

DENNEFER

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Tu madre fue una ramera que trabajaba en alguna taberna de mala muerte de alguna ciudad de mala muerte. A tu padre nunca lo conociste, algunos dicen que era un ricohombre, un noble menor o un famoso capitán de barco, otros hablan de un marinero que trabajaba en uno de las numerosas galeras que surcan los canales fluviales, que llegó lleno de promesas y palabras bonitas y se marchó habiendo descargando la mercancía y con un regalo inesperado. Quien sabe, nunca volvió y poco te importa. No recuerdas a tu madre, solo el puerto y trabajar de lo que podías pues si no llevabas dinero no comías aquel día. Luego, de alguna forma, conseguiste embarcar en una de esas enormes galeras y tu vida mejoró considerablemente. El trabajo era duro y arriesgado, en ocasiones tuviste que pelear para salvar la vida, pero los años en los que trabajaste como marinera conociste por fin un hogar, a amigos y compañeros, y que formar parte de un equipo es siempre mejor que ir por solitario y aprendiste a valorar los benéficos de tener un líder que conociera el oficio. La última vez que embarcaste salió mal ¡malditos morlocks!, pero has sobrevivido y quieres disfrutar de esta segunda oportunidad de la vida, vivir aventuras, conocer a fogosos amantes y buenos amigos en los que confiar, para regresar a buscar las valiosas mercancías de la nave naufragada de la que sobreviviste.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

DENNEFER

1

NOMBRE DEL PERSONAJE

NIVEL

Pícaro
CLASE

Marinero fluvial
TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

Kitsune
RAZA

Caótico Bueno
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

-1

8

DES

+2

15

CON

0

10

INT

+2

14

SAB

+2

14

CAR

+2

14

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- ☒ **+4** Acrobacias(Des)
- ☐ **+2** Arcanos(Int)
- ☒ **+1** Atletismo (Fue)
- ☒ **+4** Engaño (Car)
- ☐ **+2** Historia (Int)
- ☐ **+2** Interpretación(Car)
- ☐ **+2** Intimidación(Car)
- ☐ **+2** Investigación (Int)
- ☒ **+4** Juego de Manos(Des)
- ☐ **+2** Medicina(Sab)
- ☐ **+2** Naturaleza(Int)
- ☒ **+6** Percepción (Sab)
- ☐ **+2** Perspicacia(Sab)
- ☒ **+4** Persuasión(Car)
- ☐ **+2** Religión(Int)
- ☐ **+2** Sigilo (Des)
- ☐ **+2** Supervivencia (Sab)
- ☐ **+2** Trato con Animales(Sab)

16 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Estoque, arco corto, aljaba, flechas (20), pack de ladrón, armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón, set de herramientas de navegante, viejo catalejo, moneda de Zabariax, set de ropa común, set de ropa de viaje, bolsa de cinto

13

CLASE DE ARMADURA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D8

Total 1

MÁX 8

ACTUALES

8

TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

- Armadura ligera.
- Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas
- Herramientas de ladrón
- Vehículos acuáticos
- herramientas de navegante

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cualquier momento y lugar es adecuado para un escarceo amoroso.

IDEALES

Los bienes que trasportamos ayudan a que prosperen pueblos y ciudades.

VÍNCULOS

Sobreviví al hundimiento de una galera comercial en el Vajdra. Sus restos deben seguir allí todavía.

DEFECTOS

Cuando no me encuentro a bordo de un navío, el lugar más fácil para encontrarme es la taberna.

IDIOMAS

Común, gengo, germanía,

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Mordisco	+1	1D6-1
Estoque	+4	1D8+2
Arco corto	+4	1D6+2

alcance 80/320 pies.

- Ataque furtivo. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 puntos de daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque con un arma sutil si tienes ventaja en la tirada de ataque.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Puedes usar tu acción para polymorfarte en un zorro. (Más información en la última hoja de la ficha)
- Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- Cuando realices una prueba de Perspicacia a solas con tu interlocutor, añades tu bonificador por competencia multiplicado por 2.
- Pericia (Percepción, herramientas de ladrón)
- Ataque furtivo (1D6)

PC

PP

PE

10

PO

PPT

NOTAS

- Forma cambiante. Puedes usar tu acción para polimorfarte en zorro. Tus estadísticas salvo el tamaño (que es Pequeño) y velocidad (que es 40), son las permanecen sin cambio. Cualquier equipo que lleves o que transportes se funde con la nueva forma. El aspecto humanoide (kitsune) y de zorro son constantes: mantienen el sexo y no pueden coincidir con el de otra criatura. Son representaciones de tu personalidad y no varían salvo que sufras un gran cambio personal, como una gran desgracia o un cambio de alineamiento. La forma de zorro no puede hablar, empuñar armas ni llevar armaduras, y la de humanoide no puede usar el arma natural de mordisco.

Puedes permanecer en forma de zorro tantas horas como tu bonificador de Sabiduría (mínimo 1 hora), luego vuelves a tu forma normal a menos que uses este rasgo de nuevo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno.

Vuelves a tu forma habitual automáticamente si caes inconsciente, si tus puntos de golpe descienden a 0 o si mueres.

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado o breve.

- Mordisco (solo en forma de zorro). Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se considera que tienes competencia.

- Furtivo (solo en forma de zorro). Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en tu forma de zorro, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

- Olfato y oído agudizados (solo en forma de zorro). Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

- Rasgo: Redes de información

Desplazarse a bordo de un barco es la manera más rápida de moverse en Voldor. La mayoría de información se transmite por los canales, viajando desde la superficie hasta el interior y viceversa, y por eso las tabernas de los puertos son uno de los lugares donde más rumores pueden encontrarse. Como experto marino de los canales que eres, tienes una larga lista de historias que contar y sabes a quién preguntar para averiguar lo que necesites, como el estado de una ruta, el clima político de un lugar lejano o si alguien en concreto viaja por alguno de los canales. En función de lo común que sea la información, el director de juego establecerá cuánto tiempo y oro te costará dar con la respuesta.

HISTORIA DE CAMPAÑA