

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+5

20

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☒ Fuerza +4
☒ Destreza +8
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia -1
☐ Sabiduría +3
☐ Carisma 0

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +8
☐ Arcanos -1
☒ Atletismo +4
☐ Engañar 0
☐ Historia -1
☐ Interpretación 0
☒ Intimidar +3
☐ Investigación -1
☐ Juego de Manos +5
☐ Medicina +3
☒ Naturaleza +2
☐ Percepción +3
☒ Perspicacia +6
☒ Persuasión +3
☐ Religión -1
☒ Sigilo +8
☒ Supervivencia +6
☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+5

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

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Prefiero trabajar solo. La compañía es una distracción y una responsabilidad que no puedo permitirme. No temo a la muerte ni a los desafíos. Enfrentaré cualquier amenaza con determinación y coraje.

RASGOS DE PERSONALIDAD

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

IDEALES

Conozco la guarida de un antiguo dragón que ha causado estragos durante siglos. Mi objetivo final es eliminar esta amenaza.

VÍNCULOS

Tu dedicación a la caza de dragones puede convertirse en una obsesión, llevándote a descuidar otros aspectos importantes de tu vida y relaciones personales.

DEFECTOS

Humano:

- Ingenioso
- Hábil
- Versátil

Monje Nivel 6:

- Alas Desplegadas
- Aliento del Dragón El daño del Aliento es de 3 dados de tu dado de Artes Marciales.
- Artes Marciales: Daño desarmado y de armas de monje: 1d8
- Ataque Adicional
- Caída Lenta
- Competencias
- Concentración de Monje
- Curación Acelerada
- Defensa Paciente
- Defensa sin Armadura
- Desviar Ataques
- Disciplina Dracónica
- Golpe Aturdidor
- Golpes Potenciados
- Mejora de Característica
- Metabolismo Misterioso
- Movimiento sin Armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de Golpes

Dotes:

- Duro
- Sanador
- Apresador

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Cimitarra, Espada corta, Flauta, Herramientas de cartógrafo, Herramientas de tejedor

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Ingenioso:** Ganas Inspiración Heroica cada vez que completes un descanso largo.
- ▶ **Hábil:** Obtienes competencia en dos habilidades de tu elección.
- ▶ **Versátil:** Obtienes dos Dotes de origen de tu elección.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximo aumentan en dos veces tu nivel en el momento en el que eliges esa dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Sanador:** Tienes talento médico, obtienes los siguientes beneficios. Médico de Combate. Si tienes un kit de sanador, como acción utilizar, puedes gastar uno de sus usos y atender a una criatura a 5 pies o menos de ti. La criatura puede gastar 1 dado de golpe que tiras. La criatura recupera tantos puntos...
- ▶ **Apresador:** Has desarrollado las aptitudes necesarias para pelear bien a distancias extremadamente cortas, obtienes los beneficios siguientes: Incremento de Característica. Aumenta tu puntuación de Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Golpear y Agarrar. Cuando golpeas a una criatura con un ataque...
- ▶ **Alas Desplegadas:** Cuando utilizas Paso del viento, puedes desplegar unas alas dracónicas espectrales. Mientras las alas existan, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando durante 10 minutos. Puedes usar este rasgo una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría y recuperarás todos los ...
- ▶ **Aliento del Dragón:** Puedes canalizar ondas destructivas de energía como las que crean los dragones a los que emulas. Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía dracónica en un cono de 45 pies o en una línea de 30 pies de la...
- El daño del Aliento es de 3 dados de tu dado de Artes Marciales.
- ▶ **Artes Marciales:** A nivel 1 tu práctica de las artes marciales te ha otorgado un dominio de los estilos de combate que emplean ataques sin armas y armas de monje, que son las siguientes: Armas cuerpo a cuerpo sencillas. Armas cuerpo a cuerpo marciales que tengan la propiedad ligera. Obtienes los siguientes ben...
- Daño desarmado y de armas de monje: 1d8
- ▶ **Ataque Adicional:** A partir de nivel 5, cuando lleves a cabo la acción Atacar durante tu turno, podrás hacer dos ataques en lugar de uno.
- ▶ **Caída lenta:** Puedes usar tu reacción cuando caigas para reducir el daño por caída que recibas en cinco veces tu nivel de monje.
- ▶ **Competencias:** Como monje, obtienes las siguientes competencias. Armadura ninguna. Armas: armas sencillas, armas marciales cuerpo a cuerpo con la propiedad ligera. Herramientas: escoge un tipo de herramienta de artesano y un instrumento musical. Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza. Habilidades: escoge...
- ▶ **Concentración de Monje:** A partir de nivel 2, tu entrenamiento te permite controlar la energía mística llamada dentro de ti. Tu capacidad para emplearla se representa mediante una serie de puntos de concentración. Tu nivel de monje determina cuantos de estos puntos posees, como se muestra en la columna de "puntos de conc..."
- ▶ **Curación Acelerada:** Cuando completes un descanso corto recuperarás tantos puntos de golpe como una tirada en tu dado de artes marciales + tu modificador por Sabiduría. Además, cada vez que completes un descanso corto, tu nivel de cansancio, si lo tienes, se reduce en 1.
- ▶ **Defensa Paciente:** Puedes realizar la acción Destrabarse como acción adicional. Alternativamente, puedes gastar 1 punto de concentración para realizar simultáneamente las acciones Destrabarse y Esquivar como acción adicional.
- ▶ **Defensa sin Armadura:** Si no estás portando armadura alguna ni embrazando un escudo, tu Clase de Armadura será 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.
- ▶ **Desviar Ataques:** A partir de nivel 3, puedes usar tu reacción para desviar un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia que causen daño contundente, cortante o perforante que te haya impactado. Si haces esto, el daño que recibes del ataque se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje. Si dismin...
- ▶ **Disciplina Dracónica:** Puedes canalizar el poder dracónico para reafirmar tu presencia e imbuir tus ataques sin armas de la esencia del aliento de un dragón. Obtienes los siguientes beneficios: Golpe dracónico. Cuando infligas daño a un objetivo con un ataque sin armas, puedes cambiar el tipo de daño a ácido, frío, ...
- ▶ **Golpe Aturdidor:** Una vez por turno, al impactar a una criatura puedes gastar un punto de concentración. El objetivo debe tener éxito en una TS de Constitución o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno. Si la supera, su velocidad se reduce a la mitad y tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra él.
- ▶ **Golpes Potenciados:** Tus ataques sin armas causan daño fuerza o su tipo de daño habitual, tú escoges al impactar.
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **Metabolismo Misterioso:** Cuando tiras iniciativa, recuperas todos los puntos de ki gastado. Cuando usas este rasgo, tira tu dado de artes marciales, recuperas tantos puntos de golpe como el resultado de la tirada más tu nivel de monje. Una vez usado este rasgo no puedes volver a usarlo hasta que hayas que termines un des...
- ▶ **Movimiento sin Armadura:** A partir de nivel 2, si no estás llevando armadura ni escudo, tu velocidad aumenta en 10 pies. Esta bonificación aumenta según alcanzas ciertos niveles de monje, tal y como se muestra en la tabla de monje.
- Movimiento sin armadura: +15 pies
- ▶ **Paso del viento:** Puedes realizar la acción Correr como acción adicional. Alternativamente, puedes gastar 1 punto de concentración para realizar simultáneamente las acciones Correr y Destrabarse como acción adicional, y tu distancia de salto se duplica durante este turno.
- ▶ **Ráfaga de Golpes:** Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción

RASGOS

NOTAS ADICIONALES