

Adonis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1
CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

Leonino (Theros)
ESPECIE

Héroe del Pueblo

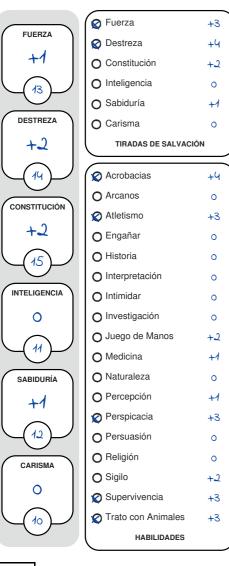
TRASFONDO

JUGADOR

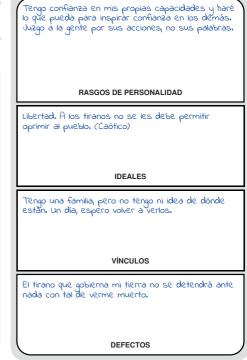
Legal bueno

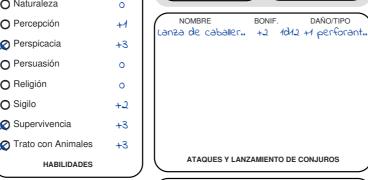
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA









- Garras - Rugido desalentador - Idiomas

Monje Nivel 1:

Leonino (Theros):

- Artes marciales: Daño desarmado: 104

- Defensa sin armadura

Visión en la oscuridad

Dotes:

- Nativo de Nyx

Competencias:
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Adonis

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Visión en la oscuridad:</u> 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.
- ▶ <u>Garras:</u> Tus garras son armas naturales, que puedse usar para hacer ataques desarmados. Si gopeas con ellas, puedes hacer daño cortante igual a 104 + tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente que normalmente harías con un ataque desarmado.
- ▶ <u>Rugido desalentador</u>. Como acción adicional, puedes soltar un rugido especialmente amenazante. Las criaturas de tu elección a menos de 10 pies de ti que puedan escucharte deben tener éxito en una salvación de Sabiduria o quedar asustada hasta el final de tu próximo turno. El CD de salvación es igual a 8 + tu bonificad...
- ▶ <u>Idiomas</u>: Puedes hablar, leer y escribir Común y Leonino.
- ▶ <u>Nativo de Nyx</u>: 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
- ▶ <u>Artes marciales</u>: 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: 1041
- ▶ <u>Defensa sin armadura</u> Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS