

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +5
- ☐ Arcanos 0
- ☒ Atletismo +3
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +4
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +2
- ☐ Perspicacia +2
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +2
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +2
- ☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta	+5	1d6 +3 perforante
Desarmado	+5	1d4 +3 Contunden..
2 x Cuchillo arroja..	+5	1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno. Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Lógica. Las emociones no deben nublar nuestro sentido de lo que es correcto y verdadero, o nuestro razonamiento lógico. (Legal)

IDEALES

Aun busco la iluminación que perseguía durante mi reclusión, y aun me elude.

VÍNCULOS

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

DEFECTOS

Mediano Fornido:

- Agilidad de los medianos
- valiente
- Afortunado
- Resistencia fornida

Monje Nivel 3:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Puño del Aire Inquebrantable
- Ráfaga de golpes

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los medianos:** Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.
- ▶ **Valiente:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.
- ▶ **Afortunado:** Cuando saques un 1 en **1d20** en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.
- ▶ **Resistencia fornida:** Tienes ventaja en tiradas de salvación contra veneno, y tienes resistencia contra daño de veneno.
- ▶ **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: **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**.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Puño del Aire Inquebrantable:** Como acción, gasta 2 puntos ki y elige una criatura a 30 pies o menos. Debe superar una TS de Fuerza o recibir **3d10** de daño contundente, más **1d10** extra por cada punto ki adicional que gastes, y puedes empujar a la criatura hasta 20 pies y derribarla. Si tiene éxito, recibe la mitad y no se mueve.
- ▶ **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