

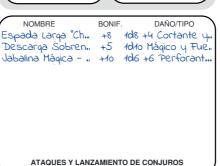
Bolgahr UrkFel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 9, Brujo 1 Forastero Errante Miquel "Lupino" Ishmant CLASE Y NIVEL TRASFONDO JUGADOR Semiorco Neutral bueno 73693 ALINEAMIENTO **PUNTOS DE EXPERIENCIA ESPECIE**







Cota de Escamas de Adamantina +1 -Armadura Rara CA 15 Escudo Mágico - Armadura Infrecuente СА з - Dados Muda de Ropa Común Bolsa de Dinero - Pack de explorador - Kit de sanador - Capa de Protección - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIN TONIZACIÓN) - Botas Éficas - Objeto Maravilloso Infrecuente - Talismán de Cerrar Heridas - Objeto

- Cristal de Asalto Eléctrico - Cristal de Aumento Común - Poción de Bendición - Poción Común (3)

EQUIPO

Maravilloso Infrecuente (Requiere

SINTONIZACIÓN)

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. Expreso afecto o desdén de modos que les son desconocidos a RASGOS DE PERSONALIDAD Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto IDEALES Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebate. VÍNCULOS Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetecen.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aquante incansable
- Ataques salvajes

- Bárbaro Nivel 9: Ataque adicional
- Ataque temerario
- Crítico brutal: 1 dado adicional
- Defensa sin armadura
- Foco Fanático
- Furia: 4 veces / día, , +3 daño
- Furia Divina: Daño extra 1d6 + 4
- guerrero de los dioses
- Instinto salvaje
- Movimiento rapido
- Sentido del peligro

Brujo Nivel 1:

- Corazon de dragón
- Dragon Oro
- Dragon Planetario
- Dragon Solar
- Juramento con el dragon
- Lista de conjuros ampliada Magia del pacto

Dotes:

- Duro
- Amenazador

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Competencias

Común, Orco, Infracomún

Dados

Idiomas:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,

Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

APARIENCIA



RAZÓN DEL VIAJE: Fugitivo. ORIGEN: Kara-Tur.

- **CORRECCIÓN** a *Movimiento Rápido*. Al partir del Nivel 5, tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves *Armadura Pesada*.
- **PACTO INFERNAL CUMPLIDO** Mancha Infernal en el alma.

Alineamiento cambiando a Neutral Maligno.

PATRÓN DE PACTO DE BRUJO Aurinax el Dragón Dorado.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ <u>Visión en la oscuridad:</u> Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ <u>Aguante incansable:</u> Cuando tus puntos de golpe se reducen a o pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ <u>Ataques salvajes:</u> Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- Duro: Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- Menazador: Te vuelves temible a los demás
- ▶ <u>Ataque adicional:</u> Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ <u>Ataque temerario:</u> 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.
- ▶ <u>Crítico brutal</u>: 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
- ▶ <u>Defensa sin armadura</u>: 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.
- ▶ <u>Foco Fanático</u>: Si fallas una tirada de salvación mientras estás enfurecido, puedes repetir dicha tirada, quedándote con el nuevo resultado. Puedes usar esta habilidad solo una vez por furia.
- ▶ <u>Furia:</u> 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 / día, , +3 daño
- ▶ <u>Furia Divina</u>: Cuando estés enfurecido, la primera criatura a la que impactes en cada uno de tus turnos con un ataque con arma recibe 1d6 + la mitad de tu nivel de bárbaro de daño adicional. Este daño adicional es necrótico o radiante. El tipo de daño se elige al obtener el rasgo.

 Daño extra 1d6 + 4
- ▶ <u>suerrero de los dioses</u>: Si un conjuro, como alzar a los muertos, tiene como único efecto devolverte la vida (pero no la muerte en vida), el lanzador no necesita componentes materiales para lanzarlo sobre ti.
- ▶ <u>Instinto salvaje</u>: 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.
- ▶ <u>Sentido del peligro:</u> 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.
- ▶ <u>Corazon de dragón:</u> Usando una accion puedes terminar el efecto de paralisis o asustado en todos los aliados que esten a 10 pies de ti. ademas das tantos puntos de golpe como tu modificador de carisma + nivel de brujo. Una vez uses este rasgo no podras volver a usarlo hasta un descanso corto o largo.
- Dragon Oro: El tipo de daño es fuego
- ▶ <u>Dragon Planetario</u>: El tipo de daño se escoge en base a que tipo de planeta representa veneno (Gigante gaseoso) frio (Gigante helado) fuego (Terrestre)
- ▶ <u>Dragon Solar</u>: El tipo de daño es Radiante
- Luramento con el dragon: Eliges un tipo de dragón como patrón. El tipo de daño asociado con cada dragón es usado por características que obtendrá más adelante. Además, aprendes el lenguaje dracónico si aún no lo
- L<u>ista de conjuros ampliada:</u> El Dragon Anciano te permite elegir de una lista ampliada de hechizos cuando aprendes un hechizo de brujo. El seguimiento los hechizos se añaden a la lista de hechizos de brujo.
- ▶ <u>Hagia del pacto</u>: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Bolgahr Urkfel NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo Carisma CARACTERÍSTICA MÁGICA CLASE SORTÍLEGA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



REP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE COMPS
Truco n rayo de	<u>Descarga sobrenatural</u> energía alcanza a una criati	Evocación ura que elijas. Si impacta	1 acción as con una tirada de ataque de cor	Instantáneo njuro a distancia, inflige 1d10 punto	120 pies V, S os de daño por fuerza. Al subir de nive
Truco 'eas una i	<u>Toque helado</u> mano esquelética y fantasm	Nigromancia nal en el espacio de una	atro a nivel 17. Haz una tirada de a 1 acción criatura. Si impactas un ataque de menta a nivel 5 (208), a nivel 11 (30	1 asalto 2 conjuro a distancia, recibe 1d8 p	120 pies V, S Juntos de daño necrótico y no puede
1 Ia fuerza	Armadura de Agathys mágica protectora como un	Abjuración espectro helado te envi	1 acción uelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 P 19 temporales, sufre 5 puntos de c	1 hora 16 temporales por nivel de conjurc	Personal V, S, M o mientras dure el conjuro. Si una
1 Lñalas cor	Reprensión infernal n el dedo a la criatura que t	Evocación re ha dañado y se ve ro	1 reacción	Instantáneo La criatura debe hacer una tirada	60 pies V, S o de salvación de Destreza; si falla,