

FUERZA

+1

13

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza +1
- ☐ Destreza +2
- ☐ Constitución +1
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +6
- ☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo +1
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación 0
- ☐ Intimidar 0
- ☐ Investigación 0
- ☒ Juego de Manos +5
- ☒ Medicina +6
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +3
- ☒ Sigilo +5
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 52

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Digo francamente lo que otros insinúan o esconden. Escondo trozos de comida y baratijas en mis bolsillos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Todo el mundo, sin importar su riqueza, merece respeto. (Bueno)

IDEALES

Mantengo un orfanato para evitar que otros soporten lo que yo tuve que soportar.

VÍNCULOS

La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece.

DEFECTOS

Clérigo Nivel 6:

- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: Bendición de guerra
- Canalizar: Impacto guiado
- Clérigo de guerra
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

cuchillo pequeño, mapa de la ciudad en la que creciste, ratón (tu mascota), recuerdo de tus padres, muda de ropas comunes y una bolsa con 10 po.

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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.
- 2/descanso
- ▶ Canalizar Bendición de guerra: Cuando una criatura en un rango de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de +10 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque golpea o falla.
- ▶ Canalizar Impacto guiado: Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.
- ▶ Clérigo de guerra: Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional. Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.
- ▶ 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 1/2 o menor
- ▶ 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.

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	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 9 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------