

FUERZA

0

10

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +5
- ☒ Atletismo +3
- ☐ Engañar +2
- ☒ Historia +2
- ☐ Interpretación +2
- ☒ Intimidar +5
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☒ Medicina +7
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +7
- ☐ Persuasión +2
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +7
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 61

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

Bastón

BONIF.

+7

DAÑO/TIPO

1d6 +4 Contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 14

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos. Una vez corrí veinticinco millas sin parar para advertir a mi clan que una horda de orcos se aproximaba. Lo haría de nuevo si tuviera que hacerlo.

IDEALES

Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno) Honor. Si me deshonro a mí mismo, deshonro a todo mi clan. (Legal)

VÍNCULOS

Arrojaré mi terrible ira sobre los criminales que destruyeron mi patria. Una agresión contra las tierras vírgenes de mi hogar es una agresión contra mi persona.

DEFECTOS

Recuerdo todos los insultos que he recibido y albergo un resentimiento silencioso hacia toda persona que alguna vez me ha ofendido. No hay lugar para la precaución cuando se vive al máximo.

Aasimar:

- Mejora de Característica
- Manos Curativas
- Portador de Luz
- Presencia Divina
- Resistencia Celestial
- Revelación Celestial
- Visión en la oscuridad
- Dote de origen

Clérigo Nivel 6:

- Abrasar Muertos Vivientes
- Canalizar Divinidad: 3 usos de Canalizar la Divinidad.
- Canalizar Divinidad: Chispa Divina
- Canalizar Divinidad: Expulsar Muertos Vivientes
- Canalizar Divinidad: Preservar vida
- Competencias
- Conjuros Dominio de la vida
- Discipulo de la vida
- Lanzamiento de Conjuros
- Mejora de Característica
- Orden Divina
- Orden de los Taumaturgos
- Sanador Bendito

Dotes:

- Duro
- Corpulento

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Mejora de Característica:** Tu puntuación de una de tus característica aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.
- **Manos Curativas:** Posees una reserva curativa de tantos d6 igual a tu bonificador por competencia. Como acción adicional, puedes tocar a una criatura y gastar tantos d6 de tu reserva como elijas. El objetivo recupera tantos puntos de golpe como el resultado obtenido. Recuperas todos los dados gastados de la reserva...
- **Portador de Luz:** Conoces el truco Luz. La aptitud mágica de los conjuros es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoges esta característica cuando adquieres este rasgo).
- **Presencia Divina:** Conoces el truco Taumaturgia. Eres competente con una de las siguientes habilidades: Intimidación o Persuasión.
- **Resistencia Celestial:** Tienes resistencia al daño necrótico y radiante.
- **Revelación Celestial:** Cuando alcanzas el nivel 3, puedes transformarte como acción adicional, elige una de las siguientes opciones cada vez que te transformes. La transformación dura 1 minuto o hasta que decidas ponerle fin (no requiere acción). Una vez que te transformas, no podás hacerlo de nuevo hasta que termines ...
- **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 60 pies.
- **Dote de origen:** obtienes una Dote de origen de tu elección.
- **Duro:** Tus puntos de golpe máximo aumentan en dos veces tu nivel en el momento en el que eliges esa dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- **Corpulento:** Has crecido sano y fuerte, tu arduo entrenamiento y dedicación te han permitido mejorar tus habilidades.
- **Abrazar Muertos Vivientes:** A partir de nivel 5, cuando un muerto viviente falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos vivientes, la criatura recibe tantos d8 como tu modificador por Sabiduría (mínimo 1d8) + tu modificador por Sabiduría de daño radiante. Este daño no pone fin al efecto de expulsión.
- **Canalizar Divinidad:** A nivel 2 ganas la habilidad para canalizar la energía divina directamente desde tu deidad y usar esta energía para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con los siguientes efectos: Chispa Divina y Expulsar Muertos Vivientes. Cuando utilices Canalizar la Divinidad, elige cual de los efectos...
- 3 usos de Canalizar la Divinidad.
- **Canalizar Divinidad Chispa Divina:** Como acción de magia puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado a una criatura que se encuentre a 9 m (30 pies) o menos de ti y concentrar energía divina en ella. Tira 2d8 y añade tu modificador por Sabiduría. Escoge entre recuperar puntos de golpe como el tío...
- **Canalizar Divinidad Expulsar Muertos Vivientes:** Como acción mágica puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado y rezar un oración que condene a los muertos vivientes. Todos los muertos vivientes de tu elección que puedan verte u oírte a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría...
- **Canalizar Divinidad Preservar Vida:** A partir de nivel 3, eres capaz de utilizar tu Canalizar Divinidad para curar a los heridos. Como acción mágica, puedes mostrar tu símbolo sagrado y generar energía curativa. Elige hasta 10 criaturas a 30 pies o menos de ti, entre las que te puedes encontrar tú. Recuperan tantos d10 como tu mod...
- **Competencias:** Como clérigo, obtienes las siguientes competencias. Armadura: armaduras ligeras y medias, escudos. Armas: armas sencillas. Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma. Habilidades: escoge dos entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.
- **Conjuros Dominio de la Vida:** Los conjuros de dominio, que conseguirás cuando alcances el nivel de clérigo indicado en la descripción de dicho dominio. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no se cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día.
- **Discípulo de la Vida:** Cuando escoges este dominio, ganas competencia con las habilidades Medicina y Perspicacia. Además, tus conjuros de curación se vuelven más efectivos. Cuando emplees un conjuro de nivel 1 o más para recuperar puntos de golpe, curas tu modificador por Sabiduría + el nivel del conjuro puntos de gol...
- **Lanzamiento de Conjuros:** Como canalizador de poder divino, puedes lanzar conjuros de clérigo. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo. Podrás elegir más trucos de clérigo cuando llegues a niveles más altos, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de...
- **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **Orden Divina:** A nivel 1, te has dedicado a una de las siguientes órdenes sagradas: orden de los Protectores u orden de los Taumaturgos.
- **Orden de los Taumaturgos:** Conoces un truco de clérigo adicional a tu elección, pero no cuentan para el número de trucos conocidos. Obtienes competencia con las habilidades Conocimiento Arcano y Religión. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando ambas habilidades.
- **Sanador Bendito:** Cuando lances un conjuro de nivel 1 o más para hacer recuperar puntos de golpe a una criatura que no seas tú, recuperas la misma cantidad de puntos de golpe.

