

Ashura

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 5

CLASE Y NIVEL

Criminal

TRASFONDO

Tofrag

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

0

10

**DESTREZA**

+3

16

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

+4

18

**CARISMA**

-1

8

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +3
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +4
- Carisma -1

**HABILIDADES**

- Acrobacias +6
- Arcanos -1
- Atletismo 0
- Engañar +2
- Historia -1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina +7
- Naturaleza -1
- Percepción +4
- Perspicacia +7
- Persuasión -1
- Religión -1
- Sigilo +6
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA      +3 INICIATIVA      10 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 38

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO           |
|--------|--------|---------------------|
| Bastón | +6     | 1d6 +3 Contunden..  |
| Bastón | +0     | 1d100+1d10 Contun.. |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Set de juego

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

antorcha x5

EQUIPO

Siempre tengo un plan sobre qué hacer cuando las cosas van mal. Siempre estoy tranquilo, no importa cuál sea la situación. Nunca levanto la voz o dejo que mis emociones me controlen.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Redención. Hay una chispa de bondad en todos. (Bueno)

IDEALES

Soy culpable de un terrible crimen. Espero que pueda redimirme por ello.

VÍNCULOS

Cuando veo algo valioso, no puedo pensar en nada más que en la forma de robarlo.

DEFECTOS

**Monje Nivel 5:**

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

**Dotes:**

- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS

# Ashura

NOMBRE DEL PERSONAJE

1,8m de altura, piel ligeramente tostada, cabello castaño claro, ojos verdes. Generalmente utiliza una máscara que cubre su rostro, la cual se la entregó su maestro cuando partió su viaje.

APARIENCIA



APARIENCIA

Ashura nunca conoció a su familia, al parecer fue abandonado de pequeño, lo único que le queda de ellos es una marca en su brazo derecho. Al crecer y tener que valerse por sí mismo fue fácil para Ashura caer en malas juntas, las cuales lo llevaron a convertirse en el ladrón de una banda de criminales, lo cual gracias a ser simplemente un niño y tener una gran agilidad, le era bastante fácil. Un día a sus 10 años, se le encargó una tarea muy importante, asaltar el carruaje de un noble y asesinarlo, al ser tan importante esta tarea, el mismo líder de la banda lo acompañó.

El asalto no salió como esperaban y producto de un error de Ashura (no ser capaz de matar al noble), el líder de la banda fue aprisionado, el pequeño logró escapar gracias a su agilidad y se escapó entre la multitud, pero una flecha de uno de sus compañeros criminales lo alcanzó y cayó al río en donde ocurrió el acontecimiento.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (Impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.

► **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.

► **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.

► **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.

► **Técnica de la mano abierta:** Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo: debe superar una TS de Des o ser derribado; debe superar una TS de Fue o empujarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS