

PARAMARIBO

NOMBRE DEL PERSONAJE



HISTORIA

Desde pequeño fuiste un niño endeble y enfermizo que prefería pasarse el tiempo leyendo que jugando en el exterior con otros niños. Con el tiempo tus ansias de conocimiento te impulsaron a realizar experimentos y practicas poco habituales y por supuesto, no bien vista por la comunidad donde vivías. Cuando llegaste a la edad adulta eras visto por tus familiares y amigos como alguien excéntrico, poco de fiar e impulsivo. A decir verdad, tú tampoco te sentías cómodo entre ellos, así que cuando la asamblea ciudadana te invitó a marcharte de la comunidad no pusiste objeciones.

Viajando conociste a Bertronio, un afamado mago mida que buscaba interesados en formar parte de una expedición al Vajra y aceptaste. Quizás demasiado rápido. La expedición fue larga y dura, cruzando territorios salvajes y hostiles cuyo objetivo final fue una torre de fulgor de apariencia quebradiza. vuestra misión era reunir información y materiales valiosos para la cofradía de magos a la que pertenecía el mago, pero entonces algo sucedió. Una luz blanca que inundó todo, el dolor en la cabeza que te obligaba a rendirte, las voces, y el olor a muerte... junto con un explorador formigo fuiste el único superviviente. Bertronio no pareció defraudado ni extrañado de lo sucedido y desde entonces te ha reclutado para otras exploraciones a Vajra.

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

PARAMARIBO

1

NOMBRE DEL PERSONAJE
Mago
CLASE
Felinido
RAZA

Explorador del Vajra
TRASFONDO
Caótico Bueno
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

DADO DE GOLPE D6

Total 1

SALVACIONES DE MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

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)
- ☐ +2 Percepción (Sab)
- ☐ +2 Perspicacia(Sab)
- ☐ +1 Persuasión(Car)
- ☒ +4 Religión(Int)
- ☐ +3 Sigilo (Des)
- ☐ +2 Supervivencia (Sab)
- ☐ +2 Trato con Animales(Sab)

12 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

EQUIPO

Daga, foco arcano, pack de explorador, libro de conjuros, estuche para mapas o pergaminos, kit de escalada, un trozo de mapa de una región de Vajra, ropa de viaje, bolsa de cinto, honda, bolsa con balas (20)

13

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

35

VELOCIDAD

MÁX 6

ACTUALES

6

TEMPORALES

OTRAS COMPETENCIAS

- Herramientas de cartógrafo.
- Herramientas de pintor
- Armadura ligera.
- Ballesta ligera, bastones, daga dardos, honda, lanza, jabalina, guja, arco corto,

RASGOS DE PERSONALIDAD

No me fio de la gente más inteligente que yo: tratarán de engañarme en algún momento.

IDEALES

En Vajra no existen las leyes ni reina ningún noble. En la oscuridad todos somos libres.

VÍNCULOS

Mis incursiones en Vajra están apoyadas por un mago interesado en mis descubrimientos.

DEFECTOS

Debería preocuparme por los temblores y los delirios; ir a aquella torre de fulgor fue mala idea.

IDIOMAS

Común, felinido, elfico

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Daga	+5	1D4+3
Rayo de escarcha	+4	1D8
Honda	+5	1D4+3

Munición (distancia 30/120 pies)

- Rayo de escarcha. 60 pies. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno.

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Visión en la oscuridad 60 pies
- En una caída, resta tantos pies de caída como tu bonificador por competencia multiplicado por 5.
- Lanzamiento de conjuros.
- Recuperación arcana.

FUE

-1

8

DES

+3

16

CON

0

10

INT

+2

15

SAB

+2

14

CAR

+1

12

PC

9

PP

PE

9

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

Ilusión menor
Luz
Rayo de escarcha

1

GASTADOS

TOTALES

2

- ☐ Comprensión idiomática (R)
- ☐ Detectar magia (R)
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Dormir
- ☐ Escudo
- ☐ 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

- Visión en la oscuridad. Compartes con tus parientes felinos la capacidad de ver en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

- Pies de gato. Cuando sufras daño por una caída, resta tantos pies de caída como tu bonificador por competencia multiplicado por 5. Además, siempre aterrizas de pie.

- 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