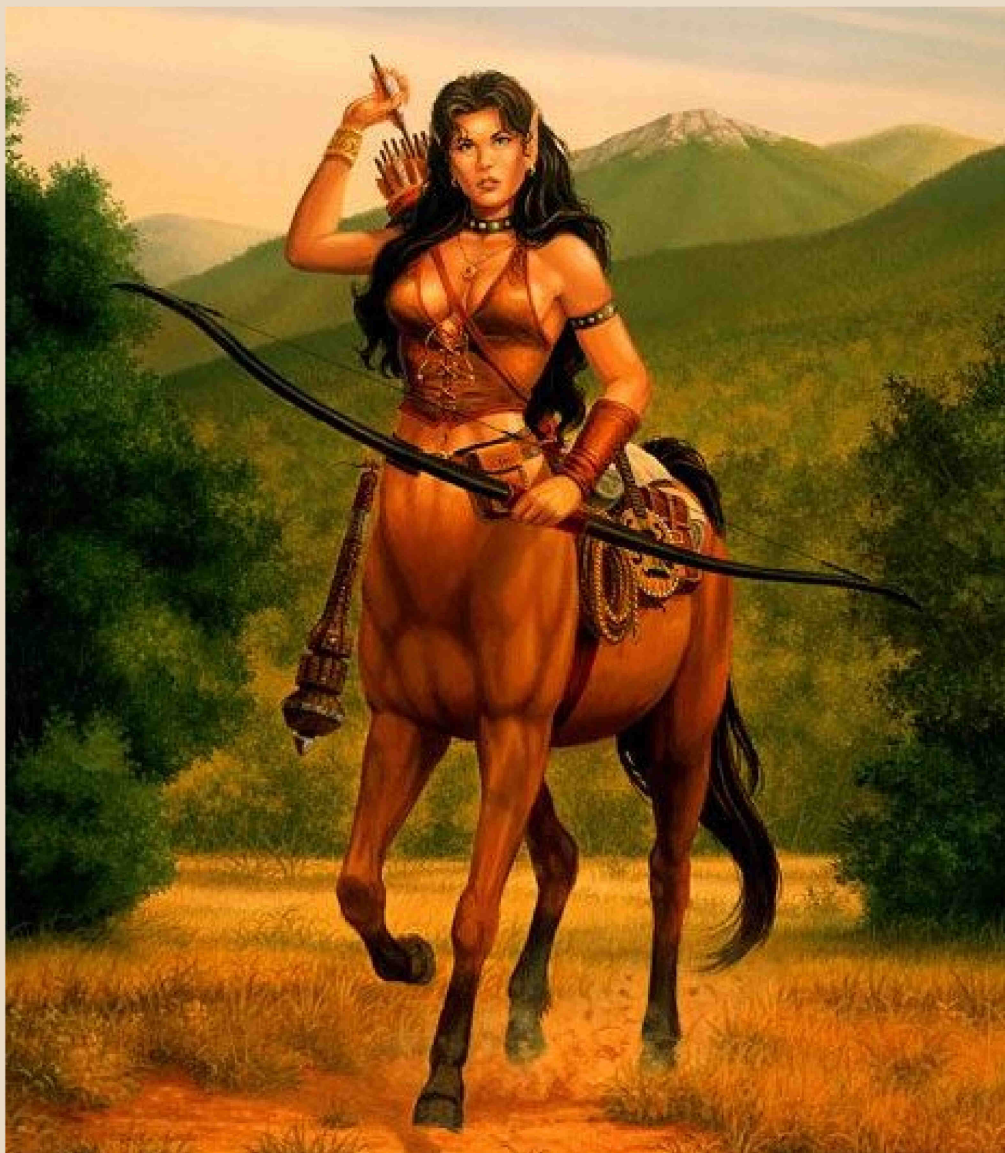


## CHORDATA

NOMBRE DEL PERSONAJE



### HISTORIA

Chordata nació entre uno de los clanes nómadas que viven en las llanuras que rodean Centauria. Desde potrilla aprendió a temer los ataques de los saurios provenientes de los bosques del sur y de los orcos negros que desembarcan en la costa del Mármeron con sus largos barcos de velas negras.

Cuando tuvo edad suficiente decidió proteger a su pueblo de sus agresores y se unió a las patrullas de exploración que protegen el territorio centauro y las caravanas de los pueblos aliados banjora y formigos.

