



CTRL Drum Fume

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 7, Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

CAZARRECOMPENSAS UR... Miguel "Lupino" Ishmant

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

91302

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

21

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +9
- Destreza +7
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +3
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +1
- Atletismo +9
- Engañar +1
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +3
- Naturaleza +1
- Percepción +3
- Perspicacia +7
- Persuasión +5
- Religión +1
- Sigilo +3
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

18 CA +3 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 121

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Técnicas de Com..	+9	1d8 +5 Contunden..
Látigo Mágico +1 ...	+10	1d6 +6 Cortante y.
Espada Corta de...	+9	1d6 +5 Perforant..
Dardo (10)	+9	1d4 +5 perforante
Arco Largo Mágico..	+8	1d8 +4 Perforante.
Bastón de Cúrac..	+9	1d6 +5 Contunden.

Prefiero hacer amigos que enemigos. Siempre tengo un plan preparado para cuando las cosas salen mal.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. Las cadenas están para ser rotas, al igual que los que las forjan (**Caótico**).

IDEALES

Alguien a quien amaba murió por culpa de un fallo que cometí. No volverá a suceder.

VÍNCULOS

Un inocente está en la cárcel por un crimen que yo cometí. Y no me importa.

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Suministros de calígrafo, Suministros de calígrafo

Idiomas:

Común, Enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo Mágico - Armadura Infrecuente CA 3
- Bolsa de Dinero
- Muda de Ropa de Trabajo
- Pack de explorador de mazmorras
- Kit de sanador (Quedan 6 usos)
- Libro de Conocimientos Drow
- Suministros de calígrafo
- Estuche para Mapas o Pergaminos
- Contrato de un Mes de valyar Targhen
- Piedras Mensajeras - objeto Maravilloso Infrecuente
- Bolsa de Contención - objeto Maravilloso Infrecuente
- Herramientas de ladrón
- Brazales de Defensa - objeto Maravilloso Raro (Requiere SINTONIZACIÓN) CA +2
- Estatuilla de Poder Maravilloso - objeto Maravilloso (Cuervo de Plata) Infrecuente
- Juego de Tabaco y Pipa de la Vieja Tienda de xoblob
- Enchidrión de volo de Agua Profunda
- Lupa
- Anteojos de la Noche - objeto Maravilloso Infrecuente
- Cristal de Asaito gélido - Cristal de Aumento Común

EQUIPO

Monje Nivel 7:

- Defensa paciente
- Armas de Kensei
- Armas mágicas de Kensei
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Bloqueo veloz
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Disparo del Kensei
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Golpe diestro
- Impactos de ki
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes

Guerrero Nivel 4:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Golpe de distracción
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

Dotes:

- Iniciado en la magia
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Senda Monástica de la *Hydra*

Drum ha establecido tres contactos informativos derivados de su Trasfondo en Agua Profunda.

- Lord veyl Arynstar, hijo menor de la Familia Arynstar de Agua Profunda (Casa Noble Menor).
- Buroc Trancel Comerciante de Armas del Mercado Negro en el Distrito de los Muelles.
- ARMA KENSAI: Látigo y Arco Largo
- James Hall Mozo de Cuadras en la Posada High Castle, en el Distrito Marino.

PACTO INFERNAL CUMPLIDO Mancha Infernal en el alma.

Competencia en HERRAMIENTAS de ARTESANO (se refiere a Constructor).

INICIADO EN LA MAGIA (Druida): CD TS 14

TRUCOS: Resistencia, Taumaturgia.

*CONJURO N°1 (1/Descanso Largo): Curar Heridas.

*ARMAS KENSAI** *Látigo, Técnicas de Monje* y *Arco Largo*. Se consideran *Mágicas* a efectos de *Resistencia al Daño*.

CAPACIDADES EXTRA DE MONJE

- *Nivel 2** *Arma Dedicada** Te has entrenado en una variedad de armas como Armas de Monje, no sólo Armas Sencillas y Espadas Cortas. Cuando finalices un Descanso Corto o Largo, puedes tocar un arma, enfocar tu Ki en ella, y entonces que el Arma cuente como Arma de Monje hasta que uses este Rasgo de Nuevo. El arma elegida debe seguir estos Criterios:
 - <> El Arma debe ser Sencilla o Marcial.
 - <> Debes ser Competente con el Arma.
 - <> Debe carecer de las propiedades PESADA y ESPECIAL.

- *Nivel 2** *Técnicas del Monje** Puedes substituir un Ataque de Arma de tu Acción de Ataque por un Ataque Desarmado, con independencia de la Acción Adicional de Ataque Desarmado.
 - *Nivel 3** *Enfoque del Ki** gastando 1 Ki como parte de tu Acción en tu Turno, puedes hacer 1 Ataque extra (dentro de tu Acción de Ataque Adicional Desarmado), ya sea con Arma o Desarmado, con un potencial de 3 Ataques con Arma y 1 Desarmado o 2 Ataques con Arma y 2 Desarmados.
 - *Nivel 4** *Curación Acelerada** Como Acción, puedes gastar 2 Ki y tirar tu Dado de Daño de Artes Marciales. Recuperas tantos Puntos de Golpe como el valor obtenido en el Dado multiplicado por tu Bono de Competencia.
 - *Nivel 5** *Iniciación Enfocada** Cuando falles una

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

► **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.

► **Armas de Kensei:** Elige dos tipos de armas para ser tus armas de kensei una cuerpo a cuerpo y una a distancia. Consigues competencia con esas armas si no la tenías. Las armas del tipo escogido se consideran armas de monje para ti.

► **Armas mágicas de Kensei:** Los ataques que hagas con armas de kensei cuentan como mágicos en lo que a sobrepasar las resistencias e inmunidades a daño y ataques no mágicos se refiere.

► **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: 1d6

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

► **Bloqueo veloci:** Si realizas un ataque sin armas como parte de una acción de Atacar durante tu turno y empuñas un arma de kensei, puedes utilizarla para defenderte si se trata de un arma CAC. obtienes un +2 a la CA hasta el comienzo de tu próximo turno, si el arma sigue en tu mano y no quedas incapacitado.

► **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 el daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de ki para atacar a distancia con él.

► **Disparo del Kensei:** Puedes usar una acción adicional en tu turno para que tus ataques a distancia con un arma de kensei sean más letales. Si lo haces, cualquier objetivo impactado con un ataque a distancia utilizando un arma de kensei recibe 1d4 de daño adicional del mismo tipo que el arma.

► **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 aturdir:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturdir. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturdir hasta el final de tu siguiente turno.

► **Golpe diestro:** Cuando impactas a un objetivo con un ataque con un arma de kensei, puedes gastar 1 punto de ki para que el arma inflija daño adicional al objetivo igual a tu dado de Artes Marciales. Solo puedes usar este rasgo una vez en cada uno de tus turnos.

► **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

► **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.

► **Quiétude 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.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

- 1 vez / descanso

► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

RASGOS