



Jenny

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

15 CA

+3 INICIATIVA

40 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

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

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**

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Monje Nivel 1

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

**Dotes:**

- Móvil

Jenny

NOMBRE DEL PERSONAJE

Siempre vistes de forma festiva, llana y cómoda. Tratas de parecer una persona más del montón.

APARIENCIA



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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS