

**FUERZA**

+2

15

**DESTREZA**

+2

14

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

0

11

**SABIDURÍA**

+4

19

**CARISMA**

0

10

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +2
  - Destreza +2
  - Constitución +2
  - Inteligencia 0
  - Sabiduría +8
  - Carisma +4

- HABILIDADES**
- Acrobacias +2
  - Arcanos 0
  - Atletismo +2
  - Engañar +4
  - Historia 0
  - Interpretación 0
  - Intimidar 0
  - Investigación 0
  - Juego de Manos +2
  - Medicina +4
  - Naturaleza 0
  - Percepción +4
  - Perspicacia +8
  - Persuasión +4
  - Religión +4
  - Sigilo +2
  - Supervivencia +4
  - Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

14 CA      +2 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 84

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza	+6	1d8 +6 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2

EQUIPO

Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

VÍNCULOS

Soy inflexible en mis opiniones. Juzgo a los demás con dureza y a mi mismo con aún más severidad.

DEFECTOS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de mano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Clérigo Nivel 12:

- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 2 o menor
- Discipulo 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



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- ▶ **Ancestro féérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ **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.
  - 1ds 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.

Shadowheart

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).					
	Truco <u>Guía</u>	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 <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
	Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Pasar sin rastro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
	Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.					
<input type="checkbox"/>	5 <u>Curar heridas en masa</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	6 <u>Curar</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura que elijas y que puedas ver dentro del alcance recupera 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. No afecta a constructos o no muertos. La sanación aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.					