- + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.

► **Flecha de Sombras:** La criatura impactada por el proyectil sufre 2d6 de daño psíquico adicional. Además, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o le resultará imposible ver a más de 5 pies de distancia hasta el principio de tu siguiente turno.

- + 2d6 de daño Psíquico

► **Tiro con arco:** Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

► **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.

► **Objetivo enfocado:** Cuando fallas un ataque, puedes gastar de 1 a 3 puntos de Ki para aumentar el resultado de la tirada en 2 por cada punto de Ki gastado, con la posibilidad de convertir ese fallo en un golpe.