



Darah Nevaeh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 7

CLASE Y NIVEL

Felinido

ESPECIE

Acólita-indómita

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Arendal

JUGADOR

24225

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza +7
- Constitución +1
- Inteligencia 0
- Sabiduría +4
- Carisma +1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA +4 INICIATIVA 50 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Vara de Ahuraz	+8	1d6 +5 Contunden.
Desarmada	+7	1d8 +4 Contunden..

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Bastón, Espada corta, Herramientas de artesano

Idiomas:

Común, felino, élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Caballo de tiro y carro
- Brazaletes de protección CA +2

En el caos indomable de mi mente, encuentro la paz entre mi grupo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Supervivencia. Solo los fuertes sobreviven. (Neutral)

IDEALES

Mis padres me alejaron de ellos para protegerme.

VÍNCULOS

Siempre soy sincera y directa. Hago lo que creo que debo hacer aunque suponga meterme en problemas.

DEFECTOS

Felinido:

- Visión en la oscuridad
- Cultura milenaria
- Camino del guerrero
- Pies de gato
- Idiomas

Monje Nivel 7:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado 1d6
- 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
- Pureza del xion
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes
- Técnica del vacío arcano

RASGOS Y ATRIBUTOS

Darah Nevaeh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Darah es una felínida estilizada y de estatura media, con un cuerpo duro y fibroso. De pelaje blanco grisáceo y aspecto descuidado, le gusta adornarse con piedras y objetos brillantes. Destaca su inocente mirada de ojos amarillos, que arden como el fuego cuando entra en combate.

APARIENCIA



APARIENCIA

A pesar de su edad, Darah tiene la inteligencia emocional de una niña pequeña. Y, a pesar de su valentía y resolución, se siente perdida en un mundo que le es desconocido. Sus padres tuvieron que abandonarla y fue adoptada por un veterano mercenario semielfo que trataba de buscar la redención en la meditación y el retiro. Para Darah, Raenar fue como un padre. Quizá incluso algo más. Su mente es un caos de recuerdos, de sentimientos, de preguntas... Ahora Raenar ha desaparecido, quizá para siempre, y sólo queda sobrevivir.

NOTAS ADICIONALES

La única vida que recuerda Darah es la vida junto al maestro Raenar. Antes sólo hay caos y confusión, y le aterrará volver a cualquier recuerdo que tenga que ver con sus padres o su vida anterior a conocer a su maestro.

Durante años, Raenar fue su faro, su luz, su guía... Protegiéndola de cualquier peligro, cuidándola y transmitiéndole sus enseñanzas. Su influencia fue tal que Darah idolatra a su maestro con devoción, y trata de mantener su legado siguiendo la Senda del Peregrino.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Compartes con tus parientes felinos la capacidad de ver 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.

► **Cultura milenaria:** Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: escriba, cartógrafo, alfarero o pintor.

► **Camino del guerrero:** Tienes competencia con armaduras ligeras, jabalina, guja, arco corto y lanza.

► **Pies de gato:** Cuando sufras daño por una caída, resta tantos pies de caída como tu bonificador por competencia multiplicado por 5. Además, siempre aterrizas de pie.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y felino.

► **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 impacto 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.

► **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:** Puedes interferir en el flujo de ki del cuerpo de un oponente. 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 tirada de salvación de Constitución para no quedarse aturrido...

► **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

► **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.

► **Pureza del xion:** Consigues la capacidad de anular la magia mediante tu ki. Como reacción, puedes gastar 3 o más puntos de ki para interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura situada a 15 pies o menos de ti. El conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es igual o menor que el número de puntos de ki...

► **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.

► **Técnica del vacío arcano:** Puedes manipular tu ki para influir en los flujos arcanos del enemigo. Cuando impactes a una criatura con uno de los ataques que te concede tu rasgo Ráfaga de golpes, puedes imponer uno de los siguientes efectos en ese objetivo: Debe superar una tirada de salvación de su característica para lan...

RASGOS