

# DUNGEONS & DRAGONS

Chencho

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 5

CLASE Y NIVEL

Tabaxi

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Fawkes\_Detmark

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	-1
	8

DESTREZA	+4
	18

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	+1
	12

SABIDURÍA	+2
	15

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+7
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+7
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	-1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Juego de Manos	+7
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+7
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16	+4	40
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+7	1d6 +4 Contunden..
Golpe Desarmado	+7	1d6 +4 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

## Tabaxi

- Tipo de criatura
- Tamaño
- velocidad
- Agilidad Felina
- Garras de Gato
- Talento de Gato
- visión en la oscuridad
- Idiomas

## Monje Nivel 5:

- Artes Marciales: Daño desarmado y de armas de monje: 1d8
- Ataque Adicional
- Caída Lenta
- Competencias
- Concentración de Monje
- Curación Acelerada
- Defensa Paciente
- Defensa sin Armadura
- Desviar Ataques
- Golpe Aturdidor
- Mejora de Característica
- Metabolismo Misterioso
- Movimiento sin Armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de Golpes
- Técnica de la Mano Abierta

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

- Armas sencillas
- Cimitarra, Espada corta, Flauta, Herramientas de carpintero, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO
--------

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad caminando es de 30 pies, y tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.
- ▶ **Agilidad Felina:** Tus reflejos y agilidad te permiten realizar movimientos veloces y explosivos. Cuando te muevas durante tu turno en un combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que te muevas o pies en uno de tus turnos.
- ▶ **Garras de Gato:** Puedes usar tus garras para realizar ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infinge  $1d6 +$  tu modificador por Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.
- ▶ **Talento de Gato:** Tienes competencia en las habilidades Percepción y Sigilo.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver en la oscuridad a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz tenue, y en luz tenue como si hubiera luz brillante. En la oscuridad, solo distiernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado.
- ▶ **Artes Marciales:** A nivel 1 tu práctica de las artes marciales te ha otorgado un dominio de los estilos de combate que emplean ataques sin armas y armas de monje, que son las siguientes: Armas cuerpo a cuerpo sencillas, Armas cuerpo a cuerpo marciales que tengan la propiedad ligera. Obtienes los siguientes beneficios:
  - Daño desarmado y de armas de monje:  $1d8$
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Caída Lenta:** Puedes usar tu reacción cuando caigas para reducir el daño por caída que recibas en cinco veces tu nivel de monje.
- ▶ **Competencias:** Como monje, obtienes las siguientes competencias. Armadura ninguna, Armas armas sencillas, armas marciales cuerpo a cuerpo con la propiedad ligera. Herramientas escoge un tipo de herramienta de artesano y un instrumento musical. Tiradas de salvación Fuerza, Destreza, Habilidades escoge...
- ▶ **Concentración de Monje:** A partir de nivel 2, tu entrenamiento te permite controlar la energía mística llamada dentro de ti. Tu capacidad para emplearla se representa mediante una serie de puntos de concentración. Tu nivel de monje determina cuántos de estos puntos posees, como se muestra en la columna de "puntos de concentración".
- ▶ **Curación Acelerada:** Cuando completes un descanso corto recuperas tantos puntos de golpe como una tirada en tu dado de artes marciales + tu modificador por Sabiduría. Además, cada vez que completes un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo tienes, se reduce en 1.
- ▶ **Defensa Paciente:** Puedes realizar la acción Destribarse como acción adicional. Alternativamente, puedes gastar 1 punto de concentración para realizar simultáneamente las acciones Destribarse y Esquivar como acción adicional.
- ▶ **Defensa sin Armadura:** Si no estás portando armadura alguna ni embrazando un escudo, tu Clase de Armadura será  $10 +$  tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.
- ▶ **Desviar Ataques:** A partir de nivel 3, puedes usar tu reacción para desviar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que cause daño contundente, cortante o perforante que te haya impactado. Si haces esto, el daño que recibes del ataque se reduce en  $1d10 +$  tu modificador por Destreza + tu nivel de monje. Si disminuye...
- ▶ **Golpe Aturdidor:** Una vez por turno, al impactar a una criatura puedes gastar un punto de concentración. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, su velocidad se reduce a la mitad y tendrá ventaja en las tiradas de ataque contra él.
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Metabolismo Misterioso:** Cuando tiras iniciativa, recuperas todos los puntos de ki gastado. Cuando usas este rasgo, tira tu dado de artes marciales, recuperas tantos puntos de golpe como el resultado de la tirada más tu nivel de monje. Una vez usado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que hayas terminado un descanso.
- ▶ **Movimiento sin Armadura:** A partir de nivel 2, si no estás llevando armadura ni escudo, tu velocidad aumenta en 10 pies. Esta bonificación aumenta según alcanzas ciertos niveles de monje, tal y como se muestra en la tabla de monje.
  - Movimiento sin armadura: +10 pies
- ▶ **Paso del Viento:** Puedes realizar la acción Correr como acción adicional. Alternativamente, puedes gastar 1 punto de concentración para realizar simultáneamente las acciones Correr y Destribarse como acción adicional, y tu distancia de salto se duplica durante este turno.
- ▶ **Ráfaga de Golpes:** Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción adicional.
- ▶ **Técnica de la Mano Abierta:** Cuando impactas con uno de los ataques que te proporciona Ráfaga de Golpes, puedes obligarla a sufrir uno de los siguientes efectos: puedes derribarlo (TS Destreza), empujarlo hasta 15 pies (TS de Fuerza) o no puedes usar ataques de oportunidad hasta el final de tu siguiente turno.