



Bhedum "Rampart" Soovij
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

Loxodón

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 21

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 308

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Loxodón:

- Constitución poderosa
- Serenidad de los loxodones
- Armadura natural
- Trompa
- Olfato agudo

Clérigo Nivel 3:

- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: Esopo bendito
- Expulsar muertos vivientes
- Historias orientadoras
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bhedum "Rampart" Soovij

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Constitución poderosa:** Cuentas como si fueras de un tamaño superior (Grande) a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Serenidad de los Ixodones:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para ser hechizado o asustado.
- ▶ **Armadura natural:** Tienes la piel gruesa como el cuero. Cuando no llevas armadura, tu CA pasa a ser 12 + tu modificador de Constitución. Puedes usar tu armadura natural cuando la armadura que llevés te deje con menor CA. Los beneficios de los escudos se aplican igualmente con tu armadura natural.
- ▶ **Trompa:** Puedes agarrar cosas con tu trompa, además de usarla como un esnórquel. Tiene un rango de 5 pies y puede levantar un número de libras igual a cinco veces tu Fuerza. Puedes usarla para llevar a cabo las siguientes tareas sencillas: levantar, soltar, aguantar, empujar o tirar un objeto o una criatura...
- ▶ **Olfato agudo:** gracias a tu sensible trompa, tienes ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción), Sabiduría (Supervivencia) e Inteligencia (Investigación) que involucren el olor.
- ▶ **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
- ▶ **Canalizar Esopo bendito:** Como acción adicional, puedes contar rápidamente tu historia a una criatura amiga que se encuentre a menos de 30 pies y que pueda escucharte. El objetivo gana ventaja en la próxima tirada de ataque, habilidad o tirada de salvación que realiza en el siguiente minuto.
- ▶ **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.
- ▶ **Historias orientadoras:** Puedes recordar con precisión cualquier cosa que hayas visto o escuchado en las últimas semanas igual a tu modificador de Sabiduría, como mínimo una semana. Además, obtienes el truco guía. Este siempre se considera preparado y no se contará dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS