

TOBIAH GORSE

Humano · Clérigo · Nivel 5 · Acólito · Neutral Bueno · masculino

34 años · 175 cm · N/A · Dominio de la Vida



« «No dejéis que el oro os ciegue el alma.» »

APARIENCIA

Hombre de complexión fibrosa y rostro demacrado, con ojeras profundas y piel pálida. Tiene el pelo castaño claro, corto y mal cortado, y unos ojos miel que parecen pedir perdón constantemente. Viste una túnica de lino gris ceniza remendada en los codos y una armadura de cuero tachonado gastada.

ATRIBUTOS

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12	10	14	10	16	14

COMBATE

PG: 38 CA: 16 Velocidad: 30 ft Bono de competencia: 3

Salvaciones: SAB +6, CAR +4

Habilidades: Persuasión +4, Medicina +6, Religión +3, Perspicacia +6

PERSONALIDAD

RASGOS

- Habla siempre en un tono conciliador, incluso cuando está discutiendo.
- Tiende a pedir disculpas por cosas que no son su culpa.

Ideal: La verdadera redención solo llega cuando se extirpa la raíz del mal.

Vínculo: El recuerdo de sus hermanos menores, ejecutados por el Rey Tirano mientras él miraba desde un armario.

Defecto: Se siente indigno de la luz que canaliza y cree que es un impostor.

MANÍAS Y TICS

- Se muerde el labio inferior hasta sangrar cuando ve a alguien ejercer poder sobre otro.
- Lleva una bolsa de cuero con semillas de girasol que reparte a los niños o animales que encuentra.

PARA EL JUGADOR

Antiguo novicio de un templo rural cuya familia fue aniquilada por las purgas del Rey Tirano. Sobrevivió por accidente y pasó años vagando como un clérigo errante, tratando de curar las heridas que el régimen dejó en los pueblos.

TRASFONDO EXTENDIDO

Tobiah nació en una familia de granjeros en las tierras altas. Cuando el Rey Tirano decidió 'limpiar' la región de disidentes, la guardia real quemó su hogar y ejecutó a sus padres y hermanos; Tobiah solo sobrevivió porque se escondió en un hueco del sótano. Fue acogido por un templo local donde aprendió el arte de la sanación, pero nunca encontró la paz. Se convirtió en un redentor caído, alguien que cree que puede salvar a otros pero que no sabe cómo salvarse a sí mismo. Ha pasado la última década viajando por los caminos, atendiendo a los olvidados y odiando en silencio cada símbolo de poder absoluto. Su fe no es hacia un dios distante, sino hacia la idea de que el sufrimiento debe terminar.

GANCHO DE AVENTURA

Su familia fue diezmada por el régimen del Rey Tirano y no busca tesoros, sino evitar que el ciclo de tiranía se repita. Está convencido de que la única forma de cerrar la herida es destruir la Corona en el Altar de la Unidad, aunque eso signifique enfrentarse a sus propios compañeros.

EQUIPO, RASGOS Y CONJUROS

EQUIPO

- Maza estrellada
- Escudo con el emblema del templo borrado
- Cota de malla
- Kit de acólito
- Bolsa de cuero con semillas de girasol
- Un rosario de madera tallado por su padre

RASGOS DE CLASE Y RAZA

- Preservar la vida
- Canalizar divinidad
- Lanzamiento de conjuros

CONJUROS

Guía, Truco de sanación, Palabra de curación, Curar heridas, Bendición, Menor restauración

Espacios: L1: 4, L2: 3

Idiomas: Común, Celestial

