



Skippy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 2

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Neutral

ALINEAMIENTO

Ressha

JUGADOR

300xp

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +1
 - Constitución +2
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +6
 - Carisma +3

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos 0
 - Atletismo +1
 - Engañar +1
 - Historia +2
 - Interpretación +1
 - Intimidar +1
 - Investigación 0
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +6
 - Naturaleza 0
 - Percepción +4
 - Perspicacia +6
 - Persuasión +1
 - Religión +2
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +4
 - Trato con Animales +4

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 20

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+3	1d6 +1 contunden...
Ballesta ligera	+3	1d8 +1 perforante

He disfrutado de buena comida y bebida, y de la alta sociedad entre la élite de mi templo. La vida agreste me pone de los nervios.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

14 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

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

Idiomas:
Común, infernal, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- EQUIPO**
- Cota de malla CA 16
 - Escudo CA 2
 - Paquete de sacerdote
 - Símbolo sagrado
 - Dinero
 - Identificación de aventurero
 - Identificación religiosa
 - Kit de sanador

- Clérigo Nivel 2:**
- Canalizar divinidad 1/descanso
 - Canalizar: preservar la vida
 - Conjuros de dominio
 - Discipulo de la vida
 - Expulsar muertos vivientes
 - Lanzamiento de conjuros
 - Lanzamiento ritual
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

De joven vivió una vida tranquila en el pueblo, trabando como recadero para sus vecinos, por lo que siempre ha estado dispuesto a echar una mano con lo que pueda. En una de sus noches de su juventud en la que, como era habitual, bebió de más, se subió a un árbol para rescatar a un gato que se había quedado atrapado. Skippy subió a su rescate, pero cayó al suelo y se golpeó la cabeza. Tras ello se le apareció Baldur y le dijo "o te espabilas o te piras", le escupió en la cara y se volvió a convertir en farola. Después de este incidente Skippy comenzó a aceptar trabajos del gremio, formándose también como clérigo en la iglesia de Baldur del lugar. Como parte de su formación comenzó también a asistir al cura del lugar en los ritos religiosos.

Aprovechando sus nuevas habilidades curativas aceptó trabajos de merrenaría en las cercanías del pueblo con

HISTORIA DEL PERSONAJE

► 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.
- 1/descanso

► Canalizar preservar la vida: Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de Pq 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 Pq 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.

► 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.

► 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.

¿Quién es el mensajero de DIOS?

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Skippy

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 3 000	NIVEL 2	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>Ulama sagrada</u>	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 <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.						
	Truco <u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.						
<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>	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.						
<input type="checkbox"/>	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, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.						
<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>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<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>Infligir heridas</u>	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.						
<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 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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.						
<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"/>	1 <u>Santuario</u>	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.						