

# RYUU AEVUM

MONJE **3**

<b>ASCENDENCIA</b> Humano?	<b>BAGAJE</b> Médico de campaña
<b>JUGADOR</b> Shin	<b>ALINEAMIENTO</b> Neutral auténtico
<b>IDIOMAS</b> Común y ...	
<b>EDAD</b> 73	<b>EXPERIENCIA</b>
<b>VELOCIDAD</b> 35 pies	<b>PERCEPCIÓN</b> +8

## PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

<b>FUERZA</b>	MODIFICADOR	<b>DESTREZA</b>	MODIFICADOR	<b>CONSTITUCIÓN</b>	MODIFICADOR
<b>FUE</b> 18	+4	<b>DES</b> 12	+1	<b>CON</b> 14	+2
<b>INTELIGENCIA</b>	MODIFICADOR	<b>SABIDURÍA</b>	MODIFICADOR	<b>CARISMA</b>	MODIFICADOR
<b>INT</b> 12	+1	<b>SAB</b> 16	+3	<b>CAR</b> 10	0

## HABILIDADES

<b>ACROBACIAS</b>	<b>ARCANOS</b>	<b>ARTESANÍA</b>
DES +6 EN	INT +1	INT +1
<b>ATLETISMO</b>	<b>DIPLOMACIA</b>	<b>ENGAÑO</b>
FUE +9 EN	CAR 0	CAR +5 EN
<b>INTERPRETACIÓN</b>	<b>INTIMIDACIÓN</b>	<b>LATROCINIO</b>
CAR +5 EN	CAR 0	DES +1
<b>MEDICINA</b>	<b>NATURALEZA</b>	<b>OCULTISMO</b>
SAB +8 EN	SAB +3	INT +1
<b>RELIGIÓN</b>	<b>SABER</b>	<b>SIGILO</b>
SAB +3	INT +6 EN	DES +6 EN
<b>SOCIEDAD</b>	<b>SUPERVIVENCIA</b>	
INT +1	SAB +8 EN	

## ATAQUES

## DEFENSAS

<b>PUNTOS DE GOLPE</b>	<b>CLASE DE ARMADURA</b>	<b>ESCUDO</b>
ACTUALES <b>44</b> MÁXIMOS	<b>18</b> SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

## TIRADAS DE SALVACIÓN

<b>FORTALEZA</b>	MODIFICADOR	<b>REFLEJOS</b>	MODIFICADOR	<b>VOLUNTAD</b>	MODIFICADOR
<b>FOR</b> EX +9		<b>REF</b> EX +8		<b>VOL</b> EX +10	

## COMPETENCIAS CON EQUIPO

<b>ENTRENADO</b> Armas sencillas, Ataques sin arma
<b>EXPERTO</b> Defensa sin armadura
<b>MAESTRO</b>
<b>LEGENDARIO</b>

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

## APARIENCIA



## HISTORIA DEL PERSONAJE

## EQUIPO

# RYUU AEVUM

MONJE

3

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

## NOTAS

## DOTES

## APTITUDES DE ASCENDENCIA

**IDIOMAS.** Hablas común y tantos idiomas adicionales como tu modificador por Inteligencia (si es positivo). Elige entre élfico, gnomo, goblin, infracomún, enano, silvano y cualquier otro idioma al que tengas acceso (por ejemplo, los dominantes en tu región).

**VISIÓN EN LA PENUMBRA.** Puedes ver en luz tenue como si fuera luz brillante, por lo que ignoras el estado de oculto debido a la luz tenue.

**CAMBIO DE FORMA. [ONE-ACTION]** Como kitsune, obtienes la habilidad de Cambio de Forma. Te transformas en una forma alternativa específica determinada por tu herencia. Si tu herencia no enumera una forma, tu forma alternativa es una forma sin cola, que es una forma común de ancestro humanoide mediano predominante donde crec...

## RASGOS DE CLASE

**GOLPES MÍSTICOS** Tus ataques sin arma se vuelven mágicos, lo que les permite superar las resistencias a los ataques no mágicos.

**PUÑO PODEROSO** Incrementa el dado de tus puños a 1d6. No sufres penalizador por realizar ataques letales con los puños u otros ataques sin arma.

## DOTES

**CAMBIO DE FORMA** Los kitsune pueden transformarse en una forma alternativa que es una forma común de ancestro humanoide mediano. Pierden cualquier Ataque Desarmado que hayan ganado y pueden permanecer en esta forma indefinidamente.

**FAMILIARIDAD CON HECHIZOS DE KITSUNE** Los kitsune pueden elegir un truco mágico durante sus preparativos diarios. Pueden lanzar ese truco como un hechizo innato divino a voluntad hasta sus próximos preparativos diarios. El truco se eleva a un nivel de hechizo igual a la mitad del nivel del kitsune, redondeado hacia arriba.

**INICIATIVA SENSACIONAL** Reaccionas más rápidamente que otros. Obtienes un bonificador +2 por circunstancia a las pruebas de iniciativa.

**INTUICIÓN DE CAMBIAFORMAS** Los kitsune con esta habilidad pueden ver a través de disfraces. Cuando se acercan a una criatura transformada o que está haciéndose pasar por otra criatura, el DM tira una tirada secreta de Percepción para que el kitsune descubra la verdadera forma de la criatura.

**LUCHADOR TITÁNICO** Puedes intentar Desarmar, Agarrar, Empujar o Derribar a criaturas de hasta dos tamaños superiores al tuyo, o hasta tres tamaños superiores al tuyo si tienes el nivel legendario en Atletismo.

**MEDICINA DE GUERRA** Te puedes curar a ti mismo o a un aliado adyacente, incluso en combate. Haz una prueba de Medicina con la misma CD que para Tratar heridas, que restablece una cantidad correspondiente de Puntos de Golpe; esto no elimina el estado herido. El objetivo queda inmune a tu Medicina de guerra 1 día.

**POSICIÓN DE LA MONTAÑA** Los únicos Golpes que puedes dar son ataques sin arma de piedra que cae. Infligen 1d8 de daño contundente; están en el grupo de pelea; y tienen los rasgos vigoroso, no letal y sin arma. Obtienes un bonificador +4 por estatus a la CA y un +2 por circunstancia a contra ser Derribado o Empujado.

**PUÑETAZO ATURDIDOR** Cuando designas como objetivo a la misma criatura de dos Ataques de tu Ráfaga de golpes, puedes intentar aturdir a la misma. Si cualquiera de los dos ataques acierta e inflige daño, el objetivo debe tener éxito en una salvación de Fortaleza contra la CD de tu clase o quedar aturdido 1.

**RÁFAGA DE GOLPES** Haz dos ataques sin armas. Si ambas aciertan a la misma criatura, combina el daño a efectos de las resistencias y las debilidades. El penalizador por ataque múltiple se aplica a dichos Golpes. Como quiera que tiene el rasgo floritura, sólo puedes utilizar Ráfaga de golpes una vez por turno.