

MURXALAX

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Criado en una tribu beligerante, Murxalax siempre fue visto como un estorbo hasta que, Siralax, el chaman de la tribu lo cogió como ayudante. El viejo saurio trató de enseñarle su conocimiento y encarrilarlo a la fe correcta, pero Murxalax tan solo estaba interesado por probar las extrañas sustancias que el viejo chaman tenía en su tienda y aprender más sobre los peregrinos. Un día, tras una fiesta tribal en la que toda la tribu bailaba al son de los tambores, bebía licores y fumaba de las hierbas preparadas por él y el viejo chaman tuvo una revelación. Vino de repente, justo cuando un grupo de saurios jóvenes que lo despreciaban decidieron darle un escarmiento.

En un momento de la paliza, dejó de sentir los golpes y tan solo vio la luz y la claridad de pensamiento que hizo que comprendiera lo que los estudios y horas bajo las velas le negaban. Siralax lo encontró tumbado en el barro del pantano hablando solo, nombrando a poderosos peregrinos y lugares desconocidos. El viaje chaman anunció que su destino le había sido descubierto y tenía que buscar aquello que se le había mostrado. Era posible que su gente estuviera en peligro y solo él pudiera remediarlo. Desde entonces, viaja por el mundo tratando de completar su destino.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

MURXALAX

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE

Saurio

RAZA

Estudioso de peregrinos

TRASFONDO

Caótico Bueno

ALINEAMIENTO

1

NIVEL

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

0

10

DES

+3

16

CON

+1

12

INT

+1

12

SAB

0

10

CAR

+2

14

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

10 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Espada corta, pack de diplomático, timbal, daga, escudo, una pequeña pieza de xion, pluma de escritura y tinta, un pergamino en blanco, un set de ropa común, bolsa de cinto

18

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

MÁX

9

ACTUALES

9

TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

Armadura ligera y escudo
Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, lanza estoques, espadas cortas, clava, gran clava.
Timbal, banjo, flauta

RASGOS DE PERSONALIDAD

La gente que habla mucho me saca de mis casillas. Solo hablo cuando tengo algo que decir.

IDEALES

El saber elevó a los Peregrinos a una existencia cercana a la divinidad;debo aprender de ello

VÍNCULOS

Mi investigación sobre los peregrinos apunta a que una gran catástrofe va a suceder pronto.

DEFECTOS

He comprendido lo cerca que está mi raza de los Peregrinos y lo inferiores que son el resto

IDIOMAS

Común, saurio, peregrino, elfico

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Mordisco	+2	1D6
Espada corta	+5	1D6+3

Burla cruel, 60 pies, TS de sabiduría a CD 12 o recibir 1D4 de daño psíquico y tener desventaja en el siguiente ataque.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Velocidad nadando 30
- Aguantar la respiración. Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución.
- Armadura de escamas. Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por Destreza.
- Lanzamiento de conjuros
- Inspiración de bardo (D6)

PC

PP

PE

IS

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

BARD@

+2

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Burla cruel
Prestidigitación

1

GASTADOS

TOTALES

2

- ☐ Curar heridas
- ☐ Dormir
- ☐ Detectar magia
- ☐ Disfrazarse

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: Conocimiento ancestral

Para el papel que han tenido los Peregrinos en Voldor, se sabe muy poco sobre ellos. Uno de los misterios que se han conseguido desentrañar es su idioma, y tú eres uno de los que lo conocen: hablarlo es imposible, pero entiendes en gran medida sus escritos. También posees un conocimiento rudimentario tanto sobre su cultura como sobre su magia, por lo que, con las horas de estudio necesarias, puedes intuir el uso o la función de la mayoría de construcciones y artefactos de los Peregrinos.

Obviamente, eso no implica saber utilizarlos.

Cuando elijas este trasfondo, define junto con el director de juego cuál fue tu inspiración para comenzar tus estudios, qué te interesa sobre los Peregrinos o qué tipo de investigación realizas. Él te dará algún dato o información sobre los Peregrinos que has descubierto y que prácticamente nadie en Voldor conoce.

HISTORIA DE CAMPAÑA