



ordog Pokul

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Artista

TRASFONDO

Seba

JUGADOR

Tiefling

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+4

18

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +3
- Inteligencia -1
- Sabiduría +3
- Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +5
- Arcanos -1
- Atletismo -1
- Engañar +7
- Historia -1
- Interpretación +7
- Intimidar +7
- Investigación -1
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza -1
- Percepción 0
- Perspicacia 0
- Persuasión +4
- Religión -1
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

6

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO  
IS Arma de Pact.. +8 1d8 +5 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15  
- Escudo CA 2  
Idoun Stone of Leadership

EQUIPO

Me encanta un buen insulto, incluso uno dirigido a mí. Puedo cambiar mi estado de ánimo o mi manera de pensar tan rápido como le cambio la tonalidad en una canción.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Personas. Me gusta ver las sonrisas en las caras de las personas cuando actúo. Eso es todo lo que importa. (Neutral)

IDEALES

Haría cualquier cosa por los demás miembros de mi antiguo grupo de teatro.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para obtener fama y renombre.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Brujo Nivel 5:

- Descarga agónica
- Filo sediento
- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjuros Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico
- Pacto del filo

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

10

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo - Kit de disfraz

Idiomas:

Común, Infernal.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Ordog Pokul

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es poco más alto que un humano promedio pero bastante fornido y ágil. Su piel es rojiza y dos cuernos sobresalen en su frente. Lleva una cabellera negra, larga y bien peinada y se viste con cueros y grandes abrigos que no logran ocultar su cola en punta de flecha. Es amable y conversador, pero su apariencia es intimidante lo que lo ha llevado a interpretar generalmente el papel de un Tirano o Bestia del mal en las obras de su compañía, aunque algunas veces esta apariencia junto con su carisma ha hecho que le funcione muy bien el papel de Héroe en Desgracia. Sabe adaptarse muy bien a las distintas situaciones que lo rodean.

APARIENCIA



©2017 Wizards of the Coast

APARIENCIA

Morthos es su verdadero nombre. Su aspecto hizo que su infancia fuera difícil, siendo considerado una monstruosidad, aunque a una temprana edad se unió a una caravana de artistas errantes, Edema Ruh, llamados S.C.A.R. (Sociedad Costera del Arte y la Recreación) Allí ganó principal afinidad con los miembros de la compañía de teatro quienes lo educaron en las artes escénicas como un actor del método. No fue difícil para Ordog desarrollar a temprana edad un talento en las tablas interpretando primero pequeños papeles secundarios y ya más maduro, villanos de gran carácter. Su papel estrella sin embargo fue el de "Ordog Pokul", al interpretar al héroe por primera vez en las tablas siendo a su vez su primer protagonista. "Ordog Pokul" era un soldado condecorado, héroe de la batalla de los Cárpatos que se ve afectado por una maldición infernal luego de blasfemar contra su Dios por arrebatarse la vida de su amada mientras este se encontraba celebrando

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia infernal, 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.

► Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...

► Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.

► Descarga agónica: Cuando lances Descarga sobrenatural, añade al daño tu modificador por Carisma.

► Filo sediento: Requisito: nivel 5, rasgo Pacto de hoja. Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

► Guerrero Maléfico: Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.

► Lista de Conjuros Ampliada: El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros 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.

► Maldición del Filo Maléfico: Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú moris, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.

► Pacto del filo: Usa tu acción para crear un arma de pacto cuerpo a cuerpo en tu mano libre que adopta la forma que decidas. Tienes competencia con ella mientras la empuñas. Se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

2  
OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Congelar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Haces que se forme escarcha entumecedora alrededor de una criatura que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. La criatura recibirá 1d6 de daño de frío si falla la tirada de salvación y tendrá desventaja en la siguiente tirad...</p>						
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>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.</p>						
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...</p>						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
<p>Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
<p>Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
<p>Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
<p>Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Contratechizo</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	60 pies	S
<p>Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Tienes éxito si el conjuro a interrumpir es del nivel del espacio de conjuro gastado o inferior. Si es de nivel superior, supera una prueba de característica con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
<p>Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Rodeado de Enemigos</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S
<p>Entras en la mente de una criatura que puedas ver y la obligas a hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Las criaturas inmunes al estado "asustado" tienen éxito automáticamente. Si falla la tirada, el objetivo perderá la capacidad de distinguir entre amigo y enemigo, en lo que a las criatu...</p>						