

ARCHIVO Randy Lothar
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 8

CLASE Y NIVEL

Linaje Legendario

TRASFONDO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

35290

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
17

DESTREZA
0
10

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
0
10

SABIDURÍA
+4
18

CARISMA
+2
14

<input checked="" type="checkbox"/> Fuerza	+6
<input type="checkbox"/> Destreza	0
<input type="checkbox"/> Constitución	+2
<input type="checkbox"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+7
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="checkbox"/> Acrobacias	0
<input type="checkbox"/> Arcanos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+6
<input type="checkbox"/> Engañar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+3
<input type="checkbox"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="checkbox"/> Investigación	0
<input type="checkbox"/> Juego de Manos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+7
<input type="checkbox"/> Naturaleza	0
<input type="checkbox"/> Percepción	+4
<input type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input type="checkbox"/> Persuasión	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+3
<input type="checkbox"/> Sigilo	0
<input type="checkbox"/> Supervivencia	+4
<input type="checkbox"/> Trato con Animales	+4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 65

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de Batalla...	+6	1d8 +3 Cortante y..
Hacha de mano	+6	1d6 +3 Cortante
Gran hacha	+6	1d12 +3 Cortante
Espada larga	+6	1d8 +3 Cortante
Llama Sagrada	+0	2d8 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

A menudo encuentro razones para excusarme de grupos de personas que quieren acercarse a mí por mi nombre. Alardeo de cómo voy a poner en evidencia las andanzas de mis ancestros.

RASGOS DE PERSONALIDAD

generosidad. Tuve suerte de nacer en esta familia y recompensaré a aquellos menos afortunados ("Bueno").

IDEALES

Llevo el mismo (tipo de) arma que utilizó mi ancestro.

VÍNCULOS

Si no se me alaba constantemente, dudo de mí mismo.

DEFECTOS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Comercial, Aldair y Direg

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

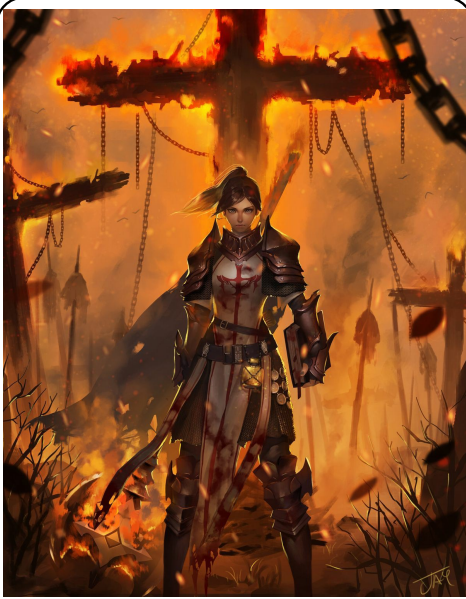
- Cota de malla CA 16
- Escudo Animado (Requiere SINTONIZACIÓN) - Armadura Muy Rara CA 2
- Bolsa de dinero
- Sello de Acero "Armería Gorkak"
- Pack de sacerdote
- Símbolo Sagrado de Tempus
- Figura de Madera tallada
- Prendas de viaje
- Apuesta de los Tres Dragones
- Cristal de Asalto Ígneo - Cristal de Aumento Común
- Anillo Familiar de la Suerte del Mediano - Anillo Común (Requiere SINTONIZACIÓN por alguien No Mediano)
- Broche "Arpa de Acero" y "Arpa de Bronce"
- Juego de Escritura Púrpura
- Documento de CoPropiedad de Mansión CraneoTrol
- Botella de vino "Espirituosos Peabody"
- Permiso de Consulta "Biblioteca-Academia McBorne"
- Llave de Cliente de Portal Bostezante
- Aceite de Arma Mágica - Poción Común
- Poción de Bendición - Poción Común
(")

EQUIPO

Clérigo Nivel 8:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: Bendición de guerra
- Canalizar: Impacto guiado
- Clérigo de guerra
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Golpe divino: 1d8 daño adicional
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:
- Maestro en armas pesadas
- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Maestro en Armas Pesadas permite **ELEGIR** eliminar de -1 a -5 en Ataque, para aumentar de +2 a +10 en Daño, en Secciones de -1A/+2D.

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +10 al daño.
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **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: Bendición de guerra:** Cuando una criatura en un rango de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de +10 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque golpea o falla.
- ▶ **Canalizar: Impacto guiado:** Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.
- ▶ **Clérigo de guerra:** Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional. Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.
- ▶ **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 1 o menor
- ▶ **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:** A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con armas. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con armas puedes hacer que el ataque cause daño adicional del mismo tipo que causa el arma al objetivo.
 - 1d8 daño adicional
- ▶ **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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	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>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>Reparar</u>	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 botella de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<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>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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Favor divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en una arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan Pq igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>El manto del cruzado</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies de radio, volviendo más audaces a las criaturas amigas. El aura se mueve contigo, centrada en ti. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 puntos de daño radiante.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Espíritus guardianes</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, críticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						

ARCHIVO Randy Lothar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 12	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Destierro</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Libertad de movimiento</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Piel pétrea</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.						