

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +5
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☐ Arcanos -1
- ☒ Atletismo +5
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☐ Medicina +2
- ☒ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +2
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión 0
- ☐ Religión -1
- ☐ Sigilo +3
- ☒ Supervivencia +5
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Bastón

BONIF.

+6

DAÑO/TIPO

1d6 +3 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedo soportar tanto el dolor físico como el emocional. Las adversidades solo me hacen más fuerte.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cada dragón que encuentro es una oportunidad para aprender más sobre estas criaturas antiguas y su magia poderosa.

IDEALES

Otro cazador de dragones que compite conmigo por la gloria y los tesoros. Nuestra rivalidad es feroz, pero respetuosa.

VÍNCULOS

Guardas rencor y buscas venganza contra aquellos que te han hecho daño, lo que puede nublar tu juicio y llevarte a tomar decisiones imprudentes.

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Herramientas de cartógrafo, Martillo de guerra, Martillo ligero

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Monje Nivel 5:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdir
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
- Técnica de la mano abierta

Dotas:

- Triturador



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.
- ▶ **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- ▶ **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- ▶ **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- ▶ **Triturador:** Tienes experiencia en el arte de triturar a tus enemigos, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o tu Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño contundente, podrás moverla 5 pies hasta un espacio.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **Técnica de la mano abierta:** Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo: debe superar una TS de Des o ser derribado; debe superar una TS de Fue o empujarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.