



Seraya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Elfo de los bosques

ESPECIE

3

NIVEL

Monje 3

CLASE Y NIVEL

Escriba

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

13.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

INTELIGENCIA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

+1 Salvación

CLASE
ARMADURA

17

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

27

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

+6 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

+3 Salvación

CARISMA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

-1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Cimitarra	+6	1d6 +4 cort.	Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Bastón	+4	1d6 +2 cont.	Maestría: Derribar, versátil
Daga	+6	1d4 +4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil
Ataque sin armas	+6	1d6 +4 cont.	1.5 metros,

EQUIPO

- Herramientas de Calígrafo
- Paquete de explorador
- Libro de conocimiento arcano
15 PO
8PP
Trabajo;
7 horas al día
1 PO por hora
Día sí, día no (4 días a la semana)

RASGOS Y ATRIBUTOS

Elfo de los bosques:
- Visión en la oscuridad
- Trance
- Linaje feérico
- Elfo de los bosques
Monje Nivel 3:
- Armonía con los elementos
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Concentración de monje
- Defensa paciente
- Defensa sin armadura
- Desviar ataques
- Manipular los elementos
- Metabolismo asombroso
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +3 m
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
Dotes:
- Habilidoso

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☒ +6 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☒ +4 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☒ +3 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☒ +5 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☒ +1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ -1 Intimidación | ☐ +4 Sigilo |
| ☒ +3 Investigación | ☒ +5 Supervivencia |
| ☐ +4 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta
Idiomas:
Élfico, común, enano.

Seraya

NOMBRE DEL PERSONAJE

Seraya es una joven mujer elfa, que va con hábitos de monje, tiene una larga trenza pelirroja, y tiene grabado en su piel runas, destacando allá donde va. Siempre tiene una gran sonrisa y cada vez que se mueve, parece que el agua la acompaña, fluye ella, su ropa, su pelo, todo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Seraya era una niña que fue abandonada en un monasterio, allí la instruyeron para ser escriba, donde, aprovechando la larga vida de un elfo, harían que escribiera poesía y los acontecimientos de donde vivían. El apartado monasterio Kaerun se hallaba perdido, y ahí, Seraya aprendió a apreciar la naturaleza, los animales, el clima... Siendo con lo único que realmente estaba familiarizada.

Sus textos eran bonitos, eran ligeros, parecía una suave brisa en una noche de verano, todas las personas estaban orgullosas de ella y Seraya era feliz, sobretodo porque la elfa que la cuidaba siempre mostraba palabras de orgullo y cariño hacia ella. Werith era una elfa adulta, tenía alrededor de 750 años y aunque era buena, siempre era justa, por lo que nunca pasó una. Siempre le mostró lo importante que era el equilibrio, que para que hubiera corazones ardientes como el de Seraya, también debía haber corazones fríos como el de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► Trance: No necesitas dormir y la magia no puede dormirte. Puedes finalizar un descanso largo en 4 horas si las pasas en una meditación similar a un trance, tiempo durante el cual conservas la consciencia.

► Límite feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de hechizado.

► Elfo de los bosques: Tu velocidad aumenta a 40,5 metros. También conoces el truco saber druidico. A nivel 3 aprendes el conjuro Zancada prodigiosa y a nivel 5 Pasar sin rastro.

► Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.

► Armonía con los elementos: Te imbuyes gastando 1 PC durante 10 min. Tu alcance sin armas aumenta 3 metros. Cuando aciertas un ataque sin armas, puedes elegir daño entre ácido, frío, fuego, relámpago o trueno. Además, el objetivo hace un TS FUE, si falla lo mueves 3 metros hacia ti o en dirección contraria.

► 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

► Concentración de monje: Tienes puntos de Concentración igual a tu nivel de monje. Ganas Defensa paciente (destrabarse como Acción Adicional, gasta 1 PC y también esquivas), Paso del viento (correr como Acción Adicional, gasta 1 PC y también te destrabas) y Ráfaga de golpes (1, dos ataques sin arma como Acción adicional)

► Defensa paciente: Puedes llevar a cabo la acción de destrabarse como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de esquivar como acción adicional.

► Defensa sin armadura: Mientras no lleves armadura ni portes un escudo, tu clase de armadura base será igual a 10 más tus modificadores por Destreza y Sabiduría.

► Desviar ataques: 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.

► Manipular los elementos: Conoces el conjuro Elementalismo. La Sabiduría es tu aptitud mágica para lanzarlo.

► Metabolismo asombroso: Una vez por descanso largo, cuando tires iniciativa, recupera todos tus puntos de concentración gastados y lanza tu dado de Artes marciales. Recuperas Pk igual al resultado más tu nivel de monje.

► Movimiento sin armadura: Tu velocidad aumenta en 3 metros si no llevas armadura ni portas un escudo. Esta bonificación aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.
- Movimiento sin armadura: +3 m

► Paso del viento: Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. De manera alternativa, puedes gastar 1 punto de concentración para llevar a cabo tanto la acción de destrabarse como la de correr como acción adicional, y tu distancia de salto se duplicará durante el turno.

► Ráfaga de golpes: Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción adicional.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Elementalismo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Controlas los elementos para crear efectos menores: formas toscas de tierra, arena, fuego, humo, niebla o agua (30 cm, 1h); rocío o taza de agua (1,5 m, 1 min); brisa que agita objetos y cierra puertas sueltas (1,5 m); nube de ascuas y humo perfumado que enciende llamas pequeñas (1,5 m, 1 min); o c						
Truco	<u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.						
☐ 1	<u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y su velocidad aumenta en 3 metros hasta que el conjuro termine. Puedes hacer objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						