

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Forastero errante

TRASFONDO

Nix_Drackness_Queen

JUGADOR

Humano marca del frenesí Caótico bueno

ESPECIE

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución 0
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +3
- ☒ Arcanos +3
- ☐ Atletismo -1
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación +1
- ☐ Intimidar +1
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +3
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +5
- ☒ Perspicacia +5
- ☐ Persuasión +1
- ☒ Religión +3
- ☐ Sigilo +3
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Maza

+1

1d6 -1 contundent..

Ballesta ligera

+5

1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero CA 11
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote
- collar Azul con la imagen del dios muffin tallado en él.

EQUIPO

Un chocolatito bipolar

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Humano marca del frenesí

- Enloquecido
- La llama frenética

Clérigo Nivel 3:

- Canalizar divinidad: 1/descanso
- Canalizar: Abjuración arcana
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivos
- Iniciativa Arcana
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

común, draconico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Seguidora del Dios Muffin.

NOTAS ADICIONALES

Fué una pequeña que nació en la iglesia y creció siguiendo las doctrinas a las cuales fué instruida por su padre para ser parte de la iglesia enseñándole todo lo que debía saber en tanto como en culinaria, medicina, herbología, costura, creación de elementos tanto orfebres como de madera y sobre todo en cuanto a su devoción las enseñanzas de las a quien debió seguir al dios Muffin, sin embargo nunca lo escucho sin importar sus esfuerzos a lo largo de su vida mientras estaba en la iglesia, aunque su fervencia nunca se detuvo, solamente empezaba a frustra se y a sentirse inútil con ella misma por no ser suficiente y no poder escucharlo.

Mientras que su madre se llevó a su hermana luego de su divorcio con su padre formando la en el arte de la guerra siguiendo a la diosa de la Baine, llevando la a mil y un batallas, siendo todo lo que el mundo quería que fuera una guerrera siendo su mayor admiración y para Barbara siendo su guía, hasta que desapareció cosa

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Enloquecido:** Al ser marcado por la llama frenética, tiendes tu alineamiento a ser caótico. No existe un marcado real o puramente neutral. Obtienes competencia en Percepción debido a tu paranoia constante.

► **La llama frenética:** Conoces el truco Crear llama. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Mirada ardiente frenética una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Rayo abrasador frenético una vez con este rasgo y...

► **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 Abjuración arcana:** A partir de nivel 2, puedes usar Canalizar Divinidad para abjurar a criaturas de otro mundo. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y un celestial, elemental, feérico o infernal que elijas y que se encuentre a 30 pies o menos de ti tendrá que hacer una tirada de salvación de Sabiduría, siempre ...

► **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.

► **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.

► **Iniciativa Arcana:** Cuando escoges este dominio en el nivel 1, consigues competencia en la habilidad Conocimiento Arcano, así como dos trucos a tu elección de la lista de conjuros de magos. En tu caso, estos trucos cuentan como trucos de clérigo.

► **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.

RASGOS

Barbara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Crear llama</u>	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 <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>Maldición de la arena</u>	Conjuración	1 acción	1 minuto	120 pies	V, S
Maldice a una criatura, haciendo que aparezca arena de la nada desde el lugar menos esperado. Puede caer desde el cielo, aparecer en su mochila de forma indefinida, desde su ración, etc. Tu eliges desde donde empieza a aparecer la arena y esta aparición dura 1 minuto.						
	Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	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.						
<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 magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Mirada frenética</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Llamas amarillas salen desde tus ojos, expulsando de forma caótica una ráfaga de proyectiles ardientes amarillos, arrasando con todo. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 1d6 de daño por fuego + 2d4 de daño...						
<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>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Agua Purificadora</u>	Abjuración	1 acción (ritual)	Hasta disipado o disparado	Personal o Distancia	V, M
Como acción adicional o en un ritual de 1 hora puedes bendecir un cuerpo de agua de 5 pies o menos durante 10 horas. Adicionalmente puedes utilizar tu acción para manipular este cuerpo de agua, ya sea para cubrir un área o lanzarlo en un rango de hasta 60 pies a una criatura. El efecto del agua b...						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Aura mágica de Nystul</u>	Ilusión	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
Implantas una ilusión en una criatura voluntaria u objeto para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. Puedes simular que un objeto mágico es no mágico y viceversa o hacer que los conjuros que detectan tipos que criatura lo detecten del tipo o alineamiento elegido.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Bendición de los dioses</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S, M
Impartes hasta tres criaturas de tu elección dentro del alcance con la bendición de uno de los dioses. Siempre que un objetivo haga una tirada de daño antes de que termine el conjuro, el daño conlleva un efecto adicional determinado por el dios al que llama este conjuro. Además, el clima de un área						