



Shadow

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3, Guerrero 1

CLASE Y NIVEL

Orco

ESPECIE

Escriba

TRASFONDO

4

NIVEL

$900+800=1700+2500=4200$

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

15

FUERZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

16

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 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

SABIDURÍA

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CARISMA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Martillo ligero	+3	1d4 +1 cont.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar
Bastón de curación	+3	1d12 +1 cort.	A dos manos, Maestría: Hender, Objeto mágico, Pesada, Raro, Sintonizado

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote
- Emblema sagrado
- Herramientas de Calígrafo
- LIBRO(HISTORIA)
- pergamino 8
- Túnica
- relicario
- Útiles de sanador
- Herramientas de Alquimista
- Agua bendita x5

632 po 11 de plata
2 pociones de curación 2d4+2
Trabajo: Paramédico (1d20+1d4) horas
trabadas x2po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Orco:
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Descarga de adrenalina
Clérigo Nivel 3:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar divinidad: Chispa divina: 1d8
- Canalizar divinidad: Expulsar muertos
vivos
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivos
- Golpe guiado
- Lanzamiento de conjuros
- Protector
- Sacerdote guerrero
Guerrero Nivel 1:
- Maestría con armas: 3 maestrías
- Tomar aliento: 2 usos
Dotes:
- Intercepción
- Habilidad

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 0 0 Acrobacias | 0 +5 Medicina |
| 0 +1 Atletismo | 0 0 Naturaleza |
| 0 +2 Conoc. Arcano | 0 +5 Percepción |
| 0 +1 Engaño | 0 +5 Perspicacia |
| 0 +2 Historia | 0 +1 Persuasión |
| 0 +1 Interpretación | 0 +2 Religión |
| 0 +1 Intimidación | 0 0 Sigilo |
| 0 +2 Investigación | 0 +3 Supervivencia |
| 0 0 Juego de Manos | 0 +3 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
Idiomas:
común, lenguaje de signos, elfo



APARIENCIA

me caen mal los gnomos (tiro con desventaja las tiradas de persuasión y de carisma contra gnomos)

NOTAS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.
- ▶ Aguante incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes recuperar 1 punto de golpe. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ Descarga de adrenalina: Puedes llevar a cabo la acción de correr como acción adicional. Cuando lo hagas, obtendrás una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu bonificador por competencia. Puedes usar este atributo una cantidad de veces igual a tu bonificador por competencia y recuperarás todos los usos tras fin...
- ▶ Intercepción: Cuando una criatura que puedas ver acierte un ataque a otra criatura que esté a 1,5 metros, puedes reaccionar para reducir en $1d10 + \text{competencia}$ el daño. Debes estar abrazando un escudo o empuñando un arma sencilla o marcial para usar esta reacción.
- ▶ Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- ▶ 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 $1d8 + \text{tu modificador de Sabiduría de PG}$ 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 guerra.
- ▶ 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.
- ▶ Golpe guiado: Cuando tú o una criatura a 9 metros o menos de ti falléis una tirada de ataque, podrás gastar un uso de Canalizar divinidad y conceder $+10$ a la tirada. En un aliado debe usar su reacción.
- ▶ 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).
- ▶ Protector: Te has entrenado para el combate y ganas competencia con armas marciales y entrenamiento con armaduras pesadas.
- ▶ Sacerdote guerrero: Como acción adicional, puedes realizar un ataque con un arma o un ataque sin armas. Puedes utilizar esta acción adicional una cantidad de veces igual a tu modificador por Sabiduría (mínimo una vez). Recuperas todos los usos tras finalizar un descanso corto o largo.
- ▶ Maestría con armas: Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con armas sencillas o marciales de tu elección. Tras finalizar un descanso largo, puedes llevar a cabo ejercicios con armas y cambiar una de dichas elecciones.
- 3 maestrías
- ▶ Tomar aliento: Posees una pequeña reserva de resistencia física y mental a la que puedes recurrir. Como acción adicional, puedes usarla para recuperar una cantidad de puntos de golpe igual a $1d10$ más tu nivel de guerrero. Recuperas 1 uso tras un descanso corto y todos tras un descanso largo.
- 2 usos

RASGOS

Shadow

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

6

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>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>Tañido por los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Señalas a una criatura a tu alcance y suena una campana funesta cerca de ella. Debe hacer salvación de SAB o recibe 1d8 necrótico; si no tiene todos sus Pg, el daño es 1d12.							
☐	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 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, feérico, infernal o no muerto a 9 metros o menos de ti, así como dónde se encuentra. También percibes si hay un conjuro consagrar activo en el espacio y su ubicación.							
☐	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>Infligir heridas</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques hace una tirada de salvación de Constitución; sufrirá 2d10 de daño necrótico si la falla o la mitad del daño si la supera. El daño aumenta en 1d10 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>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar. Aumenta a +2 con espacios de los niveles 3 a 5 y a +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	<u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Detectas trampas en tu línea de visión dentro del alcance. Considera trampas cualquier mecanismo u objeto creado para dañar, pero no peligros naturales. Sabes que existe la trampa y su naturaleza general, no su ubicación exacta.							
☐	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.							