



Pitulito

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 3

CLASE Y NIVEL

Hombre Lobo

ESPECIE

Guaw golpeado

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Ryu2111

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

11

- ☒ Fuerza +4
☒ Destreza +3
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia +1
☐ Sabiduría +1
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +3
☐ Arcanos +1
☒ Atletismo +4
☐ Engañar 0
☐ Historia +1
☐ Interpretación 0
☒ Intimidar +2
☐ Investigación +1
☐ Juego de Manos +1
☐ Medicina +1
☐ Naturaleza +1
☐ Percepción +1
☒ Perspicacia +3
☐ Persuasión 0
☐ Religión +1
☐ Sigilo +1
☐ Supervivencia +1
☐ 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 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

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 relevantes 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. (Cualquiera)

IDEALES

Aún daría mi vida por las personas con las que serví. 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

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

Hombre Lobo:

- Visión en la oscuridad
- Debilidad a la plata
- Armas naturales
- Regeneración
- Rastreo
- Cambio de forma
- Empujón
- 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

RASGOS Y ATRIBUTOS



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 puede 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 inflige 1d4 de daño y un ataque de garras que inflige 1d6 de daño. En el nivel 5 aumenta el daño del mordisco a 1d6 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 puede 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 estés en forma híbrida puedes manejar armas de forma normal. Mientras estás en forma de lobo no puedes usar armaduras ni armas. Puede usar ciertos equipos a discreción del DM, como anillos y capas. Puedes elegir que equi...
- ▶ **Empujón:** Mientras estés 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 esté usando armaduras o escudos, su 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 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 + 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.
- ▶ **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...