



Adonis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1

CLASE Y NIVEL

Leonino (Theros)

ESPECIE

Héroe del Pueblo

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- Fuerza +3
- Destreza +4
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +1
- Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +4
- Arcanos 0
- Atletismo +3
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +1
- Perspicacia +3
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza de caballer..	+2	1d12 +1 perforant..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás. Juzgo a la gente por sus acciones, no sus palabras.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libertad. A los tiranos no se les debe permitir oprimir al pueblo. (Caótico)

IDEALES

Tengo una familia, pero no tengo ni idea de donde están. Un día, espero volver a verlos.

VÍNCULOS

El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada con tal de verme muerto.

DEFECTOS

Leonino (Theros):

- Visión en la oscuridad
- Garras
- Rugido desalentador
- Idiomas

Monje Nivel 1:

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura

Dotes:

- Nativo de Nyx

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: 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.
- ▶ Garras: Tus garras son armas naturales, que puedes usar para hacer ataques desarmados. Si golpeas con ellas, puedes hacer daño cortante igual a $1d4$ + tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente que normalmente harías con un ataque desarmado.
- ▶ Rugido desalentador: Como acción adicional, puedes soltar un rugido especialmente amenazante. Las criaturas de tu elección a menos de 40 pies de ti que puedan escucharte deben tener éxito en una salvación de Sabiduría o quedar asustada hasta el final de tu próximo turno. El CD de salvación es igual a 8 + tu bonificación...
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir Común y Leonino.
- ▶ Nativo de Nyx: Nacidas de las mentes de los dioses, las criaturas que pueblan el reino de los dioses se denominan nativos de Nyx. Las criaturas nativas de Nyx se parecen a los seres mortales, pero los filósofos debaten sobre su verdadero carácter.
- ▶ 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: $1d4$
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.