



Dub
NOMBRE DEL PERSONAJE

Monje 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+1
12

DESTREZA
+3
16

CONSTITUCIÓN
+1
12

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+2
14

CARISMA
0
11

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

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

0 INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +3 INICIATIVA 40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos **9**
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total **1d8** ÉXITOS **000**
DADOS DE GOLPE FALLOS **000**
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Dardo	+5	1d4 +3 perforante
Espada corta	+3	1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

He disfrutado de buena comida y bebida, y de la alta sociedad entre la élite de mi templo. La vida agreste me pone de los nervios.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico).

IDEALES

Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.

VÍNCULOS

Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Común, Goblin, Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

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

Dotes:
- Móvil

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Tu vida se desarrollaba tranquilamente entre bares, fiestas y correrías de mala muerte. Sin embargo, conociste a un círculo de personas llamado el "círculo de la pelea". Se trataba de sujetos comunes que se reunían clandestinamente a luchar, con apuestas y entrenamiento. Tu participabas casi desde el comienzo, por lo que fuiste averiguando que siempre habían jerarquías más altas a las que ibas accediendo en la medida que más te esforzabas y ganabas peleas. Junto con el entrenamiento se te inculcaron doctrinas radicales sobre la libertad, la igualdad, el derrocamiento de los poderosos y el regicidio. La gente vivirá libre cuando muera el último rey ahorcado con las tripas del último sacerdote. En este momento estás completamente integrado en el círculo y te consideras un agente encubierto para infiltrarte en la alta sociedad, la iglesia, la nobleza o lo que sea para obtener información y desarrollar las estrategias, mientras que el Círculo siga encubierto.

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.