



Drum Fume

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 7, Guerrero 4

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

CAZARRECOMPENSAS UR... Miguel "Lupino" Ishmant

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

JUGADOR

91302

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+5

21

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+3

16

**CARISMA**

+1

12

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +9
- Destreza +7
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +3
- Carisma +1

**HABILIDADES**

- Acrobacias +7
- Arcanos +1
- Atletismo +9
- Engañar +1
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +3
- Naturaleza +1
- Percepción +3
- Perspicacia +7
- Persuasión +5
- Religión +1
- Sigilo +3
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

**INSPIRACIÓN**

0

**BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

+4

18 CA    +3 INICIATIVA    45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 121

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 11d8

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Técnicas de Com..	+9	1d8 +5 Contunden..
Látigo Mágico +1 ...	+10	1d6 +6 Cortante y.
Espada Corta de...	+9	1d6 +5 Perforant..
Dardo (10)	+9	1d4 +5 perforante
Arco Largo Mágico..	+8	1d8 +4 Perforante.
Bastón de Cúrac..	+9	1d6 +5 Contunden.

Prefiero hacer amigos que enemigos. Siempre tengo un plan preparado para cuando las cosas salen mal.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

\*Libertad\*. Las cadenas están para ser rotas, al igual que los que las forjan (\*\*Caótico\*\*).

**IDEALES**

Alguien a quien amaba murió por culpa de un fallo que cometí. No volverá a suceder.

**VÍNCULOS**

Un inocente está en la cárcel por un crimen que yo cometí. Y no me importa.

**DEFECTOS**

**13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Suministros de calígrafo, Suministros de calígrafo

**Idiomas:**

Común, Enano.

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- Escudo Mágico - Armadura Infrecuente CA 3
- Bolsa de Dinero
- Muda de Ropa de Trabajo
- Pack de explorador de mazmorras
- Kit de sanador (Quedan 6 usos)
- Libro de Conocimientos Drow
- Suministros de calígrafo
- Estuche para Mapas o Pergaminos
- Contrato de un Mes de valyar Targhen
- Piedras Mensajeras - objeto Maravilloso Infrecuente
- Bolsa de Contención - objeto Maravilloso Infrecuente
- Herramientas de ladrón
- Brazales de Defensa - objeto Maravilloso Raro (Requiere SINTONIZACIÓN) CA +2
- Estatuilla de Poder Maravilloso - objeto Maravilloso (Cuervo de Plata) Infrecuente
- Juego de Tabaco y Pipa de la Vieja Tienda de xoblob
- Enchidrión de volo de Agua Profunda
- Lupa
- Anteojos de la Noche - objeto Maravilloso Infrecuente
- Cristal de Asaito gélido - Cristal de Aumento Común

**EQUIPO**

**Monje Nivel 7:**

- Defensa paciente
- Armas de Kensei
- Armas mágicas de Kensei
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Bloqueo veloz
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Disparo del Kensei
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Golpe diestro
- Impactos de ki
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes

**Guerrero Nivel 4:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Golpe de distracción
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

**Dotes:**

- Iniciado en la magia
- Duro

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

# Drum Fume

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Senda Monástica de la \*Hydra\*

Drum ha establecido tres contactos informativos derivados de su Trasfondo en Agua Profunda.

- Lord veyl Arynstar, hijo menor de la Familia Arynstar de Agua Profunda (Casa Noble Menor).
- Buroc Trancel Comerciante de Armas del Mercado Negro en el Distrito de los Muelles.
- ARMA KENSU: Látigo y Arco Largo
- James Hall Mozo de Cuadras en la Posada High Castle, en el Distrito Marino.

\*\*PACTO INFERNAL CUMPLIDO\*\* Mancha infernal en el alma.

Competencia en HERRAMIENTAS de ARTESANO (se refiere a Constructor).

\*INICIADO EN LA MAGIA (Druida)\*: CD TS 14

\*TRUCOS\*: Resistencia, Taumaturgia.

\*CONJURO N°1 (1/Descanso Largo)\* Curar Heridas.

\*ARMAS KENSU\*\* \*Látigo, Técnicas de Monje\* y \*Arco Largo\*. Se consideran \*Mágicas\* a efectos de \*Resistencia al Daño\*.

\*\*CAPACIDADES EXTRA DE MONJE\*\*

- \*Nivel 2\*\* \*Arma Dedicada\*\* Te has entrenado en una variedad de armas como Armas de Monje, no sólo Armas Sencillas y Espadas Cortas. Cuando finalices un Descanso Corto o Largo, puedes tocar un arma, enfocar tu Ki en ella, y entonces que el Arma cuente como Arma de Monje hasta que uses este Rasgo de Nuevo. El arma elegida debe seguir estos Criterios:
  - <> El Arma debe ser Sencilla o Marcial.
  - <> Debes ser Competente con el Arma.
  - <> Debe carecer de las propiedades PESADA y ESPECIAL.

- \*Nivel 2\*\* \*Técnicas del Monje\*\* Puedes substituir un Ataque de Arma de tu Acción de Ataque por un Ataque Desarmado, con independencia de la Acción Adicional de Ataque Desarmado.
  - \*Nivel 3\*\* \*Enfoque del Ki\*\* gastando 1 Ki como parte de tu Acción en tu Turno, puedes hacer 1 Ataque extra (dentro de tu Acción de Ataque Adicional Desarmado), ya sea con Arma o Desarmado, con un potencial de 3 Ataques con Arma y 1 Desarmado o 2 Ataques con Arma y 2 Desarmados.
  - \*Nivel 4\*\* \*Curación Acelerada\*\* Como Acción, puedes gastar 2 Ki y tirar tu Dado de Daño de Artes Marciales. Recuperas tantos Puntos de Golpe como el valor obtenido en el Dado multiplicado por tu Bono de Competencia.
  - \*Nivel 5\*\* \*Iniciación Enfozada\*\* Cuando falles una

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.

► **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.

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

► **Armas de Kensei:** Elige dos tipos de armas para ser tus armas de kensei una cuerpo a cuerpo y una a distancia. Consigues competencia con esas armas si no la tenías. Las armas del tipo escogido se consideran armas de monje para ti.

► **Armas mágicas de Kensei:** Los ataques que hagas con armas de kensei cuentan como mágicos en lo que a sobrepasar las resistencias e inmunidades a daño y ataques no mágicos se refiere.

► **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.

► **Bloqueo velocidad:** Si realizas un ataque sin armas como parte de una acción de Atacar durante tu turno y empuñas un arma de kensei, puedes utilizarla para defenderte si se trata de un arma CAC. obtienes un +2 a la CA hasta el comienzo de tu próximo turno, si el arma sigue en tu mano y no quedas incapacitado.

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

► **Disparo del Kensei:** Puedes usar una acción adicional en tu turno para que tus ataques a distancia con un arma de kensei sean más letales. Si lo haces, cualquier objetivo impactado con un ataque a distancia utilizando un arma de kensei recibe 1d4 de daño adicional del mismo tipo que el arma.

► **Evasión:** Tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área. Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una TS de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la TS y solo la mitad si fallas.

► **Golpe aturdir:** Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturdir. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución para no quedarse aturrido hasta el final de tu siguiente turno.

► **Golpe diestro:** Cuando impactas a un objetivo con un ataque con un arma de kensei, puedes gastar 1 punto de ki para que el arma inflija daño adicional al objetivo igual a tu dado de Artes Marciales. Solo puedes usar este rasgo una vez en cada uno de tus turnos.

► **Impactos de ki:** Tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

► **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: +15 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.

► **Quiétude de la mente:** Puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

► **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.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
 

- 1 vez / descanso

► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

RASGOS