Gloria

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

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	3							10	4
OOOO	OOO	OOO							CONOCIDOS	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 escoges una habilidad o herramienta. Hasta que el conjuro finalice, la criatura añade 1d4 a cualquier prueba de característica usando la habilidad o herramienta escogida.						
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de cobertura media o tres cuartos contra este ataque.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	Truco <u>Palabra de resplandor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una TS de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta a 2d6 (nv 5), 3d6 (nv 11) y 4d6 (nv 17).						
	Truco <u>Tañido de los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura a 60 pies deberá tener éxito en una TS de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno de sus puntos de golpe, en vez de 1d8 recibirá 1d12 de daño necrótico. El daño relámpago aumenta a nivel 5 (2d8 o 2d12), nivel 11 (3d8 o 3d12) y nivel 17 (4d8 o 4d12).						
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres efectos de 1 minuto. Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color ...						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies 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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	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 <u>Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos o autómatas.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas 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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Como acción adicional creas un arma dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro y en cada turno mientras dure, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo que se encuentre a 5 pies o menos del arma. Si impactas, la criatura recibe tanto daño de fuerza como 1d8 + tu modificador de aptitud mágica.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y finalizas una de las siguientes condiciones que la aflija cegado, ensordecido, envenenado o paralizado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sordera / Ceguera</u>	Nigromancia	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Una criatura que puedas ver dentro el alcance realiza una TS de Constitución. Si falla, queda cegado o ensordecido (según decidas). Al final de cada uno de sus turnos, puede reintentar la TS para anular el conjuro. Apunta a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Animar a los muertos</u>	Nigromancia	1 minuto	Instantáneo	10 pies	V, S, M
Creas sirvientes no muertos de una pila de huesos o un cadáver humanoide Mediano o Pequeño. Puedes usar una acción adicional para darle órdenes mentales. Si no, la criatura se defiende a sí misma. Reanimas dos no muertos adicionales por cada nivel de conjuro por encima de 3. El control dura 24h.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crear comida y agua</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Levantar maldición</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan Pq igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta 1d4 por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						