



Brokk Gogson

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 2

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Hoy

JUGADOR

Enano de las colinas

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

300

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+2
14DESTREZA
0
10CONSTITUCIÓN
+3
16INTELIGENCIA
-1
8SABIDURÍA
+3
16CARISMA
0
10

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	0
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	0
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	0
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	0
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input type="radio"/> Supervivencia	+3
<input type="radio"/> Trato con Animales	+3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN
+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

0

25

CA INICIATIVA VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 23

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Hacha de mano +4 1d6 +2 cortante
Martillo de guerra +4 1d8 +2 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Pack de explorador
- Insignia de rango.
- Trofeo de enemigo caído.
- Daga.
- Pedazo de bandera.
- Baraja de cartas.
- Conjunto de ropa común.
- Cinturón con bolsa con 120 po.

EQUIPO

Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas. Siempre soy educado y respetuoso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Los que luchan junto a mí son por los que vale la pena morir

VÍNCULOS

El monstruoso enemigo que nos enfrentamos en batalla todavía me dejó temblando de miedo.

DEFECTOS

Enano de las colinas:

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

Clérigo Nivel 2:

- Cánalizar divinidad 1/descanso
- Cánalizar: Impacto guiado
- Clérigo de guerra
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Brokk Gogson

NOMBRE DEL PERSONAJE

150cm, una gran barba

APARIENCIA



CMET 03-19

APARIENCIA

Desde pequeño lo persiguió la desgracia, sus padres, sus amigos, su prometida, lo abandonaron, todo por ser un miedoso cobarde que no se enfrenta a sus miedos y a los demás.

Sus padres son parte de las familias fundadoras de Björn las cuales siempre creyeron en las tradiciones. Su padre Gog orcgut proviene de una familia de mineros y su madre Uri Dulir de una familia de herreros, las cuales tienen reglas estrictas sobre los primogénitos, el debe de especializarse en uno de los dos trabajos, los cuales solo se empieza a evaluar su aptitud a la edad de 20 años, ya que en esos 20 años se les enseña las reglas de las familias y distintas materias, también se decide su futura esposa la cual no siempre está de acuerdo pero siempre ponen por delante a la familia.

Para su compromiso se decidió por una chica llamada Farli Agran la cual era hija de un general, su vida parecía ir bien, tenía muchos amigos, una prometida, heredaria la fortuna familiar, pero cuando llegó a la edad de 20

HISTORIA DEL PERSONAJE

Padre: Gog orcgut.
Madre: Uri Dulir.
Prometida: Farli Agran.
Mejor amigo: Mareð Þaston.

Un jefe de familia que no puede defenderse se le corta las peletas.
Un herrero que no sabe usar las armas que hace se le corta las manos.

► **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 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 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.

► **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

Brokk Gogson

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

5
PREPARADOS

TRUCOS

3
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiru	Provocación improvisada de Gael	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	S, M
Como parte del lanzamiento, golpea tu escudo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas dentro de un radio de 5 pies solo podrán atacarte a ti. En un impacto dentro de esta área, el daño contundente, cortante y perforante que recibes se reduce en 1d4.						
Tiru	Resistencia	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puedes tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puedes tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						
Tiru	Jaénido de los Muertos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedes ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...						
<input type="checkbox"/>	1 Curar heridas	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 muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Escudo de fe	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 Favor divino	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 Infilar heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedes alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 Luz Fantasmal	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Toca un objeto no más grande de 10 pies y especifica un número de criatura dentro de un radio de 10 pies. El objeto desprende luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue por otros 20 pies. Solo las criaturas que especificaste pueden ver la luz emitida por este conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedes 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 muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 Seta guiada	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.						