

KAZUA

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Eres el tercer vástago del clan familiar Zaa´k Bross, una familia de nobles asentados en Mirianis muy cercanos a la casa real. La primogénita y tu hermano mayor fueron educados para gobernar la casa y a ti te internaron en un monasterio donde esperaban que alcanzaras un cargo importante en la iglesia del Peregrino desde la que pudieras ayudar a la familia.

El clan Zaa´k Bross es conocido por ser el principal informador de la corte y siempre había un miembro de la familia entre sus consejeros. Esto cambió cuando tu primo Ezkeziel fue apresado y acusado de falsificar información relevante para el reino. La amistad entre Ezkeziel y tu va más allá de los lazos de sangre, erais confidentes, compañeros de juergas y socios comerciales, y cuando supiste de la pasividad de tu familia para sacarlo de prisión, lo ayudaste por tu propia cuenta. Tras investigar el caso y saber que lo habían encerrado sin pruebas definitivas, decidiste extender rumores sobre el "verdadero" motivo del encarcelamiento de Ezkeziel. La treta funcionó y tu primo fue liberado. Las noticias de quien había extendido los rumores que habían puesto en jaque al rey llegaron a la corte y los enemigos de tu familia usaron esa carta para que el rey repudiara a tu familia. Tras este hito, decidiste abandonar tu hogar y recorrer el mundo hasta hacer algo que recupere la gloria de tu familia de nuevo.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

KAZUA

NOMBRE DEL PERSONAJE
Clérigo
CLASE
Karasu
RAZA

De buena familia
TRASFONDO
Legal Bueno
ALINEAMIENTO

1

NIVEL
NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE
0

10

DES
+2

15

CON
+1

12

INT
-1

8

SAB
+3

16

CAR
+2

14

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ **0** Fuerza
- ☐ **+2** Destreza
- ☐ **+1** Constitución
- ☐ **-1** Inteligencia
- ☒ **+5** Sabiduría
- ☒ **+4** Carisma

HABILIDADES

- ☐ **+2** Acrobacias(Des)
- ☒ **+1** Arcanos(Int)
- ☐ **0** Atletismo (Fue)
- ☐ **+2** Engaño (Car)
- ☒ **+1** Historia (Int)
- ☐ **+2** Interpretación(Car)
- ☐ **+2** Intimidación(Car)
- ☐ **-1** Investigación (Int)
- ☐ **+2** Juego de Manos(Des)
- ☒ **+4** Medicina(Sab)
- ☐ **-1** Naturaleza(Int)
- ☐ **+2** Percepción (Sab)
- ☒ **+4** Perspicacia(Sab)
- ☒ **+4** Persuasión(Car)
- ☐ **-1** Religión(Int)
- ☐ **+2** Sigilo (Des)
- ☐ **+3** Supervivencia (Sab)
- ☐ **+3** Trato con Animales(Sab)

12 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Daga, ballesta ligera, carcaj, flechas (20), armadura de escamas, pack de sacerdote, escudo, símbolo sagrado, baraja, anillo sello familiar, vial de perfume, kit de ropa elegante, bolsa de cinto, estoque familiar

17
CLASE DE ARMADURA

0
INICIATIVA

30
VELOCIDAD

MÁX
9

ACTUALES 9
TEMPORALES

DADO DE GOLPE D8

Total 1

SALVACIONES DE MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

OTRAS COMPETENCIAS

Armadura ligera, media y escudos
- Armas sencillas
- Competencia en vehículos terrestres
- Competencia en herramientas de herbolistería
- Competencia en juegos de cartas

RASGOS DE PERSONALIDAD

Siempre hay que utilizar un lenguaje correcto y educado. No permito los insultos y las blasfemias

IDEALES

Lo más importante no son mis actos, sino lo que la gente crea de mí

VÍNCULOS

Un miembro de mi familia está en prisión por un crimen que no ha sido demostrado.

DEFECTOS

Por mi culpa mi familia ha perdido el favor de mi señor y hemos perdido privilegios en la corte.

IDIOMAS

Común, gengo, enano

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1D4+2
Estoque	+2	1D8+2
Ballesta ligera	+4	1D6+2

Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos.
- Llama sagrada. Alcance 60 pies. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no obtiene ningún beneficio por cubrirse para esta tirada de salvación.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Visión en la oscuridad 60 pies.
- Cuando realices una prueba de Engañar con un desconocido que no esté acostumbrado a los karasu, añades a la prueba dos veces tu bonificador por competencia.
- Puedes imitar cualquier voz humanoide o sonido animal. Una criatura que oiga el sonido puede darse cuenta de que es una imitación con una tirada exitosa de Perspicacia a CD 13.
- Cuando realices una prueba de Sigilo en zonas de luz tenue u oscuridad, añades a la prueba el doble de tu bonificador por competencia.
- Lanzamiento de conjuros
- Dominio de la prosperidad
- Puedes emplear tu reacción para otorgar ventaja a un aliado a 30 pies que vaya a realizar una tirada de salvación. Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu modificador de Sabiduría (3). Recupéras este rasgo con un descanso largo

PC

PP

PE

20

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

CLÉRIGO

+3

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

13

SALVACIÓN DE
CONJURO

+5

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Llama sagrada
Disipar agonía
Luz

1

GASTADOS

TOTALES

2

- Comprensión idiomática
- Sirviente invisible
- ☐ Bendecir
- ☐ Curar heridas
- ☐ Detectar magia
- ☐ Escudo de fe

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: Gloria familiar

Por tus venas corre la sangre de una familia poderosa y eso te otorga unos privilegios de los que la plebe carece. Las clases altas te verán con buenos ojos y serás recibido en las cortes de los gobernantes. Sin embargo, tu sangre no es lo único que has heredado, y es que portas alguna reliquia de generaciones anteriores que ha tenido gran importancia en la historia de la familia. Además del equipo inicial, cuentas con un escudo o un arma marcial

HISTORIA DE CAMPAÑA