

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+5

20

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +9
- Carisma +10

HABILIDADES

- Acrobacias +3
- Arcanos -1
- Atletismo +4
- Engañar +5
- Historia +4
- Interpretación +5
- Intimidar +5
- Investigación -1
- Juego de Manos +3
- Medicina +4
- Naturaleza -1
- Percepción +4
- Perspicacia +9
- Persuasión +10
- Religión +4
- Sigilo +3
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

24 CA +3 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 123

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1408

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+4	1d8 +4 contunden...

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Armadura del núcleo CA 19

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Forjado:

- Alineamiento
- Resistencia de constructo
- Vigilancia de centinela
- Diseño especializado
- Idiomas
- Protección integrada

Clérigo Nivel 14:

- Alma de la forja
- Bendición de la forja
- Canalizar divinidad 2/descanso
- Canalizar divinidad La bendición del artesano
- Competencias adicionales
- Conjuro de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 3 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Golpe divino: 2d8 daño de fuego
- Intercesión divina
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotas:

- Muy acorazado
- Duro

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Alineamiento:** La mayoría de los forjados se sienten a gusto con el orden y la disciplina, tendiendo así hacia la legalidad y la neutralidad; aunque algunos han absorbido la moralidad (o la falta de ella) de aquellos seres a los que sirven.
- ▶ **Resistencia de constructo:** Fuiste creado para tener una fortaleza increíble, representada por los siguientes beneficios: Tienes ventaja en las salvaciones contra ser envenenado, además de resistencia al daño de veneno. No necesitas comer, beber ni respirar. Eres inmune a las enfermedades. No necesitas...
- ▶ **Vigilancia de centinela:** Cuando vayas a hacer un descanso largo, debes permanecer 6 horas en un estado inactivo en vez de dormir. En este estado pareces inerte, pero no estás inconsciente y puedes ver y oír de manera normal.
- ▶ **Diseño especializado:** Ganas competencia con cualquier habilidad que escojas, así como con un tipo de herramientas a escoger.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma de tu elección.
- ▶ **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura. Ganas +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu ...
- ▶ **Muy acorazado:** Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1, hasta un máximo de 20. Ganas competencia con armaduras pesadas.
- ▶ **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.
- ▶ **Alma de la forja:** A partir del nivel 6, tu dominio de la forja te otorga habilidades especiales. Ganas resistencia al daño de fuego. Mientras llevas una armadura pesada, ganas un bonificador de +1 a la CA.
- ▶ **Bendición de la forja:** Obtienes la habilidad de imbuir magia en un arma o armadura. Al final de un descanso largo, puedes tocar un objeto no mágico que sea una armadura o un arma simple o marcial. Hasta el final de tu próximo descanso largo o hasta que mueras, el objeto se convierte en un objeto mágico, otorgando una...
- ▶ **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. - 2/descanso
- ▶ **Canalizar divinidad: La bendición del artesano:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para crear objetos simples. Conduces un ritual de una hora de duración que crea un objeto no mágico que debe incluir algo de metal: un arma simple o marcial, una armadura, diez piezas de municiones, un conjunto de herramientas u otro objeto metálico. La creac...
- ▶ **Competencias adicionales:** Cuando eliges este dominio en el primer nivel, obtienes dominio de las herramientas de armadura pesada y herrero.
- ▶ **Conjuro de dominio:** Obtienes conjuros de dominio en los niveles de clérigo que figuran en la tabla Conjuros del Dominio de la Forja.
- ▶ **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 3 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.
- ▶ **Golpe divino:** Obtienes la habilidad de infundir tus golpes de armas con el poder ardiente de la forja. Una vez en cada uno de tus turnos cuando golpeas a una criatura con un ataque con arma, puedes provocar que el ataque inflija 1d8 de daño de fuego adicional al objetivo. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño... - 2d8 daño de fuego
- ▶ **Intercesión divina:** Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.
- ▶ **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.

Enert, el Reforzado

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

17

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+9

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7 1 O	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 18 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	-------------------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
<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"/>	5 <u>Golpe flamígero</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
	Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.					
<input type="checkbox"/>	7 <u>Tormenta de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Una tormenta compuesta por una cortina de llamas crepitantes de hasta 10 cubos de 10 pies aparece en un lugar que elijas. Cada cubo debe tener una pared adyacente con otro cubo. Cada criatura en el área debe superar una TS de Destreza o recibir 7d10 de daño por fuego. La mitad si tiene éxito.					