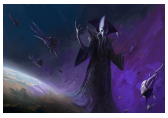

CTRL Undra Alundra	Clérigo 8	Médico de Guerra	Miguel "Lupino" Ishmant
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Dracónido	Legal bueno	47037
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +3 (16)

DESTREZA +2 (14)

CONSTITUCIÓN +3 (16)

INTELIGENCIA +4 (19)

SABIDURÍA +4 (18)

CARISMA +2 (14)

TIRADAS DE SALVACIÓN

- [ ] Fuerza +4
- [ ] Destreza +3
- [ ] Constitución +4
- [ ] Inteligencia +5
- [x] Sabiduría +8
- [x] Carisma +6

HABILIDADES

- [ ] Acrobacias +2
- [ ] Arcanos +4
- [x] Atletismo +6
- [ ] Engañar +2
- [x] Historia +7
- [ ] Interpretación +2
- [x] Intimidar +5
- [ ] Investigación +4
- [ ] Juego de Manos +2
- [x] Medicina +7
- [ ] Naturaleza +4
- [ ] Percepción +4
- [ ] Perspicacia +4
- [ ] Persuasión +2
- [ ] Religión +4
- [ ] Sigilo +2
- [ ] Supervivencia +4
- [ ] Trato con Animales +4

14 — **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

INSPIRACIÓN

+3 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

19	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8 — **DADOS DE Ggolpe**

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+6	1d6 +3 Contunden..
Jabalina	+6	1d6 +3 Perforante
Maza Purificada	+6	1d6 +3 Contunden..
Llama Sagrada	+0	2d8 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo del Desafío - Armadura Infrecuente CA 2
- Equipo de Trasfondo - Soldado
- - Símbolo Sagrado - Amuleto
- Paquete de Equipo - Paquete de sacerdote
- Apuesta de Tres Dragones
- Ropa - Ropas Comunes
- Bolsa de Dinero
- Llama Sagrada
- Botas de Transporte - Objeto Maravilloso Infrecuente
- Cristal de Alacritud - Cristal de Aumento Infrecuente
- Capucha Nocturna de Visión - Objeto Maravilloso Infrecuente
- (USADA) Poción de Taumaturgia - Poción Infrecuente
- Cristal de Reposo - Cristal de Aumento Común
- Amuleto de Relojería - Objeto Maravilloso Común
- (USADA) Poción de Invulnerabilidad - Poción Rara
- Agua Bendita (2) - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
- Biblia de Ilmater escrita & ilustrada por

EQUIPO

Puedo sostener la mirada a un perro infernal sin pestañear. Me enfrento a los problemas de frente. Una solución simple y directa es el mejor camino hacia el éxito.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Nuestro destino es dar nuestra vida en defensa de los demás. (Bueno)

IDEALES

Yo lucho por los que no pueden luchar por sí mismos.

VÍNCULOS

Yo obedezco la ley, aunque la ley genere miseria.

DEFECTOS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Apuesta de Tres Dragones, Carro

Idiomas:
Comercial, Rhastanico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Dracónido:
- Linaje dracónico
- Ataque de aliento
- Resistencia al daño

Clérigo Nivel 8:
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1 o menor
- Discípulo de la vida
- Expulsar muertos vivientes
- Golpe divino: 1d8 de daño radiante adicional
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Sanador bendecido

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.4

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

CTRL Undra Alundra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Altura 190. 110 kg. Color escamas blancas.

APARIENCIA

APARIENCIA

Undra no ha recordado más de su vida que el dolor y el sufrimiento.

Nacida en el seno del Clan Alundra, en un pequeño asentamiento oculto en las Llanuras del Ocaso Perpetuo llamado PicoEscamoso (al nordeste de la frontera con el Condado de Andervelius), sus habitantes hubieron de luchar contra las hordas de los pieles verdes y sus aliados para sobrevivir. A pesar de su evidente superioridad física y mental, el número reducido empujaba a los PicoEscamoso de los Clanes Alundra, Falqom, Akela y Colonva a ampliar su búsqueda de refugio hasta prácticamente la frontera.

Allí, a la edad de 10 años, Undra fue testigo por primera vez del salvajismo directo de la guerra no sólo sobre

HISTORIA DEL PERSONAJE

Rhases Linaje Hielo

- RESISTENCIA a Daño *FRÍO*.
- *Ataque de Aliento* Cono de 15 Pies **Daño 3d6 FRÍO** TS CON CD 8+Mod CON+Bono COMPETENCIA.

Undra ha recibido una *Restauración Mayor* de Shail "Brisa Nocturna". Ha recuperado su virilidad perdida (y órganos indicados) además de recobrar todos sus recuerdos. PERO la Restauración no le ha eliminado la mancha venosa pulsante negra de su pecho, que la conecta al Heraldo del ComeSoles y la Maldición del Culto del Dragón Negro.

NOTAS ADICIONALES

- Linaje dracónico: Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.
  - Azul - Relámpago - Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza) - Blanco - Frío - Cono de ...
- Ataque de aliento: Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- Resistencia al daño: Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- 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: preservar la vida: Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de PG igual a 5 x tu nivel de clérigo divididos entre las criaturas que quieras en un radio de 30 pies. No puedes curar por encima de la mitad de los PG máximos de una criatura ni puedes usarlo sobre muertos vivientes o constructos.
- Conjuros de dominio: Los conjuros de dominio siempre se consideran preparados y no se contarán dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día. Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.
- 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 1 o menor
- Discípulo de la vida: Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.
- 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: Consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, le infliges daño radiante adicionales
  - 1d8 de daño radiante adicional
- 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.
- Sanador bendecido: Los conjuros de curación que lances sobre otros también te curan a ti. Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior que haga que una criatura que no eres tú recupere puntos de golpe, tú recuperas un número de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

RASGOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.4

CTRL Undra Alundra

NOMBRE DEL PERSONAJE

Poder de Iesue	Sabiduría	16	+8
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Bendición	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.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	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 característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	3	Revivir	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.							
☐	3	Señal de esperanza	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.							
☐	4	Guardia contra la muerte	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S
Concedes protección contra la muerte a una criatura tocada. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe. Si fuera a morir por un efecto instantáneo (sin daño), éste queda anulado. Después el conjuro termina.							
☐	4	Guardián de la fe	Conjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V
Un guardián espectral Grande aparece y flota en un espacio sin ocupar de tu elección. La primera vez en su turno que un enemigo se acerque 10 pies o menos debe realizar una TS de Destreza. Sufre 20 puntos de daño radiante si falla y la mitad si tiene éxito. Se desvanece al infligir 60 de daño.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.4

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

CTRL Undra Alundra
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo	Sabiduría	15	+7
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	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 OOOO	3 OOO	3 OOO	2 OO						12 PREPARADOS	4 CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco	Guía	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
	Truco	Llama sagrada	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d8 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).							
	Truco	Piedad con los moribundos	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.							
	Truco	Reparar	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.							
☐	1	Escudo de fe	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.							
☐	1	Infligir heridas	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico. El daño aumenta 1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Palabra de curación	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Saeta guiada	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.							
☐	1	Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.							
☐	2	Dulce descanso	Nigromancia	1 acción (ritual)	10 días	Toque	V, S, M
Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto. Además prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida.							
☐	2	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
☐	3	Animar a los muertos	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.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.							
☐	3	Levantar maldición	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.							
☐	3	Palabra de curación en masa	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG 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.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.4