



Alexis v

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 4

CLASE Y NIVEL

Elfo oscuro (Draw)

ESPECIE

Estratega político

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

raohz

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+6

22

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+3

16

- Fuerza +4
- Destreza +8
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +8
- Arcanos +1
- Atletismo +2
- Engañar +3
- Historia +1
- Interpretación +3
- Intimidar +5
- Investigación +1
- Juego de Manos +6
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +5
- Religión +1
- Sigilo +8
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+6

INICIATIVA

40

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
puño	+8	1d6 +6
Guantes de estr...	+5	1d4 +2 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Soy un mal perdedor (y a veces un mal ganador). Me gusta tanto ganar discusiones que a veces las empiezo yo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Estratega. El mundo es un tablero de ajedrez; saber cómo mover las piezas garantiza la victoria.

IDEALES

Mi posesión más preciada es un trozo de papel con lo siguiente escrito "No es tu responsabilidad terminar el trabajo de perfeccionar el mundo, pero tampoco eres libre de desistir de él".

VÍNCULOS

Cuando las cosas parecen abrumadoras me vuelvo nihilista o melancólico. Tiendo a pensar en blanco y negro, en lo correcto y lo incorrecto; el gris es más difícil de ver para mí.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Draw)

- Visión en la oscuridad
- Linaje feérico
- Trance
- Visión en la oscuridad Superior
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Magia Draw

Monje Nivel 4

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +10 pies
- Paso del viento
- Poder Destructivo
- Puño mortal
- Ráfaga de golpes
- Saramambié

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Herramientas de artesano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO



APARIENCIA

## 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.
- ▶ **Visión en la oscuridad Superior:** Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies.
- ▶ **Sensibilidad a la luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ **Magia Draw:** Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ **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: 1d4
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Poder Destructivo:** A partir del nivel 3, una vez por turno, cuando golpeas a un objetivo con tu ataque sin armas, puedes infligir daño adicional al objetivo igual a tu modificador de Fuerza (mínimo 1)
- ▶ **Puño mortal:** A partir del nivel 3, tus puños se convierten en armas aún más letales. Cuando obtienes un 17-20 en una tirada de ataque con tus ataques desarmados, se considera crítico. Esto se extiende al 18 o 19 natural en el nivel 17. Además obtienes competencia en Carisma (Intimidación)
- ▶ **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.
- ▶ **Saramambiche:** A partir de nivel 3, cuando eliges esta tradición, tu ki manifiesta una fuerza inimaginable. Cuando realices una tirada de salvación de Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma, puedes usar tu modificador de Salvación de Fuerza en su lugar. Puedes usar este rasgo un número de veces igual ...

Alexis v

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
<p>Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
<p>Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.</p>						