

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

17

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

-1

8

- ☒ Fuerza +3
- ☒ Destreza +6
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +1
- ☐ Sabiduría +2
- ☐ Carisma -1

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+3

INICIATIVA

55

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 73

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos. Idolatro a un héroe en particular de mi fe y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno). Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico).

IDEALES

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás. Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.

DEFECTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas
- Cimitarra, Espada corta, Herramientas de joyero, Tambor

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Yuan-Ti (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Resistencia mágica
- Resistencia al veneno
- Hechizo de serpiente

Monje Nivel 8:

- 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
- Evasión
- Golpe Aturdidor
- Golpes Potenciados
- Mejora de Característica
- Metabolismo Misterioso
- Movimiento sin Armadura: Movimiento sin armadura: +15 pies
- Paso del viento
- Plenitud del Cuerpo
- Ráfaga de Golpes
- Técnica de la Mano Abierta

Dotes:

- Segunda oportunidad
- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciérne los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Resistencia mágica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra los hechizos.
- ▶ **Resistencia al veneno:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenado en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.
- ▶ **Hechizo de serpiente:** Conoces el truco "Rociada venenosa". Puedes lanzar "Encantar animal" un número ilimitado de veces con este rasgo, pero sólo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del nivel 3, también puedes también puedes lanzar "Sugestión" con este rasgo. Una vez que la lanzas, no puedes volver a hacer...
- ▶ **Segunda oportunidad:** La fortuna te favorece cuando alguien intenta atacarte. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Carisma, Constitución o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Cuando una criatura que puedas ver te impacta con una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para forzarla a repe...
- ▶ **Móvil:** Tu velocidad aumenta en 10 pies. Al realizar una acción de Correr, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional durante este turno. Tras atacar cuerpo a cuerpo a una criatura (impactes o no), no provocarás ataques de oportunidad de esa criatura durante el resto del turno.
- ▶ **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.
- ▶ **Caida 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 cuántos 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 disminu...
- ▶ **Evasión:** A nivel 7 tu agilidad instintiva te da opción de evitar ciertos efectos de área, como el aliento de relámpago de un dragón o un conjuro de bola de fuego. Cuando seas víctima de un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibirás daño...
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Plenitud del Cuerpo:** A nivel 6 obtienes la capacidad de sanarte a ti mismo. Puedes usar una acción adicional para recuperar tu dado de Artes Marciales + tu nivel de monje. Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Sabiduría.
- ▶ **Ráfaga de Golpes:** Puedes gastar 1 punto de concentración para hacer dos ataques sin armas como acción adicional.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES