



Dranna Aguavida
NOMBRE DEL PERSONAJE

Dragón de oro
ESPECIE

3
NIVEL

Monje 3
CLASE Y NIVEL

Guía
TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+4

VELOCIDAD

12 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☒ +4 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ ☐ Salvación

CLASE
ARMADURA

17

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

24

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

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas

EQUIPO

100 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Dragón de oro:

- Ataque de aliento
- Resistencia al daño
- Visión en la oscuridad
- Vuelo dracónico
- Dragón de oro

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:

- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +6 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☒ +4 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ 0 Conoc. Arcano | ☐ +3 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☐ +3 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☐ -1 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ 0 Religión |
| ☐ -1 Intimidación | ☒ +6 Sigilo |
| ☐ 0 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:

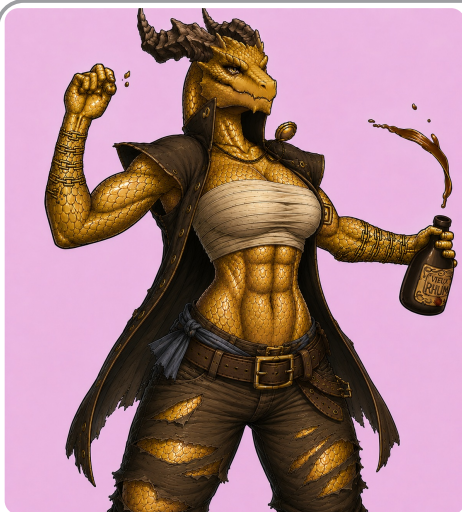
Comun, Dracónico, Gnomo

Dranna Aguavida

NOMBRE DEL PERSONAJE

Una poderosa draconida dorada, con grandes cuernos oscuros, atlética y de rostro desafiante. Lleva un abrigo largo de cuero oscuro desgastado, vendas alrededor del torso, pantalones marrones rasgados sujetos por un cinturón ancho con hebilla dorada y varias correas. En sus antebrazos tiene un par de tatuajes de cadenas en forma de espiral como si estuviesen enrolladas en sus brazos. (En verdad no es tatuaje que

APARIENCIA



APARIENCIA

Dranna y su hermana gemela **Agni** nacieron como herederas de la familia **Aguavida**, una pequeña destilería de draconidos en las afueras de **Frelkav**. El pequeño negocio familiar fue el día a día de las pequeñas junto a sus padres. Su madre **Ima** era una experta controlando las llamas de los alambiques mientras que padre **Toor** era un hombre aventuroso que disfrutaba experimentando con las mas raras combinaciones (con terribles resultados la mayoría de veces).

Destilería Aguavida

Dranna y su hermana, pese a ser gemelas eran muy diferentes una de la otra

Dranna decidió por cuenta propia que ella era la hermana mayor de las dos y que tenía que actuar como

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Ataque de aliento: Cuando lleves a cabo la acción de atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 4.5 metros o en una línea de 9 metros de largo y 1.5 metros de ancho (elige la forma cada vez). Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una t...

► Resistencia al daño: Tienes resistencia al tipo de daño determinado por tu atributo Linaje draconico.

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

► Vuelo draconico: Cuando alcanzas el nivel 5 de personaje, puedes canalizar la magia draconica para volar de forma temporal. Como acción adicional, haces que en la espalda te broten unas alas espectrales que duran 10 minutos o hasta que las repliegues (no requiere acción) o tengas el estado de incapacitado. Durante...

► Dragón de oro: El fuego es el elemento asociado a tu ancestro dragón para el tipo de daño de tu Ataque de aliento y tu resistencia al daño.

► Iniciado en la magia: Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.

► 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 Pq 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**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9