



SSTZARR Kan't Moon C.D.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Picaro 9, Monje 4
CLASE Y NIVEL

Huérfano
TRASFONDO

Miguel "Lupino" Ishmant
JUGADOR

Tiefling
ESPECIE

Caótico neutral
ALINEAMIENTO

161743
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

15

- Fuerza +1
 - Destreza +10
 - Constitución +1
 - Inteligencia +6
 - Sabiduría +1
 - Carisma +2
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +15
 - Arcanos +1
 - Atletismo +1
 - Engañar +12
 - Historia +1
 - Interpretación +7
 - Intimidar +2
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +15
 - Medicina +1
 - Naturaleza +1
 - Percepción +6
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +2
 - Religión +1
 - Sigilo +15
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +5 INICIATIVA 40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 88

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada Corta Má...	+11	1d6+1d4 +6 Perfo...
Daga de la Ponz...	+11	1d4+1d6 +6 Perfo...
Técnicas de Com...	+10	1d4 +5 Contunden.
Arco Corto Mágico..	+10	1d6+1d4 +5 Perfo..
Daga (x2)	+10	1d4 +5 Perforant...
Daga de Anclaje ..	+12	1d4 +5 Perforant...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Duermo con la espalda contra la pared o un árbol, y todas mis pertenencias están envueltas en un saco al que me abrazo con fuerza como si fuese un hijo. No me gusta que me miren directamente a los ojos. Me hace pensar que me acusan de algo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Los que están abajo deben ser elevados y los que están en lo alto derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas (Caótico).

IDEALES

Nadie debería tener que soportar las dificultades por las que he pasado. Los necesitados me producen compasión

VÍNCULOS

Nunca confiaré por completo en nadie que no sea yo mismo. Me cuesta mucho hacer amigos.

DEFECTOS

16 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas
- Ballesta de mano, Espada corta, Espada larga, Estoque, Herramientas de ladrón, Juegos, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, Infernal, InfraComún, Abisal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 11
 - Capa de Muchas Modas - objeto Maravilloso Común
 - PIEDRAS MENSAJERAS - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Botas de Rastro Falso - objeto Maravilloso Común
 - Cuerno de Alarma Silenciosa - objeto Maravilloso Común
 - Poción Curativa Normal - Poción Común
 - Trompetilla de Escucha - objeto Maravilloso Común
 - Aceite Escurrizado - Poción Infrecuente
 - Cuerda de Escalada - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Gorro de Respirar bajo el Agua - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Poción Curativa Mayor - Poción Infrecuente (2)
 - Poción de Veneno - Poción Infrecuente (2)
 - AGUJERO PORTÁTIL - objeto Maravilloso Raro
 - Carrillón de Apertura - objeto Maravilloso Raro
 - (USADA) Poción de Forma Gaseosa - Poción Rara
 - Amuleto a Prueba de Detección y Localización - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Baraja de Ilusiones - objeto Maravilloso Infrecuente
- EQUIPO

- Tiefling
- Visión en la oscuridad
 - Legado infernal
 - Resistencia infernal
- Picaro Nivel 9:
- Acción astuta
 - Ataque furtivo: Daño adicional 5d6
 - Esquiva asombrosa
 - Evasión
 - Jerga de Ladrones
 - Maestro de la Intriga
 - Maestro de la Táctica
 - Manipulador Perspicaz
- Monje Nivel 4
- Defensa paciente
 - Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
 - Artes sombrías
 - Caída lenta
 - Defensa sin armadura
 - Desviar proyectiles
 - Ki
 - Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +10 pies
 - Paso del viento
 - Ráfaga de golpes
- Dotes:
- Acechador
- RASGOS Y ATRIBUTOS

Mide 1,65 y pesa 58. Sus dientes son afilados. Sus uñas convertidas en garras suele intentar usarlas como armas (inútilmente). Tiene las orejas ligeramente picudas, como un medioelfo. Sus iris son naturalmente dorados, pero si se enfurece, todo su ojo se vuelve carmesí y sus iris de color verde neón. Tiene en la frente dos pequeños cuernos y diminuta una cola en el trasero. Es de compleción delgada. Tonificado. Tiene APARIENCIA



APARIENCIA

PARA SER MONJE ES NECESARIO SER LEGAL. EN TU HISTORIA NO APARECE NADA SOBRE SER MONJE.

Tienes ****PERICIA**** en Competencia con ***Herramientas de Ladrón.***

Todo comienza en una tarde otoñal, el cielo estaba gris y las nubes amenazaban con tomar el cielo bajo rayos y truenos que, poco a poco, se acercaban más al pueblo donde Kan't Moon vagabundaba por las calles, en busca de refugio, tras haber robado un par de manzanas de un puesto cuyo dueño no le caía demasiado bien. Eran pocas las veces que trabajaba para ese hombre pero cuando le tocaba sacarse algunas monedas, acudía al lugar para hacer los trabajos sucios que le ofrecía. Casi siempre lo trataba de pena, pero no tenía de otra. El resto de los mercaderes rehusaban contratarlo, porque pensaban que su aspecto haría que sus negocios se fueran a pique. 5 monedas de plata ganaba por limpiar y mover cajas, 8 si para atraer a la gente al negocio se dejaba golpear. El espectáculo que formaba para poder ganarse esas 8 monedas de plata era de la siguiente manera:

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este ra...

▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

▶ **Acechador:** Puedes intentar esconderte simplemente con estar en una zona ligeramente oscura. No revelas tu posición al fallar un ataque con arma a distancia estando escondido. La luz tenue no te provoca desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista.

▶ **Acción astuta:** Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Esconderte.

▶ **Ataque furtivo:** Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.

- Daño adicional: 5d6

▶ **Esquiva asombrosa:** Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.

▶ **Evasión:** Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y si fallas, solo recibes la mitad.

▶ **Jerga de Ladrones:** Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la jerga. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

▶ **Maestro de la intriga:** Cuando escoges este arquetipo a nivel 3, obtienes competencia con útiles para disfrazarse y los componentes de un juego a tu elección. También aprendes los dos idiomas adicionales que elijas. Además, puedes imitar sin equivocarte el dialecto y el acento de una criatura a la que hayas oído hablar d...

▶ **Maestro de la táctica:** A partir de nivel 3, puedes utilizar la acción Ayudar como acción adicional. Además, puedes utilizarla para echar una mano a un aliado que ataca a una criatura. El objetivo de ese ataque puede estar a 30 pies o menos de ti, en vez de a solo 5, siempre y cuando el objetivo pueda verte u oírte.

▶ **Manipulador perspicaz:** A partir del nivel 9, si dedicas al menos 1 minuto en observar o interactuar con otra criatura fuera del combate, podrás dilucidar hasta cierto punto sus capacidades en comparación con las tuyas. El DM te dirá si la criatura es tu igual, tu superior o tu inferior en lo que respecta a dos de las six...

▶ **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

▶ **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...

▶ **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.

▶ **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.

SSTZARR Kan't Moon (Dante) de.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Magia Racial

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

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>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
	<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.</p>					
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	<p>Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.</p>					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Repreñión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	<p>Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.</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>					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	<p>Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.</p>					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
	<p>No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.</p>					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	<p>Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.</p>					