



Baxe

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3, Bardo 2

CLASE Y NIVEL

Hobgoblin (MMotM)

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

Gionian

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza -1
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☒ Acrobacias +4
- ☐ Arcanos +1
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia +1
- ☒ Interpretación +6
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +5
- ☐ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Maza +2 1d6 -1 contundent..

Ballesta ligera +4 1d8 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cota de escamas CA 14
- Paquete de sacerdote
- Símbolo Sagrado
- Láud

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

mi mayor deseo es dejar un legado duradero que trascienda mi propia vida. En la academia de aventureros, busco aprender y dominar nuevas habilidades para que mi legado sea recordado por generaciones venideras

IDEALES

Mi instrumento es mi posesión más preciada y me recuerda a alguien que amo.

VÍNCULOS

Soy muy autocrítico, diría que antes que otros lo digan, casi siempre se que hice algo mal. Lo que me lleva a ser también bastante inseguro en mis acciones, muchas veces hago lo correcto no porque quiera, sino porque quiero ser útil.

DEFECTOS

Hobgoblin (MMotM):

- Visión en la oscuridad
- Ascendencia Feérica
- Regalo Feérico
- Fortuna de muchos

Clérigo Nivel 3:

- Canalizar Divinidad: Demanda del orden
- Canalizar divinidad: 1/descanso
- Competencias Adicionales
- Conjuros de Dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- voz de la Autoridad

Bardo Nivel 2:

- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Kit de disfraz

Idiomas:

Común - goblin - elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Es un señor, alguien ya entrado en años, a quien se le ven algunas canas y una que otra arruga. De piel naranja y físico delgado, algunos dirían que flaco, el le dice estar en forma. Le gusta la elegancia y tal vez un poco la extravagancia con sus atuendos.



APARIENCIA

Es alérgico al Feywild

tengo el brazo izquierdo fracturado por 12 días (3 de agosto)
(no puedo usar armas a 2 manos)

pensando no puedo contar a detalle todo lo que viví, pues ni yo mismo lo recuerdo. no tuve una vida digna de contar relatos, fui un simple actor en obras de poco renombre en ciudades que pocos recuerdan. pero nadie me puede quitar la pasión que sentía al actuar y la ayuda que brindaba a todo el que pudiera en las múltiples locaciones que visité. en una de las tantas ciudades que visité algo me llamó la atención, mi caravana para frente a un edificio de buen porte, un lugar sagrado, una iglesia si quieres decirle; admiraba la determinación y orden de sus integrantes, eran personas respetables con historias intachables. visité los interiores de la iglesia una que otra vez, incluso había dejado tributo una vez. la cuestión, aquí es donde lo extraño sucedió, generalmente tenía un papel secundario, llegué a acostumbrarme a algo tan simple, pero ese día ni eso... Me dijeron que esta ciudad

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ Ascendencia Feérica: Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantamiento en ti mismo.
- ▶ Regalo Feérico: Puedes utilizar este rasgo para realizar la acción de ayuda como acción adicional, y puedes hacerlo un número de veces igual a tu bonificación de competencia. Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo. A partir del 3º nivel, elige una de las opciones de abajo cada vez q...
- ▶ Fortuna de muchos: Si fallas una tirada de ataque o un chequeo de habilidad o una tirada de salvación, puedes recurrir a tus lazos de reciprocidad para obtener un bonificación a la tirada igual al número de aliados que aliados que puedas ver en un radio de 30 pies (bono máximo de +3). Puedes utilizar este rasgo un ...
- ▶ Canalizar Divinidad: Demanda del orden: Puedes usar tu rasgo Canalizar Divinidad para ejercer una presencia intimidante sobre los demás. Como acción, muestras tu símbolo sagrado y cada criatura de tu elección que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría o será hechizada por ti hasta...
- ▶ 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
- ▶ Competencias Adicionales: obtienes competencia con armaduras pesadas. También adquieres competencia en la habilidad intimidación o Persuasión (a tu elección).
- ▶ 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.
- ▶ Voz de la Autoridad: Puedes invocar el poder de la ley para animar a un aliado a que ataque. Si lanzas un conjuro con un espacio de conjuro de nivel 1 o superior y el objetivo de ese conjuro es un aliado, este podrá usar su reacción inmediatamente después del conjuro para realizar un ataque con arma contra una criatura...
- ▶ Aprendiz de mucho: Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.
- ▶ Canción de descanso: Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6
- ▶ Inspiración bárdica: Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
- Dado de bardo: 1d6
- ▶ Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.

Baxe2

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

| | | | | | | | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|------------|-----------|
| NIVEL 1 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 | NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | CONJUROS | TRUCOS |
| 4 | 3 | 2 | | | | | | | 5 | 3 |
| 0000 | 000 | 00 | | | | | | | PREPARADOS | 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>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. | | | | | | |
| | 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>Bendición</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1. | | | | | | |
| <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>Heroísmo</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| 1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes. | | | | | | |
| <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"/> | 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>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>Vínculo protector</u> | Abjuración | 1 acción | 1 hora | Toque | V, S, M |
| Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 2 <u>Zona de verdad</u> | Encantamiento | 1 acción | 10 minutos | 60 pies | V, S |
| Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro. | | | | | | |

Baxe2

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

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

5

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

| PREP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--|----------------------------------|---------------|--------------------|------------------------|----------|---------|
| | Truco <u>Ilusión menor</u> | Ilusión | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | S, M |
| Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disparar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro. | | | | | | |
| | Truco <u>Mano de mago</u> | Conjuración | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | V, S |
| Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Caída de pluma</u> | Transmutación | 1 reacción | 1 minuto | 60 pies | V, M |
| Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella. | | | | | | |
| <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 1ds/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>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>Hablar con los animales</u> | Adivinación | 1 acción (ritual) | 10 minutos | Personal | V, S |
| Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ. | | | | | | |
| <input type="checkbox"/> | 1 <u>Heroísmo</u> | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | Toque | V, S |
| 1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes. | | | | | | |
| <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"/> | 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>Zona de verdad</u> | Encantamiento | 1 acción | 10 minutos | 60 pies | V, S |
| Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro. | | | | | | |