

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+2

14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +4
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +2
- Carisma +2

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+4	1d6 +2 Contunden..
RAIL GUN	+2	2d6 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Pack de explorador de mazmorras

EQUIPO

Conecto todo lo que me ocurre con un gran plan cósmico. Escucho voces provenientes de objetos inanimados. Veo cosas que pueden o no estar ahí. Pasión por los estupefacientes. Comezón que no puedo quitarme.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Síndrome de Protagonista (Neutral Caótico)

IDEALES

El mundo gira a mi alrededor y los demás son solo decoración del escenario. Mi aislamiento me ha dado una gran comprensión sobre un gran mal que solo yo puedo destruir.

VÍNCULOS

Revelo demasiado por un sentido de orgullo y egocentrismo. Odio irracional por lo bello y lo relacionado a esto. Hot headed. Pajas mentales. Delirio de persecución.

DEFECTOS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Bastón, Espada corta, Herramientas de artesano

Idiomas:

Lizardfolk, objetos inanimados, mojo.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Hombre lagarto:

- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- velocidad
- Mordisco
- Artesano Astuto
- Aguantar la Respiración
- Sabiduría del Cazador
- Armadura Natural
- Mandíbulas Hambrientas
- Idiomas

Monje Nivel 2:

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

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

No dejar que este sujeto se acerque a menos de 1 kilómetro de escuelas.

No recuerda absolutamente nada de su pasado. Despertó un día y sintió una conexión con el todo. El mundo giraba a su alrededor y esperaba ansioso que interactuara con él. Los objetos y lugares gritan constantemente por su atención, le contaban la historia sobre lo que era y lo que sería. Aquellos que lo rodean no son nada más que recortes de cartón que fuerzas más allá han puesto para su entretenimiento. Lengua de cristal y ego de papel han permitido que pueda seguir viajando a base de lo que podrían considerarse casualidades. Dispuesto a complicar las cosas a propósito en pro del drama.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los hombres lagarto alcanzan la madurez alrededor de los 14 años y rara vez viven más de 60.
- ▶ **Alineamiento:** La mayoría de los hombres lagarto son neutrales. Ven el mundo como un lugar de depredadores y presas, donde la vida y la muerte son procesos naturales. Solo desean sobrevivir y prefieren dejar que el resto de las criaturas se las apañen.
- ▶ **Tamaño:** Los hombres lagarto son un poco más corpulentos y altos que los humanos, y sus coloridos collares los hacen parecer aún más grandes. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad nadando de 30 pies.
- ▶ **Mordisco:** Tus fauces con colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellas, infliges $1d6 +$ tu modificador de Fuerza de daño perforante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.
- ▶ **Artesano Astuto:** Como parte de un descanso corto, puedes cosechar huesos y pieles de una bestia asesinada, un autómatas, un dragón, una monstruosidad o una criatura de tipo planta de tamaño Pequeño o más grande para crear uno de los siguientes objetos: un escudo, un garrote, una jabalina o $1d4$ dardos o agujas para...
- ▶ **Aguantar la Respiración:** Puedes contener la respiración durante 15 minutos.
- ▶ **Sabiduría del Cazador:** Eres competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.
- ▶ **Armadura Natural:** Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es de $13 +$ tu modificador por Destreza. Puedes emplear tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te proporcionase una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican con normalidad mientras utilizas tu a...
- ▶ **Mandíbulas Hambrientas:** En combate, puedes entregarte a un agresivo frenesí devorador. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, inflige su daño normal, y obtienes un número de puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador por Constitución. No pued...
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico.
- ▶ **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.
- ▶ **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.