



D'pre Sivo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aasimar

ESPECIE

3

NIVEL

Monje 3

CLASE Y NIVEL

vagabundo

TRASFONDO

900

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+3

VELOCIDAD

12 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

☒ +1 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

CLASE
ARMADURA

16

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

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☐ +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

-2

7

PUNT

MODIFICADOR

☐ -2 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Lanza	+5	1d6 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Debilitar, versátil
Dagas x5	+5	1d4 +3 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Paquete de explorador
- Herramientas de Soplador de vidrio
2 dagas, herramientas de ladrón, juego (cualquiera) 2 bolsas, petate, ropas de viaje y 16+11 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar:

- Resistencia celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Monje Nivel 3:

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Artes sombrías
- Concentración de monje
- Defensa paciente
- Defensa sin armadura
- Desviar ataques
- Metabolismo asombroso
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +3 m
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes

Dotes:

- Revelación celestial
- Afortunado

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +5 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☒ +1 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☐ +3 Percepción |
| ☐ -2 Engaño | ☒ +5 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☐ -2 Persuasión |
| ☐ -2 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☐ -2 Intimidación | ☒ +5 Sigilo |
| ☐ -1 Investigación | ☐ +3 Supervivencia |
| ☐ +3 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta

Idiomas:

Común, Celestial



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Resistencia celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.
- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Manos curativas: Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu modificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ Revelación celestial: Puedes transformarte como acción adicional (velocidad volando, luz brillante a 3 metros y tenue otros 3 metros o miedo a no aliados a 3 metros o menos de ti). Puedes infligir daño adicional radiante igual a tu bonus de competencia con un ataque o conjuro 1 vez / turno. Dura 1 minuto. Solo 1 vez / descanso largo.
- ▶ Afortunado: Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.
- ▶ 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
- ▶ Artes sombrías: Obtienes visión en la oscuridad hasta 18 metros. Si ya la tenías, aumenta 18 metros. Conoces ilusión menor y puedes gastar un punto de concentración en lanzar oscuridad. Mientras se mantenga el conjuro, podrás mover la zona de oscuridad a un espacio a 18 metros de ti al principio de cada uno de tus turnos.
- ▶ 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.
- ▶ 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