



jaime

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clerigo 2

CLASE Y NIVEL

Hobgoblin (MMotM)

ESPECIE

Estudiante de Prismari

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

dimitirppg

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

+3

16

- Fuerza +2
- Destreza +3
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +7
- Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Martillo de guerra	+2	1d8 +2 contunden..
Ballesta ligera	+5	1d8 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cuero tachonado CA 12
- Escudo CA 2
- Pack de sacerdote
- Símbolo Sagrado 15 de oro

EQUIPO

Soy el alma de la fiesta y espero la atención de todos cuando entro en una habitación. En lugar de confrontar mis emociones negativas, las canalizo en demostraciones artísticas explosivas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Creatividad. El mundo está necesitado de ideas nuevas y acciones audaces. (Caótico) Honestidad. El arte debe reflejar el alma; debe salir de dentro y revelar lo que realmente somos. (Cualquiera)

IDEALES

Quiero ser famoso, cueste lo que cueste.

VÍNCULOS

Me pierdo por una cara bonita. Tengo problemas para mantener mis verdaderos sentimientos ocultos. Mi afilada lengua me suele meter en líos.

DEFECTOS

Hobgoblin (MMotM)

- Visión en la oscuridad
- Ascendencia Féérica
- Regalo Féérico
- Fortuna de muchos

Clerigo Nivel 2:

- Canalizar Divinidad: Profecía de la Perdición
- Canalizar divinidad 1/descanso
- Conjuros del Domino
- Contagio Sobrenatural
- Efectos Sobrenaturales
- Expulsar muertos vivientes
- Inspiración Impredicible
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciernes los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.
- ▶ **Ascendencia Feérica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de encantamiento en ti mismo.
- ▶ **Regalo Feérico:** Puedes utilizar este rasgo para realizar la acción de ayuda como acción adicional, y puedes hacerlo un número de veces igual a tu bonificación de competencia. Recuperas todos los usos gastados cuando terminas un descanso largo. A partir del 3º nivel, elige una de las opciones de abajo cada vez que...
- ▶ **Fortuna de muchos:** Si fallas una tirada de ataque o un chequeo de habilidad o una tirada de salvación, puedes recurrir a tus lazos de reciprocidad para obtener un bonificación a la tirada igual al número de aliados que aliados que puedas ver en un radio de 30 pies (bono máximo de +3). Puedes utilizar este rasgo un ...
- ▶ **Canalizar Divinidad: Profecía de la Perdición:** Usa una acción para elegir un punto en un radio a 120 pies de ti y lanza en la tabla de "Efectos Sobrenaturales". Cada criatura dentro de un radio de 45 pies del punto debe superar una TS de SAB o sufrir el efecto especificado en la tabla. Al final de cada turno, un objetivo puede repetir la TS.
- ▶ **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. - 1/descanso
- ▶ **Conjuros del 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.
- ▶ **Contagio Sobrenatural:** Al lanzar un conjuro de nivel 1 o mas que use un espacio de conjuro, usa tu acción adicional para obligar a un objetivo a hacer una TS de SAB, si falla, este es afectada por el resultado de una tirada en la tabla de "Efectos Sobrenaturales". Puede repetir la TS al final de cada uno de sus turnos.
- ▶ **Efectos Sobrenaturales:** Algunos de tus rasgos de clase requieren que hagas una tirada en la tabla de "Efectos Sobrenaturales" para determinar una consecuencia, esta tabla junto a sus efectos es detallada más abajo.
- ▶ **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.
- ▶ **Inspiración Impredecible:** Elija un truco, este cuenta como un truco para ti pero no cuenta contra los trucos de clérigos que sabes. Cuando termines descanso largo puedes reemplazar ese truco por otro que desees. También, obtienes competencia con una habilidad. Tras terminar un descanso largo, puedes cambiarle por otra.
- ▶ **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.

jaime

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3  
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.					
	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>Palabra de Resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
	Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. A niveles superiores, el daño del conjuro aumenta ...					
	Truco <u>Quemadura ácida</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
	Produce un spray ácido en un cono de 15 pies en frente tuya, las criaturas en frente deben de hacer una salvación de destreza o reciben 1d6 de daño ácido. El daño del conjuro aumenta en 1d6 a los niveles 5, 11 y 17.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
	Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
	Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .					
<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>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>Orbe cromático</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	90 pies	V, S, M
	Atrajas una esfera de energía de 4 pulgadas de diámetro a una criatura que puedas ver. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, la criatura sufre 3d8 puntos de daño del tipo del orbe elegido (ácido, frío, fuego, relámpago, veneno o trueno). El daño aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 1.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Púas plateadas</u>	Encantamiento	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V
	Distraes mágicamente a la criatura objetivo y conviertes su incertidumbre momentánea en ánimo para otra criatura. La criatura objetivo debe volver a tirar el d20 y usar el resultado más bajo. Luego puedes elegir una criatura diferente que puedas ver dentro del alcance (puedes elegirte a ti mismo...					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Risa horrible de Tasha</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.					
<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>Esfera de llamas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Creas una esfera de fuego de 5 pies de diámetro. Criatura que termine su turno a 5 pies de la esfera o sea impactado por ella debe hacer una TS de Des. Recibe 2d6 de daño de fuego si falla y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d6 por nivel por encima de 2. Puedes moverla 30 pies como ac. adic.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paseo cinético</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	S
	Potencias mágicamente tu movimiento con pasos de baile, dándote los siguientes beneficios mientras dure el conjuro. Tu velocidad caminando se incrementa en 10 pies. No provocas ataques de oportunidad. Puedes moverte a través del espacio ocupado por otra criatura, y no cuenta como terreno difícil...					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.					