



Brandi Putalova

NOMBRE DEL PERSONAJE

Orco

ESPECIE

5

NIVEL

Guerrero 1, Clérigo 4

CLASE Y NIVEL

Clan de los Sangre de Hierro

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☐ ☐ SalvaciónCLASE
ARMADURA

19

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

40

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☐ +4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañno/Tipo	Notas
Rompecorazones	+5	1d8 +2 cont.	Maestría: Empujar, versátil

EQUIPO

- Mejor amiga CA 2
- Armadura de bandas CA 17
- Poción de curación
- Raciones x 10
- Paquete de explorador de mazmorras
- Linterna de ojo de buey
- Aceite x10
- cantimplora x2
- Cadena
- Tienda
- Útiles de escalada
- Útiles de sanador

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Orco:
- Visión en la oscuridad
 - Aguante incansable
 - Descarga de adrenalina
- Guerrero Nivel 1:
- Maestría con armas: 3 maestrías
 - Tomar aliento: 2 usos
- Clérigo Nivel 4:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
 - Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
 - Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivos
 - Conjuros de dominio
 - Discípulo de la vida
 - Expulsar muertos vivos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Preservar la vida
 - Taumaturgo
- Dotes:
- Protección
 - Lanzador en combate
 - Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|---|--|
| ☐ +1 Acrobacias | ☐ +4 Medicina |
| ☒ +5 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ +4 Conoc. Arcano | ☐ +4 Percepción |
| ☐ -1 Engaño | ☒ +7 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☒ +2 Persuasión |
| ☐ -1 Interpretación | ☐ +4 Religión |
| ☒ +2 Intimidación | ☐ +1 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☐ +4 Supervivencia |
| ☐ +1 Juego de Manos | ☐ +4 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común, Orco



APARIENCIA

**BRANDI PUTALOVA

**

La Mentira de la Sangre

Nacido en el clan orco "Sangre de Hierro", donde la brutalidad y la guerra lo eran todo, él siempre supo que era diferente. Mientras sus hermanos celebraban la muerte, él sentía una fascinación más grande por la vida. Esta diferencia no pasaba desapercibida, especialmente para su padre, cuyo desprecio hacia él era algo más que evidente y constante. Pero todo este desprecio de su padre se hizo cristalino cuando, al alcanzar la pubertad, descubrió su propia identidad y su atracción por los hombres.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.

► Aguante incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► Descarga de adrenalina: Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras fin...

► Protección: Si estás junto a un aliado a 1,5 metros y abrazas un escudo, puedes usar tu reacción para imponer desventaja a los ataques contra él hasta tu siguiente turno.

► Lanzador en combate: Aumenta una característica mental en 1. Ventaja para mantener concentración. Puedes lanzar conjuros como reacción en vez de ataques de oportunidad. Puedes usar componentes somáticos con las manos ocupadas.

► Iniciado en la magia: Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y conjuros al subir de nivel.

► Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.
- 3 maestrías

► Tomar aliento: Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a 1d10 más tu nivel de guerrero. Recuperas 1 uso tras un descanso corto y todos tras un descanso largo.
- 2 usos

► Canalizar divinidad: Puedes canalizar energía divina en dos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivientes. Puedes usar el rasgo dos veces y recuperarás un uso en un descanso corto y todos en un descanso largo. La CD de salvación es igual a la CD de salvación de conjuros de esta clase.
- 2/descanso

► Canalizar divinidad: Chispa divina: Como acción, una criatura a 9 metros o menos de ti recupera 1d8 + tu modificador de Sabiduría de PG o la obligas a una TS CON para recibir el resultado como daño necrótico o radiante. Si la supera, sufre la mitad del daño.
- 1d8

► Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivientes: Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivientes. Cada muerto viviente de tu elección a 9 metros o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, estará asustado e incapacitado durante 1 minuto. Se acaba si sufre daño.

► Conjuros de dominio: Aprendes los conjuros de clérigo listados en Conjuros del dominio de la vida.

► Discípulo de la vida: Cuando uses un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, esa criatura recuperará puntos de golpe adicionales en el turno en que lances el conjuro. La cantidad de puntos de golpe adicionales es igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.

► Expulsar muertos vivientes: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 9 metros debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

► Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

► Preservar la vida: Como acción de magia, curas cinco veces tu nivel de clérigo a las criaturas malheridas a 9 metros o menos de ti. Divide los PG como quieras.

► Taumaturgo: Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

Brandi Putalova

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJURO

+7

BONIF. ATAQUE
CONJURO

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJURO

7

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d4 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d4 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
	Truco <u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Un destello de perspicacia mágica te permite atacar con el arma usada para lanzar el conjuro, usando tu aptitud mágica en lugar de Fuerza o Destreza para las tiradas de ataque y daño. El daño infligido puede ser radiante o del tipo normal del arma, a tu elección. Aumenta 1d6 radiantes al 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Palabra de resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Un fulgor ardiente surge de ti en una emanación de 15 metros. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Reparas una grieta o rotura de hasta 30 cm en un objeto que toques, dejando el daño como nuevo. Puede arreglar la parte física de un objeto mágico, pero no su magia.						
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Eliges un tipo de daño: ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. La criatura tocada reduce el daño total recibido en 1d4 antes de que termine el conjuro y solo una vez por turno.						
	Truco <u>Tañido por los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus PG, el daño es 1d12.						
☐	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	18 metros	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
☐	1 <u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
☐	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por aptitud mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 6 metros y repetir ataque.						
☐	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar. Aumenta a +2 con espacios de los niveles 3 a 5 y a +3 con nivel 6 o superior.						
☐	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.						
☐	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga: cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.						