

**FUERZA**

+3

17

**DESTREZA**

+1

13

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

0

10

**CARISMA**

+1

12

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +5
- Destreza +1
- Constitución +4
- Inteligencia -1
- Sabiduría 0
- Carisma +1

**HABILIDADES**

- Acrobacias +1
- Arcanos -1
- Atletismo +5
- Engañar +1
- Historia -1
- Interpretación +1
- Intimidar +3
- Investigación -1
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +1
- Religión -1
- Sigilo +1
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 34

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lunius, hacha de ..	+5	1d6 +3 Cortante

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Set de juego, vehículo (terrestre)

**EQUIPO**

- Coraza CA 14
- Pack de explorador
- Una insignia de rango, un trofeo tomado de un... ¿Enemigo caído? \*\*Reloj de bolsillo con motivos del mar\*\*, una baraja de cartas, un conjunto de ropa común, y un cinturón con una bolsa que que contiene 10 po bajo las pieles de los ropajes.

Me gusta ser fuerte y romper cosas.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

La hermandad, y Desmond, son todo lo que le importa.

**IDEALES**

Los que luchan junto a él, más si forman parte de la hermandad, son por los que vale la pena morir.

**VÍNCULOS**

Solo reconoce a aquellos combatientes de su organización, u aquellos que demuestren valía. Menos si es una orden de Desmond o sus superiores.

**DEFECTOS**

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Cnidaphim:

- Tipo
- Tamaño
- Amorfo
- Visión en la oscuridad
- Aquantar la respiración
- Resiliencia natural
- Autoformarse

Bárbaro Nivel 3:

- Ataque temerario
- Corazón Galvanico
- Defensa sin armadura
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

Rasgos personalizados:

- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

# Brutus Dragonblood

NOMBRE DEL PERSONAJE

Dragón cnidaphim (Aberración de subclase, mimico) joven de Zafiro; Dracónido cnidaphim de zafiro; Humanoide cnidaphim "corriente".

APARIENCIA



APARIENCIA

Desde que tiene memoria, su cuerpo y mente fueron dedicados a al entrenamiento más brutal. Lucha en su día a día, junto a los miembros de la **"Hermandad Dragontina"**, para ser un gran guerrero y domar a la bestia que aguarda en su interior. Así, al ser el más poderoso en este injusto tablero que le tocó jugar, será el hombre más libre de todos en toda la isla de Stormirect. Solo obedece a **"Desmond Dragonblood"**, y a sus superiores en consecuencia, pero nadie más tiene el designio de gobernar su vida.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Tipo:** Eres un Cieno.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Tú eliges tu tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ **Amorfo:** Puedes pasar por un espacio tan estrecho como 1 pulgada de ancho, siempre que no lleves puesto nada. Tienes ventaja en las pruebas de habilidad que haces para iniciar o escapar de una presa.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Aguantar la respiración:** Puedes aguantar la respiración durante 1 hora.
- ▶ **Resiliencia natural:** Tienes resistencia al daño de ácido y veneno, y tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser envenenado.
- ▶ **Autoformarse:** Como acción, puedes remodelar tu cuerpo para darte una cabeza, uno o dos brazos, una o dos piernas y manos y pies improvisados, o puedes volver a ser una masa sin extremidades. Mientras tengas una forma humana, puedes usar ropa y armadura hecha para un humanoide de tu tamaño. Como acción adici...
- ▶ **Ataque temerario:** Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- ▶ **Corazón galvanico:** Al nivel 3, ganas resistencia al relámpago, si ya tienes esta resistencia, cuando recibas daño por relámpago, puedes reducir el daño por 1d6 (después de que se aplique la resistencia). Además, cuando entras en furia desatas el rayo, y puedes usar tus acciones adicionales para generar varios efect...
- ▶ **Defensa sin armadura:** Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- ▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.  
- 3 veces / día, +2 daño
- ▶ **Sentido del peligro:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.
- ▶ **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
- ▶ **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu...
- ▶ **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES