

**FUERZA**

+3

16

**DESTREZA**

-1

9

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

+1

13

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

-1

8

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +6
- Destreza -1
- Constitución +6
- Inteligencia +1
- Sabiduría +1
- Carisma -1

**HABILIDADES**

- Acrobacias -1
- Arcanos +1
- Atletismo +6
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar +2
- Investigación +1
- Juego de Manos -1
- Medicina +1
- Naturaleza +1
- Percepción +4
- Perspicacia +1
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo -1
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

28 CA      0 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 44

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+6	1d8 +3 cortante
Espada larga Jabalina	+6	1d8 +3 cortante
Jabalina	+6	1d6 +3 perforante

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**Competencias:**

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero, Set de juego, vehículo (terrestre)

**Idiomas:**

Common, Celestial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

**EQUIPO**

- Placas Imbuída Clerigo CA 19
- Escudo CA 2
- Component Pouch
- Robe of the ArchMagi

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Hemos de entender solo estamos para cumplir los designios de los Dioses

IDEALES

Meh, pasará lo que tenga que pasar.

VÍNCULOS

Preferiría comerme mi armadura antes que admitir mis errores.

DEFECTOS

**Cambiante Pelaje Bestial**

- Alineamiento
- Visión nocturna
- Cambio
- Características
- Atleta natural
- Cambio

**Guerrero Nivel 2:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Defensa
- Tomar aliento

**Clérigo Nivel 1:**

- Bendición de la Forja
- Competencias adicionales
- Conjurios de dominio
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

**Mago Nivel 2:**

- Copiar un conjuro en el libro
- Deflección Arcana
- Ingenio Táctico
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

RASGOS Y ATRIBUTOS

# Ploteus Armoreus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Fornido, Alto, Peludo, De rasgos toscos pero cubiertos por armadura.

APARIENCIA



APARIENCIA

Todos los Dioses eligen un campeón para que cumpla sus tareas en el plano de los Mortales. El problema era que Purphoros, Dios de la Forja, no encontraba a ningún mortal que fuera idóneo para ser su campeón. Como buen forjador, decidió entonces crear uno desde la nada: Hijo de bestias para darle fuerza y resiliencia, criado por monjes para darle sabiduría, educado por académicos para entregarle conocimientos y entrenado por soldados para ser un valeroso guerrero. Finalmente, solo el último toque faltaba. Le entregó a su creación la protección más poderosa conocida en ese Mundo y en otros, la Armadura de Plot.

Pero como toda leyenda un problema ocurrió. A pesar de su habilidad Purphoros un elemento importante en su creación olvidó. Y es que un propósito en la vida, a su campeón no le dió. Así que Ploteus Armoreus vivió por la tierra sin nada mucho que hacer. La gran competencia entre campeones.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Alineamiento:** Los cambiantes suelen ser neutrales.

► **Visión nocturna:** Puedes ver en luz tenue a 60 pies como si fuera luz brillante, y en oscuridad como si fuera luz tenue.

► **Cambio:** Como acción adicional puedes asumir una apariencia más bestial. La transformación dura 1 minuto, hasta que mueres o hasta que decides revertirla con una acción adicional. Cuando cambias ganas puntos temporales en cantidad igual a **\*\*tu nivel + tu modificador de Constitución\*\***, además de otros bene...

► **Características:** Tu Constitución se incrementa en 2 y tu Fuerza se incrementa en 1.

► **Atleta natural:** Eres competente en la habilidad Atletismo.

► **Cambio:** Cuando cambias ganas 1d6 de puntos de golpe temporales. También añades +1 a tu Clase de Armadura.

► **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.  
- 1 vez / descanso

► **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

► **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a **1d6 + tu nivel de guerrero**. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

► **Bendición de la Forja:** Al final de un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico que sea una armadura o un arma marcial o sencilla, hasta el final de tu próximo descanso largo, este objeto se convierte en mágico, otorgando un bonificador de +1 a la CA si es armadura o +1 a las tiradas de ataque y daño si es un arma.

► **Competencias adicionales:** Ganas competencia con armaduras pesadas y Herramientas de herrero.

► **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.

► **Copiar un conjuro en el libro:** Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.

► **Deflexión Arcana:** Cuando un ataque te impacta o fallas una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para obtener un bonificador de +2 a tu CA contra ese ataque o un bonificador de +4 a esa tirada de salvación.

► **Ingenio Táctico:** Puedes ganar un bonificador a las tiradas de iniciativa igual a tu modificador de Inteligencia.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu Inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).

► **Lanzamiento ritual:** Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

► **Recuperación arcana:** Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.

► **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Plotus Armoreus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 2 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>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede pararse a apagar el fuego.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerta, no te entiende o tu orden es dañina para él.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.					

Ploteus Armoreus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Mago

CLASE SORTÍLEGA

Inteligencia

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 2 OO	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>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
	Truco <u>Filo atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, realizas un ataque cuerpo a cuerpo con un arma contra una criatura. Si impactas, se verá envuelto en una energía atronadora hasta el principio de tu siguiente turno. Si se mueve voluntariamente, recibirá de forma inmediata 1d8 de daño de trueno.						
	Truco <u>Filo de las llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Como parte del lanzamiento de este conjuro, haces un ataque cuerpo a cuerpo con un arma. De lo contrario, el conjuro fallará. Si impactas, unas llamas verdes brotarán de él, saltando a otra criatura de tu elección a 5 pies. Esta criatura recibirá tu modificador de aptitud mágica como daño de fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro 'Proyectil mágico'.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Zancada prodigiosa</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura por nivel de conjuro, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina						