



Shinra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 4

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Guardia de la ciudad (vari.. Cirog

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

<b>FUERZA</b> +1 13	<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza +3 <input checked="" type="checkbox"/> Destreza +5 <input type="checkbox"/> Constitución +2 <input type="checkbox"/> Inteligencia -1 <input type="checkbox"/> Sabiduría +2 <input type="checkbox"/> Carisma 0
<b>DESTREZA</b> +3 16	<b>TIRADAS DE SALVACIÓN</b>
<b>CONSTITUCIÓN</b> +2 15	<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias +5 <input type="checkbox"/> Arcanos -1 <input type="checkbox"/> Atletismo +1 <input type="checkbox"/> Engañar 0 <input type="checkbox"/> Historia -1 <input type="checkbox"/> Interpretación 0 <input type="checkbox"/> Intimidar 0 <input checked="" type="checkbox"/> Investigación +1 <input type="checkbox"/> Juego de Manos +3 <input type="checkbox"/> Medicina +2 <input type="checkbox"/> Naturaleza -1 <input type="checkbox"/> Percepción +2 <input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia +4 <input type="checkbox"/> Persuasión 0 <input type="checkbox"/> Religión -1 <input checked="" type="checkbox"/> Sigilo +5 <input type="checkbox"/> Supervivencia +2 <input type="checkbox"/> Trato con Animales +2
<b>INTELIGENCIA</b> -1 8	<b>HABILIDADES</b>
<b>SABIDURÍA</b> +2 15	
<b>CARISMA</b> 0 10	

12	<b>SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA</b>
----	--------------------------------------

<b>Competencias:</b> - Armas sencillas, instrumentos musicales - Espada corta, herramientas de artesano
<b>OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS</b>

	<b>INSPIRACIÓN</b>
+2	<b>BONIFICADOR DE COMPETENCIA</b>

15 CA	+3 INICIATIVA	45 VELOCIDAD
Puntos de Golpe Máximos 40		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total 408	ÉXITOS 000 FALLOS 000	
DADOS DE GOLPE	SALVACIONES DE MUERTE	

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO
--------

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

<b>Monje Nivel 4:</b> - Defensa paciente - Aliento del Dragón: 2 tiradas de tu dado de Artes Marciales. - Artes marciales: Daño desarmado: 1d4 - Caída lenta - Defensa sin armadura - Desviar proyectiles - Discípulo Dracónico - Ki - Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies - Paso del viento - Ráfaga de golpes <b>Dotes:</b> - Agilidad de los Bajitos
RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Agilidad de los Bajitos:** Eres extrañamente ágil para tu raza. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consigues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier ti...
- ▶ **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 emulas. 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 una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho (a ... - 2 tiradas de tu dado 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 del 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 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.
- ▶ **Discípulo Dracónico:** Puedes canalizar el poder dracónico para reafirmar tu presencia e imbuir tus ataques sin armas de la esencia del aliento de un dragón. Obtienes los siguientes beneficios: Golpe Dracónico. Cuando infligas daño a un objetivo con un ataque sin armas, puedes cambiar el tipo de daño a ácido, frío, f...
- ▶ **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.