

Bárbaro 4, Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Artesano gremial

TRASFONDO

Brenna

JUGADOR

Aasimar

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

☒ Fuerza +6

☐ Destreza +2

☒ Constitución +5

☐ Inteligencia 0

☐ Sabiduría 0

☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias +2

☐ Arcanos 0

☐ Atletismo +3

☐ Engañar +2

☐ Historia 0

☐ Interpretación +2

☒ Intimidar +5

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos +2

☐ Medicina 0

☒ Naturaleza +3

☐ Percepción 0

☒ Perspicacia +3

☒ Persuasión +5

☐ Religión 0

☐ Sigilo +2

☐ Supervivencia 0

☒ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d12

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Lanza

BONIF.

+6

DAÑO/TIPO

1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal)

IDEALES

Me vengaré de los malvados fuerzas que mataron a los dinosaurios que cuidaba y arruinaron mi estilo de vida.

VÍNCULOS

Estoy horriblemente celoso de cualquiera que pueda eclipsar mi trabajo manual. Donde quiera que vaya, estoy rodeado por rivales.

DEFECTOS

Aasimar:

- Tipo de criatura
- Tamaño
- Manos Curativas
- Portador de luz
- Resistencia Celestial
- Revelación Celestial
- Visión en la oscuridad
- Idiomas

Bárbaro Nivel 4:

- Ataque temerario
- Defensa sin armadura
- Forma de la Bestia
- Furia 3 veces / día, +2 daño
- Sentido del peligro

Clérigo Nivel 1:

- Acólito de la naturaleza
- Conjuros de dominio
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:

- Consunción Radiante

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Presencí cómo mis amigos dinosaurios eran asesinados para que sus dientes y piel pudieran ser vendidos en el mercado negro. No me quedará de brazos cruzados ante ese agravio a mi arte y a mis hermanos de la selva. "Me tomaré la revancha con aquellos que optaron por romper la paz en la que vivía en Fuerte Belurian". - Itzia

Itzia nació en las cercanías de Fort Belurian, una fortaleza construida en la costa de Chuit por los hombres de Baldur's Gate. Su madre era chuitana y su padre era baldurenses.

Su familia se ocupaba de criar y cuidar dinosaurios pequeños, seres que eran valiosos tanto para el comercio como para las caravanas que se arriesgaban a entrar en la jungla. Para Itzia, aquel trabajo no era solamente un

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Tipo de criatura: Eres humanoide.

► Tamaño: Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.

► Manos Curativas: Como acción, puedes tocar a una criatura y tirar una cantidad de d4 igual a tu bonificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► Portador de Luz: Conoces el truco Luz. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlo.

► Resistencia Celestial: Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

► Revelación Celestial: Cuando alcances el nivel 3, elige una de las siguientes opciones de revelación. A partir de entonces, podrás usar una acción adicional para desatar la energía celestial de tu interior y obtendrás los beneficios de esa revelación. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que le pongas fin como acción...

► Visión en la oscuridad: Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.

► Idiomas: Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

► Consunción Radiante: De tus ojos y tu boca brota temporalmente una luz abrasadora. Durante este tiempo, emites luz brillante en un radio de 40 pies y luz tenue 40 pies más allá y, al final de cada uno de tus turnos, cada criatura a 40 pies o menos de ti recibirá una cantidad de daño radiante igual a tu bonificador por...

► Ataque temerario: Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.

► Defensa sin armadura: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

► Forma de la Bestia: Cuando te dejas llevar por la furia, puedes transformarte y mostrar el poder bestial que albergas en tu interior. Hasta que la furia termine, manifestarás un arma natural. Para ti es como un arma cuerpo a cuerpo sencilla y añadirás tu modificador por Fuerza a las tiradas de ataque y daño cuando a...

► Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
- 3 veces / día, +2 daño

► Sentido del peligro: Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

► Acólito de la naturaleza: En el nivel 1 aprendes un truco de druida de tu elección. También ganas competencia en una de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, o Supervivencia. Obtienes también competencia con armadura pesada.

► 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.

► 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.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

ESPACIOS DE CONJURO

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

1

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Encantar animal	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerte daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.							
☐	1	Hablar con los animales	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.							