

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

0

10

Fuerza +4

Destreza +7

Constitución +1

Inteligencia 0

Sabiduría +1

Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +7

Arcanos 0

Atletismo +4

Engañar 0

Historia 0

Interpretación 0

Intimidar 0

Investigación 0

Juego de Manos +4

Medicina +4

Naturaleza 0

Percepción +1

Perspicacia +4

Persuasión 0

Religión +3

Sigilo +4

Supervivencia +1

Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA

+4 INICIATIVA

45 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 808

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

EQUIPO

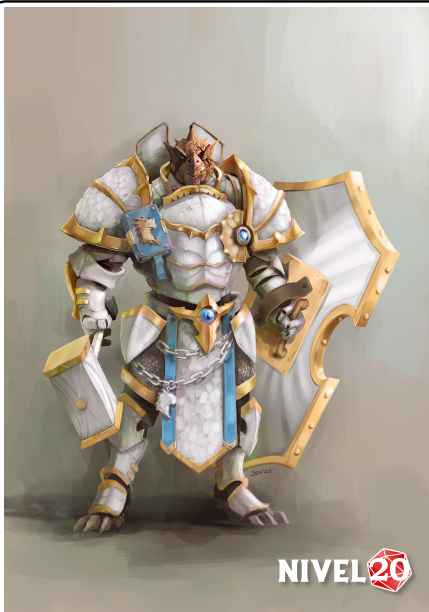
Dracónido:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Monje Nivel 8:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Evasión
- Golpe aturdir
- Impactos de ki
- Instrumentos de Misericordia
- Ki
- Mano de Aflicción
- Mano de Curación
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies
- Paso del viento
- Quietud de la mente
- Ráfaga de golpes
- Toque de Galeno

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla. Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) Blanco - Frio - Cono de 15 pie...
- ▶ **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu...
- ▶ **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- ▶ **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 + 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.
- ▶ **Instrumentos de Misericordia:** obtienes competencia en las habilidades Perspicacia y Medicina y con los útiles de herborista. También obtienes una máscara especial que sueles llevar puesta cuando utilizas los rasgos de esta subclase.
- ▶ **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.
- ▶ **Mano de Aflicción:** usas tu ki para infligir heridas. Cuando impactas a una criatura con un ataque sin armas, puedes gastar 1 punto de ki para infligir daño necrótico adicional igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Solo puedes usar este rasgo una vez por turno.
- ▶ **Mano de Curación:** Tu toque místico puede curar heridas. Como acción, puedes gastar 1 punto de ki para tocar a una criatura y hacer que recupere una cantidad de puntos de golpe igual al resultado de una tirada de tu dado de Artes Marciales + tu modificador por Sabiduría. Cuando usas Ráfaga de Golpes, puedes sustituir...
- ▶ **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: +15 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.
- ▶ **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.
- ▶ **Toque de Galeno:** Puedes administrar curas aún más potentes con tu toque y, si es necesario, usar tus conocimientos para infligir daño. Cuando uses Mano de Curación en una criatura, también podrás sanar una enfermedad o poner fin a uno de los siguientes estados que afecten a la criatura: cegado, ensordecido, para...