

SOT BOGROT

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

La sociedad duergar es oscura y traicionera como la oscuridad del Vajra donde vive esta raza, pero tu, huérfano de ambos padres, pudiste escapar de la crueldad de sus conciudadanos cuando Pekrus, aquel viejo peregrino venido de la superficie, te recogió de las calles y te adoptó como a un hijo.

Con él viajaste de ciudad en ciudad por el Vajra y conociste no solo las costumbres de ambos pueblos enanos, sino también la piedad y protección de Arastu, la diosa de la civilización, que guía a los pueblos en la paz y convivencia. Pekrus era un hábil combatiente y un conversador paciente. Siempre te decía que debías mantener la calma y no ser impulsivo. "No puedes salvar al mundo tu solo y hay gente que no quiere ser salvada" te decía. Descubriste cuanta razón tenía años después, cuando tras su muerte seguiste sus pasos ayudando al necesitado y combatiendo al mal allá donde se encontrara. Pero tus ansias de corregir a tu malvada raza te llevó a una discusión que se saldó con un muerto y varios heridos. Para que la guardia no te apresara te embarcaste en un barco en el que serviste primero como remero durante varios años y más tarde como marinero, visitando diferentes puertos del Vajra y el exterior. Tras años viajando por los canales, has decidido seguir tu camino persiguiendo al mal.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

SOT BOGROT

1

NOMBRE DEL PERSONAJE
Paladín
CLASE
Enano Duergar
RAZA

Marinero fluvial
TRASFONDO
Legal Bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR
PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

+2

14

DES

-1

8

CON

+2

14

INT

0

10

SAB

+1

13

CAR

+3

16

INSPIRACIÓN

+2 BONO DE COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +2 Fuerza
- ☐ -1 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ 0 Inteligencia
- ☒ +3 Sabiduría
- ☒ +5 Carisma

HABILIDADES

- ☐ -1 Acrobacias(Des)
- ☐ 0 Arcanos(Int)
- ☒ +4 Atletismo (Fue)
- ☐ +3 Engaño (Car)
- ☐ 0 Historia (Int)
- ☐ +3 Interpretación(Car)
- ☐ +3 Intimidación(Car)
- ☐ 0 Investigación (Int)
- ☐ -1 Juego de Manos(Des)
- ☐ +1 Medicina(Sab)
- ☐ 0 Naturaleza(Int)
- ☒ +3 Percepción (Sab)
- ☒ +3 Perspicacia(Sab)
- ☒ +5 Persuasión(Car)
- ☐ 0 Religión(Int)
- ☐ -1 Sigilo (Des)
- ☐ +1 Supervivencia (Sab)
- ☐ +1 Trato con Animales(Sab)

13 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Martillo de guerra, escudo, cota de malla, símbolo sagrado, pack de sacerdote, 5 jabalinas, moneda de Zabariax, set de herramientas de navegante, viejo catalejo, un ropa común, set de ropa de viaje, bolsa de cinto

18

CLASE DE ARMADURA

-1

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D10

Total 1

MÁX

12

ACTUALES

12

TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

- Todas las armaduras, escudos
- Armas simples y marciales
- Vehículos (acuáticos)
- Herramientas de navegante

RASGOS DE PERSONALIDAD

No hay excusa cuando hay tareas por hacer. Mis compañeros pueden contar conmigo.

IDEALES

Para que el barco llegue a buen puerto, toda la tripulación deben seguir las órdenes

VÍNCULOS

He servido durante años en una galera para evitar que me encarcelaran en mi tierra natal.

DEFECTOS

Mis constantes reprimendas e insultos me han conducido a muchas peleas.

IDIOMAS

Común, enano,

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+4	1D8/1D10+3

Jabalina	+4	1D6+2
----------	----	-------

Arrojadiza (distancia 30/120)

RASGOS Y ATRIBUTOS

- No reduce su velocidad al llevar armadura pesada.
- Visión en la oscuridad mejorada 120 pies (ver en notas).
- Sensibilidad luz del sol (ver notas)
- Contra veneno tienes ventaja en las TS y eres resistente al daño.
- Afinidad con la piedra (Ver notas).
- Sexto sentido (ver en notas)
- Imposición de manos (ven notas)

PC

PP

PE

10

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

RAZA

+3

CARACTERÍSTICA
DE LANZAMIENTO

13

SALVACIÓN DE
CONJURO

+5

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

Ilusión menor

1

GASTADOS

TOTALES

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

- Visión en la oscuridad mejorada. Tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la oscuridad a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad solo puedes distinguir tonos de gris.
- Sensibilidad a la luz del sol. Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.
- Brujería duérgar. Conoces el truco Ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Agrandar sobre ti mismo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Invisibilidad sobre ti mismo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica para lanzar estos conjuros es Carisma.
- Afinidad con la piedra. Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- Sentido divino. Percibes la presencia de un gran mal como un hedor nocivo, mientras que un bien poderoso es como música celestial. Como acción, abres tus sentidos para detectar tales fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Sabes de qué tipo es (celestial, infernal o no muerto), pero no su identidad. Dentro del mismo radio, puedes detectar la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido bendecido o desacralizado, como el conjuro Sacralizar. Puedes usar este rasgo un número de veces igual a 1 + tu modificador por Carisma. Recuperas todos los usos que hayas gastado con un descanso prolongado.
- Imposición de manos. Tu toque sagrado puede curar heridas. Tienes una reserva de poder curativo que se recupera cuando terminas un descanso prolongado. Con dicha reserva, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que esta recupere puntos de golpe hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. De forma alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva de curación para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar el veneno que le afecta. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar varios venenos con un único uso de Imposición de manos gastando puntos de golpe independientes para cada uno. Este rasgo no afecta ni a los no muertos ni a los constructos.
- Rasgo: Redes de información. Desplazarse a bordo de un barco es la manera más rápida de moverse en Voldor. La mayoría de información se transmite por los canales, viajando desde la superficie hasta el interior y viceversa, y por eso las tabernas de los puertos son uno de los lugares donde más rumores pueden encontrarse. Como experto marino de los canales que eres, tienes una larga lista de historias que contar y sabes a quién preguntar para averiguar lo que necesites, como el estado de una ruta, el clima político de un lugar lejano o si alguien en concreto viaja por alguno de los canales. En función de lo común que sea la información, el director de juego establecerá cuánto tiempo y oro te costará dar con la respuesta.

HISTORIA DE CAMPAÑA