

Tiic
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 7 CLASE Y NIVEL	Erudito TRASFONDO	Nandojfio JUGADOR
Semiefo ESPECIE	Legal bueno ALINEAMIENTO	23,974 PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

+1

12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +1
- Destreza -1
- Constitución +1
- Inteligencia +2
- Sabiduría +7
- Carisma +4

HABILIDADES

- Acrobacias -1
- Arcanos +8
- Atletismo +1
- Engañar +1
- Historia +5
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación +2
- Juego de Manos -1
- Medicina +7
- Naturaleza +8
- Percepción +7
- Perspicacia +7
- Persuasión +1
- Religión +5
- Sigilo -1
- Supervivencia +4
- Trato con Animales +7

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

-1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 48

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
pecado	+4	3d6 +1 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

17

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
- Armas sencillas, Escudo
- Paquete de erudito

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Penitencia CA 4
- armadura de clérigo CA 14
- Botella de ácido

20G

Objetos valiosos x2 (75Gc/u)

Flauta de sauce blanco

EQUIPO

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Clérigo Nivel 7:

- Canalizar: divinidad 2/descanso
- Canalizar: Conocimiento de las edades
- Canalizar: Leer pensamientos
- Conjuros de dominio
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor
- Dominio del conocimiento
- Expulsar muertos vivos
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** gracias a tu sangre éfica, 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.

▶ **Ancastro félico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ **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: Conocimiento de las edades:** Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para hurgar en un pozo divino de conocimiento. Como una acción, eliges una habilidad o herramienta. Durante 10 minutos tienes competencia con la habilidad o herramienta elegida.

▶ **Canalizar: leer pensamientos:** A partir del nivel 6 puedes usar tu Canalizar Divinidad para leer los pensamientos de una criatura. Luego puedes usar tu acceso a la mente de la criatura para comandarla. Como una acción, elige una criatura que puedas ver en un rango de 60 pies de ti. Esa criatura debe realizar una ti...

▶ **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

▶ **dominio del conocimiento:** A partir del nivel 1 aprendes dos idiomas de tu elección. También pasas a ser competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección Arcano, Historia, Naturaleza o Religión. Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que use cualquiera de estas habilidades...

▶ **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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

11

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

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.						
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>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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usuario y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Infligir heridas</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<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>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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Detectar trampas</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Sientes la presencia (pero no la ubicación exacta) de cualquier trampa dentro del alcance y en tu línea de visión. Se entiende como trampa cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Plegaria de curación</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Crear comida y agua</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Espíritus guardianes</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
<input type="checkbox"/>	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.						

Tiic

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4 1 O	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS PREPARADOS 11	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	4 <u>Confusión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
Las criaturas en una esfera de 10 pies de radio a partir de un punto a tu elección deben superar una TS de Sabiduría o no podrán reaccionar y tiran 1d10 al principio de cada turno para determinar su comportamiento incontrolado. El radio aumenta 5 pies por cada nivel de conjuro por encima de 4.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>ojo arcano</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	30 pies	V, S, M
Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección. Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección.						