

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

-1

9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza 0
- Constitución +2
- Inteligencia -1
- Sabiduría +5
- Carisma +1

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA 0 INICIATIVA 25 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 208

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de mano	+4	1d6 +2 cortante
Martillo de guerra	+4	1d8 +2 contunden..

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:
Enano, común

EQUIPO

- Camisote de malla CA 13
- Escudo CA 2
- Cosas de clérigo: agua bendita, collos con oraciones, rosario...

RASGOS DE PERSONALIDAD

Clérigo de Tempus

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano de las colinas:
- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- velocidad enana

Clérigo Nivel 2:
- Canalizar divinidad 1/descanso
- Canalizar: preservar la vida
- Conjuros de dominio
- Discipulo de la vida
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual



APARIENCIA

Nacido, hace muchos años ya, en el seno de un clan cervecero, se crió en una subcultura enana un tanto fuera de lo que cabría esperar: no se afanaban en excavar, ni en buscar minerales, ni en labrar la roca para construir maravillas... por el contrario, comerciaban con otras razas, para conseguir el cereal y el lúpulo con el que fabricar y distribuir buena cerveza, con que alegrar los corazones de sus hermanos de raza, y de aquellos a los que proveían con sus barricas, fabricadas también por ellos mismos. Ello le dio la oportunidad, siendo joven, de viajar, de entrar en contacto con otras razas y culturas, de ver mundo. Pero también, de enfrentarse a los peligros del mundo incivilizado, de tener que defender las caravanas familiares de los ataques de bandidos de todo tipo de raza.

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.

► 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

► Canalizar preservar la vida: Como acción, saca tu símbolo sagrado y cura un número de PG igual a 5 x tu nivel de clérigo divididos entre las criaturas que quieras en un radio de 30 pies. No puedes curar por encima de la mitad de los PG máximos de una criatura ni puedes usarlo sobre muertos vivientes o constructos.

► 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.

► Discípulo de la vida: Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.

► 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.

Brumbar Fass Bier (vida)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

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 5 PREPARADOS	TRUCOS 3 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>Luz</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	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.					
<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>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de fe</u>	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.					
<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>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.					