



ARCHIVO Karla Moore
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 8
CLASE Y NIVEL

Noble
TRASFONDO

Miguel "Lupino" Ishmant
JUGADOR

Humano
ESPECIE

Legal bueno
ALINEAMIENTO

35290
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+2

15

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +6
 - Destreza +9
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +4
 - Carisma +3

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +5 INICIATIVA 45 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 808

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón de Xoblob	+8	1d6+1d4+1d8 +5 C...
Técnicas de Com..	+8	1d6+1d8 +5 Contu...
Dardo	+8	1d4 +5 Perforant...
Espada Corta Sie.	+9	1d6+1d8 +6 Perfo...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de Herrero

Idiomas:

Comercial, Aldair e Iteas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Pack de explorador
 - Apuesta de los Tres Dragones
 - Bolsa de dinero
 - Vial de Perfume
 - Joya Familiar de La Suerte - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
 - Kit de Ropa Elegante
 - Cuerno
 - Esposas
 - Poción Curativa - Poción Común (4)
 - Broche "Arpa de Acero" y "Arpa de Bronce"
 - Documento de CoPropiedad de Mansión CraneoTrol
 - Pinturas de Calidad
 - Juego de Hierbas Aromáticas de la Corona de Corellon
 - Polvo de Desaparición - objeto Maravilloso Infrecuente
 - Permiso de Consulta "Biblioteca-Academia McBorne"
 - Collar de Bolas de Fuego (Prueba de Delito) - objeto Maravilloso Raro
 - Cristal de Asalto Tronante - Cristal de Aumento Común
 - Diamante de guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común
- EQUIPO

A pesar de mi noble cuna no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre. Hago grandes esfuerzos para lucir siempre lo mejor posible y seguir las últimas modas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno)

IDEALES

La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Es un hecho que el mundo gira a mi alrededor

DEFECTOS

- Monje Nivel 8:**
- Defensa paciente
 - Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
 - Ataque adicional
 - Caída lenta
 - Defensa sin armadura
 - Desviar proyectiles
 - Emisario de la paz
 - Evasión
 - Golpe aturdiror
 - Impactos de ki
 - Ki
 - Manos sanadoras
 - Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies
 - Paso del viento
 - quietud de la mente
 - Ráfaga de golpes
 - Senda de la tranquilidad
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Senda Monástica del *Ki-Rin*

****CAPACIDADES EXTRA DE MONJE****

- ***Nivel 2*** ****Arma Dedicada.**** Te has entrenado en una variedad de armas como Armas de Monje, no sólo Armas Sencillas y Espadas Cortas. Cuando finalices un Descanso Corto o Largo, puedes tocar un arma, enfocar tu Ki en ella, y entonces que el Arma cuente como Arma de Monje hasta que uses este Rasgo de Nuevo. El arma elegida debe seguir estos Criterios:
 - > El Arma debe ser Sencilla o Marcial.
 - > Debes ser Competente con el Arma.
 - > Debe carecer de las propiedades PESADA y ESPECIAL.
- ***Nivel 2*** ****Técnicas del Monje.**** Puedes substituir un Ataque de Arma de tu Acción de Ataque por un Ataque Desarmado, con independencia de la Acción Adicional de Ataque Desarmado.
- ***Nivel 3*** ****Enfoque del Ki.**** Gastando 1 Ki, como parte de tu Acción en tu Turno, puedes hacer 1 Ataque extra (dentro de tu Acción de Ataque Adicional Desarmado), ya sea con Arma o Desarmado, con un potencial de 3 Ataques con Arma y 1 Desarmado o 2 Ataques con Arma y 2 Desarmados.
- ***Nivel 4*** ****Curación Acelerada.**** Como Acción, puedes gastar 2 Ki y tirar tu Dado de Daño de Artes Marciales. Recuperas tantos Puntos de Golpe como el valor obtenido en el Dado multiplicado por tu Bono de Competencia.
- ***Nivel 5*** ****Localización Enfocada.**** Cuando falles una tirada de Ataque, puedes gastar de 1 a 3 Ki para incrementar tu tirada de Ataque en +2 por Punto de Ki gastado, potencialmente convirtiendo un fallo en un Éxito.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **Emisario de la paz:** Obtienes la aptitud de desactivar situaciones violentas. Siempre que realices una prueba de Carisma para calmar emociones violentas o para aconsejar la paz, tienes ventaja en la tirada. Debes realizar esta súplica de buena fe; no se aplica si la competencia en la habilidad Engaño o Intimidar se aplica.
- ▶ **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.
- ▶ **Manos sanadoras:** Posees una reserva de poder de curación mágica que se repone cuando realizas un descanso largo. Con esta reserva, puedes restaurar una cantidad total de puntos de golpe igual a tu nivel de monje x10. Como una acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para restaurar un número...
- ▶ **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.
- ▶ **Quieted 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.
- ▶ **Senda de la tranquilidad:** Puedes convertirte en una isla de calma incluso en las situaciones más caóticas. Con este rasgo, puedes lanzar el conjuro santuario sobre ti mismo, sin necesidad de componentes materiales, y dura hasta 8 horas. Su CD de tirada de salvación es igual a 8 + tu bonificador de competencia + tu modif...

RASGOS