

"MAREMOTO" SUROKO

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Te criaste en un templo mida cercano a Kogo. Te contaron que tus padres murieron en la guerra hace muchos años. Milo, uno de los oficiales del ejercito mida te encontró, ingreso en el templo renunciando a su posición y estatus, y te crió hasta que alcanzaste la madurez. Milo y el templo han sido todo para ti en la vida y siguen siendo tus referencias ante como afrontar los desafíos.

Hace algún tiempo, Morelius, el abad del templo, expresó sugirió que nunca alcanzarías la plenitud si no conocías el exterior, ya que "no se puede combatir a la oscuridad si no sabes reconocerla". Tras una conversación en privado con Milo, decidiste abandonar el templo y explorar el mundo.

Eres un extraño fuera del templo, no terminas de encajar con la gente sean midas, saurios, humanos, hipótidos... existe una especie de barrera que te hace sospechar de todos ellos. Quizás sea debido a la cantidad de veces que te han engañado, cosa que nunca te había sucedido en el templo. Supones que esa es la oscuridad de la que hablaba el abad, o quizás esté en tu interior. Sea lo que sea, has encontrado un pequeño grupo de viajeros con los que has empatizado y ahora recorres el camino con ellos.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

"MAREMOTO" SUROKO

1

NOMBRE DEL PERSONAJE
Monje
CLASE
Hipótido
RAZA

Acólito
TRASFONDO
Legal Bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

DADO DE GOLPE D8
Total 1

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

12 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Espada corta, pack de aventurero, 10 dardos, símbolo sagrado (un regalo de cuando entraste en el sacerdocio), un libro de oraciones, 5 varillas de incienso, ropas, un set de ropa común, bolsa de cinto.

14
CLASE DE ARMADURA

+2
INICIATIVA

30
VELOCIDAD

MÁX
11

ACTUALES
TEMPORALES

11

OTRAS COMPETENCIAS

Armas sencillas, espadas cortas
Herramientas de herrero

RASGOS DE PERSONALIDAD

He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del exterior.

IDEALES

Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal

VÍNCULOS

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

DEFECTOS

A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios.

IDIOMAS

Común, habla del pantano, gengo, saurio

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1D6+2
Ataque sin armas	+4	1D4+2
Dardos	+4	1D4+2

- Puedes usar Destreza en lugar de Fuerza en los ataques y las tiradas de daño que realices sin armas o con armas de monje.
- Puedes tirar 1d4 en lugar del daño habitual de tu impacto desarmado o arma de monje. Este dado cambia según el nivel de monje.
- Cuando en tu turno realizas una acción de ataque desarmado o con un arma de monje, puedes realizar un impacto desarmado como acción adicional.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Velocidad nadando 25 pies
- Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución. Puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin despertarte.
- Cuando tires por Fuerza (Atletismo) sumergido en el agua, añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2.
- Tus puntos de golpe aumenta en 1 y 1 más cada nivel.
- Requieres el doble de comida y agua que otras razas para subsistir.
- Cuando tires por Fuerza (Atletismo) para evitar ser empujado o agarrado, añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2.
- Defensa sin armadura
- Artes marciales

FUE
+2
14

DES
+2
14

CON
+2
14

INT
0
10

SAB
+2
15

CAR
-1
8

PC

PP

PE

IS

PO

PPT



NOTAS

Rasgo: Refugio de los fieles

Como acólito, inspiras respeto en los que comparten tu fe y puedes realizar las ceremonias religiosas de tu deidad. Tus compañeros de aventuras y tú podéis esperar recibir curación y cuidados gratis en un templo, santuario o cualquier establecimiento de tu fe, aunque debéis aportar los componentes materiales necesarios. Quienes compartan tu religión te financiarán un estilo de vida moderado (pero solo a ti).

También puedes tener vínculos con un templo específico dedicado a la deidad o panteón que hayas elegido y tener una residencia ahí. Puede ser el templo en que solías servir, si quedaste en buenos términos con ellos, o uno donde hayas encontrado un nuevo hogar. Mientras estés cerca de tu templo, puedes recurrir a sus sacerdotes para pedir ayuda, siempre y cuando lo que pidas no sea peligroso y quedes bien con tu templo.

HISTORIA DE CAMPAÑA