



Roxy(Supernova)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Archisacerdotisa 13

CLASE Y NIVEL

Atormentado

TRASFONDO

steman

JUGADOR

Carentes de forma

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+6

22

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza +6
- ☒ Destreza +13
- ☒ Constitución +14
- ☐ Inteligencia +6
- ☒ Sabiduría +17
- ☐ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +11
- ☐ Naturaleza 0
- ☒ Percepción +11
- ☒ Perspicacia +11
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +11
- ☐ Trato con Animales +6

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

+2

INICIATIVA

40

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 107

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

21

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas sencillas, Escudo
- Escudo, Estoque, Kit de herborista

Idiomas:

común y habla profunda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Estoque +5 1d8 perforante

Flagelo +5 1d6 Contundente

Ballesta ligera +7 1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14
- Paquete de explorador de mazmorras
- Símbolo sagrado
- Runa: Libro de Hechizos Abierto
- runa fragmentada Momento Perfecto

EQUIPO

Carentes de forma:

- Edad
- Alineamiento
- Cuerpo oscuro
- Visión junto a la oscuridad
- Nacido de las sombras
- Aversión a la luz
- Idiomas
- Tipo de criatura
- Forma híbrida
- Linaje arcano
- Aversión propia

Archisacerdotisa Nivel 13:

- Agilidad de la doncella
- Aura de Consuelo
- Aura de Inocencia Alcance 15 pies
- Bendición de Hoenir del Abismo
- Bendición de la guardiana Silva
- Bendición de los guardianes
- Camino de la doncella
- Competencias
- Competencias Adicionales
- Conjurios de Dominio
- Discipula de la Fuente
- Espiritus vinculados
- Fragmentos Puros
- Habilidades de Fragmento
- Lanzamiento Ritual
- Lanzamiento de Conjurios
- Luz de redención
- Mejora de Característica
- Milagro de las Doncellas
- oración de la Doncella: 5d8 + SAB
- Presencia Tranquilizadora
- Protección Espiritual
- Santuario de las almas

Dotes:

- Escucha sobrenatural
- Tentáculos del cosmos
- Forma aviar
- Voz corrupta
- Artillero
- Dualista en conjuros

Rasgos personalizados:

- bendición de la bruja de hielo
- marca del príncipe oscuro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Suelen vivir el doble de lo que vivían sus ancestros dentro de sus linajes malditos. Normalmente, los siluetha que nacen ya con estas condiciones, viven hasta 150 años.
- ▶ **Alineamiento:** Su inclinación moral es versátil, aunque son más caóticos.
- ▶ **Cuerpo oscuro:** Tienes resistencia al daño necrótico.
- ▶ **Visión junto a la oscuridad:** Puedes ver a 100 pies tanto en oscuridad mágica como si se tratase de luz brillante y a color.
- ▶ **Nacido de las sombras:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica con la que lanzas estos conjuros puedes ser Carisma, Sabiduría o Inteligencia. Una vez escojas una c...
- ▶ **Aversión a la luz:** Si sufres daño radiante, sufres diferentes consecuencias dependiendo de tu tipo de carencia además de 1d4 de daño adicional.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y habla profunda.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres considerado humanoide hasta el nivel 5, donde desbloqueas una dote híbrida. A partir de este nivel, serás considerado una aberración.
- ▶ **Forma híbrida:** Esta variante se declinan por un aspecto medio entre humanoide y bestial. Alas, colmillos, cuernos, colas, garras... todos estos rasgos bestiales pueden presentarse en su cuerpo. En los niveles 1, 5, 9 y 12, puedes elegir una dote de entre las opciones de la forma híbrida exclusivas de tu subraza.
- ▶ **Linaje arcano:** Aprendes el conjuro Disfrazarse a nivel 3 y pueden utilizarlo a voluntad de forma indefinida.
- ▶ **Aversión propia:** La luz del toque divino mitiga la enfermedad de las sombras por unos instantes. Si sufres daño radiante, la última dote híbrida que hayas obtenido se anulará hasta el principio de tu próximo turno.
- ▶ **Escucha sobrenatural:** Tus orejas se vuelven puntiagudas y aumentan tu capacidad para escuchar. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Tentáculos del cosmos:** Extensiones de las sombras crecen de tu cuerpo como tentáculos oscuros. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Forma aviar:** Puedes tomar parcialmente la forma de un cuervo para ayudarte a volar. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Voz corrupta:** Tu lengua se vuelve larga y barbada, creciendo leves espinas carnosas y mejorando tus capacidades de habla. Obtienes los siguientes beneficios.
- ▶ **Artillero:** Eres rápido y preciso con las armas de fuego, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con armas de fuego (consulta la sección "Armas de fuego" en la Dungeon Master's Guide). Ignoras la propiedad "recarga" de...
- ▶ **Dualista en conjuros:** Has aprendido a lanzar más de un conjuro por turno, eliminando la regla que limita tu segundo conjuro a un truco. Eres capaz de lanzar un segundo conjuro de nivel 3 o inferior.
- ▶ **Agilidad de la doncella:** Has aprendido a ser más rápida en el campo de batalla, moviéndote de tal manera que tus enemigos no puedan atraparte.
- ▶ **Aura de Consuelo:** a nivel 10, tu Aura de Inocencia gana una curación adicional de 1d4+tu modificador de sabiduría y no necesitan tener menos de la mitad de sus PG máximos para curarse, además tanto tú como tus aliados dentro del aura tienen ventaja en todas las tiradas de salvación y pruebas de habilidad de sabiduría...
- ▶ **Aura de Inocencia:** Tu mera presencia emana una calma sagrada, una luz tenue que reconforta a los puros de corazón y debilita la influencia del mal.
- Alcance 15 pies
- ▶ **Bendición de Hoenir del Abismo:** Mientras no lleves armadura, tu CA será igual a 10 + Tu modificador de destreza + tu modificador de sabiduría. Puedes llevar escudo y aún beneficiarte de este efecto
- ▶ **Bendición de la Guardiania Silva:** Obtienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad caminando, también ganarás ventaja en cualquier tirada de salvación de destreza. Además, cuando realices una tirada de salvación de Destreza para recibir la mitad del daño (por ejemplo, bola de fuego), en caso de fallo solo sufrirás la mitad de...
- ▶ **Bendición de los guardianes:** Has logrado traer junto a ti la protección de los antiguos guardianes de tu tierra
- ▶ **Camino de la doncella:** A partir del nivel 1, cuando uses una habilidad o conjuro para restaurar PG a una o más criaturas, puedes gastar 1 Fragmento para que cada criatura que reciba curación obtenga una cantidad de PG temporales igual a un número de d6 equivalente al doble de tu bonificador por competencia.
- ▶ **Competencias:** Al comenzar con esta como tu clase inicial, obtienes las siguientes competencias
- ▶ **Competencias Adicionales:** Al elegir este dominio, obtienes las siguientes competencias adicionales
- ▶ **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.
- ▶ **Discípulo de la Fuente:** las doncellas que siguen este camino han aprendido a potenciar su capacidad curativa de una manera nunca antes vista. Cada vez que uses un conjuro para recuperar Puntos de Golpe a una criatura, añadirás una curación extra igual a tu bonificador por competencia + el nivel del conjuro utilizado ...
- ▶ **Espíritus vinculados:** Desarrollas la Capacidad de vincularse con el alma de los enemigos que derrotas en batalla
- ▶ **Fragmentos Puros:** Los Fragmentos puros son manifestaciones espirituales que canalizan tu vínculo con el mundo de los caídos. Representan el dolor, la redención y la memoria de cada espíritu con el que te has conectado. Actúan como tu recurso principal para activar habilidades especiales, curaciones y manifestaciones...

