



Sir Roland Haraldsen

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 12

CLASE Y NIVEL

- Personalizado -

TRASFONDO

Llu

JUGADOR

Humano (alternativo)

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+4

19

CARISMA

+2

14

- Fuerza +3
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia +1
- Sabiduría +8
- Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 106

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Manqal +2	+1	1d8 +5 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Escudo atmosférico CA +2

EQUIPO

Clérigo Nivel 12:

- Bendición de las Profundidades
- Canalizar Divinidad: Canto del océano
- Canalizar divinidad: 2/descanso
- Conjuros del Domino
- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 2 o menor
- Expulsar muertos vivos
- Golpe Divino: 1d8 de Daño por Frio Adicional
- Intercesión divina
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Marea Ascendente
- Nautilus
- Precisión Sub-Acuática

Dotes:

- Manos implacables
- Lanzador en combate
- Maestría con mayal
- Sanador Experimentado

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

Es hermano del paladín.

NOTAS ADICIONALES

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Manos implacables:** Dominas el uso de hacha de mano, hacha de batalla, gran hacha, martillo de guerra y mazo. Ganas los siguientes beneficios cuando usas cualquiera de ellos:
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Maestría con mayal:** El mayal es un arma complicada de usar, pero has invertido incontables horas dominándolo. Obtienes los siguientes beneficios:
- ▶ **Sanador Experimentado:** Siempre que lances un hechizo sobre una criatura que le permita recuperar Puntos de Golpe, recuperará Puntos de Golpe adicionales iguales a  $1d4 +$  tu modificador de habilidad de lanzamiento. Puedes usar una acción adicional para acelerar a tus aliados con el próximo hechizo de curación que lances...
- ▶ **Bendición de las Profundidades:** Obtienes competencia con armas marciales y una velocidad de nado de 30 pies. Si ya poseías una, tu velocidad normal y tu velocidad de nado aumentan por 10 pies.
- ▶ **Canalizar Divinidad: Canto del Océano:** Como acción adicional, sacas tu símbolo sagrado y creas una ráfaga de agua, de ella emerge tu espíritu marino en un manto de chispas y llovizna. Posee una duración de hasta 7 hora o hasta que utilices tu canalizar divinidad para convocar al espíritu nuevamente.
- ▶ **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
- ▶ **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.
- ▶ **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 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.
- ▶ **Golpe Divino:** Tus golpes invocan un gélido torrente de agua, similar a las fauces de una bestia de las profundidades. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, infliges 1d8 de daño por frío adicional. Una vez alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.
  - 1d8 de Daño por Frío Adicional
- ▶ **Intercesión divina:** Solicita a tu deidad que interceda por ti en momentos de gran necesidad. Describe el tipo de ayuda que necesitas y tira 1d100. Con un resultado igual o inferior a tu nivel de clérigo, tu deidad intercederá. El DM decide la naturaleza de la intercesión. A nivel 20 tu petición tiene éxito siempre.
- ▶ **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.
- ▶ **Marea Ascendente:** Al objetivo de un ataque de oportunidad, puedes imponer desventaja en la tirada de ataque y reducir la velocidad de tu agresor a 0 hasta el final de su siguiente turno. Tienes tantos usos como tu Modificador de Sabiduría y necesitas un descanso prolongado para recuperar todos los usos.
- ▶ **Nautilus:** Un nautilus diminuto aparece a tu lado, mientras este activo otorga ciertos beneficios a quien este protegiendo. Las tiradas de ataque en contra no pueden tener ventaja, otorga un bonificador de CA que disminuye con cada ataque fallido y reduce cualquier daño menor a tu nivel de clérigo a 0.
- ▶ **Precisión Sub-Acuática:** Puedes sumar un d4 a todas las tiradas de ataque y pruebas de habilidad que realices. Si la tirada resulta en un fallo, puedes elegir lanzar un segundo d4 y sumar el resultado a la tirada. Cuando lo hagas, no podrás volver a utilizar este rasgo hasta que termines un descanso largo.

RASGOS

Sir Roland Haraldsen

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 3 OOO	NIVEL 5 2 OO	NIVEL 6 1 O	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 16 PREPARADOS	TRUCOS 5 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------------------	--------------------	-------------------	---------	---------	---------	------------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Crear o destruir agua</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duermes 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).</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
<p>Creas tres duplicados ilusorios de ti mismo. Se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición. Tienen CA igual a 10 + tu mod. de Destreza y son destruidos con un impacto directo. Según los duplicados que queden, hay una posibilidad de que los ataques hacia ti se dirijan a uno.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
<p>Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Lluvia Silenciosa</u>	Conjuración	1 acción (ritual)	1 minuto	300 pies	V, S
<p>Conjuras una estrepitosa lluvia debilitante en un cilindro de 90 pies de altura y 90 pies de radio, cuyo centro es un punto que puedas ver dentro del alcance del conjuro. Todo el daño por fuego infligido a una criatura u objeto dentro del área del conjuro es reducido en 6d6.</p>						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Maremoto</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S, M
<p>Conjuras una ola de agua que se estrella contra un área que se encuentre dentro del alcance. El área puede ser de hasta 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 10 pies de altura. Toda criatura situada en la zona deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Con un fallo, sufrirá 4d8 de daño cont...</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Controlar agua</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	300 pies	V, S, M
<p>Controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Al lanzar el conjuro y cada turno, como acción, puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos: apartar las aguas, inundación, redirigir la corriente o remolino.</p>						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Esfera Acuosa</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S, M
<p>Conjuras una esfera de agua de un radio de 5 pies en un punto que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. Esta puede levitar, pero no a más de 10 pies de altura. La esfera permanece hasta que el conjuro termina. Cualquier criatura situada en el espacio de la esfera deberá hacer una ti...</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Conjurar elemental</u>	Conjuración	1 minuto	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
<p>Conjuras un elemental en un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos. Es amistoso hacia ti y tus compañeros. Tiene sus propios turnos e iniciativa, obedece tus órdenes verbales. Se vuelve hostil si pierdes la concentración. Aumenta el VD en 1 por cada nivel de conjuro por encima de 5.</p>						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Ensueño</u>	Ilusión	1 minuto	8 horas	Ilimitado	V, S, M
<p>Da forma a los sueños de una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano. Tú o una criatura voluntaria que tocas actuáis como mensajeros. Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños. Puede hablar con él y darle forma al sueño. El objetivo recuerda el sueño al despertar.</p>						