

**FUERZA**

+5

20

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+5

20

**INTELIGENCIA**

+4

18

**SABIDURÍA**

0

10

12

+1

12

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +10
- Destreza +1
- Constitución +11
- Inteligencia +4
- Sabiduría 0
- Carisma +1

**HABILIDADES**

- Acrobacias +1
- Arcanos +9
- Atletismo +10
- Engañar +1
- Historia +9
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +4
- Juego de Manos +1
- Medicina 0
- Naturaleza +4
- Percepción 0
- Perspicacia +5
- Persuasión +1
- Religión +4
- Sigilo +1
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+5 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

24 CA      +1 INICIATIVA      25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 204

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Khagam Baruk	+10	1d10 +5 contunde..
Azbad Gundu	+10	1d6 +5 cortante
espada corta de...	+10	1d6 +5 perforante
ballesta pesada	+6	1d10 +1 perforante
DWARVEN THROW	+10	1d10 +8 Contunde...

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Herramientas de carpintero, Herramientas de herrero, Herramientas de joyero, Herramientas de Minero, Martillo de guerra, Martillo ligero, H. de Ladrón

**Idiomas:**

ENANO, COMÚN, GIGANTE, ELFICO, INFERNAL, CELESTIAL, INFRACOMUN, DRACÓNICO,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16
- Thine Khacum CA 2
- ARMADURA Y CAPA DE ROC CA 18
- 3 agatas de musgo (10 po/u).
- anillo mágico: (1 carga/da acción bonus te hace crecer una categoría de tamaño/ sube 5 pts la fue superando los 20 pero no 24/ 10 min./TS CONST 18/si fallas FUE se reduce 1d4 y bajas una categoría de tamaño (permanente).)
- muñeca de pedro
- anillo petero atreus,+1CA +1a tus tiradas de salvacion
- 20.000 mo
- cofre con gemas 10.000 mo
- caracola, las voces que necesitan estan en ellas me ayudaran
- 3 pociones curación mayor 8d4
- plumas de angel(abad muerto)
- craneo de angel
- 3 pociones heroísmo (gaby, yo y libi)
- 8 pociones curación mayor (ancelot)
- 1 poción fuerza gigante piedra
- hierbas e incienso con valor 2000 mo
- calavera de dragon
- 1300 po (434 para libi y kyd)
- 1 vial de mercurio.(lo tiene pedro)
- 1 flauta de la anaración (tirada de

EQUIPO

USO INCORRECTAMENTE PALABRAS LARGAS EN UN INTENTO DE PARECER MÁS INTELIGENTE. TENGO UN PROVERBIO PARA CADA OCASIÓN.

RASGOS DE PERSONALIDAD

SUSPICAZ. DEBO TENER CUIDADO PORQUE NO TENGO FORMA DE DISTINGUIR ENTRE AMIGO Y ENEMIGO.

IDEALES

TENGO UNA FAMILIA, PERO NO TENGO NI IDEA DE DONDE ESTÁN. ALGUN DIA ESPERO VOLVER A VERLOS.

VÍNCULOS

SOY LENTO PARA CONFÍAR EN MIEMBROS DE OTRAS RAZAS,TRIBUS Y SOCIEDADES.

DEFECTOS

**Enano de las montañas:**

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

**Guerrero Nivel 15:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 3 ataques
- Carga arcana
- Duelo
- Golpe sobrenatural
- indomable: 2 veces / descanso
- lanzamiento de conjuros
- Ligadura de arma
- Magia de batalla
- Tomar aliento

**Dotes:**

- Maestro en armaduras pesadas
- versado en las armas

RASGOS Y ATRIBUTOS

# KOLARRHON WHITHICE

NOMBRE DEL PERSONAJE

BARBA PROMINENTE Y PELIRROJA, CON PELO LARGO Y LLENO DE TRENZAS, PIEL GRISÁCEA Y LLENA DE MÁRCAS DE TATUAJES RÚNICOS, ADÉMÁS DE CICÁTRICES DE BATALLA QUE EXPONE COMO TROFEO

APARIENCIA



APARIENCIA

ENANO SEMI GIGANTE RÚNICO, DEIDADES MORADIN Y HELA DEL HACHA BRILLANTE. EN MI TURNO PUEDO USAR UNA ACCIÓN DE BONIFICACIÓN PARA RECUPERAR PUNTOS DE GOLPE IGUALES A 1D10+ MI LIV. DE GUERRERO. 1 USO ENTRE DESCANSO CORTO O LARGO. EL TALLER DONDE APRENDÍ MI OFICIO ES EL LUGAR MÁS IMPORTANTE PARA MÍ. PUEDO LLEVAR 240KG SIN PENALIZACIÓN.

**\*\*TRITURAR\*\*** Aumenta tu Fuerza o Constitución en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque que inflige daño de golpes, puedes moverla 5 pies a un espacio desocupado, siempre que el objetivo no sea más de un tamaño más grande que tú. Cuando anotas un golpe crítico que inflige daño a una criatura, los roles de ataque contra esa criatura se hacen con ventaja hasta el comienzo de tu próximo turno.

**\*\*Runa de fuego\*\*** Mientras usa o lleva un objeto inscrito con esta runa, su bono de competencia se duplica para cualquier control de habilidad que haga que utilice su habilidad con una herramienta.

Además, cuando golpeas a una criatura con un ataque usando un arma, puedes invocar la runa para invocar grilletes ardientes: el objetivo recibe un daño de fuego adicional de 2d6, y debe tener éxito en un tiro de salvación de Fuerza o ser restringido durante 1 minuto. Mientras está sujeto por los grilletes, el objetivo recibe daño por fuego 2d6 al comienzo de cada uno de sus turnos. El objetivo puede repetir el tiro de ahorro al final de cada uno de sus turnos, desterrando los grilletes en un éxito. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

**\*\*Runa de la nube\*\*** Mientras llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en las tiradas de Destreza (Prestidigitación) y las tiradas de Carisma (Engaño). Además, cuando usted o una criatura que puede ver dentro de 30 pies de usted es golpeado por un ataque, puede utilizar su reacción para invocar a la runa y elegir una criatura diferente dentro de 30 pies de usted, que no sea el atacante. La criatura elegida se convierte en el objetivo del ataque, utilizando el mismo rollo. Esta magia puede transferir los efectos del ataque independientemente del alcance del ataque. Una vez que invoques esta runa, no podrás volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

**\*\*Runa de la tormenta\*\*** Usando esta runa, puedes vislumbrar el futuro como un vidente gigante de tormenta. Mientras llevas un objeto inscrito con esta runa, tienes ventaja en los controles de Inteligencia (Arcanos), y no puedes sorprenderte mientras no

NOTAS ADICIONALES

KOLARRHON DEJÓ SU PUEBLO TRAS LA MUERTE DE SU MADRE GIGANTE, GERD, PARA BUSCAR A SU DESCONOCIDA HERMANA, GINEBERRA. TRAS VARIOS VIAJES CONSIGUE ENTERARSE QUE SU PADRE SMIRNOF PODRÍA HABER DEJADO DESCENDENCIA EN VARIAS PARTES LEJOS DE ÉL. MOVIDO POR LA CURIOSIDAD Y EL ANSIA DE HACERSE EL MEJOR FORJADOR DE ARMAS DEL MUNDO Y DE ENCONTRAR A SU HERMANA DECIDE COMENZAR SU LEGENDARIO VIAJE.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Tienes una visión superior en la oscuridad y 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.

► **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► **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.

► **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► **Maestro en armaduras pesadas:** Eres capaz de emplear tu armadura para desviar golpes que matarían a otros. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Mientras estás llevando armadura pesada, el daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que recibas se reduce en 3.

► **versado en las armas:** Aprendes dos maniobras a tu elección del arquetipo Maestro del Combate de la clase guerrero. La CD para resistir efectos será 8 + tu modificador por competencia + tu modificador por Fuerza o Destreza (tú eliges). Ganas un dado de supremacía (d6) para ejecutar maniobras por descanso corto o largo.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.  
- 1 vez / descanso

► **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.  
- 3 ataques

► **Carga arcana:** En nivel 15, ganas la habilidad de teletransportarte con tu Acción Súbita a un espacio desocupado que esté hasta a 30 pies de distancia y que puedas ver. Puedes teletransportarte antes o después de la acción adicional.

► **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

► **golpe sobrenatural:** En nivel 10 aprendes cómo hacer que los golpes de tu arma disminuyan la resistencia de una criatura a tus conjuros. Cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, dicha criatura tiene desventaja en la siguiente tirada de salvación que realice en contra de un conjuro que lances antes del fin.

► **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.  
- 2 veces / descanso

► **Lanzamiento de conjuros:** obtienes la capacidad de lanzar trucos y conjuros de la lista de conjuros de mago. Tu aptitud mágica es la Inteligencia. Según el nivel, algunos de los conjuros conocidos deben ser de abjuración o evocación. Puedes cambiar un conjuro conocido cada vez que subes de nivel.

► **Ligadura de arma:** A nivel 3 aprendes un ritual que crea un lazo mágico entre ti y un arma. Realizas el ritual a lo largo de 1 hora, que puede transcurrir en un descanso corto. El arma debe estar a tu alcance durante todo el ritual, en cuyo final tocas el arma y forjas el lazo. Una vez que te hayas enlazado a un a...

► **Magia de batalla:** A partir del nivel 7 cuando usas tu acción para lanzar un truco, puedes hacer un ataque con un arma como acción adicional.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS