



Seragond

NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

El quinto Monje

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Losstarot

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

65

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Bastón de Bah
Dardo

BONIF.

+5

+5

DAÑO/TIPO

1d8 +3 Contunden...
1d4 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Duermo con mi espalda contra un árbol o un muro, con todas mis cosas envueltas en un paquete entre mis brazos. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Todo el mundo, sin importar su riqueza, merece respeto. (Bueno) Comunidad. Tenemos que cuidarnos el uno al otro, porque nadie más lo hará. (Legal)

IDEALES

Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

VÍNCULOS

La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece.

DEFECTOS

Monje Nivel 1:

- Artes marciales: Daño desarmado: 1d4

- Defensa sin armadura

Dotes:

- Móvil

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de artesano,
Herramientas de ladrón, Naipes

Idiomas:

común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Seragond

NOMBRE DEL PERSONAJE

La apariencia de quien ha sufrido la desdicha de una vida injusta.

APARIENCIA



APARIENCIA

El huérfano del pueblo, luchando día a día por sobrevivir a un mundo que era totalmente hostil. Pero el destino le tenía preparada una sorpresa, a los 15 años fue encontrado por un viejo hombre de nombre Beregond, quien lo educó, acompañó y entrenó durante más de una década, tomando así el nombre de Seragond, Hijo de Beregond. Su destino era ser el quinto monje de una antigua orden, que luchaba en secreto contra los malignos azotés de la tierra, en silencio, en las sombras.

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.
- 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.

Impulsivo por la relativa juventud, aun desconoce mucho de la orden y de la grandeza a la cual está destinado, se dejó llevar por la necesidad de ver el mundo y se ha alejado temporalmente de la orden.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS