

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+2

13

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 26

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

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

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:  
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:  
Común, élfico,

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Bastón	+4	1d6 +2 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acochada CA 11

EQUIPO

Clérigo Nivel 4

- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: Resplandor del alba
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivos
- Fulgor protector
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Truco adicional

Dotes:

- Sintonía Celestial

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Brünthide, 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 Hamman Benisitt\*\*, ni 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. Brünthide 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

► **Sintonía Celestial**: Lograste tener el privilegio de ser uno con aquellos que protegen y cuidan el mundo, la exposición al plano de energía positiva donde moran los celestiales junto a la gracia de estos te ha cambiado alterando tu esencia para ser más cercano a los ángeles.

► **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.  
- /descanso

► **Canalizar Resplandor del alba**: A partir del nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para aprovechar la luz solar y hacer desaparecer la oscuridad así como hacer daño radiante a tus enemigos. Como acción puedes levantar tu símbolo sagrado para que cualquier oscuridad mágica a 30 pies de ti sea disipada. Adiciona...

► **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.

► **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 imponerle 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

# Brünthide, La dama blanca

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

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 7 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 los muertos ni constructos.						
	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.						
	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.						
<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 los muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<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"/>	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.						
<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>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 los muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego. Creas un rayo adicional 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.						