Clérigo 12	Acólito	DragonFelgrand8
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Draphos	Hombre lagarto	Legal bueno
NOMBRE DEL PERSONAJE	ESPECIE	ALINEAMIENTO
		PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3 (16)
DESTREZA	+3 (16)
CONSTITUCIÓN	+4 (18)
INTELIGENCIA	0 (10)
SABIDURÍA	+4 (18)
CARISMA	0 (11)

○ Fuerza	+3
○ Destreza	+3
○ Constitución	+4
○ Inteligencia	0
☒ Sabiduría	+8
☒ Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Acrobacias	+3
○ Arcanos	0
○ Atletismo	+3
○ Engañar	0
○ Historia	0
○ Interpretación	0
○ Intimidar	0
○ Investigación	0
○ Juego de Manos	+3
☒ Medicina	+8
○ Naturaleza	0
☒ Percepción	+8
☒ Perspicacia	+8
☒ Persuasión	+4
☒ Religión	+4
○ Sigilo	+3
☒ Supervivencia	+8
○ Trato con Animales	+4

HABILIDADES

18 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+4 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
19	+3	30

Puntos de Golpe Máximos 102

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+7	1d4 +3 perforante
Bastón	+7	1d6 +3 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Lámpara

EQUIPO

Hombre lagarto:
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- Velocidad
- Mordisco
- Artesano Astuto
- Aguantar la Respiración
- Sabiduría del Cazador
- Armadura Natural
- Mandíbulas Hambrientas
- Idiomas

Clérigo Nivel 12:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 2 o menor
- Discípulo de la vida
- Expulsar muertos vivientes
- Golpe divino: 1d8 de daño radiante adicional
- Intercesión divina
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Sanador bendecido

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.23.6

Draphos

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS ADICIONALES

- Edad: Los hombres lagarto alcanzan la madurez alrededor de los 14 años y rara vez viven más de 60.
- Alineamiento: La mayoría de los hombres lagarto son neutrales. Ven el mundo como un lugar de depredadores y presas, donde la vida y la muerte son procesos naturales. Solo desean sobrevivir y prefieren dejar que el resto de las criaturas se las apañen.
- Tamaño: Los hombres lagarto son un poco más corpulentos y altos que los humanos, y sus coloridos collares los hacen parecer aún más grandes. Tu tamaño es Mediano.
- Velocidad: Tu velocidad base caminando es de 30 pies y tienes una velocidad nadando de 30 pies.
- Mordisco: Tus fauces con colmillos son un arma natural que puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellas, infliges 1d6 + tu modificador de Fuerza de daño perforante en lugar del daño contundente habitual para un ataque sin armas.
- Artesano Astuto: Como parte de un descanso corto, puedes cosechar huesos y pieles de una bestia asesinada, un autómata, un dragón, una monstruosidad o una criatura de tipo planta de tamaño Pequeño o más grande para crear uno de los siguientes objetos: un escudo, un garrote, una jabalina o 1d4 dardos o agujas para...
- Aguantar la Respiración: Puedes contener la respiración durante 15 minutos.
- Sabiduría del Cazador: Eres competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección: Trato con Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.
- Armadura Natural: Tienes la piel dura y escamosa. Cuando no llevas armadura, tu CA es de 13 + tu modificador por Destreza. Puedes emplear tu armadura natural para determinar tu CA si la armadura que usas te proporcionase una CA más baja. Los beneficios de un escudo se aplican con normalidad mientras utilizas tu a...
- Mandíbulas Hambrientas: En combate, puedes entregarte a un agresivo frenesí devorador. Como acción adicional, puedes realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, inflige su daño normal, y obtienes un número de puntos de golpe temporales (mínimo de 1) igual a tu modificador por Constitución. No pued...
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico.
- 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.
  - 2/descanso
- Canalizar preservar la vida: Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de PG igual a 5 x tu nivel de clérigo divididos entre las criaturas que quieras en un radio de 30 pies. No puedes curar por encima de la mitad de los PG máximos de una criatura ni puedes usarlo sobre muertos vivientes o constructos.
- 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.
- Destruir muertos vivientes: Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
  - Destruye con VD 2 o menor
- Discípulo de la vida: Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.
- 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.
- Golpe divino: Consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, le infliges daño radiante adicionales
  - 1d8 de daño radiante adicional
- Intercesión divina: Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.
- 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.
- Sanador bendecido: Los conjuros de curación que lances sobre otros también te curan a ti. Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior que haga que una criatura que no eres tú recupere puntos de golpe, tú recuperas un número de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

RASGOS

Draphos	Clérigo	Sabiduría	16	+8
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4	3	3	3	2	1				16	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O					

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	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	Luz	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	Reparar	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.							
	Truco	Taumaturgia	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.							
☐	1	Bendición	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.							
☐	1	Curar heridas	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 no muertos ni en constructos.							
☐	1	Detectar el bien y el mal	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.							
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							
☐	1	Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.							
☐	1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Detectar trampas	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.							
☐	2	Inmovilizar persona	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.							
☐	2	Restablecimiento menor	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.							
☐	2	Silencio	Ilusión	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
No se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras están dentro. No se pueden lanzar conjuros con componente verbal.							
☐	3	Crear comida y agua	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	3	Revivir	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.							

© 2024 - Nivel20 v1.23.6

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Draphos	Clérigo	Sabiduría	16	+8

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4	3	3	3	2	1				16	5
OOOO	OOO	OOO	OOO	OO	O					

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.							
☐	4	Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.							
☐	4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral Grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.							
☐	5	Alzar a los muertos	Nigromancia	1 hora	Instantáneo	Toque	V, S, M
Devuelves a la vida a una criatura que tocas que lleve muerta no más de 10 días. Si el alma es libre y voluntaria, vuelve a la vida con 1 PG. También neutraliza veneno y cura enfermedades no mágicas que le afectaban. Cierra heridas mortales pero no restaura partes del cuerpo que falten.							
☐	5	Consagrar	Evocación	24 horas	Hasta disipado	Toque	V, S, M
Tocas un punto e infundes el área que lo rodea, de hasta 60 pies de radio, con un poder sagrado (o sacrílego). Celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos no pueden entrar. Puedes vinular un efecto adicional al área: descanso eterno, idiomas, miedo, oscuridad, silencio, valor, etc.							
☐	5	Curar heridas en masa	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Hasta seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos o constructos. La curación aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Golpe flamígero	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							
☐	6	Dañar	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura que puedas ver dentro del alcance debe superar una TS de constitución o recibir 14d6 de daño necrótico. Si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus PG a menos de 1. Si falla la TS, sus PG máximos se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño recibido.							
☐	6	Palabra de regreso	Conjuración	1 acción	Instantáneo	5 pies	V
Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teleportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella.							

© 2024 - Nivel20 v1.23.6

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español