

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+1

12

☒ Fuerza +6

☒ Destreza +9

☐ Constitución +2

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría -1

☐ Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

☒ Acrobacias +13

☐ Arcanos 0

☐ Atletismo +2

☐ Engañar +1

☐ Historia 0

☐ Interpretación +1

☒ Intimidar +5

☐ Investigación 0

☒ Juego de Manos +9

☐ Medicina -1

☐ Naturaleza 0

☒ Percepción +3

☒ Perspicacia +3

☐ Persuasión +1

☐ Religión 0

☒ Sigilo +13

☐ Supervivencia -1

☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

+5

40

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 11d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

DADOS DE GOLPE

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Armas naturales +9 1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura ligera, Armas sencillas, Instrumentos musicales

- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz, Kit de envenenador

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Tabaxi:

- Tipo de criatura

- Tamaño

- Velocidad

- Agilidad Felina

- Garras de gato

- Talento de gato

- Visión en la oscuridad

- Idiomas

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

Picaro Nivel 6:

- Acción astuta

- Asesinar

- Ataque furtivo: Daño adicional 3d6

- Esquiva asombrosa

- Jerga de Ladrones

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Tipo de criatura: Eres humanoide.
- ▶ Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ Velocidad: Tu velocidad caminando es de 30 pies y tienes una velocidad trepando igual a tu velocidad caminando.
- ▶ Agilidad Felina: Tus reflejos y tu agilidad te permiten realizar movimientos veloces explosivos. Cuando te muevas durante tu turno en un combate, podrás duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que te muevas o pises en uno de tus turnos.
- ▶ Garras de gato: Puedes usar tus garras para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá $1d6 + \text{tu modificador por Fuerza de daño cortante}$, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.
- ▶ Talento de gato: Tienes competencia en las habilidades Percepción y Sigilo.
- ▶ Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ 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 $10 + \text{tu modificador por Destreza} + \text{tu modificador por Sabiduría}$.
- ▶ 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 $1d10 + \text{tu modificador por Destreza} + \text{tu nivel de monje}$. 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 $8 + \text{bonus competencia} + \text{tu modificador de Sabiduría}$.
- ▶ 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.
- ▶ Acción astuta: Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.
- ▶ Asesinar: A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprenderá será automático...
- ▶ Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.
 - Daño adicional: $3d6$
- ▶ Esquiva asombrosa: Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.
- ▶ Jerga de ladrones: Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.