



Bhedum "Rampart" Soovij

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Loxodón

ESPECIE

Erudito

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Amazona

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

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 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

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" Soovijj

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 loxodones: 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 lleves 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