Clérigo 9	Acólito	Miguel "Lupino" Ishmant
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Humano	Legal neutral	60312
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

COLECCIÓN Ygrein
NOMBRE DEL PERSONAJE

FUERZA	+3	16
DESTREZA	0	11
CONSTITUCIÓN	+1	12
INTELIGENCIA	0	10
SABIDURÍA	+4	18
CARISMA	+2	14

Fuerza	+3
Destreza	0
Constitución	+1
Inteligencia	0
☒ Sabiduría	+8
☒ Carisma	+6

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias	0
Arcanos	0
Atletismo	+3
Engañar	+2
☒ Historia	+4
Interpretación	+2
Intimidar	+2
Investigación	0
Juego de Manos	0
Medicina	+4
Naturaleza	0
Percepción	+4
☒ Perspicacia	+8
☒ Persuasión	+6
☒ Religión	+4
Sigilo	0
Supervivencia	+4
Trato con Animales	+4

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
21	0	30

Puntos de Golpe Máximos 68

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior. Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal).

IDEALES

Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de Guerra..	+8	1d8 +4 Mágico, Con.
Ballesta ligera	+4	1d8 perforante
Llama Sagrada	+0	2d8 Radiante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

Idiomas:
Común, Enano, Abisal, Habla Profunda

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Armadura de placas CA 18
- Escudo Mágico - Armadura Infrecuente CA 3
- Bolsa de Dinero
- Pack de sacerdote
- Remedio contra Licántropos
- Virotes
- Estuche
- Poción de Escalada - Poción Común
- Poción de Fuerza de Gigante de la Escarcha - Poción Rara
- Cinturón de Golpes - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN)
- Guantes Flamígeros - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requieren SINTONIZACIÓN)
- Llama Sagrada

EQUIPO

Clérigo Nivel 9
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Canalizar: Bendición de guerra
- Canalizar: Impacto guiado
- Clérigo de guerra
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Golpe divino: 1d8 daño adicional
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

COLECCIÓN Ygrein

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

NOTAS ADICIONALES

▸ 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 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.

▸ Golpe divino: A partir del nivel 8 ganas la habilidad de infundir de energía divina tus golpes con armas. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque con armas puedes hacer que el ataque cause daño adicional del mismo tipo que causa el arma al objetivo.
- 1d8 daño adicional

▸ 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.

RASGOS

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
COLECCIÓN Ygrein	Clérigo	Sabiduría	16	+8

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4	3	3	3	1					13	4
○○○○	○○○	○○○	○○○	○						

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco		Llama sagrada	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		Luz	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		Piedad con los moribundos	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.							
Truco		Resistencia	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.							
☐	1	Bendición	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	Curar heridas	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.							
☐	1	Escudo de fe	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	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.							
☐	1	Infligir heridas	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.							
☐	1	Perdición	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.							
☐	1	Saeta guiada	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.							
☐	2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.							
☐	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel: +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	Auxilio	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	Plegaria de curación	Evocación	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V
Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan PG igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. No afecta a no muertos ni a constructos. La curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Potenciar característica	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.							
☐	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							
☐	3	El manto del cruzado	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies de radio, volviendo más audaces a las criaturas amigas. El aura se mueve contigo, centrada en ti. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 puntos de daño radiante.							
☐	3	Espíritus guardianes	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.							
☐	3	Protección contra energía	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.							

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
COLECCIÓN Ygrein	Clérigo	Sabiduría	16	+8

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS	TRUCOS CONOCIDOS
4	3	3	3	1					13	4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	3	Revivir	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.							
☐	4	Destierro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.							
☐	4	Guardia contra la muerte	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	Libertad de movimiento	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
El movimiento de una criatura voluntaria tocada no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado. Estar bajo el agua no le impone penalizadores al movimiento ni a los ataques.							
☐	4	Piel pétrea	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.							
☐	5	Golpe flamígero	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Una columna de fuego divino de 40 pies de altura y 10 de radio cae en el punto que elijas. Las criaturas dentro hacen una TS de Destreza. Si fallan reciben daño igual a 4d6 fuego + 4d6 radiante. Si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 (fuego o radiante) por nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Inmovilizar monstruo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver a tu elección que no sea no muerto debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado mientras dura el conjuro. Repite la TS al final de cada turno. Si tiene éxito, el conjuro termina. Puedes afectar a otra criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 5.							
☐	5	Restablecimiento mayor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento, o terminar con los efectos de hechizado o petrificado, maldición, reducción de características o reducción de puntos de golpe máximos.							

© 2024 - Nivel20 v1.25.0

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español