



WYOS FILIPO FELIX BREFERO II
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1

CLASE Y NIVEL

gnomo de las rocas

ESPECIE

Un gnomo hechizado

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Kingouranos

JUGADOR

0

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

-1

8

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +3
 - Destreza +3
 - Constitución +3
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +1
 - Carisma -1

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

12 CA +1 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armas sencillas, instrumentos musicales
- Espada corta, Herramientas de alfarero, Herramientas de artesano, Herramientas de carpintero, Herramientas de ebanista, Herramientas de joyero, Herramientas de soplador de vidrio

Idiomas:

Gnomo, común y elfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Soy una persona muy jovial y agradable desde mi perspectiva, pero mi paciencia se agota rápidamente cuando veo materiales de artesanía desperdiciados en basura. Como alguien que proviene de una noble casa orfebre que fue reconocida incluso por un miembro de la realeza de los gnomos, jamás permitiré que mi oficio sea mancillado con tales aberraciones para la vista. Oh, sí, también me agrada los niños. algún día quisiera ser padre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Jamás le haría daño físico a un infante o a una persona inocente. valoro la amistad y el compromiso, así como los lazos familiares más que cualquier cosa.

IDEALES

Valoro la amistad, el compromiso y mis lazos familiares más que nada. Daría la vida por mis amigos y enfrentaría mis temores por ellos.

VÍNCULOS

Mi palabras segregan veneno cuando veo una "pieza de artesanía" que me parezca desagradable y sin un motivo para su existencia. Soy algo temeroso cuando se trata de fantasmas y espectros.

DEFECTOS

Gnomo de las rocas:

- Visión en la oscuridad
- Astucia de gnomo
- Conocimiento de artíficiero
- Constructor
- Juguete mecánico
- Encendedor
- Caja de música

Monje Nivel 1

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

Soy un gnomo de las rocas, pero fui hechizado por una malvada bruja y ahora... me veo muy extraño, tengo una estatura anormal semejante a la de un mediano particularmente bajo y mi color de piel es gris, mientras mis labios se volvieron negros. Suelo vestir impolutas prendas de llamativos colores con la intención de verme un poco mejor.

APARIENCIA



APARIENCIA

Antes de ser embrujado se me consideraba medianamente atractivo entre mis iguales. También pertenezco a una familia algo numerosa, tengo diez hermanos y hermanas así como siete tíos y tías. Había una mujer que me pretendía, sin embargo, después de verme decidió alejarse de mí. Este hecho me marcó profundamente, aunque no lo suficiente para tumbarme. Mis dotes en las artes marciales se deben a que, en busca de iluminación llegué a un templo en el cual aprendí sus artes de autoconocimiento y defensa personal, pero lamentablemente tuvimos diferencias en nuestros puntos de vista y no pude permanecer allí por más tiempo, sólo pasé cinco años en los que pude absorber las enseñanzas que ofrece su maravillosa (aunque algo aburrida) forma de vida.

NOTAS ADICIONALES

Mi vida fue como la de cualquier gnomo común proveniente de una casta de orfebres reconocida incluso entre la realeza, pero mi vida daría un giro extraordinario cuando llegó a mi vida una malvada bruja de la raza enana llamada... No recuerdo su nombre, esa miserable, tan solo porque le dije que su figura de barro parecía un orco deforme con avanzado estado de lepra se atrevió a lanzar sobre mí una maldición que desfiguró mi hermoso cuerpo y rostro en lo que soy ahora. He vagado por muchos lugares en búsqueda de una cura, sin éxito hasta la fecha.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, 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.

► Astucia de gnomo: Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

► Conocimiento de artíficiero: Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► Constructor: Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o crea...

► Juguete mecánico: Este juguete de cuerda tiene forma de animal, monstruo o persona. Puede ser una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete avanza 5 pies en cada uno de tus turnos hacia una dirección al azar. Hace ruido de acuerdo a la criatura que representa.

► Encendedor: Este dispositivo produce una diminuta llama que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el mecanismo requiere una acción.

► Caja de música: Cuando se abre, esta caja de música toca una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando acaba la canción o cuando se cierra.

► 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.

RASGOS