

FUERZA

0

11

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +5
- Constitución +1
- Inteligencia -1
- Sabiduría +3
- Carisma 0

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +3 INICIATIVA 50 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Cuchillos arrojable..	+5	1d4 +3 perforante
Lanza	+5	1d6 +3 perforante

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, Flauta, Herramientas de artesano, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, Orco.

EQUIPO

- Flauta
- Pack de explorador
- Bolsa de Caltrops (5)

Dinero 67gp

Flauta travesera

Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Hedonismo. Disfruta cada pequeño placer de la vida porque a fin de cuentas no saldrás vivo de ella.

IDEALES

VÍNCULOS

Impulsivo. Pensarlo dos veces suele significar no actuar en ninguna.

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Monje Nivel 3:

- Defensa paciente
- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura
- Desviar proyectiles
- Ki
- Movimiento sin armadura: Movimiento sin armadura: +10 pies
- Paso del viento
- Ráfaga de golpes
- Técnica de la mano abierta

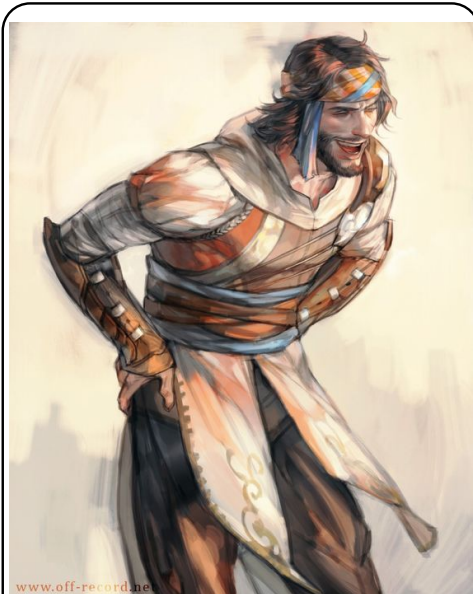
Dotes:

- Móvil

Hawke "El vanidoso"

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS