



Aukan "Mataosos" Kalagiano

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de las colinas

ESPECIE

Monje 3

CLASE Y NIVEL

Marinero

TRASFONDO

3

NIVEL

900

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

25

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
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

☐ +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Lanza	+6	1d6 +4 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Debilitar, 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 Carpintero
- Paquete de explorador
- Monedas
- Ropas de viaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Gigante de las colinas:
- Constitución poderosa
 - Forma grande
 - Linaje gigante
 - Caída de las colinas
- 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
- Notes:
- Matón de taberna

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☒ +6 Acrobacias | ☐ +3 Medicina |
| ☒ +4 Atletismo | ☐ +1 Naturaleza |
| ☐ +1 Conoc. Arcano | ☒ +5 Percepción |
| ☐ +2 Engaño | ☒ +5 Perspicacia |
| ☐ +1 Historia | ☐ +2 Persuasión |
| ☐ +2 Interpretación | ☐ +1 Religión |
| ☐ +2 Intimidación | ☐ +4 Sigilo |
| ☐ +1 Investigación | ☐ +3 Supervivencia |
| ☐ +4 Juego de Manos | ☐ +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Competencias:
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
 - Ballesta de mano, Cimitarra, Espada corta
- Idiomas:
- Común, Goliath, Lenguaje de signos (común)

Aukan "Mataosos" Kalagiano

NOMBRE DEL PERSONAJE

2.3m de altura, Craneo, brazos y torso llenos de litodermos (crestas bajo la piel como si fueran implantes.) Calvo, Piel gris, Tatuajes de color azul oscuro en el lado izquierdo del cuerpo, brazos de 60 cm, piel con la textura de la roca, la constitución de un atleta, una silueta bien definida, vestido con una capa de tela, brazaletes de cuero de oso y pantalones del mismo material portando los dientes del animal en un collar

APARIENCIA



APARIENCIA

Aukan un gigante de las colinas joven y con el espíritu de un aventurero se gana su apodo por el jefe de su tribu le dio el apodo del "mataosos" al derrotar el solo al animal con las manos desnudas, repitió la hazaña en su segundo año como aventurero al cazar en solitario un oso polar de 6 metros de altura a manos desnudas desde entonces viste con orgullo las pieles del oso que le dio su apodo

De su historia solo se puede hablar de como consiguió sus artes marciales, gracias a una humana (el unico ser que en el causa un profundo terror) que lo tomo como su discípulo y entreno con metodos que la mayoría de razas clasificarían como tortura moldeo su cuerpo y habilidades a no solo convertirse en un arma en si mismo sino aprender el control de elementos, luego de su entrenamiento su maestra le dejo su unico deseo "pasa las habilidades de nuestra escuela a cualquier ser capaz de tomarla, no importa si es draconiano o un goblin" y su

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Constitución poderosa:** Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.

► **Forma grande:** A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aún...

► **Linaje gigante:** Desciendes de los gigantes. Elige uno de siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una veces igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo

► **Caída de las colinas:** Cuando aciertes a una criatura grande o más pequeña con una tirada de ataque y le causes daño, también puedes infligirle el estado de derribada.

► **Matón de taberna:** Cuando aciertes con tu ataque sin armas y causes daño, infliges 1d4 + mod de Fuerza. Si obtienes un 1 en ataques sin arma, puedes volver a lanzar el dado. Ganas competencia en armas improvisadas. Cuando aciertes un ataque sin armas, puedes empujar al objetivo una vez por turno.

► **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