



Shinra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 4

CLASE Y NIVEL

Guardia de la ciudad (variante) Cirog

TRASFONDO

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	13

DESTREZA	+3
	16

CONSTITUCIÓN	+2
	15

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+2
	15

CARISMA	0
	10

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Destreza	+5
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input type="radio"/> Sabiduría	+2
<input type="radio"/> Carisma	0

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+5
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input type="radio"/> Intimidar	0
<input checked="" type="checkbox"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sigilo	+5
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15	CA	+3	INICIATIVA	45	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 40

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE	SALVACIONES DE MUERTE	

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

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 tirada.
- **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 emulás. Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de los ataques por una exhalación de energía dráconica 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 de la 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 Dráconico:** Puedes canalizar el poder dráconico para reafirmar tu presencia e imbuir tus ataques sin armas de la esencia del aliento de un dragón. obtienes los siguientes beneficios: Golpe Draconico. Cuándo inflijas 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS