



Monje 3

CLASE Y NIVEL

Hombre Lobo

ESPECIE

Guau golpeado

TRASFONDO

Ryu211

JUGADOR

Pitulito

NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	+2
	15

DESTREZA	+1
	13

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	+1
	12

SABIDURÍA	+1
	12

CARISMA	0
	11

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+3
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+3
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input type="radio"/> Percepción	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input type="radio"/> Supervivencia	+1
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12	CA	+1	INICIATIVA	40	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 30

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE	SALVACIONES DE MUERTE	

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito. Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevante para casi todas las situaciones de combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral) Independencia. Cuando las personas siguen las órdenes ciegamente, abrazan una especie de tiranía. (Caótica) Nación. Mi ciudad, mi nación o mi gente son todo lo que importa. (Qualquiera)

IDEALES

Alguno daría mi vida por las personas con las que sirvi. Mi honor es mi vida. Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir.

VÍNCULOS

Me gusta en exceso la carne

DEFECTOS

Hombre Lobo:

- Visión en la oscuridad
- Debilidad a la plata
- Armas naturales
- Regeneración
- Rastreando
- Cambio de forma
- Empuje
- Empatía de lobo
- Furia de Luna Llena
- Piel dura

Monje Nivel 3:

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

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Daga, Espada corta, Herramientas de artesano, Katana

Idiomas:

Común y animal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Pitulito

NOMBRE DEL PERSONAJE

Joven de gran apariencia, un físico atlético, cabellera blanca canosa, grandes colmillos de firma humana

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Visión en la oscuridad: Puedes ver en una oscuridad no mágica de hasta 60 pies, pero no puedes discernir diferentes colores y solo puedes ver en tonos de gris y rojo (Todas las formas).
- Debilidad a la plata: Eres vulnerable a armas hechas de plata.
- Armas naturales: Mientras estás en forma híbrida y en forma de lobo tienes un ataque de mordisco que infinge 1d6 de daño y un ataque de garras que infinge 1d6 de daño. En el nivel 5 aumenta el daño del mordisco a 1d8 y el de garras a 1d8. En un ataque cuerpo a cuerpo exitoso, puedes usar tu acción adicional par...
- Regeneración: Recibes la mitad del daño de cualquier ataque que no sea hecho con armas de plata y/o mágico. Al comienzo de tu turno, si no has sido atacado, recuperas 1d4 + tu modificador de Constitución puntos de golpe. Solo puedes obtener este beneficio si tienes al menos 1 punto de golpe.
- Rastreo: Puedes detectar oponentes dentro de los 15 pies por el sentido del olfato. Si el oponente está en contra del viento, el alcance aumenta a 40 pies; pero si está a favor del viento, cae a 5 pies. Se pueden detectar olores fuertes al doble de los rangos mencionados anteriormente. Los olores abrumado...
- Cambio de forma: Puedes realizar 1 acción para cambiar a tu forma híbrida o de lobo. Mientras estás en forma híbrida puedes manejar armas de forma normal. Mientras estás en forma de lobo no puedes usar armaduras ni armas. Puedes usar ciertos equipos a discreción del DM, como anillos y capas. Puedes elegir que equi...
- Empujón: Mientras estás en forma de lobo o híbrido, puedes intentar hacer tropezar al oponente como una acción adicional después de un ataque de mordisco. El oponente debe hacer tirada de salvación de Fuerza igual a 10 + tu modificador de Fuerza + tu bonificador de competencia.
- Empatía de lobo: Puedes comunicarte con lobos y lobos terribles. (Todas las formas)
- Furia de luna llena: Al comienzo de una noche con luna llena debes hacer que una tirada de salvación de Sabiduría DC 13 o pierdes el control de ti mismo. Durante este tiempo, el DM tiene control sobre lo que hace tu personaje, sin embargo, cada hora puedes volver a realizar tu tirada de salvación para recuperar el co...
- Piel dura: Mientras no estés usando armaduras o escudos, tu CA se convierte en 10 + Modificador de Fuerza + Bono de Competencia (Todas las formas).
- 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 de la 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 + 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 1d6 + 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.
- 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: +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.
- Toque de la Muerte: A partir del momento en que escoges esta tradición, a nivel 3, tu estudio de la muerte te permite extraer vitalidad de otra criatura a medida que se aproxima su defunción. Cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura situada a 5 pies o menos de ti, obtienes tantos puntos de golpe tempor...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS