

Itia Dimitrio

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 6

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Quien soy

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Edgargonz

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +4
☒ Destreza +7
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia -1
☐ Sabiduría +2
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +7
☐ Arcanos -1
☐ Atletismo +1
☐ Engañar 0
☐ Historia -1
☐ Interpretación 0
☐ Intimidar 0
☐ Investigación -1
☐ Juego de Manos +4
☐ Medicina +2
☒ Naturaleza +2
☐ Percepción +2
☐ Perspicacia +2
☐ Persuasión 0
☐ Religión -1
☐ Sigilo +4
☒ Supervivencia +5
☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+4

INICIATIVA

45

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 61

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Hacha de mano +7 1d6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Puedo soportar tanto el dolor físico como el emocional. Las adversidades solo me hacen más fuerte.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cada dragón que encuentro es una oportunidad para aprender más sobre estas criaturas antiguas y su magia poderosa.

IDEALES

Otro cazador de dragones que compite conmigo por la gloria y los tesoros. Nuestra rivalidad es feroz, pero respetuosa.

VÍNCULOS

DEFECTOS

Monje Nivel 6:

- Defensa paciente
- Agarre del viento del norte
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d6
- Ataque adicional
- Caída lenta
- Colmillos de la Serpiente Ígnea
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Golpe aturdidor
- Impactos de ki
- Ki
- Lanzar conjuros elementales: Puntos Ki máximos por conjuro: 3
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
- Sintonía Elemental

Dotes:

- Duro
- Triturador

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Triturador:** Tienes experiencia en el arte de triturar a tus enemigos, lo que te otorga los siguientes beneficios. Aumenta tu Fuerza o tu Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que cause daño contundente, podrás moverla 5 pies hasta un espacio.
- ▶ **Defensa paciente:** Puedes gastar 1 punto de ki para hacer una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.
- ▶ **Agarre del viento del norte:** Puedes gastar 3 puntos ki para lanzar Inmovilizar persona.
- ▶ **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.
- ▶ **Colmillos de la Serpiente Ignea:** Al usar la acción de ataque en tu turno, gasta 1 punto de ki. Látigos de llamas salen de tus puños y pies. El alcance de tus ataques sin armas aumenta 10 pies para esa acción y el resto del turno. El daño pasa a ser de fuego y si gastas 1 punto de ki al impactar, hará todo de daño de fuego extra.
- ▶ **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.
- ▶ **Lanzar conjuros elementales:** Algunas disciplinas elementales te permiten lanzar conjuros. Para las reglas generales sobre lanzamiento de conjuros debes ver el Capítulo 10. Para lanzar uno de estos conjuros utilizas su tiempo de lanzamiento y otras reglas, pero no necesitas emplear componentes materiales. Una vez que alcanza...
 - Puntos Ki máximos por conjuro: 3
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Sintonía Elemental:** Puedes usar tu acción para controlar las fuerzas elementales cercanas brevemente, causando uno de los siguientes efectos de tu elección: Crear un efecto sensorial inofensivo relacionado con el aire, el fuego, el agua o la tierra, como una lluvia de chispas, un soplo de viento, una bruma ligera ...