



CTRL Undra Alundra
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 8

CLASE Y NIVEL

Draconido

ESPECIE

Médico de Guerra

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

47037

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+2

14

- Fuerza +4
 - Destreza +3
 - Constitución +4
 - Inteligencia +5
 - Sabiduría +8
 - Carisma +6
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
 - Arcanos +4
 - Atletismo +6
 - Engañar +2
 - Historia +7
 - Interpretación +2
 - Intimidar +5
 - Investigación +4
 - Juego de Manos +2
 - Medicina +7
 - Naturaleza +4
 - Percepción +4
 - Perspicacia +4
 - Persuasión +2
 - Religión +4
 - Sigilo +2
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +4
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+6	1d6 +3 Contunden..
Jabalina	+6	1d6 +3 Perforante
Maza Purificada	+6	1d6 +3 Contunden..
Llama Sagrada	+0	2d8 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Apuesta de Tres Dragones, Carro

Idiomas:
Comercial, Rhastanico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16
- Escudo del Desafío - Armadura Infrecuente CA 2
- Equipo de TrASFONDO - Soldado
- - Símbolo Sagrado - Amuleto
- Paquete de Equipo - Paquete de sacerdote
- Apuesta de Tres Dragones
- Ropa - Ropas Comunes
- Bolsa de Dinero
- Llama Sagrada
- Botas de Transporte - objeto Maravilloso Infrecuente
- Cristal de Alacritud - Cristal de Aumento Infrecuente
- Capucha Nocturna de Visión - objeto Maravilloso Infrecuente
- (USADA) Poción de Taumaturgia - Poción Infrecuente
- Cristal de Reposo - Cristal de Aumento Común
- Amuleto de Relojería - objeto Maravilloso Común
- (USADA) Poción de Invulnerabilidad - Poción Rara
- Agua Bendita (2) - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
- Biblia de Ilmater escrita e ilustrada por EQUIPO

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

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Yo lUCHO por los que no pueden luchar por sí mismos.

VÍNCULOS

Yo obedezco la ley aunque la ley genere miseria.

DEFECTOS

- Draconido:
- Linaje dracónico
 - Ataque de aliento
 - Resistencia al daño
- Clérigo Nivel 8:
- Canalizar divinidad 2/descanso
 - Canalizar: preservar la vida
 - Conjuros de dominio
 - Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1 o menor
 - Discipulo de la vida
 - Expulsar muertos vivos
 - Golpe divino: 1d8 de daño radiante adicional
 - Lanzamiento de conjuros
 - Lanzamiento ritual
 - Sanador bendecido
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Rhases Linaje Hielo

- RESISTENCIA a Daño *Frio*.
- *Ataque de Aliento* Cono de 15 Pies **Daño 3d6 Frio** TS Con CD 8+Mod Con+Bono COMPETENCIA.

Undra ha recibido una *Restauración Mayor* de Shail "Brisa Nocturna". Ha recuperado su virilidad perdida (y órganos indicados) además de recobrar todos sus recuerdos. PERO la Restauración no le ha eliminado la mancha venosa pulsante negra de su pecho, que la conecta al Herald del ComéSoles y la Maldición del Cuito del Dragón Negro.

NOTAS ADICIONALES

Undra no ha recordado más de su vida que el dolor y el sufrimiento.

Nacida en el seno del Clan Alundra, en un pequeño asentamiento oculto en las llanuras del ocaso Perpetuo llamado PicoEscamoso (al nordeste de la frontera con el Condado de Andervellus), sus habitantes hubieron de luchar contra las hordas de los pieles verdes y sus aliados para sobrevivir. A pesar de su evidente superioridad física y mental, el número reducido empujó a los PicoEscamoso de los Clanes Alundra, Falqom, Akela y Colonia a ampliar su búsqueda de refugio hasta prácticamente la frontera.

Allí a la edad de 10 años, Undra fue testigo por primera vez del saqueo directo de la guerra no sólo sobre

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Linaje dracónico:** Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
- Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frio - Cono de ...

► **Ataque de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...

► **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

► **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 1 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

► **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 recuperarás un número de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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"/>	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>Restablecimiento menor</u>	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.						
<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"/>	3 <u>Señal de esperanza</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardia contra la muerte</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Guardián de la fe</u>	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.						

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
	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>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
	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 bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<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>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d8 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
<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"/>	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>Dulce descanso</u>	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
	Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.					
<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>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
	Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
	Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Disipar magia</u>	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.					
<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.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pq igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.					