



Lukian Bosquebrumo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 9

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

ZiberEM_04

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza +9
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +3
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +5
- Arcanos 0
- Atletismo 0
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +5
- Medicina +7
- Naturaleza 0
- Percepción +7
- Perspicacia +7
- Persuasión 0
- Religión +4
- Sigilo +9
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

18 CA

+5 INICIATIVA

50 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 75

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+9	1d6 +5 perforante
Dardo x10	+9	1d4 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

17 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Arco corto, Arco largo, Espada corta, Espada larga, Herramientas de artesano, Kit de herborista

Idiomas:

Común, Enano, Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Kit de herborista
- Paquete de explorador

A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno. Estuve aislado por tanto tiempo que raramente hablo, prefiriendo los gestos y algún gruñido ocasional.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal)

IDEALES

Entré en reclusión por que amaba a alguien a quien no podía tener.

VÍNCULOS

Tengo pensamientos oscuros y sanguinarios que mi aislamiento y meditación no pudieron remediar.

DEFECTOS

Elfo de los bosques:

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

Monje Nivel 9:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado 1d6
- Artes sombrías
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Movimiento sin armadura mejorado
- Paso del viento
- Paso sombrío
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes

Dotes:

- Precisión Élfica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nací en una comunidad de elfos que adoraban al dios éfico del crepúsculo y las sombras. Los integrantes de la comunidad entrenan desde pequeños para especializarse en las artes sombrías pasadas de generación en generación. Sin embargo un día mi madre y yo huimos lejos de ese destino. Por más de 40 años hice mi vida fuera de la influencia de mi clan y residí tranquilo en otra comunidad de elfos del bosque junto a mi madre. Mas temprano que tarde conocí a una joven que me hizo desear más que nunca la vida, y decidí pasar el resto de mi vida con ella, pero eso no iba a ser posible. Lamentablemente la aldea fue saqueada y destruida por personas que nunca pude identificar. Esa noche perdí a varios amigos, mi madre, y a mi amada, estos recuerdos no me han dejado de atormentar desde ese día, y decidí nunca más tener que pasar por eso. Regresé con mi clan a terminar mi formación en el camino de la sombra, adoptando las doctrinas y las enseñanzas, haciéndolas mías y haciendo una promesa, "jamás volveré a caer".

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 éfico:** 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.
- ▶ **Precisión Éfica:** La precisión de los elfos es legendaria, especialmente la de sus arqueros y lanzadores de conjuros. Tienes una puntería insólita con aquellos ataques que dependen de la precisión más que de la fuerza bruta. Obtienes los beneficios siguientes: incrementa tu puntuación de Carisma, Destreza, Intel...
- ▶ **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
- ▶ **Artes sombrías:** Cuando eliges esta tradición en el nivel 3 puedes usar tu ki para duplicar el efecto de ciertos conjuros. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki para lanzar oscuridad, visión en la oscuridad, pasar sin dejar rastro, o silencio sin requerir componentes materiales. Además, obtienes el truco Ilu...
- ▶ **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 el daño a 0, puedes atrapar el proyectil y gastar 1 punto de ki para atacar a distancia con él.
- ▶ **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 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.
- ▶ **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
- ▶ **Movimiento sin armadura mejorado:** Consigues la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos durante tu turno sin caer mientras te mueves.
- ▶ **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.
- ▶ **Paso sombrío:** A nivel 6 obtienes la capacidad para desplazarte de una sombra a otra. Cuando te encuentras en penumbra u oscuridad, puedes teletransportarte, como una acción adicional, hasta 60 pies a un espacio desocupado que también esté en penumbra u oscuridad. Tienes ventaja en el primer ataque cuerpo a cue...
- ▶ **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.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES