



Orochi

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 4

CLASE Y NIVEL

Espectro

ESPECIE

Estudiante de Prismari

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Joseto

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

8

☒ Fuerza

+2

☒ Destreza

+6

☐ Constitución

+2

☐ Inteligencia

0

☐ Sabiduría

+3

☐ Carisma

-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias

+6

☐ Arcanos

0

☒ Atletismo

+2

☐ Engañar

-1

☐ Historia

0

☒ Interpretación

+1

☐ Intimidar

-1

☐ Investigación

0

☒ Juego de Manos

+6

☐ Medicina

+3

☐ Naturaleza

0

☒ Percepción

+5

☐ Perspicacia

+3

☐ Persuasión

-1

☐ Religión

0

☒ Sigilo

+6

☒ Supervivencia

+5

☐ Trato con Animales

+3

HABILIDADES

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales

- Espada corta, Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+4

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

30

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

000

FALLOS

000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Dardo x10

+6

1d4 +4 perforante

Espada corta

+6

1d6 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador de mazmorras

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Espectro:

- Edad

- Tipo de criatura

- Desprendimiento vital

- vestigios de la Vida Pasada

- Reconstrucción Improvisada

- Renacimiento Ancestral

- Esencia Fantasmal

- Visión en la oscuridad

- Desplazamiento Etéreo

- Movimiento incorpóreo

- Sensibilidad a la luz del sol

- Atravesar Materia

Monje Nivel 4:

- Defensa paciente

- Aliento del Dragón

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4

- Caída lenta

- Defensa sin armadura

- Desviar proyectiles

- Discipulo Dracónico

- Ki

- Movimiento sin armadura Movimiento sin armadura +10 pies

- Paso del viento

- Ráfaga de golpes

Rasgos personalizados:

- Pasivas - ojos de bestia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Orochi era un joven ninja que murió defendiendo a su aldea de un enemigo poderoso. En su último combate, usó una técnica prohibida para invocar a un dragón espiritual y salvar a su gente, pero el poder lo consumió. Despertó convertido en venot, un espíritu fusionado con el dragón que había llamado. Apenas lleva un corto tiempo en esta nueva forma y aún no se acostumbra a no ser humano se siente extraño al no poder tocar nada y al ver que los vivos no lo reconocen. Sin embargo, sigue protegiendo en silencio a quienes alguna vez juró defender.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Edad: variable

► Tipo de criatura: Tu cuerpo dejó de ser lo que alguna vez fue, la calidez del sol ya no se siente, y las ventiscas heladas dejaron de ser una preocupación hace mucho tiempo. Eres un No Muerto

► Desprendimiento vital: Eres inmune al daño de veneno y a la condición envenenado. Además, eres inmune a enfermedades y no necesitas comer, beber ni dormir, aunque aún necesitas descansar para obtener los beneficios de un descanso largo.

► Vestigios de la vida pasada: Cuando creas un personaje con esta raza, puedes elegir dos habilidades a las que ganas competencia, reflejo de lo que fue tu vida anterior. Alternativamente, si este personaje fue un PJ que murió y regresó como un No Muerto, puedes conservar tus competencia y una característica física notable de ...

► Reconstrucción improvisada: Durante un descanso corto o largo, podés reemplazar una extremidad perdida (brazo, pierna, mano, etc.) con una parte compatible de un cadáver de criatura mediana o pequeña. Debe coincidir con tu raza original o ser similar (por ejemplo, un brazo de orco si eras un semiorco). Esta extremidad funciona...

► Renacimiento Ancestral: Si eres objetivo de un conjuro como Reencarnar o Resurrección Verdadera, regresas a la vida como la raza que eras antes de morir, reemplazando todos los rasgos raciales de No Muerto por los de tu raza original.

► Esencia Fantasmal: Eres resistente al daño por frío e inmune al estado de agotamiento.

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a menos de 60 pies de ti como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo los tonos de gris.

► Desplazamiento Etéreo: A nivel 3 puedes lanzar gratis "Paso Brumoso", y a nivel 5 puedes lanzar "Pasar sin rastro" una vez al día sin gastar espacio de conjuro. Solo puedes lanzarlos sobre ti mismo. Una vez que los lanzas, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso largo. También puedes lanzarlo usando...

► Movimiento incorpóreo: obtienes una velocidad de levitación igual a tu velocidad de caminata siempre que no lleves una armadura media o pesada. No necesitas tocar el suelo y puedes ignorar terreno difícil mientras levitas.

► Sensibilidad a la luz del sol: Mientras está expuesto a la luz del sol, el espectro tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

► Atravesar Materia: Puedes volverte traslúcido durante 1 minuto. Puedes moverte a través de otras criaturas como si fueran terreno difícil. Si terminas tu turno dentro de una criatura, sufres 1d10 de daño de fuerza. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a tu modificador de competencia, y recuperas todos los...

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

► Aliento del Dragón: Puedes canalizar ondas destructivas de energía como las que crean los dragones a los que emulas. Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de los ataques por una exhalación de energía dracónica en un cono de 20 pies o una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho (a ...

► 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: 1d4

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

► Discípulo Dracónico: Puedes canalizar el poder dracónico para reafirmar tu presencia e imbuir tus ataques sin armas de la esencia del aliento de un dragón, obtienes los siguientes beneficios: Golpe Dracónico. Cuando infligas daño a un objetivo con un ataque sin armas, puedes cambiar el tipo de daño a ácido, frío, fuego...

► 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: +10 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.

► 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.

► Pasivas - ojos de bestia: Tras pasar toda tu vida viviendo en una zona de completa oscuridad tus ojos se han desarrollado para ver en esta.

