



Bavez

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3, Bardo 2

CLASE Y NIVEL

Hobgoblin (MMotM)

ESPECIE

Artista

TRASFONDO

Gionian

JUGADOR

FUERZA
-1
8DESTREZA
+1
12CONSTITUCIÓN
+2
14INTELIGENCIA
0
10SABIDURÍA
+2
14CARISMA
+3
17

<input type="radio"/> Fuerza	-1
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input checked="" type="checkbox"/> Acrobacias	+4
<input type="radio"/> Arcanos	+1
<input type="radio"/> Atletismo	0
<input type="radio"/> Engañar	+4
<input type="radio"/> Historia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretación	+6
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+6
<input type="radio"/> Investigación	+1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Percepción	+5
<input type="radio"/> Perspicacia	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+6
<input type="radio"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+3BONIFICADOR DE COMPETENCIA
17 +2 30
CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 39

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

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
- Laúd

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

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Baxez

NOMBRE DEL PERSONAJE

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, él le dice estar en forma. Le gusta la elegancia y tal vez un poco la extravagancia con sus atuendos.

APARIENCIA



APARIENCIA

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 carabana para frente a un edificio de buen porte, un lugar sagrado, una iglesia si quieras decirle; admiraba la determinación y orden de sus integrantes, eran personas respetables con historiales 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. Disciernen 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 que...

► **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 los 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 considerán 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Baxez

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
2
00

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
5
PREPARADOSTRUCOS
3
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 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>2 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"/>	<u>2 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 afila. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o venenado.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 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"/>	<u>2 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.				

Baxez

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTILEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000NIVEL 3
2
00

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
5
CONOCIDOSTRUCOS
2
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruко	<u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
		Crees un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (Investigar) contra la CD de tu conjuro.				
Tiruко	<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"/>	<u>1 Caida de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
		Ejige 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedes 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"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Un humanoide que puedes 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"/>	<u>2 Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
		Crees 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.				