



Rylia Tanner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Infernal

ESPECIE

5

NIVEL

Clérigo 5

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

17

FUERZA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

CLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

38

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +7 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañó/Tipo	Notas
Maza	+4	1d6 +1 cont.	Maestría: Debilitar
Daga	+4	1d4 +1 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cota de escamas CA 14
- Dados
- Naipes
- Símbolo sagrado (Tymora)
- Túnica
- Mochila
- Yesquero
- Lámpara
- Cantimplora
- Petate
- Raciones
- Poción de curación
- Poción de curación
- Agua bendita
- Collar de adaptación
- Cuerno de alarma silenciosa
- Baraja de ilusiones
Contador de monedas.

Cobre
0

Plata
0

Electro
0

RASGOS Y ATRIBUTOS

Infernal:
- Visión en la oscuridad
- Presencia sobrenatural
- Infernal
Clérigo Nivel 5:
- Abrasar muertos vivos
- Bendición del embaucador
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
- Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivos
- Conjuración de dominio del engaño
- Expulsar muertos vivos
- Invocar duplicidad
- Lanzamiento de conjuros
- Taumaturgo
Dotes:
- Lanzador en combate
- Afortunado

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 0 +2 Acrobacias | 0 +4 Medicina |
| 0 +1 Atletismo | 0 -1 Naturaleza |
| 0 +3 Conoc. Arcano | 0 +7 Percepción |
| 0 0 Engaño | 0 +7 Perspicacia |
| 0 +2 Historia | 0 +3 Persuasión |
| 0 0 Interpretación | 0 +3 Religión |
| 0 0 Intimidación | 0 +2 Sigilo |
| 0 -1 Investigación | 0 +4 Supervivencia |
| 0 +2 Juego de Manos | 0 +4 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
Idiomas:
Común, Infernal, Orco

Tiefling alta y esbelta de piel violácea. Tiene pequeños cuernos oscuros plegados sobre el cráneo y una melena negra ondulada peinada hacia un lado. Ojos dorados y numerosas cicatrices doradas en rostro y brazos.

APARIENCIA



APARIENCIA

Rylia Tanner nació hace treinta y dos años en una humilde cabaña a las afueras de una aldea del El Vast. Sus padres eran dos humanos corrientes. Ninguno tenía cuernos, cola ni piel violácea. Tampoco existía ningún tiefling conocido entre sus abuelos. Sin embargo, cuando Rylia nació, la herencia infernal que llevaba dormida durante generaciones despertó de forma imprevisible.

Su piel tenía un suave tono violáceo, sus ojos brillaban con reflejos dorados y apenas unos meses después, comenzaron a despuntar dos pequeños cuernos.

Su padre nunca aceptó aquella realidad. Aunque jamás llegó a decirlo abiertamente, Rylia siempre tuvo la impresión de que dejó de mirar a su hija como si fuera realmente suya desde el mismo momento en que nació.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Presencia sobrenatural: Conoces el truco taumaturgia. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.
- ▶ Infernal: Tienes resistencia al daño de fuego. También conoces el truco descarga de fuego. A nivel 3 aprendes el conjuro Represión infernal y a nivel 5 oscuridad.
- ▶ Lanzador en combate: Aumenta una característica mental en 1. Ventaja para mantener concentración. Puedes lanzar conjuros como reacción en vez de ataques de oportunidad. Puedes usar componentes somáticos con las manos ocupadas.
- ▶ Afortunado: Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.
- ▶ Abrasar muertos vivos: Cuando utilices Expulsar muertos vivos, puedes tirar una cantidad de d8 igual a tu modificador por Sabiduría y sumar los resultados. Si fallan la TS reciben daño radiante igual a la tirada.
- ▶ Bendición del embaucador: Como acción de magia, puedes escogerte a ti o a una criatura voluntaria a 9 metros o menos de ti para que tenga ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Esta bendición dura hasta que finalices un descanso largo o hasta que vuelvas a usar este rasgo.
- ▶ Canalizar divinidad: Puedes canalizar energía divina en dos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivos. Puedes usar el rasgo dos veces y recuperas un uso en un descanso corto y todos en un descanso largo. La CD de salvación es igual a la CD de salvación de conjuros de esta clase.
 - 2/descanso
- ▶ Canalizar divinidad Chispa divina: Como acción, una criatura a 9 metros o menos de ti recupera 1d8 + tu modificador de Sabiduría de PG o la obligas a una TS CON para recibir el resultado como daño necrótico o radiante. Si la supera, sufre la mitad del daño.
 - 1d8
- ▶ Canalizar divinidad Expulsar muertos vivos: Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivos. Cada muerto vivo de tu elección a 9 metros o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, estará asustado e incapacitado durante 1 minuto. Se acaba si sufre daño.
- ▶ Conjuros de dominio del engaño: Aprendes los conjuros de clérigo listados en Conjuros del dominio de la vida.
- ▶ Expulsar muertos vivos: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivos. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 9 metros debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.
- ▶ Invocar duplicidad: Creas un duplicado ilusorio con Canalizar Divinidad en un espacio a 9m. Dura 1 minuto, no es tangible y te imita. Mientras esté activo, obtienes ventaja en ataques si ambos están cerca del enemigo, puedes lanzar conjuros desde su posición y moverlo como acción adicional.
- ▶ 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).
- ▶ Taumaturgo: Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Rylia Tanner

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d10 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d10 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.							
		Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS DES o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada. El daño aumenta 1d8 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Palabra de resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Un fulgor ardiente surge de ti en una emanación de 4.5 metros. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).							
		Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Eliges un tipo de daño ácido, contundente, cortante, frío, fuego, necrótico, perforante, radiante, relámpago, trueno o veneno. La criatura tocada reduce el daño total recibido en 1d4 antes de que termine el conjuro y solo una vez por turno.							
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	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 qps.							
☐	1	<u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.							
☐	1	<u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.							
☐	1	<u>Disfrazarse</u>	Ilusionismo	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Cambias tu apariencia y equipo, variando altura unos 30 cm y complexión, siempre con la misma forma corporal. El disfraz es ilusorio y se detecta al tocarlo. Una criatura puede gastar su acción para inspeccionarte y, con investigación contra tu CD de conjuros, revelar la ilusión.							
☐	1	<u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	9 metros	V, S
Un humanoide que puedas ver hace una TS SAB (con ventaja si lucha contra vosotros). Si falla estará hechizado hasta que termine el conjuro o le hagáis daño y sabrá que le hechizaste. Una criatura adicional por cada espacio de conjuro por encima de 1.							
☐	1	<u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Hasta tres criaturas que veas deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Si fallan, restan 1d4 a su siguiente tirada de ataque o salvación antes de que termine el conjuro. Con un espacio de nivel superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel sobre 1.							
☐	1	<u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	18 metros	V, S
La criatura que te dañó se envuelve en llamas verdes y hace salvación de Destreza: sufre 2d10 de daño de fuego si falla o la mitad si acierta. El daño aumenta en 1d10 por cada nivel de espacio por encima de 1.							
☐	1	<u>Sarta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 1.							
☐	2	<u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por aptitud mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 6 metros y repetir ataque.							
☐	2	<u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DM debe elegir como augurio "Fortuna", "desdicha", "Fortuna y desdicha" o "Indiferencia". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.							
☐	2	<u>Invisibilidad</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura a la que tocas tiene el estado de invisible hasta que el conjuro termine. El conjuro terminará inmediatamente después de que el objetivo haga una tirada de ataque, cause daño o lance un conjuro. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 2.							
☐	2	<u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	18 metros	V, M
Creas una esfera de 4.5 metros 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.							
☐	2	<u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Hasta que el conjuro termine, irradias un aura de ocultación en una emanación de 9 metros. Mientras permanezcáis dentro, las criaturas que elijas y tú tendréis un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y no dejaréis huellas.							
☐	2	<u>Plegaria de curación</u>	Abjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	V
Hasta cinco criaturas dentro del alcance durante todo el lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y recuperan 2d8 puntos de golpe. No pueden beneficiarse nuevamente hasta un descanso largo. Aumenta 1d8 de curación por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.							
☐	3	<u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus protectores rodean un área de 4.5 metros hasta el fin del conjuro, con forma angelical/feérica o infernal según tu alineamiento. Las criaturas elegidas son inmunes; las demás tienen velocidad reducida a la mitad y deben hacer TS SAB al entrar o acabar turno en el área, recibiendo 3d8 radiante.							
☐	3	<u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 3 metros en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.							

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

○○○○

○○○

00

TRUCOS

PREPARADOS

CONOCIDOS

© 2026 - Nivel20 v2.11.1