

**FUERZA**

+1

13

**DESTREZA**

+4

18

**CONSTITUCIÓN**

+2

14

**INTELIGENCIA**

+1

12

**SABIDURÍA**

+1

12

**CARISMA**

+1

12

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +5
- Destreza +8
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma +1

**HABILIDADES**

- Acrobacias +8
- Arcanos +1
- Atletismo +5
- Engañar +1
- Historia +5
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +1
- Juego de Manos +4
- Medicina +1
- Naturaleza +1
- Percepción +1
- Perspicacia +5
- Persuasión +1
- Religión +1
- Sigilo +8
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +4 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 101

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE      BONIF.      DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Brazaletes

RASGOS DE PERSONALIDAD

Seguro que has oído hablar de los grandes héroes de mi familia, pero déjame decírtelo de todos modos. Puedo fingir una sonrisa para cualquiera, incluso si odio a esa persona.

IDEALES

Familia. Tengo la intención de mantener mi apellido. (Legal) Superioridad. Nací mejor que todos y por eso merezco algo mejor que todos. (Maligno)

VÍNCULOS

Manejo la misma arma que usó mi antepasado. Un padre no me respetará hasta que cumpla con el nombre de la familia. Tengo el ojo puesto en una cabaña tranquila a la que planeo retirarme.

DEFECTOS

Si hablas mal de mis ancestros, te daré un puñetazo en la cara. Al encontrar a la persona perfecta daré todo por ella. Si veo a personas desesperadas o que no entienden a razones exploté en ira Me vuelvo simp ante alguien especial

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Ajedrez dragon, Ajedrez Dragón, Baraja de naipes, Dados, Dados, Espada corta, Herramientas de artesano, Naipes, Set de juego, vehículo (terrestre), Ajedrez de Dragón, Dados, Naipes

Idiomas:

Común

RASGOS Y ATRIBUTOS

Monje Nivel 11:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d8
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Evasión
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Integridad del cuerpo
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +20 pies
- Movimiento sin armadura mejorado
- Paso del viento
- Pureza del cuerpo
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes
- Tranquilidad
- Técnica de la mano abierta

Dotas:

- Memoria flash



APARIENCIA

Pertenece al clan Hamato, antiguos héroes elegidos por una entidad superior que han salvado a personas, cumpliendo con misiones peligrosas, trabajando para la fe o incluso el reino llendo a pelear contra reinos enemigos, bestias e incluso antiguos monstruos y demonios.

Siendo entrenado desde una edad temprana no solo en el apartado físico y artes antiguas de pelea del clan, también en ámbitos académicos como la historia y matemáticas para poder actuar con sabiduría respecto a la situación que se enfrente. Como primera misión se le confió el cuidado de la familia Clawthorn, importante para el clan, siendo que han ayudado casi a los inicios del mismo clan desde refugio y provisiones hasta política y económicamente hablando, sin embargo hubo una trágica muerte dentro de esta familia por lo que la mayoría de los Clawthorn fueron asesinados, solo se sabe que los 2 herederos siguen con vida, la joven Ruru y el joven Calix.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Memoria flash:** Has desarrollado la habilidad de recordar un conjuro no preparado en momentos de necesidad. Como acción puedes preparar instantáneamente un hechizo de tu lista de conjuros correspondiente a tu clase (o libro de conjuros, si los preparas de uno) que no tengas preparado. Este conjuro debe ser de un...

▶ **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: 1d8

▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.

▶ **Caida 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 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.

▶ **Evasión:** Tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área. Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una TS de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la TS y solo la mitad si fallas.

▶ **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.

▶ **Impactos de ki:** Tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

▶ **Integridad del cuerpo:** Consigues la capacidad de curarte a ti mismo. Como acción, puedes recuperar puntos de golpe igual a tu nivel de monje multiplicado por 3. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

▶ **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 llevas ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje.  
- Movimiento sin armadura: +20 pies

▶ **Movimiento sin armadura mejorado:** Consigues la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos durante tu turno sin caer mientras te mueves.

▶ **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.

▶ **Pureza del cuerpo:** Tu maestría de tu flujo de ki te hace inmune a las enfermedades y al veneno.

▶ **Quiétude de la mente:** Puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

▶ **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.

▶ **Tranquilidad:** Puedes entrar en una meditación especial que te rodea con un aura de paz. Al final de un descanso prolongado, consigues el efecto del conjuro Santuario, que dura hasta el principio de tu siguiente descanso prolongado (el conjuro puede acabar antes de la forma habitual). La CD de la tirada de salv...

▶ **Técnica de la mano abierta:** Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo que 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.