



CTRL Bolgahr urkFel
NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 9, Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Forastero Errante

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

73693

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +9
- Destreza +3
- Constitución +8
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma +2

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +8
- Engañar +1
- Historia 0
- Interpretación +1
- Intimidar +8
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +1
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +4
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+4

21 CA +2 INICIATIVA 40 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 138

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada Larga "Ch..	+8	1d8 +4 Cortante y..
Descarga Sobren..	+5	1d10 Mágico y Fue..
Jabalina Mágica - ..	+10	1d6 +6 Perforant...

EQUIPO

- Cota de Escamas de Adamantina +1 - Armadura Rara CA 15
- Escudo Mágico - Armadura Infrecuente CA 3
- Dados
- Muda de Ropa Común
- Bolsa de Dinero
- Pack de explorador
- Kit de sanador
- Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Botas Élficas - objeto Maravilloso Infrecuente
- Talismán de Cerrar Heridas - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Lupa
- Cristal de Asalto Eléctrico - Cristal de Aumento Común
- Poción de Bendición - Poción Común (3)

RASGOS DE PERSONALIDAD

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 otros.

IDEALES

Prudente. Puesto que soy nuevo en estas tierras extrañas, me relaciono con cuidado y respeto (legal).

VÍNCULOS

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebatte.

DEFECTOS

Finjo no entender el idioma local para evitar interacciones que no me apetezen.

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

14

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, orco, infracomún

RASGOS Y ATRIBUTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante 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 rápido
- Sentido del peligro

Brujo Nivel 1:

- Corazón de dragón
- Dragón oro
- Dragón Planetario
- Dragón Solar
- Juramento con el dragón
- Lista de conjuros ampliada
- Magia del pacto

Dotes:

- Duro
- Amenazador



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.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** 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.
- ▶ **Amenazador:** Te vuelves temible a los demás.
- ▶ **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.
- ▶ **Crítico 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.
- ▶ **Foco Fanático:** 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.
- ▶ **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 / día, +3 daño
- ▶ **Furia Divina:** 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
- ▶ **Guerro de los dioses:** 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.
- ▶ **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.
- ▶ **Corazón de dragón:** Usando una acción puedes terminar el efecto de parálisis o asustado en todos los aliados que estén a 10 pies de ti, además das tantos puntos de golpe como tu modificador de carisma + nivel de brujo. Una vez uses este rasgo no podrás volver a usarlo hasta un descanso corto o largo.
- ▶ **Dragon Oro:** El tipo de daño es fuego
- ▶ **Dragon Planetario:** El tipo de daño se escoge en base a que tipo de planeta representa veneno (Gigante gaseoso) frío (Gigante helado) fuego (Terrestre)
- ▶ **Dragon Solar:** El tipo de daño es Radiante
- ▶ **Juramento con el dragón:** 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 conoces.
- ▶ **Lista de conjuros ampliada:** 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.
- ▶ **Magia del pacto:** 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.

RASGOS

CTRL Bolgahr urkFel

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1
0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.							
		Truco <u>Toque helado</u>	Nigromancia	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar PG hasta que empiece tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.							
<input type="checkbox"/>	1	<u>Repreñión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y, si tiene éxito, la mitad.							