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

2

OO

NIVEL 6

1

O

NIVEL 7

1

O

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

19

PREPARADOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Crear llama	Conjuración	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
Invoca una llama que emite luz brillante a 10 pies y tenue a 10 pies adicionales. Puede lanzarse como un ataque de conjuro a distancia para infligir 1d8 puntos de daño por fuego. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	Descarga de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
Truco	Guía	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	Piedad con los moribundos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
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.						
<input type="checkbox"/>	1 Absorber Elementos	Abjuración	1 reacción	1 Asalto	Personal	S
El conjuro absorbe parte de la energía que te alcanza, disminuyendo su efecto sobre ti y almacenándolo para tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	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 Escudo	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil Mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/>	2 Espíritu sanador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Invocas un espíritu de la naturaleza para calmar a los heridos. Este ser intangible aparece en un cubo de 5 pies que puedas ver y se encuentre dentro del alcance. El espíritu aparenta ser una bestia transparente o un ser feérico (a tu elección). Hasta que el conjuro termine, siempre que tú o una...						
<input type="checkbox"/>	2 Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
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.						
<input type="checkbox"/>	2 Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Pulso mortífero	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S, M
Todas las criaturas en una línea de 50 pies de rango y 5 de ancho deben realizar una tirada de salvación de Destreza. En caso de fallar, sufrirán 3d8 de daño necrótico. En caso de éxito, solo la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2 Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución: si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	3 Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 Explosión acuática	Conjuración	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
Puedes crear una esfera de agua de la propia nada, la cual chocará contra un objetivo, dejándolo mal herido. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Fuerza: si fallan, reciben 8d8 puntos de daño contumax.						
<input type="checkbox"/>	3 Levantar maldición	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						
<input type="checkbox"/>	3 Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

3

OOO

NIVEL 5

2

OO

NIVEL 6

1

O

NIVEL 7

1

O

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

19

PREPARADOS

TRUCOS

5

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/> 3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.						
<input type="checkbox"/> 4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián spectral grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.						
<input type="checkbox"/> 4	Muro de fuego	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren 5d8 puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige 5d8 daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/> 4	Nido de Agua	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Invocas una cúpula serpenteante formada por serpientes de agua que cubre un radio de 15 pies centrada en un punto dentro del alcance.						
<input type="checkbox"/> 5	Caparazón antivida	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose contigo, y repele a todas las criaturas salvo no muertos y constructos. Las criaturas afectadas no pueden traspasarla. Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 5	Contagio	Nigromancia	1 acción	7 días	Personal	V, S
Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le envenenas. Al final de cada turno, debe realizar una TS de Constitución. Si falla 3, escoge una enfermedad que dura mientras lo haga el conjuro. Si supera 3, el conjuro termina.						
<input type="checkbox"/> 5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						
<input type="checkbox"/> 5	Disipar el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Puedes terminar el conjuro con un toque a un afectado por un encantamiento de una de estas criaturas; con un ataque de conjuro c/c, tratando de devolver a la criatura a su plano.						
<input type="checkbox"/> 5	Zoltraak	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
Invoca un poderoso rayo sagrado que es capaz de destruir a las fuerzas del mal. Elige a una criatura que puedas ver y esta debe realizar una tirada de salvación de Constitución. En caso de fallar, sufrirá 14d6 de daño radiante.						
<input type="checkbox"/> 6	Curar	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.						
<input type="checkbox"/> 6	Festín de héroes	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un gran festín para hasta 13 criaturas que se consume en 1 hora y desaparece después. Tras ello, cada participante se cura de enfermedades y venenos, se vuelve inmune a veneno y a quedar asustado, tiene ventaja en las TS de Sabiduría y aumenta sus PG máximos (y recupera) 2d10. Dura 24 horas.						
<input type="checkbox"/> 6	Indumentaria de llamas	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Llamas delgadas y delicadas envuelven tu cuerpo hasta el final de la duración del conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue 30 pies más allá. El fuego no te hace daño. Hasta que el conjuro termine, obtienes los siguientes beneficios: Eres inmune al daño de fuego y tien...						