



Nora Ann Wu

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 2

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Antropólogo

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 19

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, herramientas de artesano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Monje Nivel 2:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes

Nora Ann Wu

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ 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: 1d4
- ▶ Defensa sin armadura: Mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.
- ▶ 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: +10 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Prestigijación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
☐	1 <u>Tembor de Tierra</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Causas un temblor en el suelo que se encuentre dentro del alcance. Cada criatura, salvo tú, situada en esa zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si la falla, sufrirá 1d6 de daño contundente y será derribada. En caso de que el suelo dentro del área esté compuesto de tierra suelta ...						