



COLECCIÓN Gere Kahn
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 7, Pícaro 1

CLASE Y NIVEL

Tabaxi

ESPECIE

Cazarrecompensas urbano. Miguel "Lupino" Ishmant

TRASFONDO

Legal maligno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

34000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

12

- Fuerza +7
 - Destreza +6
 - Constitución +2
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +1
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
 - Arcanos 0
 - Atletismo +4
 - Engañar +7
 - Historia +3
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación +3
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +2
 - Naturaleza 0
 - Percepción +5
 - Perspicacia +5
 - Persuasión +1
 - Religión 0
 - Sigilo +9
 - Supervivencia +2
 - Trato con Animales +2
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +3 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+7	1d6 +4 Perforante.
Técnicas de Com..	+7	1d6 +4 Contunden..
Garras	+7	1d4 +4 Cortante
Dardo (10)	+7	1d4 +4 perforante
Arco corto	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Kit de envenenador, Set de juego

Idiomas:

Común, Infracomún, gnomo, germanía

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Equipo de Tráfico - Criminal
 - Botas de Rastro Falso - objeto Maravilloso Común
 - Cuerda de Arreglo - objeto Maravilloso Común
 - Jarra de Sobriedad - objeto Maravilloso Común
 - Paquete de Equipo - Paquete de explorador de mazmorras
 - Anteojos de Visión Minuciosa - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Polvo de Desaparición - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Poción de Aliento de Fuego - Poción Infrecuente
 - Carrillón de Apertura - objeto Maravilloso Raro
 - guanteletes de Fuerza de ogro - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Cristal de Asalto Energético ÁCIDO - Cristal de Aumento Común
 - Cristal de Protección contra Energía FUEGO - Cristal de Aumento Común
 - Diamante de guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común
 - Cristal de Adaptación - Cristal de Aumento Común
- 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

Codicia. Haré todo lo necesario para convertirme en alguien rico. (malvado)

IDEALES

Estoy tratando de saldar una vieja deuda que le debo a un generoso benefactor.

VÍNCULOS

Cuando me enfrento a una elección entre el dinero y mis amigos, por lo general elijo el dinero.

DEFECTOS

- Tabaxi:
- Edad
 - Alineamiento
 - Tamaño
 - Visión en la oscuridad
 - velocidad
 - Agilidad Felina
 - Garras de Gato
 - Talento de Gato
 - Idiomas
- Monje Nivel 7:
- 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
 - Paso del viento
 - Paso sombrío
 - Quietud de la mente
 - Ráfaga de golpes
- Pícaro Nivel 1:
- Ataque furtivo: Daño adicional 1d6
 - Jerga de ladrones
- Dotes:
- Azote de magos
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Gere Kahn es un elemento criminal refinado y exquisito en el uso de la oportunidad para ejecutar o eliminar a un objetivo señalado.

Aunque la escuela del Mono fue el inicio de las enseñanzas Monacales del muchacho, pronto ésta fue absorbida por las enseñanzas de Shar. Si bien podría suponer que los miembros del Monasterio rechazasen las enseñanzas y huyesen, Gere se sintió interesado en los secretos que podrían desarrollar su aprendizaje arañas a él. Así aceptó de buen grado la llegada de la oscuridad.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los tabaxi tienen una esperanza de vida equivalente a la de los humanos.
- ▶ **Alineamiento:** Los tabaxi tienden a alineamientos caóticos, ya que dejan que el impulso y sus caprichos guíen sus decisiones. Raramente son malvados, y la mayoría están impulsados por la curiosidad en lugar de la codicia u otras pasiones oscuras.
- ▶ **Tamaño:** Los tabaxi son más altos que el humano promedio y son relativamente delgados. Tu tamaño es Mediano.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes los sentidos agudos de un gato, especialmente en la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Agilidad Felina:** Tus reflejos y agilidad te permiten moverte a toda velocidad. Cuando te mueves en tu turno durante un combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez utilices este atributo, no puedes volver a emplearlo hasta que te muevas o pies durante uno de sus turnos.
- ▶ **Garras de gato:** Gracias a tus garras, tienes una velocidad trepando de 20 pies. Además, tus garras son armas naturales, que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas, infliges 1d4 + tu modificador de Fuerza de daño cortante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.

- ▶ **Talento de gato:** Tienes competencia en las habilidades de Percepción y Sigilo.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y otro idioma de tu elección.
- ▶ **Azote de magos:** Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá desventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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 llevas 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.
- ▶ **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