



Abraxás

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 10

CLASE Y NIVEL

Duergar (MMotM)

ESPECIE

Soldado (Descenso al AVE. Pyromakia)

TRASFONDO

JUGADOR

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**  
+5  
21

**DESTREZA**  
+3  
17

**CONSTITUCIÓN**  
+3  
16

**INTELIGENCIA**  
+2  
14

**SABIDURÍA**  
+1  
13

**CARISMA**  
+2  
14

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+9
<input type="radio"/> Destreza	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Constitución	+7
<input type="radio"/> Inteligencia	+2
<input type="radio"/> Sabiduría	+1
<input type="radio"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+7
<input type="radio"/> Arcanos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+9
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	+2
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+6
<input type="radio"/> Investigación	+2
<input type="radio"/> Juego de Manos	+3
<input type="radio"/> Medicina	+1
<input type="radio"/> Naturaleza	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input type="radio"/> Perspicacia	+1
<input type="radio"/> Persuasión	+2
<input type="radio"/> Religión	+2
<input type="radio"/> Sigilo	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+5
<input type="radio"/> Trato con Animales	+1

HABILIDADES

	INSPIRACIÓN
+4	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21	CA	+3	INICIATIVA	45	VELOCIDAD
----	----	----	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 150

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d12

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+9	1d12 +5 cortante
Maza	+9	1d6 +5 contundente
Gran Hacha de la...	+9	1d12 +5 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Tatuaje del Lobo CA +3

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

## Competencias:

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

Idiomas:  
común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Abráxas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enano de larga barba blanca, calvo, tiene un ojo sin funcionar ya que tiene una enorme herida en su lado derecho, muchas cicatrices

APARIENCIA



APARIENCIA

Antiguo soldado de un ejército sin nombre, ahora tratando de superar los traumas que le dejó la guerra, sin amigos, sin familia, solo su vieja hacha. Perteneciente al gremio de los cazadores nocturnos, el día que el gremio fue destruido él no llegó a su guardia, por lo que se siente culpable y con mucho resentimiento, de un momento a otro perdió todo, sintiéndose solo por mucho tiempo.

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.

► **Visión en la oscuridad Mejorada:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 120 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernen los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.

► **Magia de Duergar:** A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" sobre ti mismo con este rasgo sin requerir un componente material. A partir del nivel 5, también puedes lanzarte el hechizo de "Invisibilidad" con este rasgo, sin necesidad de un componente material. Una vez que lances cualquiera...

► **Fortaleza psíonica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación de ahorro para evitar o acabar con la condición de encantamiento o condición de aturdido en ti mismo.

► **Agilidad de los Bajitos:** Eres extrañamente ágil para tu raza, obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Fuerza o Destreza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Tu velocidad caminando aumenta en 5 pies. Consigues competencia en la habilidad Acrobacias o Atletismo, a tu elección. Tienes ventaja en cualquier tirada...

► **Fortaleza Enana:** La sangre de héroes enanos corre por tus venas. Obtienes los beneficios siguientes: Tu puntuación de Constitución aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Siempre que utilizas la acción de Esquivar en combate, puedes gastar un Dado de Golpe para curarte. Tira el dado, añade tu modificador de Constitución...

► **Alma Bestial:** El poder salvaje de tu interior aumenta, por lo que ahora las armas naturales de tu Forma de la Bestia se consideran mágicas en lo que respecta a ignorar la resistencia y la inmunidad contra daño y ataques no mágicos. También podrás modificar tu forma para que te ayude a adaptarte a tu entorno. ...

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

► **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.

► **Criticó brutal:** Puedes tirar dados adicionales de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.  
- 1 dado adicional

► **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.

► **Forma de la Bestia:** Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...

► **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.  
- 4 veces / dia, +3 daño

► **Furia Infecciosa:** Cuando impactas a una criatura con tus armas naturales mientras estás enfurecido, la bestia que albergas en tu interior puede maldecir al objetivo con una ira furiunda. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría (CD) igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bono.

► **Instinto salvaje:** Tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa. Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.

► **Movimiento rápido:** Tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura pesada.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Abraxas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Magia Duergar

CLASE SORTILEGA

Destreza

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 Agrandar/reducir	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
		Aumenta o disminuye una categoría el tamaño de una criatura u objeto. TS de Constitución para evitar el efecto. Todo el equipo de la criatura cambia de tamaño con él y recupera su aspecto si lo suelta. Proporciona ventaja/desventaja en pruebas y TS de Fuerza y aumenta/disminuye 1d4 el daño de armas.				
<input type="checkbox"/>	2 Invisibilidad	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
		Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lanza un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.				