

DUNGEONS & DRAGONS

Robbt

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 3

CLASE Y NIVEL

Grung

ESPECIE

Forastero Errante

TRASFONDO

Borko

JUGADOR

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+4

19

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+1

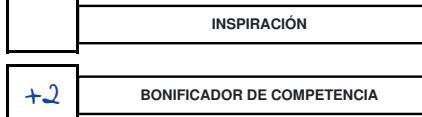
13

- Fuerza +3
- Destreza +6
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +2
- Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +6
- Arcanos +1
- Atletismo +1
- Engañar +1
- Historia +1
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +4
- Medicina +4
- Naturaleza +1
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión +1
- Sigilo +6
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES



16

+4

35

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Trapeador	+6	1d6 +4 perforante
Dardo	+6	1d4 +4 perforante
Muñequeras del m.	+7	1d6 +5 Contunden.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Mi día empieza o acaba con pequeños rituales tradicionales que no conocen quienes me rodean.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (Legal). Inquisidor. Todo es nuevo, pero estoy ansioso de aprender (Neutral).

IDEALES

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebate. Aunque no tuve elección, lamento haber tenido que abandonar a aquel/aquellos que quiero. Espero poder volver a verlo/verlos alguna vez.

VÍNCULOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetecen. En secreto (o no), estoy convencido de la superioridad de mi cultura respecto a la de esta tierra extranjera.

DEFECTOS

- Grung
- Edad
 - Alineamiento
 - Tamaño
 - Alerta arbórea
 - Anfibio
 - Inmunidad al veneno
 - Piel venenosa
 - Salto de altura
 - Dependencia al agua
 - Idiomas
 - Velocidad

Monje Nivel 3:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Instrumentos de Misericordia
- Ki
- Mano de Aflicción
- Mano de Curación
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Los grungs maduran hasta la edad adulta en un solo año, pero se sabe que viven hasta 50 años.
- **Alineamiento:** La mayoría de los grungs son legales, habiendo sido criados en un estricto sistema de castas. También tienden hacia el mal, provenientes de una cultura donde el avance social ocurre raramente, y con mayor frecuencia porque otro miembro de su ejército ha muerto y no hay nadie más de esa casta para...
- **Tamaño:** Los grungs miden entre $2\frac{1}{2}$ y $3\frac{1}{2}$ pies de alto y pesan un promedio de 30 libras. Su tamaño es pequeño.
- **Alerta arbórea:** Tienes competencia en la habilidad de Percepción.
- **Anfibio:** Puedes respirar aire y agua.
- **Inmunidad al veneno:** Eres inmune al daño de veneno y al estado envenenado.
- **Piel venenosa:** Cualquier criatura que te agarre o entre en contacto directo con tu piel debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo contigo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno d...
- **Salto de altura:** Tu salto de longitud es de hasta 25 pies y tu salto de altura es de hasta 15 pies, con o sin inicio de carrera.
- **Dependencia al agua:** Si no te sumerges en agua durante al menos 1 hora durante un día, sufres un nivel de agotamiento al final de ese día. Solo puedes recuperarte de este agotamiento a través de la magia o sumergiéndote en agua durante al menos 1 hora.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir grung.
- **Velocidad:** Tu velocidad caminando y trepando es de 25 pies.
- **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- **Artes marciales:** Cuando usas armas 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
- **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas 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.
- **Instrumentos de Misericordia:** obtienes competencia en las habilidades Perspicacia y Medicina y con los útiles de herborista. También obtienes una máscara especial que sueles llevar puesta cuando utilizas los rasgos de esta subclase.
- **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.
- **Mano de Aflicción:** Usas tu ki para infijir heridas. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de ki para infijir daño necrótico adicional igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Solo puedes usar este rasgo una vez por turno.
- **Mano de Curación:** Tu toque místico puede curar heridas. Como acción, puedes gastar 1 punto de ki para tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Cuando usas Ráfaga de Golpes, puedes sustit...
- **Movimiento sin armadura:** Tu velocidad aumenta mientras no llevas ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.
- Movimiento sin armadura: +10 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.
- **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