

Guerrero 7, Monje 6

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Memelancolico

JUGADOR

Elfo de los bosques

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+2

15

- ☒ Fuerza +7  
☐ Destreza +4  
☒ Constitución +6  
☐ Inteligencia 0  
☒ Sabiduría +8  
☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +9  
☐ Arcanos 0  
☒ Atletismo +7  
☐ Engañar +2  
☐ Historia 0  
☐ Interpretación +2  
☒ Intimidar +7  
☐ Investigación 0  
☐ Juego de Manos +4  
☐ Medicina +3  
☐ Naturaleza 0  
☒ Percepción +8  
☐ Perspicacia +3  
☒ Persuasión +10  
☐ Religión 0  
☐ Sigilo +4  
☒ Supervivencia +8  
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+4

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 108

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Honor. Recuperaré mi honor y ajustaré mis cuentas con aquellos que me lo arrebataron. (Neutral)

IDEALES

Mi honor es mi vida.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

18

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Set de juego, Suministros de caligrafo, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Katana +9 2d4 +4 Cortante  
Lanza +9 1d6 +4 perforante  
Shuriken +9 1d4 +4 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

Elfo de los bosques:

- Visión en la oscuridad  
- Linaje feérico  
- Trance  
- Pies veloces  
- Máscara de la naturaleza

Guerrero Nivel 7:

- Acción súbita: 1 vez / descanso  
- Ataque adicional: 2 ataques  
- Cortesano Elegante  
- Espíritu de Lucha: 5 puntos de golpe temporales  
- Parada  
- Tomar aliento  
- Técnica Superior

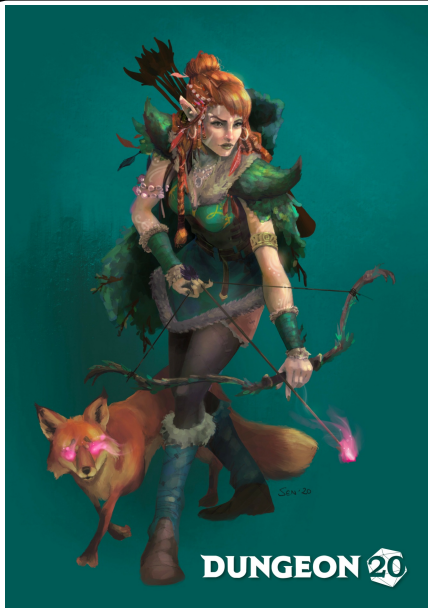
Monje Nivel 6:

- 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  
- Golpe aturdidor  
- Golpe diestro  
- Impactos de ki  
- Ki  
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies  
- Paso del viento  
- Ráfaga de golpes

Dotes:

- Versado en las armas  
- Atleta

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Vir nació en el orgulloso clan Meiyo, en el seno de una familia humilde y trabajadora. Pero Vir admiraba a los soldados, a los caballeros y los guerreros que luchaban por el clan, que los defendían y les daban buen nombre por toda Kamigawa: quería ser como ellos. Siendo aún muy joven, apenas en la pubertad, fue a los barracones a pedir que la entrenaran; los soldados se rieron, diciendo que era demasiado pequeña, y la mandaron de vuelta con sus padres. Pero Vir era tenaz; siempre la caracterizó su determinación de acero. Logró colarse sin que la vieran, solo para poder observar los ejercicios de los soldados. Para su sorpresa, cuando la descubrieron, no la reprocharon, ni la mandaron a casa, ni la castigaron de ninguna forma. El capitán, un hombre al que todos llamaban Tronador, le ofreció una katana de madera, y la retó. Le dijo que si se probaba digna, la aceptaría. Vir cayó derrotada, una y otra vez. Cayó, y cayó. Y se levantó todas y cada una de las veces, incluso cuando creía que sus piernas iban a dejar de responder. El Tronador la fustigó sin piedad cada vez, pero ella siguió

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. 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.

► **Linaje feérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

► **Pies veloces:** Tu velocidad base andando aumenta a 35 pies.

► **Máscara de la naturaleza:** Puedes intentar esconderte incluso cuando sólo estás ligeramente cubierto por el follaje, una lluvia fuerte, la nieve que cae, niebla y otros fenómenos naturales.

► **Versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges). Ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.

► **Átleta:** Tu Fuerza o Destreza aumenta en 1. Solo te cuesta 5 pies de movimiento levantarte cuando estás derribado. No necesitas invertir movimiento adicional para prepararte. Puedes hacer un salto con carrerilla, tanto de altura como de longitud, tras haberte movido tan solo 5 pies (en lugar de 10).

► **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

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

- 2 ataques

► **Cortesano Elegante:** Cuando realices una prueba de Carisma (Persuasión), recibes un bonificador igual a tu modificador de Sabiduría.

► **Espíritu de Lucha:** Como acción adicional en tu turno puedes obtener ventaja en las tiradas de ataque con arma hasta el final del mismo turno. Si lo haces, también ganas 5 puntos de golpe temporal.

- 5 puntos de golpe temporales

► **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Técnica Superior:** Aprendes una maniobra del Maestro de batalla y obtienes un dado de superioridad (d6). Recuperas su uso tras terminar un descanso corto o largo.

► **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 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 veloz:** 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 al 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.

► **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.

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

## RASGOS

## NOTAS ADICIONALES