

DUNGEONS & DRAGONS

Tallin Edelién

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 6, Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Servidor de Ayuvel

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

jávigon

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +4
	<input checked="" type="checkbox"/> Destreza +9
	<input type="radio"/> Constitución +3
	<input type="radio"/> Inteligencia +2
	<input type="radio"/> Sabiduría +4
	<input type="radio"/> Carisma -1

DESTREZA	+5
	20

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	+2
	14

SABIDURÍA	+4
	18

CARISMA	-1
	9

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+9
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	+4
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Arcanos	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<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	+5
<input type="radio"/> Medicina	+4
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+8
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+9
<input type="radio"/> Supervivencia	+4
<input type="radio"/> Trato con Animales	+4

HABILIDADES



19	+5	50
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

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 Ayuvel
- Poción de curación superior 4d4 (+4)

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

18 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Siervo de las voluntades de Ayuvel

VÍNCULOS

DEFECTOS

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 aturdidor
- 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:

- Alma dedicada
- Ataque impulsado por Ki
- Curación acelerada
- objetivo enfocado
- Prestidigitación

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

<p>Disparo Arcano** Una vez por turno, cuando disparaes 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.</p> <p>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 alcanzarla, puede usar una acción para retirarse. + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.</p> <p>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</p> <p>NOTAS ADICIONALES</p>	<p>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.</p> <p>Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.</p> <p>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.</p> <p>Pies veloces: Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies</p> <p>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.</p> <p>Defensa paciente: Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.</p> <p>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</p> <p>Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.</p> <p>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.</p> <p>Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.</p> <p>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.</p> <p>Golpe aturdidor: Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infilar un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturdido hasta el final de tu siguiente turno.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 empurrarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.</p> <p>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</p> <p>Disparo Arcano: Una vez por turno, cuando disparaes 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.</p> <p>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 alcanzarla, puede usar una acción para retirarse. + 2d6 de daño de veneno + 2d6 de daño de cortante.</p> <p>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</p> <p>Tiro con arco: Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.</p> <p>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.</p>
	<p>RASGOS</p>