

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+2

15

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +4
- ☒ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Bastón

BONIF.

+4

DAÑO/TIPO

1d6 +2 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acochada CA 11

EQUIPO

Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).
Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones.
Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

VÍNCULOS

Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo.

DEFECTOS

Clérigo Nivel 1

- Conjuros de dominio
- Fulgor protector
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Truco adicional

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

Común, élfico,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Brünthilde, La dama blanca

NOMBRE DEL PERSONAJE

Pelo corto y rojizo, tez ligeramente olivácea del tiempo que ha estado bajo el sol, ropas humildes y ojos color azul cielo.

APARIENCIA



APARIENCIA

La madre biológica de Hilde, está emparentada con Kalloch, una hechicera momificada que vivió en la ciudad subterránea de Myratma durante muchos siglos. Esto chocaría con su naturaleza lathanderiana, pues Kalloch creó un ejército de calaveras de fuego, fantasmas, necrófagos y otros no muertos que todavía vivirían algunos de ellos en la ciudad subterránea.

No conoce NADA de su pasado ni qué le une a Myratma, no tiene consciencia de que **su padre era Hamman Benisitt**, ni que **su nombre dado al nacer era "Rania Ibn Hamman"** sin el apellido del clan Benisitt pues era una hija ilegítima. Tampoco sabe que **su madre, Iman Ibn Farud** siempre ha estado buscándola por toda Faerûn. Para ella siempre ha sido originaria de Waterdeep, jamás ha querido buscar o encontrar a sus padres biológicos o conocer el origen de su historia.

NOTAS ADICIONALES

Cuando era un bebé, fue entregada al templo de las Spires of the Morning y no recibió otro nombre más que el que le dio el clero. Nunca supo quiénes eran sus padres ni por qué la habían dejado allí. Nunca pidió explicaciones. Ella siempre creyó en su interior que, si la entregaron, fue porque no fueron capaces de ofrecerle lo que el templo le ofreció un propósito y un hogar.

Se crió en Castle ward, entre columnas de mármol rosado y debajo de torres que captaban la luz matinal. Brünthilde se educaba a través del servicio, mientras que otras chicas se ocupaban de aprender cánticos con devoción. En las cocinas del gran Salón, entre el vapor de los guisos y el ruido que hacía el pan al romperse, descubrió que la fe no residía en palabras solemnes, sino en manos trabajadoras.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► 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.

► Fulgor protector: Puedes interponer una luz divina entre ti y un enemigo que te ataque. Cuando eres atacado por una criatura que puedas ver en un rango de 30 pies, puedes usar tu reacción para imponerte desventaja en su tirada de ataque, haciendo que la luz deslumbré al atacante antes de que lleve a cabo su ataque...

► 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.

► Truco adicional: Cuando seleccionas este dominio en el nivel 1, ganas el truco luz si es que aún no lo conocías.

RASGOS

Brünthilde, la dama blanca

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

3

PREPARADOS

TRUCOS

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>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>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
☐ 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.						
☐ 1	<u>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decidas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.						
☐ 1	<u>Manos ardientes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
Creas una lámina de fuego en un cono de 15 pies. Las criaturas afectadas deben superar una TS de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 (+1d6 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.						
☐ 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.						