

Clérigo 10

CLASE Y NIVEL

Librarian

TRASFONDO

Sola

JUGADOR

Tiefling

ESPECIE

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

64,000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

-1

8

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +4
- Inteligencia +1
- Sabiduría +9
- Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias 0
- Arcanos +1
- Atletismo +3
- Engañar -1
- Historia +1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación +1
- Juego de Manos 0
- Medicina +9
- Naturaleza +1
- Percepción +5
- Perspicacia +9
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo 0
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 120

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 10d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque de somb.	+9	1d8 +5 Piercing/C...
Arco largo de ten..	+9	1d8 +5 Penetrant..
Espadón de ejec...	+9	2d6 +5
Brillo y sombra	+9	1d4 +5

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura fantasmal CA 18
- Tomo celestial
- Finnis Innocentae
- Conspirators Coat
- Cosmic Quill
- Grimorio de la muerte anunciada
- Corazón de la justicia

EQUIPO

Pragmática, apática, curiosa. Es alguien que no teme sacrificar cosas, aunque no sean suyas, por un bien mayor.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La investigación, y recuperar la salud a sus tierras, además del bienestar a largo plazo de sus gentes.

IDEALES

Cornelia DuSacrier - Hermanastra, Vivenna Dawnward - Cuñada, Azban - Padrastro (Difundo) Padres, difuntos.

VÍNCULOS

Carece de ningún tipo de tacto, puede llegar a ser muy brusca con su manera de decir las cosas. En ocasiones, no considera los sentimientos en sus cálculos, cuando se la presenta con problemas.

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Infernal, valirio (Celestial), Primordial, Élfico, Enano.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Tiefling
- Visión en la oscuridad
 - Legado infernal
 - Resistencia infernal
- Clérigo Nivel 10:
- Canalizar divinidad 2/descanso
 - Canalizar: Toque oscuro
 - Competencia adicional
 - Conjuros de dominio
 - Destrucción inevitable
 - Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1 o menor
 - Expulsar muertos vivientes
 - Golpe divino
 - Intercesión divina
 - Lanzamiento de conjuros
 - Lanzamiento ritual
 - Segador

RASGOS Y ATRIBUTOS

Una tiefling de 1,68 de altura, piel completamente roja y cuernos caprinos, con una cola de más de un metro tras ella. Tiene varios tatuajes, y diversas cicatrices notoriamente visibles, sobre todo, una que le cruza la garganta de lado a lado.

BRO YOU GOOD?



NEED TO TOUCH MY TAIL?

Todo comenzó en lejanas tierras, llamadas Clattancia... Tierras devastadas por la guerra, cuyo 80% es un páramo inhabitable, a causa de una enorme guerra de tiempos pasados.

Un niño llamado Sanctus nació en un pueblo cuya gloria se desvanecía, llamado Dine.

Hijo de la familia más rica y poderosa de todo el país, los DuSacrier controlaban Dine con un simple poder: El dinero.

Eran maestros en el comercio, controlar lo que entraba y salía de las tierras, siempre con un peaje por su mano.

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este ra...

► **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.

► **Canalizar divinidad:** Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivos 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 Toque oscuro:** El clérigo puede utilizar Canalizar Divinidad para destruir la fuerza vital de otra criatura con tan solo tocarla. Cuando el clérigo impacte a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo, podrá usar Canalizar Divinidad para infligir daño necrótico adicional al objetivo. Este daño es 5 + dos veces ...

► **Competencia adicional:** Cuando el clérigo escoge este dominio, gana competencia con armas marciales.

► **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. Adquisición. Automático Niveles: Nive...

► **Destrucción inevitable:** La capacidad del clérigo para canalizar energía negativa se vuelve más poderosa. El daño necrótico causado por los conjuros de clérigo y las opciones de Canalizar Divinidad ignora la resistencia al daño necrótico.

► **Destruir muertos vivos:** Cuando un muerto vivo falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivos, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:
- Destruye con VD 1 o menor

► **Expulsar muertos vivos:** Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivos. 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:** El clérigo obtiene la facultad para imbuir los golpes de su arma con energía necrótica. Una vez por cada uno de los turnos del clérigo, cuando este impacte a una criatura con un ataque con arma, puede hacer que dicho ataque cause 1d8 de daño de necrótico adicional al objetivo. Cuando el clérigo ...

► **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.

► **Segador:** El clérigo aprende un truco de nigromancia de su elección de cualquier lista de conjuros. Cuando el clérigo lance un truco de nigromancia que, en condiciones normales, solo tendría como objetivo a una criatura, en lugar de eso podrá tener como objetivo a dos criaturas dentro del alcance y que se ...

Morrigan DuSacrier

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	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 15 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS	
		Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V	
		Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
<input type="checkbox"/>	1	<u>Represión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S	
		Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.						
<input type="checkbox"/>	2	<u>oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M	
		Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						