

FUERZA

0

11

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza +7
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +1

HABILIDADES

- Acrobacias +7
- Arcanos +1
- Atletismo +3
- Engañar +1
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +4
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia +5
- Persuasión +1
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +4 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 42

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Guantelete con p...	+7	1d4 +4 Perforante
Daga	+3	1d4 perforante
Cimitarra	+4	1d6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Quando me propongo algo, lo persigo sin importarme lo que se interponga en mi camino. Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Destino. Nada ni nadie podrá apartarme de mi gran misión. (Cualquiera) Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

VÍNCULOS

Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego frente a mis carencias y el riesgo de fracasar. Tengo problemas para confiar en mis aliados.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

Idiomas:

común, dracónico, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Abrojos (bolsa de 20)

- Poción - Curación

- Talismán de salud

107 oro y 2 de plata

Flecha de diseño élfico antiguo

Un libro que cuenta la historia de un héroe sin el último capítulo

Collar con su nombre y apodo en gigante

Connor el escarchado

37 piezas de cobre, 3 viales de agua

Cuerno de yeti x1

EQUIPO

Monje Nivel 5:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Brazos de ser astral
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdidor
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes

Dotés:

- Atacante salvaje

RASGOS Y ATRIBUTOS

Connor Sagled

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre de 1.78 de altura con cabello negro, cara despejada de cicatrices y barba junto con un ropaje negro

APARIENCIA



APARIENCIA

Connor Sagled nació al norte de Mirabar a los pies del espinazo del mundo su padre llamado Taldar murió en una ventisca antes de que su hijo Connor naciera, la madre de Connor llamada Selamin falleció dando a luz a su hijo, el cual en medio del frío invierno ninguna partera podía darle el calor que necesitaba, así que Connor estaba condenado a morir congelado. Lobos árticos acechaban esperando a que sus víctimas murieran de hipotermia y cuando la partera falleció con Connor en sus brazos y cuando los lobos se acercaron a devorarlo y el frío estaba por matar a Connor algo desconocido despertó en su ser, y simplemente aceptó el viento congelado que tomó parte de su ser, el líder de la manada de los lobos árticos sintió que dentro de ese niño su esencia lobuna latía, vigorosa y pura, aún así devoraron a el resto de los presentes, solo dejando al recién nacido el cual se quedó indefenso en aquel terrible lugar.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Atacante salvaje:** Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.
- ▶ **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- ▶ **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
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.
- ▶ **Brazos de ser astral:** Puedes gastar 2 puntos ki como acción adicional para convocar los brazos de tu ser astral durante 10 minutos. Tu determinas la apariencia de los brazos basandote en las cualidades de tu personaje. Mientras tus brazos astrales son convocados, obtienes algunos beneficios.
- ▶ **Caida 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.
- ▶ **Golpe aturridor:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturridor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturrido hasta el final de tu siguiente turno.
- ▶ **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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES