RYUU AEVUM

MONJE 4

ASCENDENCIA Humano
BAGAJE Médico de campaña
JUGADOR Shin
ALINEAMIENTO Neutral auténtico
IDIOMAS Comun y elfico
EDAD 73
EXPERIENCIA
VELOCIDAD 35 pies
PERCEPCIÓN +9

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

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

HABILIDADES

ACROBACIAS DES +7 EN	ARCANOS INT +1	ARTESANÍA INT +1
ATLETISMO FUE +10 EN	DIPLOMACIA CAR +6 EN	ENGAÑO CAR +6 EN
INTERPRETACIÓN CAR +6 EN	INTIMIDACIÓN CAR 0	LATROCINIO DES +1
MEDICINA SAB +9 EN	NATURALEZA SAB +3	OCULTISMO INT +1
RELIGIÓN SAB +3	SABER INT +7 EN	SIGILO DES +7 EN
SOCIEDAD INT +1	SUPERVIVENCIA SAB +9 EN	

ATAQUES

PUÑETAZO 1 (CON BANDAS DE MEJORA) ❖ **+11** a impactar. **1d6 +5** de daño
PUÑETAZO POSTURA MONTAÑA ❖ **+11** a impactar. **1d8 +5** de daño

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
56 (ACTUALES / MÁXIMOS)	19 (SIN ARMADURA)	CA / DUREZA / PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

		MODIFICADOR
FORTALEZA FOR	EX	+10
REFLEJOS REF	EX	+9
VOLUNTAD VOL	EX	+11

COMPETENCIAS CON EQUIPO

ENTRENADO Armas sencillas, Ataques sin arma
EXPERTO Defensa sin armadura
MAESTRO
LEGENDARIO

Tinacia
El Culto del Sol Hueco

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

230 leuros (oros)

© 2024 - Nivel20 v1.26.3

RYUU AEVUM

MONJE 4

Tinacia

El Culto del Sol Hueco

NOTAS

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.

DEDICACIÓN DE BENDITO Has sido tocado por un dios y se te ha dotado con la capacidad de aliviar el sufrimiento de los demás. Puedes lanzar imposición de manos con un punto de foco. Esta dote otorga una reserva de foco de 1 Punto de Foco. Puedes usar la actividad Reenfocar.

DOTE DE DEDICACIÓN Aplicar un arquetipo requiere que selecciones dotes de arquetipo en lugar de dotes de clase. Empieza buscando el arquetipo que mejor encaja con tu concepto de personaje, y selecciona la dote de dedicación del mismo utilizando una de tus elecciones de dotes de clase.

ENTRENAMIENTO EN HABILIDADES (DIPLOMACIA) Obtienes el nivel entrenado en una habilidad de tu elección. Especial Puedes seleccionar esta dote en múltiples ocasiones, eligiendo una habilidad diferente cada vez.

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.

DOTES

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.

RYUU AEVUM

MONJE 4

Tinacia
El Culto del Sol Hueco

CONJUROS DE MONJE

ATAQUE DE CONJUROS	CD SALVACIÓN	NIVEL DE TRUCO
SAB +3	SAB 13	2

CONJUROS DE FOCO

TRUCOS

IMPOSICIÓN DE MANOS (conjuro de foco, nigromancia, curación, positivo, poco común) **Lanzamiento** ◆ S; **Alcance** Toque; **Objetivo** 1 criatura viva voluntaria o 1 criatura muerta viviente; **Efecto** Tus manos infunden energía positiva y restableces 6 PG a una criatura y, si es un aliado, +2 CA durante 1 asalto. Infliges 1d6 a muertos vivientes que deben hacer una salvación básica de Fortaleza; si falla tiene -2 a la CA. Potenciado (+1) Curación +6 y daño +1d6.

DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

TRUCOS

ATONTAR (encantamiento, mental, no letal) **Lanzamiento** ◆◆ S, V; **Duración** 1 asalto; **Objetivo** 1 criatura; **TS** Voluntad básica; **Efecto** Nublas la mente del objetivo y la aturdes con una sacudida mental que inflige tanto daño mental como tu mod por característica de lanzamiento de conjuros; el objetivo debe hacer una salvación básica de Voluntad. Si falla críticamente la salvación, queda también aturdido 1. Potenciado (+2) más 1d6.

CUSTODIA AMENAZADORA (abjuración) **Lanzamiento** ◆◆ S, V; **Alcance** 30 pies; **Duración** Mantenido 1 minuto; **Objetivo** 1 aliado y 1 enemigo; **Efecto** Proteges a un aliado contra los ataques y los conjuros hostiles del objetivo enemigo. El objetivo aliado obtiene un bonificador +1 por estatus a la CA y a las tiradas de salvación contra los ataques, conjuros y otros efectos del objetivo enemigo. Potenciado (6º) Bonificador +2.

SONIDO FANTASMAL (ilusión, auditivo) **Lanzamiento** ◆◆ S, V; **Alcance** 30 pies; **Duración** Mantenido; **Efecto** Creas una ilusión auditiva de sonidos simples, con un volumen máximo igual a cuatro humanos normales gritando. Los sonidos emanan de una casilla dentro del alcance, a designar por ti. No puedes crear sonidos intrincados como música. Potenciado (3º) Alcance 60 pies. Potenciado (5º) Alcance 120 pies.

© 2024 - Nivel20 v1.26.3

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español