



Korgan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 7

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

Sheix

JUGADOR

Enano de las colinas

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

19860

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+5

20

CARISMA

+1

13

- Fuerza +4
- Destreza +2
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +8
- Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +4
- Engañar +1
- Historia +3
- Interpretación +1
- Intimidar +1
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina +8
- Naturaleza 0
- Percepción +5
- Perspicacia +8
- Persuasión +1
- Religión +3
- Sigilo +2
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +5

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+2

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 67

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 708

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+7	1d6 +4 contunden..
Hacha de batalla ..	+8	1d8 +5 cortante
Mazo de guerra	+4	2d6 +4 contunden..
Dañina	+6	1d6 +6 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Escudo Atrapaflechas CA 2
- Guanteletes Fuerza de ogro (F=19)
- Cimitarra (+2 mágica)

EQUIPO

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Amuleto, Hacha de batalla, Hacha de mano, Martillo de guerra, Martillo ligero

Idiomas:

enano comun mida peregrino

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Enano de las colinas:

- Visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Entrenamiento de combate enano
- Competencia con herramientas
- Afinidad con la piedra

Clérigo Nivel 7:

- Arma refulgente
- Campeón del sol
- Canalizar divinidad 2/descanso
- Canalizar: carisma radiante
- Canalizar: esplendor del alba
- Conjuros de dominio del sol
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1/2 o menor
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Al estar acostumbrado a la vida subterránea, 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.
- ▶ Entrenamiento de combate enano: Tienes competencia con el hacha de batalla, el hacha de mano, el martillo ligero y el martillo de guerra.
- ▶ Competencia con herramientas: Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: armero, cervecero o albañil.
- ▶ 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.
- ▶ Arma resplandeciente: Tu arma resplandece cuando la empuñas, irradiando un brillo similar al de una antorcha. El efecto es igual a una antorcha normal, pero no consume oxígeno ni irradia calor.
- ▶ Campeón del sol: Adquieres el truco Llamar sagrada si no lo conocías ya y obtienes resistencia al daño radiante.
- ▶ Canalizar divinidad: Canaliza energía divina para impulsar efectos mágicos. Puedes expulsar muertos vivientes o activar poderes de tu dominio. Debes terminar un descanso breve o prolongado para volver a usar Canalizar divinidad. La TS contra los efectos que lo requieran es igual a la CD de salvación de conjuros.
- 2/descanso
- ▶ Canalizar carisma radiante: Puedes usar Canalizar divinidad para influir a las gentes que te rodean. Todos los humanoides que se encuentren a 20 pies de distancia deben superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar encantados. Las criaturas encantadas serán amistosas contigo y tus compañeros. El efecto termina...
- ▶ Canalizar esplendor del alba: Puedes usar Canalizar divinidad para liberar el poder del sol más radiante sobre tus enemigos. Alzando tu símbolo sagrado sobre tu cabeza y profiriendo una alabanza divina, este resplandece como el sol, deslumbrando a aquellos que lo ven y dañando a las criaturas impías. Como acción, mostrando t...
- ▶ Conjuros de dominio del sol: 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
- ▶ 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 como conducto del poder divino.
- ▶ Mejora de característica: Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Korgan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

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 12 PREPARADOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Disipar la agonía</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
	Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.					
	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>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
	Truco <u>Orientación divina</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>Resistencia</u>	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.					
<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 mal y el bien</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fata, 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>Detectar veneno y enfermedad</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo de la 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>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>Protección contra el mal y el bien</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo guía</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 una 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>Encontrar 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>Esfera flamígera</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>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
	Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.					
<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>Visión en la oscuridad</u>	Transmutación	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
	Tocas a una criatura voluntaria para concederte la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.					
<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>Fundirse con la piedra</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	8 horas	Toque	V, S
	Te fundes con una superficie de piedra de tamaño suficiente para contenerte. Te vuelves invisible e indetectable por medios no mágicos. No puedes ver y tienes desventajas en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Puedes lanzar conjuros sobre ti. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra.					

Korgan

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

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 12	TRUCOS CONOCIDOS 4
----------------------	---------------------	---------------------	-------------------	---------	---------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	3 <u>Luz del día</u>	Evocación	1 acción	1 hora	60 pies	V, S
Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. Emite luz tenue en 60 pies adicionales. Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Palabra curativa en grupo</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
Hasta 6 criaturas de tu elección recuperan PG igual a $1d4 + tu\ modificador\ por\ característica$ para lanzar conjuros. No afecta a muertos ni constructos. La curación aumenta $1d4$ por cada nivel de conjuro por encima de 3.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Protección contra la energía</u>	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.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Revivificar</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en los últimos minutos 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.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Escudo de fuego</u>	Evocación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S, M
Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo y te proporcionan un escudo cálido o gélido, según elijas. Emiten luz brillante en un radio de 10 pies y tenue en 10 pies más. Obtienes resistencia al daño por fuego/frío. Los atacantes que te impacten cuerpo a cuerpo reciben $2d8$ puntos de daño por fuego/frío.						
<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. Si falla, 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>Muro de fuego</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Creas un muro de fuego en una superficie sólida. Las criaturas en el área realizan una TS de Destreza. Si fallan, sufren $5d8$ puntos de daño por fuego y la mitad si tienen éxito. Un lado del muro inflige $5d8$ daño de fuego hasta a 10 pies. El daño aumenta $1d8$ por nivel de conjuro por encima de 4.						