

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

10

☒ Fuerza +2

☒ 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 +7

☐ Medicina +2

☐ Naturaleza +1

☒ Percepción +5

☒ Perspicacia +5

☐ Persuasión 0

☐ Religión +1

☒ Sigilo +7

☐ Supervivencia +2

☐ Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA

+4 INICIATIVA

40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 37

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Bastón +7 1d6 +4 Contunden..

Golpe Desarmado +7 1d6 +4 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas

- Cimitarra, Espada corta, Flauta, Herramientas de carpintero, Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

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:

- 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

- Golpe Aturdidor

- Mejora de Característica

- Metabolismo Misterioso

- Movimiento sin Armadura: Movimiento sin armadura +10 pies

- Paso del viento

- Ráfaga de golpes

- Técnica de la Mano Abierta

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 agilidad te permiten realizar movimientos veloces y explosivos. Cuando te muevas durante tu turno en un combate, puedes duplicar tu velocidad hasta el final del turno. Una vez 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 realizar ataques sin armas. Cuando impactes con ellas, el ataque inflige $1d6 +$ 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 en la oscuridad a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz tenue, y en luz tenue como si hubiera luz brillante. En la oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado.
- ▶ 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: escape...
- ▶ 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 recuperas 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...
- ▶ Golpe Aturdir: 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, u velocidad se reduce a la mitad y tendrás ventaja en las tiradas de ataque contra él.
- ▶ 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: $+10$ 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 adicional.
- ▶ Técnica de la Mano Abierta: Cuando impactas con uno de los ataques que te proporciona Ráfaga de Golpes, puedes obligarlo a sufrir uno de los siguientes efectos: puedes derribarlo (TS Destreza), empujarlo hasta 15 pies (TS de Fuerza) o no puede usar ataques de oportunidad hasta el final de tu siguiente turno.