

## NIDALENTHELIOS "NIDA"

NOMBRE DEL PERSONAJE



### HISTORIA

Salvaste la vida gracias al Peregrino cuando, en una incursión realizada por unos sangrientos bandidos, te hicieron esclavo en lugar de matarte por tus habilidades como creador de joyas y engarzar gemas. Su líder era un poderoso mago morlock llamado Kane que invocaba a enormes criaturas terrosas. Pasaste años como esclavo en el Vajra, hasta que un grupo de guerreros mida atacaron la posición del mago y sus aliados, y os rescataron.

Viviste un tiempo en el reino de Mida y te estableciste como orfebre tratando de dar lo mejor de ti, y aportar algo a los mida y su sociedad en pago por rescatarte. Con el tiempo descubriste que en realidad son como otras razas inferiores, pero que esconden sus mentiras e hipocresía en forma de leyes, educación y buenas formas. Sus estrictas leyes, su compleja burocracia y por que no decirlo también, tu enorme orgullo y pocas habilidades sociales, hicieron que tu negocio no prosperara a pesar de tu gran habilidad con los metales preciosos.

Sin un hogar, sin apenas amigos a excepción de una astuta kitsune llamada Dennefer y con la necesidad de llenar tu estómago, decidiste iniciar el camino de aventurero, quizás en tierras enanas, donde las gemas y el oro abundan, y se valora a los orfebres



# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

## NIDALENTHELIOS "NIDA"

1

NOMBRE DEL PERSONAJE  
Mago  
CLASE  
Elfo Banjora  
RAZA

Artesano  
TRASFONDO  
Caótico Bueno  
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR  
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

+1

12

DES

+3

16

CON

0

10

INT

+2

15

SAB

+2

14

CAR

-1

8

### INSPIRACIÓN

### +2 BONO DE COMPETENCIA

#### TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +1 Fuerza
- ☐ +3 Destreza
- ☐ 0 Constitución
- ☒ +4 Inteligencia
- ☒ +4 Sabiduría
- ☐ -1 Carisma

#### HABILIDADES

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

### 14 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

#### EQUIPO

Daga, pack de explorador, bolsa de componentes, libro de conjuros, sello de pertenencia a un gremio, herramientas de orfebre, pequeño pendiente de plata en forma de espiga, ropa común, bolsa de cinto, Honda, bolsa para proyectiles (20)

13

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

MÁX

6

ACTUALES

6

TEMPORALES

#### OTRAS COMPETENCIAS

- Cimitarra, lanza, arco corto, lucero del alba, daga, dardos, Ballesta ligera, bastón, honda.  
- Herramientas de artesano (Orfebre).

#### RASGOS DE PERSONALIDAD

Suelo entretenerme fijándome en el paisaje cuando viajo de un sitio a otro.

#### IDEALES

Mis creaciones ayudan a la gente a llevar una vida mejor. Hago lo posible por mis semejantes

#### VÍNCULOS

La guerra me obligó a abandonar mi lugar de trabajo y ahora busco un nuevo hogar.

#### DEFECTOS

Por culpa de gente que ha intentado engañarme, ahora soy incapaz de confiar en los desconocidos.

#### IDIOMAS

Común, élfico, dragón, gengo

#### ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Daga	+5	1D4+3

Honda	+5	1D4+3
-------	----	-------

Munición (distancia 30/120)

#### RASGOS Y ATRIBUTOS

- Visión en la oscuridad 60 pies.
- Tienes ventaja en las TS para no quedar hechizado y no puedes ser dormido por ningún efecto mágico.
- Trance (ver en notas)
- Tienes ventaja en las TS contra agotamiento y necesitas la mitad de comida y agua que otras razas para subsistir.
- Lanzamiento de conjuros.
- Recuperación arcana (ver notas).

PC

9

PP

PE

14

PO

PPT



# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA  
DE CONJUROS

MAGO

+2

CARACTERÍSTICA  
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE  
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE  
ATAQUE DE CONJURO

0

## TRUCOS

Mano de mago  
Prestidigitación  
rayo de escarcha

1

GASTADOS

TOTALES

2

- ☐ Armadura de mago
- ☐ Comprensión idiomática (ritual)
- ☐ Detectar magia (ritual)
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Manos ardientes
- ☐ Proyectil mágico

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

- Trance. Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (la palabra del idioma común para tal meditación es «trance»). Mientras meditas, puedes tener una especie de sueños, aunque en realidad son ejercicios mentales automatizados gracias a años de práctica. Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

- Recuperación arcana Has aprendido a recuperar parte de tu energía arcana estudiando tu libro de conjuros. Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o menor que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta un valor de dos niveles de espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de conjuro de nivel 1.

- Rasgo: Mirada experta

Para ser un gran artesano no solo es necesario una gran habilidad con las manos, también se necesita ser atento a los detalles y contar con una buena memoria. Al fin y al cabo, fuiste aprendiz antes de experto. Es por ello que has aprendido toda cantidad de datos y curiosidades sobre los objetos artesanales. Cuando estudies una pieza elaborada durante el tiempo que el director de juego considere adecuado, podrás averiguar detalles sobre su elaboración, tales como los materiales, el lugar en el que se elaboró, la cultura o raza del artesano y puede que incluso el artesano o gremio que se encargó de su fabricación. Si no eres capaz de descubrirlo por ti mismo, seguro que tus compañeros de gremio pueden ayudarte con ello y darte consejo.

## HISTORIA DE CAMPAÑA