



Lukian Bosquebrumo
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 9

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

ZiberEM_04

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	0
	10

DESTREZA	+5
	20

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+3
	17

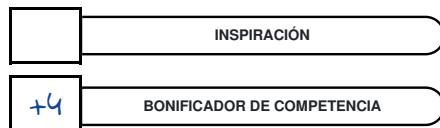
CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+9
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+7
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+7
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+9
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES



18	+5	50
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+9	1d6 +5 perforante
Dardo x10	+9	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de artesano, Kit de herborista

Idiomas:

Común, Enano, Éfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Ninja

APARIENCIA



APARIENCIA

Naci en una comunidad de elfos que adoraban al dios éfico del crepúsculo y las sombras. Los integrantes de la comunidad entran desde pequeños para especializarse en las artes sombrías pasadas de generación en generación. Sin embargo un día mi madre y yo fuimos lejos de ese destino. Por más de 40 años hice mi vida fuera de la influencia de mi clan y residí tranquilo en otra comunidad de elfos del bosque junto a mi madre. Mas temprano que tarde conocí a una joven que me hizo desear más que nunca la vida, y decidí pasar el resto de mi vida con ella, pero eso no iba a ser posible. Lamentablemente la aldea fue saqueada y destruida por personas que nunca pude identificar. Esa noche perdí a varios amigos, mi madre, y a mi amada, estos recuerdos no me han dejado de atormentar desde ese día, y decidí nunca más tener que pasar por eso. Regresé con mi clan a terminar mi formación en el camino de la sombra, adoptando las doctrinas y las enseñanzas, haciéndolas mías y haciendo una promesa, "jamás volveré a caer".

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.

▶ **Línea férrea:** 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.

▶ **Precisión Éfica:** La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta; obtienes los beneficios siguientes: Incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...

▶ **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: 1d6

▶ **Artes sombrías:** Cuando eliges esta tradición en el nivel 3 puedes usar tu ki para duplicar el efecto de ciertos conjuros. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki para lanzar oscuridad, visión en la oscuridad, pasar sin dejar rastro, o silencio sin requerir componentes materiales. Además, obtienes el truco iu...

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

▶ **Caida 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.

▶ **Evasión:** Tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área. Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una TS de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la TS y solo la mitad si fallas.

▶ **Golpe aturdidor:** Cuando impactas 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.

▶ **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.

▶ **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

▶ **Movimiento sin armadura mejorado:** Consigues la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos durante tu turno sin caer mientras te mueves.

▶ **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.

▶ **Paso sombra:** A nivel 6 obtienes la capacidad para desplazarte de una sombra a otra. Cuando te encuentras en penumbra u oscuridad, puedes teletransportarte, como una acción adicional, hasta 60 pies a un espacio desocupado que también esté en penumbra u oscuridad. Tienes ventaja en el primer ataque cuerpo a cue...

▶ **Quietud de la mente:** Puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

▶ **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.