



Margara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Enano de las montañas

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+3

16

**DESTREZA**

0

10

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

0

10

**SABIDURÍA**

+2

14

**CARISMA**

0

10

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +3
- Inteligencia 0
- Sabiduría +4
- Carisma +2

**HABILIDADES**

- Acrobacias 0
- Arcanos 0
- Atletismo +5
- Engañar 0
- Historia 0
- Interpretación 0
- Intimidar +2
- Investigación 0
- Juego de Manos 0
- Medicina +4
- Naturaleza 0
- Percepción +2
- Perspicacia +2
- Persuasión +2
- Religión 0
- Sigilo 0
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA      0 INICIATIVA      25 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mazo de guerra	+5	2d6 +3 contund.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

- Cota de malla CA 16

RASGOS DE PERSONALIDAD

Estoy lleno de cuentos inspiradores y con moraleja de mi experiencia militar relevantes para casi todas las situaciones de combate.

IDEALES

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

VÍNCULOS

Aún daría mi vida por las personas con las que serví.

DEFECTOS

Cometí un error terrible en batalla que costó muchas vidas y haría cualquier cosa para mantener ese error en secreto.

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Juegos, Martillo de guerra, Martillo ligero, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común y Enano

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las montañas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Clérigo Nivel 1:

- Conjuros de dominio
- ira de la tormenta
- lanzamiento de conjuros
- lanzamiento ritual

Margara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Siempre se te ve con la solemnidad marcial propia de tu raza y el rango que te distingue en el ejército enano. Llevas galardones de veterano a la vez que los símbolos sagrados del panteón enano lo que muchas veces confundió a quienes no sabes lo que es un capellán.

APARIENCIA



APARIENCIA

Una de las máximas distinciones a las que puede aspirar un miembro del ejército enano es a tener un rango de oficial, lo que se te ha conferido como capellán. Los diferentes clanes mantienen una reservada fuerza militar para el reino lo que les distingue con grandes honores y remuneraciones. Lamentablemente, en tu fuero interno no puedes olvidar el fatídico día en el que optaste por comandar una misión de rescate a las tropas heridas en terreno enemigo. Esto les costó la vida a todos tus hombres y no puedes entender porque fuiste el único sobreviviente. Sólo es explicable a través del milagro de la intervención divina. Esto te ha conferido un retiro honorable, pero sólo porque nadie sobrevivió para contar que todos a tu alrededor, aliados y enemigos, murieron por los relámpagos que descargarón en ti. Te encuentras dividido por la verdad miserable de haberte costado la vida todos tus compañeros de armas y el honor que te espera en el clan. Hasta no resolver esa vergüenza decidiste pasar una temporada en el extranjero.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** 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.

► **Fortaleza enana:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

► **Afinidad con la piedra:** Cuando realices una prueba de inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

► **Velocidad enana:** Tu velocidad no se reduce por llevar armadura pesada.

► **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.

► **Ira de la tormenta:** Cuando una criatura que puedas ver y esté a 5 pies o menos de ti te impacte con un ataque, podrás usar tu reacción para obligarla a hacer una TS de Destreza o recibir 2d8 de daño de relámpago o trueno (la mitad si supera). Puedes usarlo tantas veces como tu bonus de Sabiduría por descanso largo.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Margara

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 00	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 3	TRUCOS CONOCIDOS 3
--------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	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 <u>Llama 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 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Nube de oscurecimiento</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	120 pies	V, S
	Creas una bruma que cubre un área esférica de 20 pies de radio / nivel de conjuro. Se extiende más allá en las esquinas y el área se considera muy oscura. Un viento moderado o de una velocidad mayor la disipa.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Ola atronadora</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Una ola de fuerza atronadora afecta a las criaturas un cubo de 15 pies adyacente a ti. Si falla una TS de Constitución, recibe 2d8 (+1d8 por nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño por trueno y es empujada 10 pies lejos de ti. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no es empujada.					
<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>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.					