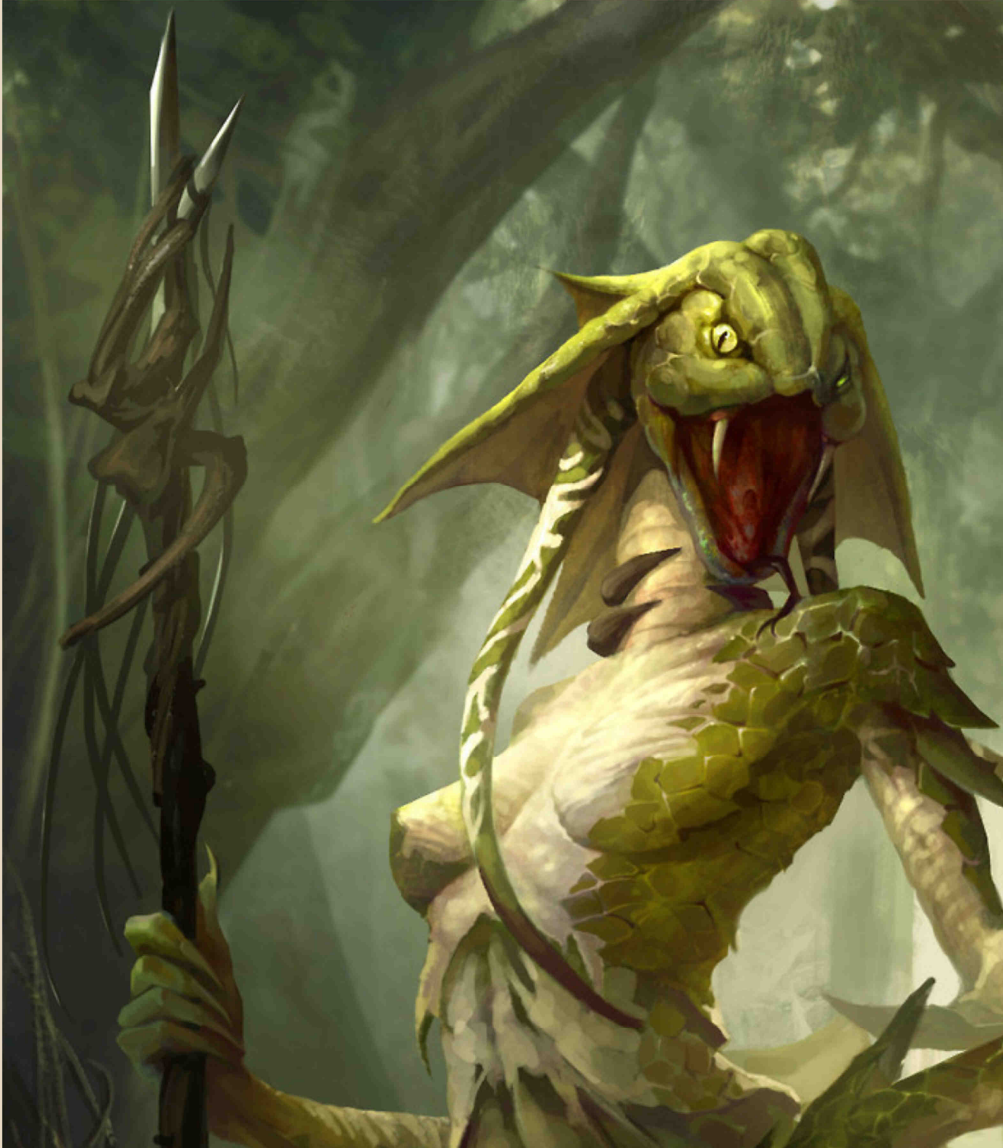


SIRIISSA "LA SALVAJE"

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Te educaron en la creencia de que si los peregrinos fueron vencidos, es porque había algo, un ser superior, un ente, una deidad que protegía a las razas de Voldor. Tu adoras a Ssuchuq, protector de las tierras salvajes y los seres que lo habitan. El clero de Sshchuq y sus adoradores creen que la fuerza ayuda a sobrevivir y fomentan los instintos naturales para sobrevivir, pero al igual que los lobos, la manada o el grupo siempre tiene más posibilidades de sobrevivir.

De todo Volor, no hay zona más salvaje que el Vajra. Crees que esas salvajes y peligrosas regiones se encuentran los más valiosos tesoros de todo el continente y por eso es que te dedicas a explorar esa región todavía desconocida por muchos. Hace algún tiempo, un viejo y loco explorador al que conocías te entregó un mapa de una región de Vajra llamada Emas. El explorador empleó sus últimas fuerzas en hablarte de una región donde sus habitantes construían sus casas con oro y se adornaban con pesados collares del mismo material. Poco pudo hablarte de los peligros que rodeaba tales tesoros pero supones que no son pocos. Desde entonces, andas buscando un grupo cuyos miembros tengan tal confianza entre ellos para embarcarse en una exploración como esa y que sus miembros no se apuñalen entre sí.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

SIRIISA "LA SALVAJE"

1

NOMBRE DEL PERSONAJE
Clérigo
CLASE
Vipero
RAZA

Explorador del Vajra
TRASFONDO
Neutral
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

DADO DE GOLPE D8

Total 1

SALVACIONES DE MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

12 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

18

CLASE DE ARMADURA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

MÁX

9

ACTUALES
TEMPORALES

9

OTRAS COMPETENCIAS

- Armadura ligera, armadura intermedia, escudos
- Armas sencillas y marciales
- Herramientas de cartógrafo

RASGOS DE PERSONALIDAD

Hay que trabajar en equipo para de mantenerse con vida. Uno sujeta la cuerda y el otro desciende.

IDEALES

Bajo la superficie se encuentra el botín definitivo, el que me cubra de oro y me permita retirarme.

VÍNCULOS

Un chiflado me dio un mapa de una región sin explorar del Vajra antes de quitarse la vida.

DEFECTOS

Vivo siempre al máximo, ya que el siguiente trabajo puede ser el último antes de morir.

IDIOMAS

Común, saurio, habla del pantano

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Mordisco	+4	1D4+2
Martillo de guerra	+4	1D8/1D10+2

- Llama sagrada. 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.
- Mordisco venenoso. Añade 2D6 al daño de tu mordisco por veneno. TS de Constitución a CD 11 para recibir la mitad del daño (2).
- Adepto de la naturaleza cambiante. convierte el daño de tu arma o arma natural en frío, fuego o eléctrico y añade 1d6 adicional (3).

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- Mordisco venenoso (2D6) (2)
- Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra.
- Lanzamiento de conjuros
- Dominio de lo salvaje
- Adepto de la naturaleza cambiante

EQUIPO

Martillo de guerra, cota de mallas, ballesta ligera, carcaj, virotes (20), pack de sacerdote, escudo, símbolo sagrado, estuche para pergaminos, kit de escalada, trozo de mapa de una región de Vajra, set de ropa de viaje, bolsa de cinto

PC

PP

PE

10

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

CLÉRIGO

+2

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Disipar la agonía
Llama sagrada
Luz

1

GASTADOS

TOTALES

2

- ☒ Hablar con los animales
- ☒ Marca del cazador
- ☐ Bendecir
- ☐ Curar heridas
- ☐ Detectar magia

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

- Mordisco venenoso. Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d4 perforante), con la que se considera que tienes competencia. Cuando causes al menos 1 punto de daño a alguien con un ataque de mordisco, puedes aplicar tu veneno en su herida. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia; si falla, recibe 2d6 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta a 3d6 en el nivel 6, a 4d6 en el nivel 11 y a 5d6 en el nivel 16.

Puedes aplicar el veneno tantas veces como 1 + tu modificador de Constitución (mínimo 1), y los usos se recuperan completamente tras un descanso breve o prolongado.

- Adepto de la naturaleza cambiante: Puedes canalizar los poderes de la naturaleza a través de tu arma. Como acción adicional, puedes canalizar un elemento en tu arma o armas naturales a elegir entre fuego, frío o eléctrico. Todo el daño que causes con tu arma ese turno se considera daño de ese elemento y causas 1d6 de daño adicional.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

- Rasgo: Mercado de antigüedades

Los exploradores que se internan en las profundidades lo pueden justificar de muchas maneras: ir en busca de yacimientos de mineral, realizar alguna investigación científica, buscar rutas transitables entre lugares lejanos... Pero todos compartís un mismo sueño: encontrar un alijo de xion lo suficientemente grande como para haceros ricos y poder dejaros de jugar la vida en las profundidades.

La venta de artefactos creados por los Peregrinos es el método más común de obtener beneficios por tus aventuras. Gracias a tu experiencia en el negocio, eres capaz de tasar cualquier pieza creada por los Peregrinos para saber cuánto pedir por ella en los mercados de antigüedades o en alguna cábala de magos. Por supuesto, también cuentas con los contactos adecuados para comerciar con estos artefactos, tanto círculos de negocios respetables como ladrones o traficantes de xion.

HISTORIA DE CAMPAÑA