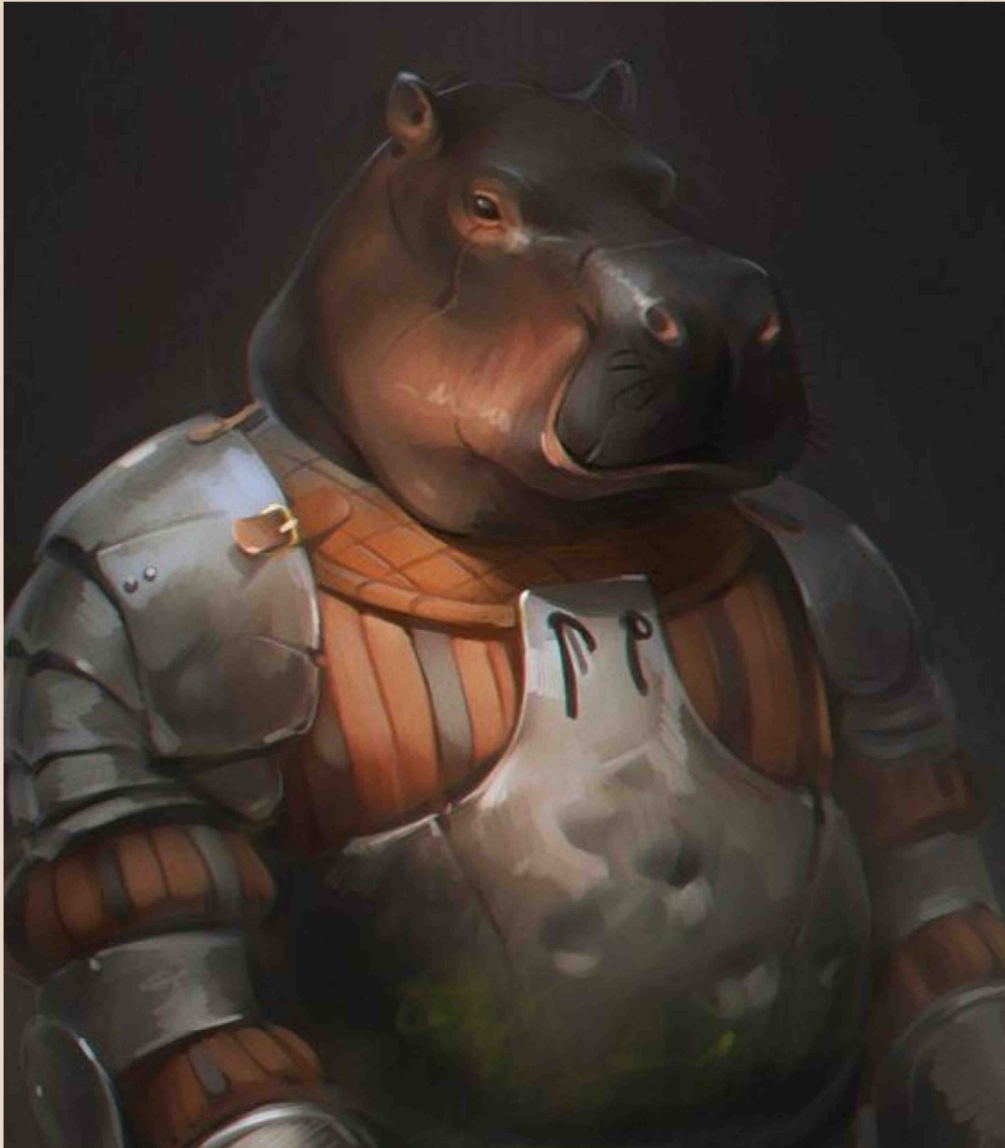


NIKKARA

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Rodeada de violencia desde pequeña, descubrir que tenías la capacidad de practicar de forma innata la magia fue una grata sorpresa para ti y los tuyos. En más de una ocasión tus poderes ayudaron a repeler los ataques de los saurios, viperos y las comunes bestias del pantano. Con el tiempo decidiste que la guerra era lo tuyo y seguiste a una compañía mercenaria llamada "Los garras sangrientas". Pasaste algún tiempo con ellos e hiciste bastante dinero que gastaste en bebida, apuestas y diversión. Todavía recuerdas las alabanzas de los muchachos cuando aquél oficial mida se rindió ante ti y cuyo casco guardas en recuerdo. Te gusta la disciplina que rodea la vida militar, el desconcierto de los enemigos cuando atacas cuerpo a cuerpo con tus poderosos conjuros, saber que hay alguien que piensa por todos y solo tienes que seguir ordenes, pero hasta un soldado tiene sus límites. Aquel ataque a aquella aldea donde no había soldados no tenía sentido y te opusiste a ello, defendiendo incluso a los campesinos midas que trataban de huir de tus compañeros. No hubo represalias, pero si desconcierto y decepción en sus rostros. Esa fue tu última misión con ellos y desde entonces viajas en solitario buscando una nueva compañía, un nuevo grupo del que formar parte y ser útil en el fragor de la batalla, donde te sientes cómoda.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

NIKKARA

NOMBRE DEL PERSONAJE
Hechicero
CLASE
Hipotido
RAZA

Combatiente
TRASFONDO
Caotico Bueno
ALINEAMIENTO

1

NIVEL
NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

+2

14

DES

+1

12

CON

+3

16

INT

0

10

SAB

-1

8

CAR

+2

15

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

9

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Juego de dados, casco de un oficial mida enemigo, piedra de afilar, ropas de viaje, bolsa de cinto, Ballesta ligera, carcaj, (20) virotes, foco arcano, pack de aventurero, 2 dagas, bastón

14

CLASE DE ARMADURA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D6

Total 1

MÁX
11

ACTUALES
TEMPORALES

11

OTRAS COMPETENCIAS

- Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, hondas
- Kit de juegos

RASGOS DE PERSONALIDAD

El respeto y la obediencia a un superior son la base del buen soldado.

IDEALES

La guerra es un negocio como otro cualquiera

VÍNCULOS

No tengo miedo a interponerme para proteger a alguien indefenso.

DEFECTOS

Me cuesta mantener la boca cerrada. Mis chistes o bravuconadas siempre surgen en mal momento.

