

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

13

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +3
- Destreza +1
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +6
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias +1
- Arcanos 0
- Atletismo +3
- Engañar +1
- Historia +3
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación 0
- Juego de Manos +1
- Medicina +3
- Naturaleza 0
- Percepción +6
- Perspicacia +6
- Persuasión +4
- Religión +3
- Sigilo +1
- Supervivencia +3
- Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

+3

19 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 43

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Alabarda	+6	1d10 +3 cortante
rodela extraña	+6	1d4 +3 contundente

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero

Idiomas:

Comun, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Yelmo de entender idiomas
- Armadura de bandas CA 17
- rodela extraña CA +2
- bolsa sin fondo
- 70po
- 75 pp
- mochila
- amuleto 1po
- armadura de bandas 200 po
- rodela extraña 20 po
- pentaculo con forma de rata en el centro
- pergamino de conjuro nivel truco
- varita con escudo de leon
- Yelmo de entender idiomas
- 3 bolsa de componentes (30 usos) 10
- cada uno 30/25
- bolsa sin fondo
- herramientas de herrero
- abrigo pieles
- pedra mensajera
- 3 raciones
- 1 cuerno de yeti

Siempre quiero saber cómo funcionan las cosas y qué mueve a la gente. No me separo con facilidad de mi dinero y regatearé para conseguir el mejor trato posible.

RASGOS DE PERSONALIDAD

gente. Estoy comprometido con la gente que me importa, no con un ideal (Neutral) Generosidad. Mis talentos me fueron dados para que pudiera usarlos para beneficiar al mundo. (Bueno)

IDEALES

Busco riquezas para asegurarme el amor de alguien. Le debo mucho a mi gremio por convertirme en la persona que ahora soy.

VÍNCULOS

Haré cualquier cosa para poner mis manos sobre algo raro o valioso. (a menos que sea muy peligroso la cautela ante todo) Nunca estoy satisfecho con lo que tengo - siempre quiero más.

DEFECTOS

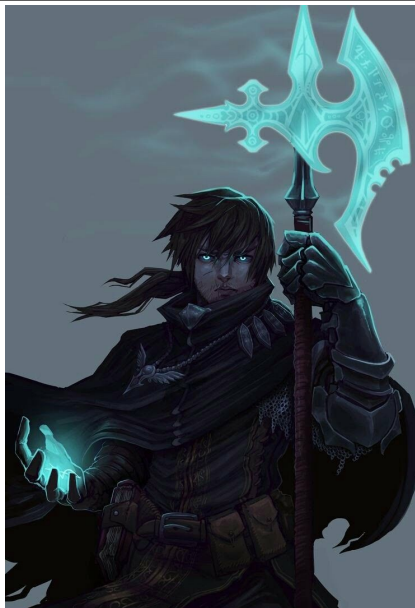
Clérigo Nivel 5:

- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: Ira destructora
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Ira de la tormenta
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:

- Afortunado
- Iniciado en la magia

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Debian idealiza y respeta mucho a los dioses Grumbar, Iathander y Auril no solo por los ideales si no por la manera en que manifiestan su poder o sus logros e historias. El no sabe porque pero siente cierta relacion con las ratas y a veces hasta les da comida.

NOTAS ADICIONALES

Debian creció en la ciudad de Loudwater donde fue abandonado en las puertas de la abadia del pueblo, fue acunado por la abadia y criado por una de las monjas llamada Laurette, según esta pudo lograr ver como la cría era dejada por alguna figura encapuchada y asegura que en el momento que se iba logro ver que tenia una clase de cola, de todos modos el niño yacia en una cesta arropado por unos calcetines en mal estado y en la cesta también había un amuleto con forma de pentaculo el cual en el medio llevaba un grabado similar a la cabeza de una rata. Laurette crió al chico como si fuera su propio hijo ella le dio un nombre y su propio apellido. Como era de esperarse fue educado en la abadia sobre la religiones que se practicaban en la comunidad así convirtiéndose en un fiel seguidor de Iathander.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Afortunado:** Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.

► **Iniciado en la magia:** Elige una clase: bardo, brujo, clérigo, druida, hechicero o mago. Aprendes dos trucos de tu elección escogidos de la lista de conjuros de esa clase. También un conjuro de nivel 1, que puedes lanzar a su nivel más bajo una vez por descanso prolongado. La aptitud mágica depende de la clase elegida.

► **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 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 1/2 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.

► **Ira de la tormenta:** Cuando una criatura que puedas 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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Filo Atronador</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y luego queda envuelto en una energía explosiva hasta el principio de tu siguiente...						
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.						
	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.						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	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.						
<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>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Crea o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.						
<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>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.						
<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>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"/>	1 <u>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"/>	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>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>Hacer añicos</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"/>	2 <u>Llama permanente</u>	Evocación	1 acción	Hasta disipado	Personal	V, S, M
Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.						
<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 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.						

Debian Goldheart

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2 <u>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 empujados 15 pies. Acercarse por la línea cuesta el doble. Puedes cambiar la dirección con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<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>Crear comida y agua</u>	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.						
<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, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Llamar al relámpago</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	120 pies	V, S
Creas una nube de tormenta de 60 pies de radio. Al lanzar el conjuro y como acción en los turnos siguientes, un relámpago cae donde elijas. Las criaturas a 5 pies o menos deben superar una TS de Destreza o recibir 3d6 de relámpago (más 1d6 por cada nivel por encima de 3). Si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Tormenta de aguanieve</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	150 pies	V, S, M
Cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 40 pies de radio. Las llamas en ella se apagan. El suelo se cubre de hielo resbaladizo y se convierte en terreno difícil. Al entrar o comenzar el turno en el área, las criaturas deben superar una TS de Destreza o caer tumbadas.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Controlar agua</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Tormenta de hielo</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	300 pies	V, S, M
Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura. Cada criatura en el área debe hacer una TS de Destreza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tiene éxito, la mitad. El daño contundente aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ola destructora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Golpeas el suelo, creando un estallido de energía divina que se propaga desde ti. Cada criatura que elijas a 30 pies de ti debe realizar una TS de Constitución. Si falla, sufre 5d6 de daño de trueno, 5d6 de daño radiante o necrótico y caer al suelo tumbada. Si tiene éxito, sufre la mitad y no cae.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Plaga de insectos</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio. Cada criatura que esté dentro, comience o acabe el turno en el área, debe hacer una TS de Constitución. Si falla sufre 4d6 perforante. Si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta en 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 5.						