

FUERZA

0

10

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

+1

12

- ☐ Fuerza 0
- ☐ Destreza 0
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☒ Arcanos +8
- ☐ Atletismo 0
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +1
- ☒ Intimidar +4
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos 0
- ☒ Medicina +7
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +4
- ☒ Perspicacia +7
- ☒ Persuasión +4
- ☒ Religión +8
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +4
- ☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Daga
Sahumerio del D...

BONIF.

+3

+3

DAÑO/TIPO

1d4 perforante
1d8 Contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Acotchada CA 11

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior. Nada puede turbar mi optimismo.

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno). Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).

IDEALES

Todo lo que hago es por el pueblo llano. Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tacho de hereje.

VÍNCULOS

A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios.

DEFECTOS

Semiorco:

- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Clérigo Nivel 8:

- Abrasar Muertos vivos
- Canalizar Divinidad: 3 usos de Canalizar la Divinidad.
- Canalizar Divinidad: Chispa Divina
- Canalizar Divinidad: Expulsar Muertos vivos
- Canalizar Divinidad: Preservar vida
- Competencias
- Conjuros Dominio de la vida
- Discípulo de la vida
- Golpes Benditos
- Lanzamiento Potente
- Lanzamiento de Conjuros
- Mejora de Característica
- Orden Divina
- Orden de los Taumaturgos
- Sanador Bendito

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Druida)

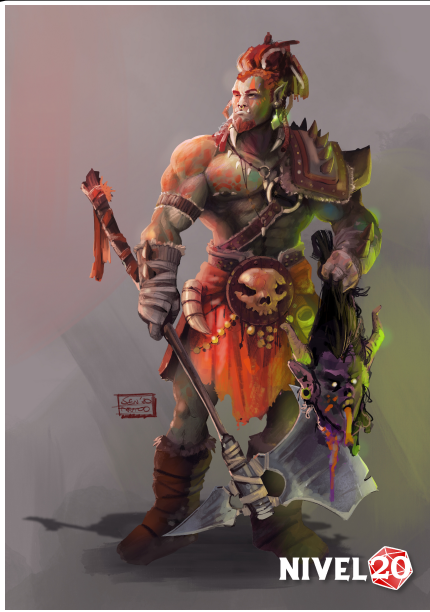
RASGOS Y ATRIBUTOS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

14



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.
- ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
- ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
- ▶ **Iniciado en la Magia (Druida):** Obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de druida de tu elección. La aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote). Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la ...
- ▶ **Abrasar 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 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 to...
- ▶ **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...
- ▶ **Golpes Benditos:** En combate, cuentas con la bendición de una fuerza divina. Consigues uno de los siguientes rasgos a tu elección: Golpe Divino o Lanzamiento Potente.
- ▶ **Lanzamiento Potente:** A partir de nivel 7, puedes añadir tu modificador por Sabiduría al daño que causan tus trucos de clérigo. A partir de nivel 14, cuando causas daño con uno de tus trucos de clérigo, tu o una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ti obtiene tantos puntos de golpe como el doble de tu modif...
- ▶ **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. Tienes pericia en 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.

Mohan fixie

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	2						12	4
OOOO	OOO	OOO	OO						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>Látigo de espinas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas un látigo cubierto de espinas que azota bajo tu orden a una criatura. Si impactas un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo, el objetivo sufre 1d6 puntos de daño perforante, y si es grande o menor, la atraes hasta 10 pies. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).						
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>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción		15 pies	V, S
Escoge a una criatura viva dentro del alcance con 0 puntos de golpe. El objetivo se estabiliza. El alcance se incrementa al alcanzar nivel 5 (30 pies), nivel 11 (60 pies) y nivel 17 (120 pies).						
Truco	<u>Saber druidico</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
A través de los espíritus de la naturaleza puedes predecir el tiempo las próximas 24 horas, hacer crecer una flor o semilla, crear un sensor inofensivo (como hojas cayendo, brisa o un sonido animal) o apagar o encender una vela o antorcha.						
Truco	<u>Salvajismo Primitivo</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Canalizas magia primordial para hacer que tus dientes o uñas se afilen, listos para lanzar un ataque corrosivo. Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura usando un 5 pies o menos de ti. Si impactas, el objetivo recibe 1d10 de daño de ácido. Después del ataque, tus dientes...						
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 ...						
☐ 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.						
☐ 1	<u>Buenas bayas</u>	Transmutación	1 acción	24 horas	Toque	V, S, M
En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya, lo que hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento como para mantener a una criatura durante 1 día.						
☐ 1	<u>Ceremonia</u>	Abjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Realizas una ceremonia religiosa especial, impregnada de magia. Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes ritos: Bendecir agua, Boda, Dedicación, Expiación, Mayoría de edad o Rito Funerario. Obtiene los beneficios ligados a la ceremonia.						
☐ 1	<u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
Creas o destruyes 10 galones de agua en un recipiente abierto. O haces llover agua (extinguendo las llamas que haya) o eliminas niebla en un cubo de 30 pies de lado. Al lanzarlo usando nivel mayor de 1, creas/destruyes 10 galones/nivel o aumenta el lado del cubo 5 pies/nivel.						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 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 Pg adicionales por cada nivel por encima de 2.						
☐ 2	<u>Plegaria de curación</u>	Abjuración	10 minutos		30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance obtienen los beneficios de un descanso corto y recuperan 2d8 + tu modificador por lanzamiento de conjuros Pg adicionales. Una criatura no puede beneficiarse de este conjuro de nuevo hasta que complete un descanso largo.						
☐ 2	<u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y escoges Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma. Mientras dure el conjuro, el objetivo tendrá ventaja en las pruebas de la característica escogida.						
☐ 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.						
☐ 3	<u>Aura de vitalidad</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Radias una energía sanadora en una emanación de 30 pies de radio. La emanación se mueve contigo hasta el final del conjuro. Cuando lanzas el conjuro y al inicio de cada uno de tus turnos hasta que finalice el conjuro, una criatura en la emanación (incluido tu) recupera 2d6 puntos de golpe.						

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 2 OO	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 12 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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.						
☐	3 <u>Palabra de curación en masa</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Formulando unas palabras de curación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan cada una tantos puntos de golpe como 1d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivos ni autómatas.						
☐	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.						
☐	3 <u>Señal de esperanza</u>	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 <u>Aura de vida</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V
Irradias una energía preservadora de vida en un radio de 30 pies. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) adquiere resistencia al daño necrótico, y sus Pq máximos no pueden ser reducidos. Además, una criatura viva no hostil con 0 Pq, obtiene 1 Pq cuando comienza su turno en el aura.						
☐	4 <u>guardia contra la muerte</u>	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 <u>guardián de la fe</u>	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.						