Tras varios años repeliendo incursiones de sus enemigos y realizando razias en territorio saurio, tuvo una epifanía cuando conoció a Murxalax, un bardo saurio que viajaba buscando la sabiduría necesaria para salvar a su pueblo de una catástrofe inminente. Cuando comprendió los lazos de amistad entre el y quien consideraba un enemigo, sintió que estaba enfocando mal sus esfuerzos y desde ese día cambió su objetivo en la vida, seguiría protegiendo a los suyos, pero no de forma pasiva repeliendo incursiones, sino buscando de forma activa a los enemigos de su pueblo allí donde estuviesen y fueran las criaturas que fueran.



# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

## CHORDATA

1

NOMBRE DEL PERSONAJE  
Explorador  
CLASE  
Centauro  
RAZA

Miembro de una tribu  
TRASFONDO  
Caótico Bueno  
ALINEAMIENTO

NIVEL  
NOMBRE DEL JUGADOR  
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

+2

14

DES

+2

15

CON

+2

14

INT

0

0

SAB

+2

14

CAR

-1

8

### INSPIRACIÓN

### +2 BONO DE COMPETENCIA

#### TIRADAS DE SALVACIÓN

- +4 Fuerza
- +4 Destreza
- +2 Constitución
- 0 Inteligencia
- +2 Sabiduría
- -1 Carisma

#### HABILIDADES

- +2 Acrobacias(Des)
- 0 Arcanos(Int)
- +4 Atletismo (Fue)
- -1 Engaño (Car)
- 0 Historia (Int)
- -1 Interpretación(Car)
- -1 Intimidación(Car)
- 0 Investigación (Int)
- +2 Juego de Manos(Des)
- +2 Medicina(Sab)
- +2 Naturaleza(Int)
- +4 Percepción (Sab)
- +2 Perspicacia(Sab)
- -1 Persuasión(Car)
- 0 Religión(Int)
- +4 Sigilo (Des)
- +4 Supervivencia (Sab)
- +4 Trato con Animales(Sab)

### 14 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

#### EQUIPO

Cota de escamas, arco largo, aljaba, flechas (20), pack de explorador, espada larga, lanza, flauta, yesca y pedernal, pequeño símbolo de tu fe hecho por mi, raciones para tres días, set de ropa común, bolsa de cinto, escudo

18

CLASE DE ARMADURA

2

INICIATIVA

50

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D10

Total 1

MÁX  
12

ACTUALES

12

TEMPORALES

#### OTRAS COMPETENCIAS

- Herramientas de carpintero
- Armas sencillas, armas marciales, arco largo, la lanza, la pica y la lanza de caballería.
- Armadura ligera, armadura intermedia, escudos.
- Flauta

#### RASGOS DE PERSONALIDAD

No dejo que el dinero o la ambición me distraigan de las cosas importantes de la vida.

#### IDEALES

La comunidad es más importante que el individuo. Los míos cuentan conmigo y yo con ellos

#### VÍNCULOS

He emprendido mi viaje para pacificar la región y lograr que mi hogar no corra peligro.

#### DEFECTOS

Las grotescas ceremonias de mi pueblo provocan rechazo entre el resto de culturas. descubre.

#### IDIOMAS

Común, formigo, Saurio, élfico,

#### ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Pezuñas	+4	1D6+2
Espada larga	+4	1D8/1D10+2
lanza (versatil)	+4	1D6/1D8+2
alcance 20/60 pies		
Arco largo	+4	1D8+2
alcance 150/600 pies		

#### RASGOS Y ATRIBUTOS

- Tamaño Grande. Usa armaduras de tamaño grande pero armas de tamaño medio debido a su parte humana. Se considera monstruosidad
- Se considera montado a efectos de utilizar armas.
- Enemigo predilecto (Saurios, orcos). Tienes ventaja en Supervivencia para rastrear a tus enemigos predilectos y en Inteligencia para recordar información sobre ellos.
- Explorador de la naturaleza. Pruebas de Inteligencia y Sabiduría en las que tengas competencia duplicas tu bono de competencia en bosque.

PC

PP

PE

S

PO

PPT



# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA  
DE CONJUROS

EXPLORADOR

+2

CARACTERÍSTICA  
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE  
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE  
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

1

GASTADOS

TOTALES

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES

## NOTAS

### Rasgo: Aprendizaje cultural

Las tribus de la región habéis desarrollado una serie de creencias y costumbres que os definen, y sabéis que una falta de respeto hacia un líder puede acabar en guerra y un malentendido religioso, desencadenar una ejecución. Has desarrollado una cierta habilidad para comprender con rapidez los detalles más básicos de las sociedades con las que te encuentras. Cada vez que te reúnas con gente de otras culturas o de regiones lejanas, tendrás una idea de qué cosas no deberías decir delante de su líder, qué podrían considerar una herejía, cuál es el protocolo para presentar respetos ante sus ancianos...

## HISTORIA DE CAMPAÑA