

DEEARHAN

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Eres curioso por naturaleza y eso hizo que te independizaras pronto del hogar de tus padres, que pese a conocer de tus capacidades innatas, también son conscientes de lo peligroso que es el mundo. Tienes una personalidad fuerte, tomas decisiones con determinación cuando otros dudan y por ello antiguos compañeros ahora yacen en el barro y tu no. En una de tus aventuras exploraste unas viejas ruinas de los peregrinos en busca de restos de xión, pero la mayor parte de tus compañeros encontraron fue la muerte a cambio. Salíais con las manos vacías a excepción de un ajado manual escrito en enano que no entendías y que tus compañeros pretendían vender al mejor postor en lugar de a los enanos, quienes seguramente estarían más que interesados. Decidiste avisar a la pequeña comunidad de enanos del lugar y estos acudieron prestos y armados al lugar de la subasta, lo que hizo que pocos se atrevieran a subir las pujas y tus antiguos compañeros apenas ganaron el oro que esperaban. Como agradecimiento, los enanos te hicieron el honor de hacerte miembro honorífico de la cofradía enana de Historiadores de Kiralizador. Pronto te interesaste por la historia de los enanos hasta hacerte un experto y por ello la cofradía de Historiadores sufragó tus estudios e investigaciones. Con frecuencia, recorres el mundo para buscar más datos que investigar.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

DEEARHAN

1

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

Hechicero
CLASE

Erudito
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Dracónido
RAZA

Neutral Bueno
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
0

10

DES
+1

12

CON
+2

14

INT
+1

13

SAB
0

10

CAR
+3

16

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 0 Fuerza
- ☐ +1 Destreza
- ☒ +4 Constitución
- ☐ +1 Inteligencia
- ☐ 0 Sabiduría
- ☒ +S Carisma

HABILIDADES

- ☐ +1 Acrobacias(Des)
- ☒ +3 Arcanos(Int)
- ☐ 0 Atletismo (Fue)
- ☐ +3 Engaño (Car)
- ☒ +3 Historia (Int)
- ☐ +3 Interpretación(Car)
- ☒ +S Intimidación(Car)
- ☒ +3 Investigación (Int)
- ☐ +1 Juego de Manos(Des)
- ☐ 0 Medicina(Sab)
- ☐ +1 Naturaleza(Int)
- ☐ 0 Percepción (Sab)
- ☐ 0 Perspicacia(Sab)
- ☐ +3 Persuasión(Car)
- ☐ +1 Religión(Int)
- ☐ +1 Sigilo (Des)
- ☐ 0 Supervivencia (Sab)
- ☐ 0 Trato con Animales(Sab)

10 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Ballesta ligera, carcaj, (20) virotes, foco arcano, pack de explorador, 2 dagas, estuche para mapas y pergaminos, un extraño pergamino en un idioma desconocido, pluma de escritura y tinta, dos pergaminos en blanco, un set de ropa común, bolsa de cinto

14

CLASE DE ARMADURA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

MÁX
9

ACTUALES

9

TEMPORALES

DADO DE GOLPE D6

Total 1

SALVACIONES DE MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

OTRAS COMPETENCIAS

- Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, hondas
- Suministros de calígrafo

RASGOS DE PERSONALIDAD

Siempre que puedo añado algún dato histórico a las conversaciones.

IDEALES

Queda mucho por comprender de este mundo, secretos por revelar y lugares a los que llegar.

VÍNCULOS

Un poderoso noble se encarga de mi sustento desde que mis estudios llamaron su atención.

DEFECTOS

Hice cosas despreciables para conseguir conocimientos y volveré a hacerlo pese a mi conciencia.

IDIOMAS

común, dragón, gengo, enano

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1D4+1

Ballesta ligera	+3	1D6+1
-----------------	----	-------

Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos

- Arma de aliento: línea de 30 pies. TS a CD 12 de Destreza o recibir 2D6 de daño por fuego.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Antepasado dragón oropel
- Resistencia al fuego
- Arma de aliento (ver en notas)
- Lanzamiento de conjuros
- Origen sortilego (dragón oropel)
- cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu monificador por competencia se duplica.
- Fortaleza del dragón (ver en notas)

PC

PP

PE

IS

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

HECHICERO

+3

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

13

SALVACIÓN DE
CONJURO

+5

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Luz

Mano de mano

Rayo de fuego

Toque helado

1

GASTADOS

TOTALES

2

☐ Disfrazarse

☐ Escudo

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

NOTAS

- Arma de aliento. Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación.

Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu antepasado dragón. La CD de esta tirada de salvación es igual a $8 +$ tu modificador por Constitución $+$ tu bonificador por competencia. Si la criatura falla la tirada, recibe 2d6 puntos de daño, y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta a 3d6 en el nivel 6, a 4d6 en el nivel 11 y a 5d6 en el nivel 16.

Después de usar tu arma de aliento, tienes que completar un descanso breve o prolongado para volver a utilizarla.

- Fortaleza de dragón

Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos físicos que heredaste de tus ancestros dragones emergen. En el nivel 1, tus puntos de golpe máximo aumentan en 1 y vuelven a aumentar en 1 cada vez que subas de nivel en esta clase.

Asimismo, algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no llesves armadura, tu CA es igual a $13 +$ tu modificador por Destreza.

- Rasgo: Experto en la materia

Los círculos de estudio son agrupaciones de eruditos que se reúnen para avanzar juntos en la búsqueda de conocimiento, y hasta los estudiantes más autodidactas recurren a otros expertos en algún momento. Cuentas con la simpatía de la cofradía enana de Historiadores de Kiralizer un grupo con una biblioteca a su cargo a la que puedes acudir para investigar y dejar a su cargo los frágiles textos que manejas. Su sede se encuentra en la capital del reino enano, Kiralizer, y fuiste aceptado como miembro tras entregar un tomo de conocimiento sobre la región de la época de los peregrinos. Eres de los pocos expertos en historia enana que no pertenece a esa raza y te interesa especialmente el desarrollo social de esta especie y como su asentamiento ha afectado al entorno donde habitan. Siempre que acudas a la cofradía de historiadores enanos de Kiralizer para estudiar, no tendrás que pagarles el coste diario que suele exigir. A cambio de acceder al conocimiento sin limitaciones, es probable que otros eruditos te pidan tu opinión o tu ayuda eventualmente.

Además, tras tantos años de estudio, has memorizado gran cantidad de información sobre un campo en concreto al que dedicas gran parte de tu tiempo. Cuando realizas investigaciones sobre dicho campo, no tienes la necesidad de acudir a ningún tomo concreto, salvo casos excepcionales, y el tiempo de estudio será la mitad del que invertiría cualquier otra persona.

HISTORIA DE CAMPAÑA