



Yi Feng (Loto)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 4

CLASE Y NIVEL

Humano draconiano

ESPECIE

Ermitaño

TRASFONDO

YiFeng

JUGADOR

4

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
0
10

DESTREZA
+3
17

CONSTITUCIÓN
+2
15

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+2
15

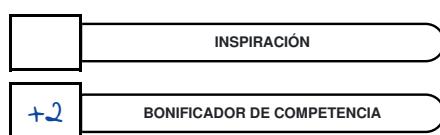
CARISMA
-1
9

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	-1

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input type="radio"/> Historia	0
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+4
<input type="radio"/> Naturaleza	0
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input type="radio"/> Perspicacia	+2
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+4

HABILIDADES



15 CA	+3 INICIATIVA	50 VELOCIDAD
Puntos de Golpe Máximos 38		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total 4d8	ÉXITOS 000 FALLOS 000	SALVACIONES DE MUERTE
DADOS DE GOLPE		

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza	+5	1d6 +3 perforante
Dardo	+5	1d4 +3 perforante
Ataque desarmad.	+5	1d4 +3

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Paquete de explorador

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Kit de herborista

Idiomas:

Comun, Dragon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Yi Feng (Loto)

NOMBRE DEL PERSONAJE

La de la imagen

APARIENCIA



APARIENCIA

Al ser una persona tan apartada a la sociedad desconoce de todo pero al menos comprende lo básico del dinero. Mide 1.80 metros

Un Humano que decidió tomar un camino solitario y en paz a los 20 años. Terminó aislado en una cueva la cual no podía salir; con el tiempo este descubrió que era la guarida de un dragón el cual tenía poco tiempo de vida. Durante el tiempo que Yi Feng vivió con él se convirtió en un Dracónido y siguió las enseñanzas de este gran ser. Cuando el Dragón falleció Yi Feng logró salir y vivió en los bosques durante un tiempo conviviendo con todo tipo de criaturas entre estas un pequeño slime el cual después de un tiempo tomó su propio viaje. Ahora con las mismas anclas que su viejo amigo ahora desconocido de su paradero decide viajar él mismo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Habilidad antigua: obtienes competencia con una habilidad a tu elección.
- ▶ Fortaleza de Dragón: Tus puntos de golpe máximos aumentan en 1. Aumentan en 1 cada vez que subas de nivel.
- ▶ Piel Rocosa: obtienes resistencia al daño por relámpago
- ▶ Lengua Antigua: Puedes hablar, leer y escribir Dragón.
- ▶ Destello de energía negativa: El destello de energía negativa nace cuando el alma del usuario y sus golpes desarmados se encuentran en sincronización, liberando una gran cantidad de energía negativa y dañando el alma del objetivo al que golpee.
- ▶ Defensa paciente: Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- ▶ Aliento del dragón: Puedes canalizar ondas destructivas de energía como las que crean los dragones a los que emulan. Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de los ataques por una exhalación de energía dracónica en un cono de 20 pies o en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho.
- 2 dados de Artes Marciales
- ▶ 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 de la arma. Tras atacar desarmado o con arma de monje, puedes usar una acción adicional para realizar un ataque desarmado.
- Daño desarmado: 1d4
- ▶ 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 1d6 + 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.
- ▶ Discípulo dracónico: Puedes canalizar poder dracónico para reafirmar tu presencia e imbuir tus ataques sin armas del aliento de un dragón.
- ▶ 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: +10 pies
- ▶ Origen del Dragón Ascendente: Como seguidor del Camino del Ascendente Dragón, decides como desbloqueaste el poder de los dragones en ti. La tabla de orígenes del Ascendente Dragón ofrece diversas posibilidades.
- ▶ 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.
- ▶ 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS