

Brottor Runaheim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 4

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Artesano gremial

TRASFONDO

Barbadan

JUGADOR

6500

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
17

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
0
11

SABIDURÍA
+4
18

CARISMA
-1
8

Fuerza +3
Destreza +1
Constitución +3
Inteligencia 0
Sabiduría +6
Carisma +1

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias +1
Arcanos 0
Atletismo +3
Engañar -1
Historia 0
Interpretación -1
Intimidar -1
Investigación 0
Juego de Manos +1

Medicina +6
Naturaleza 0
Percepción +4
Perspicacia +6
Persuasión +1
Religión +2
Sigilo +1
Supervivencia +4
Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA
19 CA
+1 INICIATIVA
25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 48
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d8
ÉXITOS 000
FALLOS 000
DADOS DE GOLPE
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Martillo de guerra
Ballesta ligera
BONIF. +8 1d8 +6 contunden..
+3 1d8 +1 perforante
DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo +1 CA 3
- Herramientas de artesano

Creo que cualquier cosa que valga la pena hacerse, vale la pena hacerlo bien. No puedo evitarlo - Soy un perfeccionista.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Comunidad. Es el deber de todas las personas civilizadas reforzar los vínculos de la comunidad y la seguridad de la civilización. (Legal)

IDEALES

Busco riquezas para asegurarme el amor de alguien.

VÍNCULOS

Estoy horriblemente celoso de cualquiera que pueda eclipsar mi trabajo manual. Donde quiera que vaya, estoy rodeado por rivales.

DEFECTOS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

Clérigo Nivel 4:

- Cánalar divinidad 1/descanso
- Cánalar: ira destructora
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Ira de la tormenta
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Herramientas de artesano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

común y enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Brottor Runaheim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Robusto, ancho y compacto, de tez clara y cabello rojo. Tengo barba larga y una fea cicatriz que me cruza la cara.

APARIENCIA



APARIENCIA

-Naci en la casa del Sanador del clan, me cri mi padrastro ya que mi madre me abandon de pequeño (la cual busco), tuve una vida confortable ya que mi padre era un alto cargo del gremio Cervecer, donde aprendi la profesin y cree cierta fama. -Vi la injusticia en el mundo en una guerra entre clanes, donde obtuve mi Fe en medio de la batalla, al sobrevivir a una herida horrible que a otro habría partido su cabeza en dos. Me acusaron de abandonar la batalla, cosa que no hice y por ello busco redimir el nombre de mi familia.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Perdi un brazo y me lo repusieron mágicamente, (mecánico-mágico)
Cuando golpeo con él es un +1.

- **Visión en la oscuridad:** 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.
- **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.
- **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mármol, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.
- **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.
- **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. - 1/descanso
- **Canalizar ira destructora:** Puedes utilizar tu Canalizar Divinidad para empuñar el poder de la tormenta con furia desmedida. Cuando tires para determinar la cantidad de daño de relámpago o trueno que causas, podrás usar tu Canalizar Divinidad para hacer el daño máximo en vez de tirar los dados.
- **Conjuros de dominio:** Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contará dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes unconjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- **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.
- **Ira de la tormenta:** Cuando una criatura que puedes ver y esté a 5 pies o menos de ti te impacte con un ataque, podrás usar tu reacción para obligarla a hacer una TS de Destreza o recibir 2d8 de daño de relámpago o trueno (la mitad si supera). Puedes usarlo tantas veces como tu bonus de Sabiduría por descanso largo.
- **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Brottor Runaheim

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTILEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1
4
0000NIVEL 2
3
000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS
8
PREPARADOSTRUCOS
4
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Tiruco <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.					
	Tiruco <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).					
	Tiruco <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.					
	Tiruco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	una criatura que tocas recupera un número 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"/>	<u>1 Detectar el bien y el mal</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 tiene, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
	Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Seta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impacta 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"/>	<u>2 Hacer aíicos</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedes 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 si.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Plegaria de curación</u>	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
	Hasta seis criaturas de tu elección que puedes ver dentro del alcance recuperan PG 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"/>	<u>2 Ráfaga de viento</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
	Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas. Quienes empiezan su turno en la línea deben superar una TS de Fuerza o ser empujadas 15 pies. Acerarse por la linea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 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 afilia. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					