



Ryutsuke

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 3

CLASE Y NIVEL

Semioni

ESPECIE

Retador

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Smile

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

13

- ☒ Fuerza +4  
☒ Destreza +4  
☐ Constitución +2  
☐ Inteligencia 0  
☐ Sabiduría +2  
☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +4  
☐ Arcanos 0  
☒ Atletismo +4  
☐ Engañar +1  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación +1  
☒ Intimidar +3  
☐ Investigación 0  
☐ Juego de Manos +2  
☐ Medicina +2  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +4  
☒ Perspicacia +4  
☐ Persuasión +1  
☐ Religión 0  
☐ Sigilo +2  
☐ Supervivencia +2  
☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
Ataque Desarma... +4 1d4 +2 Contunden...  
Dardo +4 1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de Equipo - Paquete de explorador  
- Monedero  
- Inventario

Oro 8  
Plata 9  
Cobre 6

xp: 0  
Puntos de inspiración: 0

Capacidad de carga (lb): 0-58 lb (liviana) / 59-116 lb (mediana) / 117-175 lb (Pesada)  
capacidad de mochila: 50 lb

Carga de equipamiento: 3 lb  
Carga de items: 58 lb  
Carga total: 61 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe) / Pesada (-4 dex)

Equipo extra:

EQUIPO

Siempre que ganes combates contra criaturas humanoides lo suficientemente inteligentes como para entender lo que es un duelo, la gente correrá la voz en las cercanías lo que hará que la gente de la localidad o cercanía sea más amigable, aparezcan nuevos retadores o te den otros beneficios (lo que el DM estime conveniente).

RASGOS DE PERSONALIDAD

Grandesa. Mi estilo marcial es uno de mis orgullos mas grandes, algun dia hare que todos lo reconozcan (Neutral). Protector del debil. Mi cuerpo fue entrenado para proteger a aquellos que carecen de las habilidades para hacerlo solos (Bueno).

IDEALES

El camino de la alteracion representa el camino a la gloria, mientras quede fuerza en mi cuerpo nunca dejare de pelear.

VÍNCULOS

Soy muy mal perdedor. No se cuando rendirme. Me da miedo los lugares altos. Siempre peleo seriamente independiente de la situacion. Nunca le digo no a un duelo. No soporto el alcohol.

DEFECTOS

Semioni:

- Visión en la oscuridad
- Manipulación Mágica Limitada
- Regeneración

Monje Nivel 3:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Disciplina Adaptable
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Guja, Herramientas de artesano, Odachi, Tetsubō

Idiomas:

Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## Ryutsuke

NOMBRE DEL PERSONAJE

Estatura baja entre los onis, mide 1.85, tiene pelo pelirrojo y corto. Su piel tiene un tono rojizo, además posee dos cuernos negros que asemejan obsidiana que lo identifican como oni. Tiene una textura firme pero delgada. El iris de sus ojos son de un color amarillo intenso y su esclerótica negra.

APARIENCIA



APARIENCIA

Kodama, es la aldea en la que me crie desde pequeño, es una de las muchas aldeas escondida de los semi-onis que se conoce por practicar artes marciales, mi padre Ganon era el maestro del dojo donde se practicaba un arte marcial de monjes llamado el camino de la antelación y yo como futuro heredero fui entrenado desde temprana edad para volverme el sucesor del dojo. Una de sus enseñanzas más importantes es que su fuerza era para proteger a la familia y que yo debía seguir sus pasos cuando el no pudiera, así algún día yo lo protegería a él, mi familia y el dojo. Además de mi padre tengo dos hermanas y una madre que siempre me han dado amor desde que nací, si bien todo semi-oni sabe pelear ellas se concentraban más en las tareas de agricultura y textilera. Un día normal como cualquier otro uno de los clanes rivales atacó sin previo aviso al mío por una razón que desconozco y durante el combate mi madre y mis hermanas, las cuales no estaban en el dojo ese día fueron asesinadas, mi padre al enterarse se sumió en una depresión enorme al no

### 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.

► Manipulación Mágica Limitada: Conoces el truco "Ilusión Menor" el cual puedes lanzar sin utilizar componentes materiales. Adicionalmente, puedes aprender otro truco de tu elección entre "Moldear el Agua", "Crear Llama" o "Moldear la Tierra". La característica que usas para lanzarlos es Carisma.

► Regeneración: Tu cuerpo se adapta a todo tipo de heridas. Una vez al comienzo de cada uno de tus turnos, puedes recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a  $1d6 + \text{Tu Modificador de Constitución (Mínimo 1)}$ . Puedes utilizar este rasgo tantas veces como tu bonificador por competencia mientras te encuentres c...

► 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:  $1d4$

► Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a  $10 + \text{tu modificador por Destreza} + \text{tu modificador por Sabiduría}$ .

► 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  $1d10 + \text{tu modificador por Destreza} + \text{tu nivel de monje}$ . Si reduces al daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de ki para atacar a distancia con él.

► Disciplina Adaptable: Puedes realizar un ataque de oportunidad contra aquellas criaturas que terminen su turno a 5 pies de ti. Cuando impactes un ataque de oportunidad, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos ataques desarmados adicionales al mismo objetivo.

► 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  $8 + \text{bonus competencia} + \text{tu modificador de Sabiduría}$ .

► 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:  $+10$  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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS