



Belek

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Clérigo 4

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

4

NIVEL

6216

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

16

FUERZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

INTELIGENCIA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

34

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

4d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 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

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

SABIDURÍA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CARISMA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +4 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Dañno/Tipo	Notas
Maza	+3	1d6 +1 cont.	Maestría: Debilitar
Bastón de curación	+3	1d6 +1 cont.	Maestría: Derribar, Objeto mágico, Raro, Sintonizado, versátil

EQUIPO

- Camisa de maila CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote
- Herramientas de Calígrafo
- Collar de Pelor
- Libro sagrado
- Útiles de sanador
- Útiles de sanador
- Monedas
325 PO

Templo 800/2000

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Clérigo Nivel 4:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
- Canalizar divinidad: Expulsar muertos vivos
- Conjuros de dominio
- Discípulo de la vida
- Expulsar muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Preservar la vida
- Taumaturgo
Dotes:
- Sanador
- Maestro en armaduras pesadas
- Iniciado en la magia

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☐ 0 Acrobacias | ☒ +6 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☐ 0 Naturaleza |
| ☐ +4 Conoc. Arcano | ☒ +6 Percepción |
| ☐ +2 Engaño | ☒ +6 Perspicacia |
| ☐ 0 Historia | ☒ +4 Persuasión |
| ☐ +2 Interpretación | ☒ +6 Religión |
| ☐ +2 Intimidación | ☐ 0 Sigilo |
| ☐ 0 Investigación | ☐ +4 Supervivencia |
| ☐ 0 Juego de Manos | ☐ +4 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:
Común, Orco y Enano

Es un hombre alto y de constitución ligeramente corpulenta. No posee una musculatura exagerada de guerrero ni cicatrices de duelo llamativas, pero su postura erguida, hombros anchos y físico robusto dejan claro que posee la fuerza necesaria para cargar con el equipo y un escudo pesado. Para nada transmite la impresión de ser alguien débil o frágil. Sus facciones son comunes y amables, reflejando la paciencia y

APARIENCIA



APARIENCIA

Cada semana se lanza 1d20 para ver cuántas personas van a recibir curaciones. La mitad recibieron heridas leves y la mitad graves. En caso impar, más leves que graves. Los leves tienen un 50% de donar 3 oros. Los graves tienen un 75% de donar 5 oros. Se hace en pack, o todos leves donan, o todos leves no donan.

NOTAS ADICIONALES

Nací y me crié en Cádiz. Allí servía en el templo local como un clérigo devoto de Folaqor, el Señor del Sol. Mi vida era sencilla y pacífica: me dedicaba a la sanación común, bendiciendo las cosechas locales, aliviando las enfermedades de los ciudadanos y ofreciendo palabras de consuelo a los necesitados de la comunidad. La paz se truncó cuando una misteriosa mazmorra cambiante emergió en las inmediaciones de la región. Su mera presencia desestabilizó la zona, y pronto, los pueblos y aldeas más alejados y vulnerables de Cádiz comenzaron a ser atacados por un gran brujío que no tuvo piedad con ningún ser vivo. Ante la crisis, se convocó una expedición militar y de aventureros para contener la amenaza y socorrer los asentamientos periféricos. Decidí dar un paso al frente y abandonar la comodidad del templo para unirme a la expedición como el sanador principal del grupo de vanguardia. Una vez aseguradas las aldeas periféricas, los líderes de la expedición solicitaron voluntarios para una misión ir

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.
- ▶ **Sanador:** Si tienes útiles de sanador, puedes ayudar a una criatura a recuperar PG. Si gasta 1 de sus dados de golpe, recuperar el resultado de dicho dado más tu bonificador por competencia. Además, cuando saques un 1 en conjuros o como sanador restableciendo PG, puedes volver a tirar ese dado.
- ▶ **Maestro en armaduras pesadas:** Aumenta en 1 Constitución o Fuerza (máx. 20). Con armadura pesada, reduces daño contundente, cortante y perforante según tu bonificador competencia.
- ▶ **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.
- ▶ **Conjuros de dominio:** Aprendes los conjuros de clérigo listados en Conjuros del dominio de la vida.
- ▶ **Discípulo de la vida:** Cuando uses un espacio de conjuro para lanzar un conjuro que haga recuperar puntos de golpe a una criatura, esa criatura recuperará puntos de golpe adicionales en el turno en que lances el conjuro. La cantidad de puntos de golpe adicionales es igual a 2 más el nivel del espacio de conjuro.
- ▶ **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).
- ▶ **Preservar la vida:** Como acción de magia, curas cinco veces tu nivel de clérigo a las criaturas maltrechas a 9 metros o menos de ti. Divide los PG como quieras.
- ▶ **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 Intelecto (Conocimiento arcano y Religión). El bonificador es igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo de +1).

RASGOS

Belek

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3								7	4
OOOO	OOO								PREPARADOS	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>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS DES o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada. El daño aumenta 1d8 en los niveles 5, 11 y 17.							
		Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Tocas un objeto grande o más pequeño que no esté siendo llevado ni observado. Hasta que termine el conjuro, emitirá luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá, del color que elijas. Cubriéndolo completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.							
		Truco <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	36 metros	S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.							
		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 o 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>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros 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 tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reacciona, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.							
☐	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.							
☐	1	<u>Saeta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 1.							
☐	1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	9 metros	V, S, M
Proteges a una criatura dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, quien la ataque o use un conjuro dañino debe superar una salvación de Sabiduría o elegir otro objetivo o fallar. No protege contra efectos de área. Termina si la criatura ataca, lanza un conjuro o causa daño.							
☐	2	<u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	18 metros	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 aptitud mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 6 metros y repetir ataque.							
☐	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.							
☐	2	<u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Elige a un humanoide que veas dentro del alcance. Debe superar una TS SAB o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada turno, puede repetir la tirada para acabar el efecto. Afecta a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro superior a 2.							
☐	2	<u>Plegaria de curación</u>	Abjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	V
Hasta cinco criaturas dentro del alcance durante todo el lanzamiento obtienen los beneficios de un descanso corto y recuperan 2d8 puntos de golpe. No pueden beneficiarse nuevamente hasta un descanso largo. Aumenta 1d8 de curación por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	<u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y le pones fin a un estado que tenga cegada, ensordecida, envenenada o paralizada.							