



Miguel Angel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 6

CLASE Y NIVEL

Tortoga

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Steve Rasc

JUGADOR

3200

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +2
- Carisma 0

HABILIDADES

- Acrobacias +6
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar 0
- Investigación 0
- Juego de Manos +6
- Medicina +2
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión 0
- Religión 0
- Sigilo +6
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

19 CA +3 INICIATIVA 45 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Ataque Cuerpo a...	+6	1d6 +3 Contunden..
Nunchaku	+6	1d6 +1 Contunden..

12 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, Aquan, Dracónico, tortoga, señas, infracomun. Talismán: Don de las lenguas

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- conchitas de valor
Cinta Naranja.

Mechón de rasta gnoll (líder de la manada) con una taza de loza amarrada, Trofeo de combate. (Arena drow)

yo yu.

EQUIPO

Duermo con mi espalda contra un árbol o un muro, con todas mis cosas envueltas en un paquete entre mis brazos. Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno. Escondo trozos de comida y baratijas en mis bolsillos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Todo el mundo, sin importar su riqueza, merece respeto. (Bueno) Cambio. Los que están abajo ascienden y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico) Comunidad. Tenemos que cuidarnos el uno al otro, porque nadie más lo hará. (Legal)

IDEALES

Mantengo un orfanato para evitar que otros soporten lo que yo tuve que soportar. Le debo mi vida a otro huérfano que me enseñó a vivir en las calles. Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

VÍNCULOS

Si me veo superado en número, correré por mi vida. La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece. Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo.

DEFECTOS

Tortoga

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Aumentar la Respiración
- Armadura Natural
- Defensa con Caparazón
- Garras
- Intuición de la Naturaleza
- Idiomas

Monje Nivel 6:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado 1d6
- Artes sombrías
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdiror
- Impactos de ki
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Paso sombrío
- Ráfaga de golpes

Dotes:

- Sintonía con las sombras

RASGOS Y ATRIBUTOS

Miguel Ángel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Miguel Ángel es un tortogá joven y musculoso, con piel verde oliva, un caparazón grueso y una venda naranja en los ojos que ondea con el viento. Viste una túnica simple de monje, con protecciones de cuero en brazos y piernas. Su estilo de lucha combina arte marcial disciplinado con movimientos extravagantes entre las sombras. Tiene una actitud alegre, pero algo perdidacalmada y valiente. Habla como un joven desocupado.

APARIENCIA



APARIENCIA

Miguel Ángel aprendió a moverse donde la luz no alcanza, a usar el silencio como escudo, a desaparecer entre respiraciones. No para asesinar. No para traicionar. Sino para terminar los combates antes de que se vuelvan canchiceras.

Cuando alcanza el Camino de las Sombras, no hay ritual ni ceremonia. Solo una decisión tranquila, tomada en la arena, con el cuerpo cubierto de heridas.

"La luz atrae golpes.
La sombra deja pasar."

Desde entonces, pelea rápido. Preciso. Sin exceso.

Estilo de combate: Utiliza un estilo fluido, inspirado en animales, danza y acrobacia. Su arma favorita son los bastones cortos (que llama "nunchakus"). Aprovecha su caparazón como escudo natural, sus reflejos rápidos y sus ataques desarmados para pelear como un verdadero ninja místico.

Defensa natural: Gracias a su caparazón tortle, Miguel Ángel tiene una CA de +7 sin necesidad de armadura.

Filosofía: Cree que su existencia mutante es un regalo de la Madre Tierra. Busca armonía con el mundo y ayuda a todo aquel que lo necesite. Medita donde crecen flores silvestres y bendice cada pizza antes de comerla.

Diosubtao

Talismán: Don de las lenguas

NOTAS ADICIONALES

 MIGUEL ÁNGEL
Jal Ultrinnan Xund

Esclavo de Arena · Monje · Camino de las Sombras

Antes de la oscuridad subterránea,
antes del eco cruel de las gradas,
antes del nombre que los drow pronuncian en susurros,
Miguel Ángel fue hijo del pueblo tortle Ahojhoj, en las costas vivas y salvajes de Chult.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Tipo de criatura: Eres humanoide.

▶ Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

▶ Aguantar la Respiración: Puedes aguantar la respiración hasta 1 hora.

▶ Armadura Natural: Tu caparazón te proporciona una CA de +7 (tu modificador por Destreza no afecta a este valor). No puedes llevar armaduras ligeras, medias ni pesadas, pero si utilizas un escudo, puedes aplicar el bonificador del escudo de manera normal.

▶ Defensa con Caparazón: Puedes esconderte en tu caparazón como acción. Hasta que salgas, obtendrás un bonificador de +4 a tu CA y tendrás ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Constitución. Mientras estés en el caparazón, estarás derribado, tu velocidad será 0 y no podrás aumentar, tendrás desventaja en las tir...

▶ Garras: Tienes unas garras que puedes usar para hacer ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque infligirá 1d6 + tu modificador por Fuerza de daño cortante, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

▶ Intuición de la Naturaleza: Gracias a tu conexión mística con la naturaleza, ganas competencia en una de las siguientes habilidades a tu elección: Medicina, Naturaleza, Percepción, Sigilo, Supervivencia o Trato con Animales.

▶ 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.

▶ Sintonía con las sombras: Tu exposición a la magia del Páramo Sombrio te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro de invisibilidad y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser ...

▶ 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

▶ Artes sombrías: Cuando eliges esta tradición en el nivel 3 puedes usar tu ki para duplicar el efecto de ciertos conjuros. Como una acción, puedes gastar 2 puntos ki para lanzar oscuridad, visión en la oscuridad, pasar sin dejar rastro, o silencio sin requerir componentes materiales. Además, obtienes el truco ilu...

▶ 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.

▶ 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.

▶ 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: +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.

▶ Paso sombrío: A nivel 6 obtienes la capacidad para desplazarte de una sombra a otra. Cuando te encuentras en penumbra u oscuridad, puedes teletransportarte, como una acción adicional, hasta 60 pies a un espacio desocupado que también esté en penumbra u oscuridad. Tienes ventaja en el primer ataque cuerpo a cue...

▶ 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.

RASGOS

Miguel Angel

NOMBRE DEL PERSONAJE

manual de conjuros d Destreza

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Falsa vida</u>	Nigromancia	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues $1d4+4 (+5/\text{nivel de conjuro por encima de 1})$ puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Incinerar alma</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	S
Introduces tu mano dentro del cuerpo de otra criatura como si esta fuese incorpórea para encender un fuego en su interior.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Silencio</u>	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.						