



Korth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 5

CLASE Y NIVEL

Semiorko

ESPECIE

Ermitaño dudoso

TRASFONDO

Gionian

JUGADOR

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+3
	16

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+6
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+3
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+6
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+6
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	+3
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+6
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+3	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16	CA	+3	INICIATIVA	40	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 48		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
----------------------------	--	--

Total 5d8	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE		
SALVACIONES DE MUERTE		

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hoz Choja veneno..	+6	1d8 +3 cortante
Dardo	+6	1d4 +3 perforante
Banda Marcial (2...	+6	1d8 +3 Relámpago
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Kit de herborista

Idiomas:

Normal - orco - goblin

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

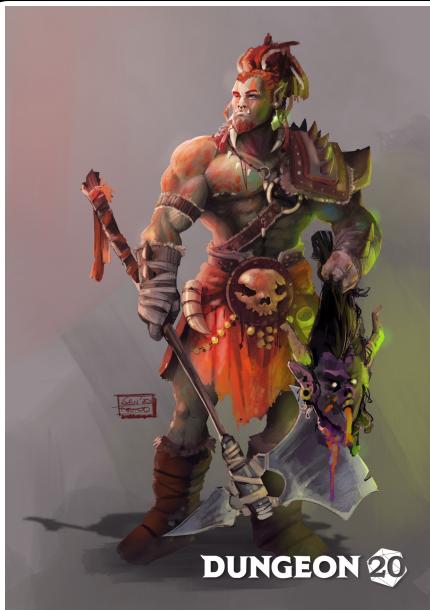
RASGOS Y ATRIBUTOS

Korth

NOMBRE DEL PERSONAJE

De piel sutilmente verde, es un semi-orco que tiene una altura de 1,80m. Siempre lleva ropa ligera con un característico arete en sus orejas y un collar de madera en su cuello. Es calvo de cabeza, pero tiene una barba cuidada. De ojos marrones oscuro y una mirada compasiva. No es muy robusto para ser un semi-orco, pero todavía se puede notar la diferencia ante otras especies.

APARIENCIA



APARIENCIA

Recuerda vivir en una tribu de orcos. Los cuales se caracterizan por ser casi salvajes, y su comunidad no era una excepción, al contrario, eran seres en perpetua guerra. Estas guerras casi siempre eran empezadas por ellos, sin sentidos aparentes ya que, muchas veces, eran iniciadas por malas miradas, o la simple mala actitud de los orcos ante otras comunidades más "débiles".

Aquí se valoraba la fuerza más que a nada, es un símbolo de respeto entre ellos, y los más fuertes tomaban el liderazgo.

Por eso mismo Korth no sobresalía, su contextura no podía rivalizar con la de los orcos puros, su especialidad claramente era otra a la de la fuerza bruta en comparación a ellos. El es más **agil** que otra cosa, y esto lo llevó a ser mal visto por el resto de su tribu. La única excepción fue su **hermano menor Kamik**. Kamik lo admiraba tanto como admiraría al jefe de la tribu y de regreso Korth sentía un gran afecto por él. Pero esto

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad**: gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ **Aquante incansable**: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

▶ **Ataques salvajes**: Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

▶ **Iniciado en Combate**: Tu entrenamiento marcial te ha ayudado a desarrollar un estilo de combate particular. Como resultado, aprendes una opción de Estilo de Combate de tu elección de la clase guerrero. Si ya tienes un estilo, el que elijas debe ser diferente. Cuando alcanzas un nivel que otorga el rasgo Mejora de Car...

▶ **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 del Yo Astral**: Tu dominio del ki te permite invocar una parte de tu yo astral. Como acción adicional, puedes gastar 1 punto de ki para invocar los brazos de tu yo astral. Cuando lo hagas, cada criatura de tu elección que puedas ver a 10 pies o menos de ti deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza...

▶ **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 llevas 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 aturdidor**: Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infijir un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturdido 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 llevas 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS