



Praedyth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 4

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Huérfano

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Aldrich102

JUGADOR

2700

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

9

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

0

11

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+2

15

- Fuerza -1
 - Destreza +1
 - Constitución 0
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +6
 - Carisma +4
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos +2
 - Atletismo -1
 - Engañar +2
 - Historia +2
 - Interpretación +2
 - Intimidar +2
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +3
 - Medicina +4
 - Naturaleza +2
 - Percepción +4
 - Perspicacia +6
 - Persuasión +4
 - Religión +2
 - Sigilo +3
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +4
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+3	1d4 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:

Comun y enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cuero CA 12
- Escudo CA 2
- Pack de explorador
- 140 monedas de oro encima
- 243 monedas de plata encima
- 33 monedas de bronce encima

Piedra con carita

Gema de invocación de elementales de aire (un uso)

Anillo de escudo mental

Rubi rojo

Daga de ilusionista (+1) ligera sutil arrojadiza símbolo sagrado del engaño (sintonización con clérigo) Acción adicional (invisibilidad de daga)

EQUIPO

Hago un montón de preguntas. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cambio. Los que están abajo ascienden y los poderosos que están arriba son derribados. El cambio es la naturaleza de las cosas. (Caótico)

IDEALES

Escapé de mi vida de pobreza robándole a alguien importante, y me buscan por eso.

VÍNCULOS

Un oro me parece un montón de dinero, y haré casi cualquier cosa por más de eso.

DEFECTOS

Clérigo Nivel 4

- Bendición del embaucador
- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: Invocar duplicidad
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

Praedyth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un joven de pelo ligeramente rojizo y de ojos claros, sin ninguna pista de vello facial más que su melena hacia atrás. Ataviado con su confiable gabardina negra y una vestimenta de cueros marrones y negros, con guantes, bufanda y un sombrero negro al que le tiene aprecio.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacido en lo más bajo de la escala social de Neverwinter, padres ausentes y sin ningún hogar fue lanzado a las calles desde el orfanato a los pocos días de cumplir los 16 años. Mientras que los días pasaban con apenas formas de alimentarse, solo tenía tres cosas a lo que aferrarse, la bufanda de su difunta madre, el sombrero de su difunto padre y su nombre Praedyth, otorgado por su madre segundos antes de fallecer en el parto, se ganó la vida en trabajos variados hasta que un día decidió seguir a dos individuos de aspecto sospechoso, portando tunicas blancas y pulcras (no muy comunes en esa zona) que se dirigían hacia la entrada del alcantarillado de la gran ciudad. Eventualmente de ellos cayó un pequeño libro, junto con un pequeño anillo (su símbolo divino para lanzar conjuros de la clase) que pasó desapercibido a los mismos. El joven lo recogió y fue leyendo poco a poco, pese a estar escrito de forma críptica después de cumplir 18 años consiguió descifrar

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Bendición del embaucador:** Comenzando cuando eliges este dominio a nivel 1 puedes usar tu acción para tocar a una criatura voluntaria y darle ventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo). Esta bendición dura una hora o hasta que uses este rasgo nuevamente.

► **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: Invocar duplicidad:** Comenzando en el nivel 2, puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear un duplicado ilusorio de ti mismo. Como una acción, creas una ilusión perfecta que dura 1 minuto o hasta que pierdas tu concentración (como si estuvieses concentrándote en un conjuro). La ilusión aparece en un espacio desocupado...

► **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.

► **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

Praedyth

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

8

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>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>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.					
	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>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
	Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
	Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Inflicir 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>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>Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<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"/>	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>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
	Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.					
<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.					