



Lord Paolo Asesino de Dr..  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 2

CLASE Y NIVEL

Bullywug

ESPECIE

El "Asesino de Dragones"

TRASFONDO

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

Kingouranos

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +4
- Carisma +3

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

CA 12

INICIATIVA +2

VELOCIDAD 25

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Honda	+4	1d4 +2 contunden..

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Veo presajios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos. Toleró (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

IDEALES

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

VÍNCULOS

Todo lo que hago es por el pueblo llano.

DEFECTOS

A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios. Soy inflexible en mis opiniones.

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

12

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:  
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo  
- Honda

Idiomas:  
Común, bullywug y élfico.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bullywug:  
- Descripción Física  
- Sociedad  
- Nombres Bullywug  
- Aumento de Puntuación de Característica  
- Cazador del Pantano  
- Edad  
- Alineamiento  
- Tamaño  
- Anfibio  
- Hablar con Ranas y Sapos  
- Salto de Pie  
- Mordisco  
- Idiomas

Clérigo Nivel 2:  
- Canalizar divinidad: 1/descanso  
- Canalizar: preservar la vida  
- Conjurios de dominio  
- Discipulo de la vida  
- Expulsar muertos vivientes  
- Lanzamiento de conjuros  
- Lanzamiento ritual

## Lord Paolo Asesino de Dr..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un bullywug con una estatura mayor al promedio, del mismo tamaño de un ser humano bajito. Su piel es de color verde y su complexión es delgada también en comparación con otros seres anfibios, debido a su régimen de entrenamiento.

APARIENCIA



APARIENCIA

\*Un día hace ya veinte años fue cuando nació este noble bullywug que los ángeles del dios de los pantanos tengan siempre en su gloria. Durante su niñez fue travieso, pero amado por todos; en momentos de desesperación siempre estuvo para sus seres queridos y vecinos, tratando a la gente con amabilidad y ternura. En su niñez mató a un dragón para defender a su pueblo, de terribles fauces y el tamaño del brazo de un niño humano (con la misma temible envergadura), aquel ser estuvo a punto de comerse el desayuno basado en moscas de los niños del pueblo. Pero ese terrible suceso, por fortuna, no sucedió. Al llegar a los quince años se unió al clero de su señor, el dios de los pantanos, y desde entonces ha viajado por el mundo para profesar su fe... oh, alabado sea Lord Paolo, el Asesino de Dragones.\*

### HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Descripción Física:** Los Bullywug son criaturas robustas más bajas, que parecen ranas o sapos humanoides. Miden entre 4 y 5 pies de altura y pueden tener la piel azul, amarilla, verde, gris o roja. Pueden tener ojos rojos, dorados, bronce, anaranjados o plateados, que son muy grandes y por encima de sus cabezas. A ve...

► **Sociedad:** La gran mayoría de Bullywug que viven en sectores más tribales, viven en un áspero y cruel sistema de aristocracia, tratando de complacer a sus superiores constantemente. Los Bullywug se mueven entre las filas asesinando a sus rivales o presentando obsequios a sus superiores, y siempre se present...

► **Nombres Bullywug:** Los Bullywug tienen nombres que suenan muy elegantes y refinados, y siempre se inventan títulos grandiosos para sí mismos, siempre tratando de impresionar a otras razas de cualquier manera posible. Hombre: Galleo, Giovanni, Leonardo, Davinci Hembra: Monaria, Celeste, Seraphina, Borealis ...

► **Aumento de Puntuación de Característica:** Tu puntuación en Constitución aumenta en 1 punto.

► **Cazador del Pantano:** Entrenaste con cierto estilo de lucha en los pantanos, ya sea fuerte o ágil. Tu puntuación de Destreza o Fuerza aumenta en 2. Este rasgo también te concede una velocidad de nado de 40 pies.

► **Edad:** Los Bullywug pueden vivir aproximadamente la mitad de tiempo que los humanos. Se consideran maduros a los 42 años y, por lo general, viven entre 50 y 60 años.

► **Alineamiento:** Cualquiera Neutral. Da lo mismo el lado en que estén, siempre que puedan impresionar a los que estén en el mismo bando.

► **Tamaño:** Los Bullywug son ligeramente más pequeños y pesados que los humanos. Su categoría de tamaño es Mediano.

► **Anfibio:** Puedes respirar normalmente en el aire y en el agua.

► **Hablar con Ranas y Sapos:** Al hablar Bullywug puedes comunicar conceptos y pensamientos simples a ranas y sapos.

► **Salto de Pie:** Tu salto de longitud es de 20 pies y su salto de altura es de 10 pies, con o sin inicio de carrera.

► **Mordisco:** Tu mandíbula es poderosa, capaz de aplastar insectos y frutas resistentes con facilidad. Tus golpes sin armas infligen 1d4 de daño perforante.

► **Idiomas:** Puedes hablar Común, Bullywug y un idioma adicional de tu elección.

► **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo. - 1/descanso

► **Canalizar preservar la vida:** Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de Pq igual a 5 x tu nivel de clérigo divididos entre las criaturas que quieras en un radio de 30 pies. No puedes curar por encima de la mitad de los Pq máximos de una criatura ni puedes usarlo sobre muertos vivientes o constructos.

► **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

► **Discípulo de la vida:** Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recuperará un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.

► **Expulsar muertos vivientes:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Sabiduría. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Sab + tu nivel de clérigo durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar previamente preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Lord Paolo Asesino de Dragones

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

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  
PREPARADOS

4

TRUCOS  
CONOCIDOS

3

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.					
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).					
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/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>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
	Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.					