IDIOMAS

Común, habla del pantano, dragón, saurio

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Bastón	+4	1D8+2

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

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

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Velocidad nadando 25 pies
- Habitante del río (ver en notas)
- Cuando realices una prueba de Atletismo sumergido en el agua, añades a la prueba tu modificador por competencia multiplicado por 2.
- Requieres el doble de comida y agua que otras razas para subsistir.
- Corpulencia. +1 pg por nivel
- Cuando realices una prueba de Atletismo para evitar ser empujado o agarrado, añades a la prueba tu modificador por competencia multiplicado por 2.
- Lanzamiento de conjuros
- Origen sortilego (dragón plateado)
- cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu modificador por competencia se duplica.
- Fortaleza del dragón (ver notas)

PC

PP

PE

IS

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

HECHICERO

+2

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Luz
Cuchichear mensaje
Rayo de escarcha
Toque helado

1

GASTADOS

TOTALES

2

☐ Escudo
☐ Manos ardientes

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

- 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 lleves armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por Destreza.

- Corpulencia. Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

- Habitante del río. Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución.

Además, puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin necesidad de despertarte.

- Rasgo: Cicatrices de guerra

Has dejado tu vida militar detrás y ya no perteneces a ningún ejército, pero lo que has sido ha dejado su marca en ti. La pose firme, el gesto duro o las cicatrices en tu cuerpo son una huella indeleble de tu antigua vida, y otros las reconocen con facilidad. Cuando conoces a alguien que también es militar, ya sea un soldado o un guardia, la complicidad o el respeto surgen con facilidad, incluso aunque combatierais en bandos enfrentados, y un poco de conversación o una partida de dados es suficiente para ganarte su confianza. Puede que te cuente lo que se dice entre la guardia de la ciudad o cómo avanza la guerra en el territorio, o que te haga algún pequeño favor que no ponga en peligro su puesto.

Además, conoces dónde suelen ofrecerse los soldados y mercenarios, por lo que tienes facilidad para encontrar espadas de alquiler, aunque seguramente no salga barato.

HISTORIA DE CAMPAÑA