



COLECCIÓN Moon Moor (Lu...  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 7

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Soldado

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

23996

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+2

14

**DESTREZA**

+3

17

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

0

10

- Fuerza +5
  - Destreza +6
  - Constitución +2
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +2
  - Carisma 0
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17 CA      +3 INICIATIVA      40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 66

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Técnicas de Com..	+6	1d6 +3 Contunden..
Bastón Mágico - ...	+7	1d6 +4 Contunden..
Dardo (2)	+6	1d4 +3 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza. Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Vive y deja vivir. No vale la pena matar o ir a la guerra por los ideales. (Neutral)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

Cometi un error terrible en batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Apuesta de los Tres Dragones, Espada corta, Flauta, Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Herramientas de Herrero, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Enano, gigante

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Equipo de Trasfondo - Soldado
- Paquete de Equipo - Paquete de explorador
- Bolsa de Dinero
- Instrumento - Flauta
- Herramientas de herrero
- Cristal de Asalto Atronador - Cristal de Aumento Común
- Aceite de Arma Mágica - Poción Común (2)
- (USA)Do Anillo Sanador - Anillo Común
- Poción de Escalada - Poción Común
- Amuleto de Salud - objeto Maravilloso Infrecuente
- Poción de Resistencia Elemental (FRÍO)
- Poción Infrecuente
- Poción de Curación Mayor - Poción Infrecuente
- Poción de Heroísmo - Poción Rara
- Collar de Adaptación - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Poción de Fuerza de gigante de las Colinas - Poción Infrecuente
- Diamante de guardia de Hierro - Cristal de Aumento Común
- Poción de Bendición - Poción Común
- Poción de Salto - Poción Común
- Permiso de Actividad oficial de EQUIPO

- Enano de las colinas:
- Visión en la oscuridad
  - Fortaleza enana
  - Afinidad con la piedra
  - velocidad enana
- Monje Nivel 7:
- Defensa paciente
  - Artes marciales: Daño desarmado 1d6
  - Ataque adicional
  - Caída lenta
  - Defensa sin armadura
  - Desviar proyectiles
  - Evasión
  - Golpe aturdiror
  - Impactos de ki
  - Integridad del cuerpo
  - Ki
  - Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +15 pies
  - Paso del viento
  - quietud de la mente
  - Ráfaga de golpes
  - Técnica de la mano abierta
- Dotes:
- Atacante salvaje
- RASGOS Y ATRIBUTOS

Cabello y barba largos, salvajes, oscuros en el centro y canosos en los extremos. Dos líneas blancas recorren las sienes y una el centro de la perilla. Ojos negros. Expresión ceñuda. Una cicatriz recorre desde la frente al pómulos del lado izquierdo de la cara, sobre el ojo -aunque sin dañarlo-.



APARIENCIA

**\*\*CAPACIDADES EXTRA DE MONJE\*\***

- **\*Nivel 2\* \*\*Arma Dedicada.\*\*** Te has entrenado en una variedad de armas como Armas de Monje, no sólo Armas Sencillas y Espadas Cortas. Cuando finalices un Descanso Corto o Largo, puedes tocar un arma, enfocar tu Ki en ella, y entonces que el Arma cuente como Arma de Monje hasta que uses este Rasgo de Nuevo. El arma elegida debe seguir estos Criterios:
  - <> El Arma debe ser Sencilla o Marcial.
  - <> Debes ser Competente con el Arma.
  - <> Debe carecer de las propiedades PESADA y ESPECIAL.
- **\*Nivel 2\* \*\*Técnicas del Monje.\*\*** Puedes substituir un Ataque de Arma de tu Acción de Ataque por un Ataque Desarmado, con independencia de la Acción Adicional de Ataque Desarmado.
- **\*Nivel 3\* \*\*Enfoque del Ki.\*\*** Gastando 1 Ki como parte de tu Acción en tu Turno, puedes hacer 1 Ataque extra (dentro de tu Acción de Ataque Adicional Desarmado), ya sea con Arma o Desarmado, con un potencial de 3 Ataques con Arma y 1 Desarmado o 2 Ataques con Arma y 2 Desarmados.
- **\*Nivel 4\* \*\*Curación Acelerada.\*\*** Como Acción, puedes gastar 2 Ki y tirar tu Dado de Daño de Artes Marciales. Recuperas tantos Puntos de Golpe como el valor obtenido en el Dado multiplicado por tu Bono de Competencia.
- **\*Nivel 5\* \*\*Localización Enfocada.\*\*** Cuando falles una tirada de Ataque, puedes gastar de 1 a 3 Ki para incrementar tu tirada de Ataque en +2 por Punto de Ki gastado, potencialmente convirtiendo un fallo en un Éxito.

NOTAS ADICIONALES

La guerra sólo acarrea problemas.

Problemas con los demás, problemas con tus amigos, problemas con tu destino... y las cicatrices en el alma duran más que en el cuerpo.

Siempre me impresionó la lucha, desde pequeño. Pero mi familia decidió que continuaría con la tradición familiar. Sin embargo, en un ataque relámpago orquestado por una horda de grantrascos, parte de nuestra comunidad fue arrasada... y con ella mis padres, además de dejarme una fea cicatriz en el rostro.

**HISTORIA DEL PERSONAJE**

► **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► **Atacante salvaje:** Una vez por turno, cuando tiras el daño de un ataque con arma cuerpo a cuerpo, puedes repetir los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras.

► **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

► **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.

► **Evasión:** Tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área. Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una TS de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la TS y solo la mitad si fallas.

► **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.

► **Integridad del cuerpo:** Consigues la capacidad de curarte a ti mismo. Como acción, puedes recuperar puntos de golpe igual a tu nivel de monje multiplicado por 3. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

► **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.

► **Quiétude de la mente:** Puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

► **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.

► **Técnica de la mano abierta:** Tras impactar con un ataque concedido por Ráfaga de golpes, puedes imponer un efecto al objetivo debe superar una TS de Des o ser derribado; debe superar una TS de Fue o empujarlo y alejarlo 15 pies de ti; o no puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

RASGOS