

Bo Pao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

2

NIVEL

Clérigo 2

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

300

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

16

FUERZA

+2

15

MODIFICADOR PUNT

0 +2 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

MODIFICADOR PUNT

0 0 Salvación

CLASE

ARMADURA

16

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

20

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

2d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0

0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

0

11

MODIFICADOR PUNT

0 0 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

MODIFICADOR PUNT

0 +6 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

MODIFICADOR PUNT

0 +2 Salvación

CARISMA

+1

12

MODIFICADOR PUNT

0 +3 Salvación

HABILIDADES

0 0 Acrobacias

0 +4 Medicina

0 +2 Atletismo

0 0 Naturaleza

0 +6 Conoc. Arcano

0 +6 Percepción

0 +1 Engaño

0 +4 Perspicacia

0 +2 Historia

0 +3 Persuasión

0 +1 Interpretación

0 +6 Religión

0 +1 Intimidación

0 0 Sigilo

0 0 Investigación

0 +4 Supervivencia

0 0 Juego de Manos

0 +4 Trato con Animales

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Mano de Luminia	+2	1d8 +2 perf.	0, Maestría: Debilitar
Jabalina	+4	1d6 +2 perf.	9/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
Amuleto sagrado (Sol)

Pack de aventurero

Suministros de calígrafo

2 PO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Clérigo Nivel 2:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
- Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivos
- Expulsar muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Taumaturgo
Dotes:
- Duro
- Iniciado en la magia

© 2026 - Nivel20 v2.11.1

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español



APARIENCIA

Nacida en el país de Soreth, en la ciudad del Sol eterno Lorava, Bo Pao se comprometió a llevar la palabra de su diosa a los sitios más recónditos y oscuros de este plano, esa fue su misión. Armada de su lucero y con un espíritu inquebrantable, Bo camina sin un destino fijo, con el único objetivo de ayudar, dar ejemplo y eliminar los males, hasta el día de su muerte o, en su defecto, hasta el día que su diosa vuelva a comunicarse con ella para dar fin a su cometido, cosa que Bo Pao, duda que pase.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar energía divina en dos efectos: Chispa divina y Expulsar muertos vivientes. Puedes usar el rasgo dos veces y recuperas un uso en un descanso corto y todos en un descanso largo. La CD de salvación es igual a la CD de salvación de conjuros de esta clase.
 - 2/descanso
- ▶ **Canalizar divinidad Chispa divina:** Como acción, una criatura a 9 metros o menos de ti recupera 1d8 + tu modificador de Sabiduría de PG o la obligas a una TS CON para recibir el resultado como daño necrótico o radiante. Si la supera, sufre la mitad del daño.
 - 1d8
- ▶ **Canalizar divinidad Expulsar muertos vivientes:** Como acción de magia, muestras tu símbolo sagrado y rechazas a los muertos vivientes. Cada muerto viviente de tu elección a 9 metros o menos de ti deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, estará asustado e incapacitado durante 1 minuto. Se acaba si sufre daño.
- ▶ **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 9 metros 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).
- ▶ **Taumaturgo:** Conoces un truco adicional de la lista de conjuros de clérigo. Además, tu conexión mística con lo divino te proporciona un bonificador a tus pruebas de Inteligencia (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Bo Pao

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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
		Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.							
		Truco <u>Palabra de resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Un fulgor ardiente surge de ti en una emanación de 4,5 metros. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).							
		Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	4,5 metros	V, S
Elige a una criatura dentro del alcance que tenga 0 puntos de golpe y no esté muerta. La criatura pasa a estar estable. El alcance se duplica cuando alcanzas los niveles 5 (9 metros), 11 (18 metros) y 17 (36 metros).							
☐	1	<u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.							
☐	1	<u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.							
☐	1	<u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	18 metros	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.							
☐	1	<u>Palabra de curación</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d4 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d4 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.							
☐	2	<u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.							