



Mara Breeze

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 8

CLASE Y NIVEL

Tiefling

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

35290

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia +4
- Sabiduría +9
- Carisma +8

HABILIDADES

- Acrobacias -1
- Arcanos +5
- Atletismo 0
- Engañar +3
- Historia +5
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación +2
- Juego de Manos -1
- Medicina +7
- Naturaleza +7
- Percepción +4
- Perspicacia +7
- Persuasión +3
- Religión +7
- Sigilo -1
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

0

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

17 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 808

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+3	1d6 Contundente
Ballesta ligera	+2	1d8 -1 Perforante

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

14

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

- *Por Erudito*: Rhases, gaur. / *Por Raza*: Comercial, Malevar Infernal. / *Por Dominio*: Horog, Aldair

EQUIPO

- Cota de escamas CA 14
- Escudo CA 2
- Frasco de Tinta
- Pluma de escritura
- Muda de Ropa Común
- Virotec (20)
- Bolsa de Dinero
- Carta de un Colega Muerto
- Paquete de Sacerdote
- Símbolo Sagrado de oghma
- Estuche para Munición de Ballesta
- Poción Curativa - Poción Común
- Agua bendita (frasco) (3)
- Peta para Foco de IDENTIFICAR
- Identificativo Guardia de Agua Profunda
- Libro de Reglamento Interno de la Guardia de Agua Profunda
- Peta de Poder - objeto Maravilloso Infrecuente - (Requiere SINTONIZACIÓN por Lanzador de Conjurios)
- Ojo "Diabólico" de Cristal como Foco para CLARIVIDENCIA
- Cuenco de Escamas de Diablo como Foco de AUGURIO
- Capa de Protección - objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Anillo de Protección - Anillo Raro (Requiere SINTONIZACIÓN)

RASGOS DE PERSONALIDAD

Me siento horriblemente, horriblemente incómodo en situaciones sociales. No hay nada que me guste más que un buen misterio.

IDEALES

Conocimiento. El camino hacia el poder y la autosuperación es a través del conocimiento. (Neutral)

VÍNCULOS

El trabajo de mi vida es una serie de tomos relacionados con un campo específico del conocimiento.

DEFECTOS

La mayoría de las personas gritan y corren cuando ven a un demonio. Yo me detengo y tomo notas sobre su anatomía.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Clérigo Nivel 8:

- Canalizar divinidad 2/descanso
- Canalizar: Conocimiento de las edades
- Canalizar: Leer pensamientos
- Conjurios de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1 o menor
- Dominio del conocimiento
- Expulsar muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento de conjuros potente
- Lanzamiento ritual

Dotes:

- Adepto Sobrenatural



APARIENCIA

Investigación centrada en la Nigromancia. Quién sabe que información puede dar un cadáver. Pertenencia a la Guardia de AguaProfunda como cadete recién formada. Es agente de pleno derecho y forense del cuartel en el Distrito del Muelle, al mando del Capitán Hyustus Staget. Recientemente, su madre biológica (humana) le ha informado de que, después de una juerga loca con Renner Neverember y un amigo elfo que le salvó la vida... quedó encinta... del elfo. Actualmente, Mara ha descubierto que el elfo es un tal Naëris Brisanocturna, al que ha conocido en persona... pero no sabe cómo afrontar la situación.

NOTAS ADICIONALES

Abandonada en un Templo de oghma, su vida ha sido el aroma del papel, la tinta y el conocimiento. La investigación y la curiosidad se mezclaban con la intensidad de sus emociones, y a veces el mal humor oculto, aunque los miembros del templo soportaban estoicos las maneras de la muchacha. En sus explosiones de cólera veían pasión, y trataron de encauzarlas hacia un fin productivo. Finalmente, una mente hambrienta de respuestas la llevó a encauzar su personalidad hacia fines más productivos... incluso bajo la atenta mirada de sus mayores y superiores, que siempre estaban ojo avizor. Con el tiempo, su curiosidad sobre sus orígenes la llevó a recibir una nota por parte de un compañero que escuchó retazos de su legada al tiempo que ponía el oído en un conclave de los superiores. El nombre de "faleatorio" formaba parte de su linaje. Lo último que se escuchó sobre la madre que la abandonó allí fue que, en la actualidad, vivía en AguaProfunda, un lugar lleno de

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.

► **Adepto Sobrenatural:** gracias al estudio de conocimientos ocultos, has liberado un poder sobrenatural en tu interior: aprendes una opción de invocación Sobrenatural de tu elección de la clase brujo. Si la invocación tiene requisitos de cualquier tipo, solo podrás elegirla si eres un brujo que los cumpla. Siempre que ...

► **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.
- 2/descanso

► **Canalizar Conocimiento de las edades:** Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para hurgar en un pozo divino de conocimiento. Como una acción, eliges una habilidad o herramienta. Durante 10 minutos tienes competencia con la habilidad o herramienta elegida.

► **Canalizar leer pensamientos:** A partir del nivel 6 puedes usar tu Canalizar Divinidad para leer los pensamientos de una criatura. Luego puedes usar tu acceso a la mente de la criatura para comandarla. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies (18 metros) de ti. Esa criatura debe realizar una ti...

► **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.

► **Destruir muertos vivientes:** Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1 o menor

► **dominio del conocimiento:** A partir del nivel 1 aprendes dos idiomas de tu elección. También pasas a ser competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Arcano, Historia, Naturaleza o Religión. Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que use cualquiera de estas habilidades...

► **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 de conjuros potente:** Comenzando al nivel 8 añades tu modificador de Sabiduría al daño que haces con cualquier truco de clérigo.

► **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

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

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>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
	Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.					
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	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...					
	Truco <u>Taumaturgia</u>	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 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
	Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto, o haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.					
<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>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Haces 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 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	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 <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 DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
	Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	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.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Oscuridad</u>	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 <u>Plegaria de curación</u>	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 <u>Restablecimiento menor</u>	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"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Una criatura que puedas ver dentro del alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
	Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.					

Mara Breeze

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 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 12	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
<p>Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Clarividencia</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	5000 pies	V, S, M
<p>Creas un sensor invisible en una ubicación conocida u obvia (detrás de una puerta, o en una esquina) que esté hasta a 1 milla. Al lanzar el conjuro y como acción, puedes elegir ver o escuchar como si estuvieras en ese lugar. Una criatura que pueda verlo (con Ver lo invisible) verá un orbe de luz.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
<p>Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, críticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
<p>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 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Recado</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Ilimitado	V, S, M
<p>Envías un mensaje de hasta 25 palabras a una criatura conocida, que escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. Las criaturas con inteligencia 4+ entienden el mensaje. Hay un 5% de que un mensaje entre planos no llegue.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Localizar criatura</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
<p>Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve. Puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Ojo arcano</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
<p>Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.</p>						