



Maximo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1

CLASE Y NIVEL

Linaje Personalizado

ESPECIE

Noble

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Frank_Monroz

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+1

12

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Fui criado para pelear y proteger, manteniendo siempre mi postura firme y estoica ante cualquier conflicto o situación presente.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico) Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno) Fiellos que osen lastimar a mis compañeros,

IDEALES

Nadie es más importante que los otros miembros de mi familia y amigos, proteger a aquellos que amo con toda mi fuerza.

VÍNCULOS

Me enoja fácilmente, orgulloso cuando quieren hacer menos sus habilidades de combate o a su familia. Demasiado arrogante para aceptar una derrota o rendirse.

DEFECTOS

Linaje Personalizado:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- velocidad
- Mejora de Característica
- Dote
- Atributo variable
- Idiomas

Monje Nivel 1:

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4
- Defensa sin armadura

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Comun, vastaya, Bestial, Jerga de Ladrones, Ambitos Aristocráticos y Arcano-Religiosos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Maximo

NOMBRE DEL PERSONAJE

Joven mestizo, humano-vastaya, con rasgos de lobo (orejas, pequeñas garras, ojos y colmillos), moreno de ojos color ambar, de una estatura de 1,72 metros, con varias cicatrices en sus manos, antebrazos y brazos, por sus entrenamientos desde niño. con una corpulencia física de un luchador de boxeo de peso pesado.

APARIENCIA



APARIENCIA

Primogenito de Jackson y Deyanira Mercer, Jackson un vastaya puro, que se termino enamorando de Deyanira Mercer, la hija de un noble con poder y conexiones sobre varias tierras, que tuvieron una relacion no tan aprobada, que termino con el nacimiento de Maximo Mercer, un mestizo que heredo la fisionomia de ambos padres, pero sobretudo la fuerza y destreza bruta del padre.

Pese a ser hijo de nobles, sufrio cierta discriminacion y repudio por parte de otros nobles, aunque algunos respetaban su lugar otros, secretamente repudiaban el linaje de Maximo, evitandolo de vez en cuando, su crianza se baso en controlar su naturaleza salvaje y siendo adiestrado en varios artes de combate marcial, rechazando el uso de armas, aunque tambien aprendio por su madre a tratar con igualdad a aquellos que no

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide. Tú eliges tu aspecto y si quieres o no parecerte a otros miembros de tu raza.

► Tamaño: Eres Pequeño o Mediano (a tu elección).

► velocidad: Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

► Mejora de Característica: Una puntuación de característica de tu elección aumenta en 2.

► Dote: Ganas una dote de tu elección para la que cumplas las condiciones.

► Atributo variable: Ganas una de las siguientes opciones, a tu elección: (a) visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies o (b) competencia en una habilidad de tu elección.

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para tu personaje.

► 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS