



Bren Borr

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bárbaro 2, Druida 2

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Salvaje

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

2700

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+1

13

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+3

16

**CARISMA**

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +3
  - Destreza 0
  - Constitución +5
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +3
  - Carisma 0

- HABILIDADES**
- Acrobacias 0
  - Arcanos 0
  - Atletismo +3
  - Engañar 0
  - Historia 0
  - Interpretación 0
  - Intimidar +2
  - Investigación 0
  - Juego de Manos 0
  - Medicina +3
  - Naturaleza 0
  - Percepción +3
  - Perspicacia +3
  - Persuasión 0
  - Religión 0
  - Sigilo 0
  - Supervivencia +5
  - Trato con Animales +5

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA      0 INICIATIVA      25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 45

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Clava      BONIF. +3      DAÑO/TIPO 1d4 +1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

**Idiomas:**

Enano y Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

Una vez corrí veinticinco millas sin parar para advertir a mi clan que una horda de orcos se aproximaba. Lo haría de nuevo si tuviera que hacerlo. Fui, de hecho, criado por los lobos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gloria. Debo ganar gloria en batalla, para mí y para mi clan. (Cualquiera)

IDEALES

Soy el último de mi tribu y a mí me corresponde asegurar que sus nombres se conviertan en leyenda.

VÍNCULOS

La violencia es mi respuesta a casi cualquier desafío.

DEFECTOS

**Enano de las colinas:**

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

**Bárbaro Nivel 2:**

- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Furia: 2 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

**Druida Nivel 2:**

- Drúidico
- Forma salvaje: VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.
- Forma salvaje de combate
- Formas del círculo: Forma de Bestia: VD 1
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Bren es descendiente de un clan que fue masacrado en las guerras contra los orcos. Fue encontrado por osos de niño y criado con ellos. Fue encontrado y reconocido por otro clan aliado, pero su modos ya se habían vuelto demasiado salvajes y violentos como para adaptarse a la comunidad. Lo nombraron con el apellido del clan, le re-enseñaron a hablar y lograron transmitirle su historia. Como enano longevo, vivió mucho más que el resto de la camada de osos con la que creció y decidió acercarse a la civilización para honrar lo que parece haber sido su historia, una historia olvidada producto de un mal sueño. Luego de una vida llena de ira y regulada por los instintos, desarrolló una afinidad y un entendimiento más profundo de la vida y la naturaleza con una afinidad única por los animales.

## 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.

▶ **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.

▶ **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.

▶ **Furia:** Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas 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.  
- 2 veces / día, +2 daño

▶ **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.

▶ **Druidico:** Conoces el druidico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para dejar mensajes ocultos. Los que lo conozcáis advierten inmediatamente su presencia. Los demás deben superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarlos, pero necesitan magia para descifrarlos.

▶ **Forma salvaje:** Dos veces por descanso breve o prolongado, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Vuelves a tu forma como acción adicional en tu turno, si tus PG caen a 0 o mueres.  
- VD máximo 1/4. Sin velocidad ni volando ni nadando.

▶ **Forma salvaje de combate:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje en tu turno como una acción adicional, en lugar de como una acción normal. Además, mientras te estás transformado en la Forma Salvaje puedes utilizar una acción adicional para gastar un espacio de conjuro y recuperar 1ds puntos de golpe por nivel de conjuro gastado.

▶ **Formas del círculo:** Puedes utilizar tu Forma Salvaje para transformarte en una bestia con un valor de desafío mayor (ignoras la columna de VD máximo de la tabla Forma Salvaje, pero debe cumplir con las otras limitaciones existentes).

- Forma de Bestia: VD 1

▶ **Lanzamiento de conjuros:** Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Debes preparar los conjuros a lanzar tras un descanso largo. Puedes lanzar conjuros preparados que lo permitan como rituales.

Bren Borr

NOMBRE DEL PERSONAJE

Druida

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 5 PREPARADOS	TRUCOS 2 CONOCIDOS
---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>garrote / Shillelagh</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Toque	V, S, M
	Convierte una clava o bastón en tus manos en un arma mágica que puedes usar con tu característica de lanzar conjuros y cuyo dado de daño es d8. El conjuro acaba si lo lanzas de nuevo o sueltas el arma.					
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
	En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Salto</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.					