



Halbarand

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

Bastardo

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

Germán Fromm

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

- Fuerza +3
- Destreza 0
- Constitución +1
- Inteligencia -1
- Sabiduría +5
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 9

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

Soy hosco y difícil de entablar conversación a menos que esté ebrio o fuera de mis sentidos normales.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Venganza. Los errores deben corregirse, a cualquier costo. (Mal)

IDEALES

Entré en reclusión para esconderme de los horrores de mi pasado y de un padre desconocido. Algún día debo encontrar y confrontar a ese padre.

VÍNCULOS

Albergo pensamientos oscuros y sanguinarios de venganza o amargura que mi aislamiento y meditación no pudieron calmar. Soy propenso a beber u otras sustancias que me permiten olvidar mi estado de nacimiento.

DEFECTOS

15 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+5	1d6 +3 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Kit de falsificación

EQUIPO

Clérigo Nivel 1:

- Conjuros de dominio
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- voz de la autoridad

Dotes:

- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS

## Halbarand

NOMBRE DEL PERSONAJE

Te ves fuerte, resistente y llevas excelente equipamiento. Cualquiera podría confundirte con un soldado antes que un clérigo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Naciste en la acaudalada familia de tu padrastro, quien nunca perdonó a tu madre por el descuido que te engendró. Con esta marca y ese peso creciste como alguien que usurparía eventualmente el lugar de tus hermanos. Pasaste la vida tratando de demostrar que tu no eras así, no eras un riesgo y que eras leal, pero tu sangre les parecía más importante que tu carácter. No fue hasta que descubriste que te habían bendecido con un poder divino para imponer justicia que tenías un llamado superior a la rencilla de tu familia. Si bien tienes una personalidad hosca y severa piensas que traes paz y justicia al mundo.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **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.
- ▶ **Voz de la autoridad:** Puedes invocar el poder de la ley para hacer que un aliado ataque. Inmediatamente después de lanzar un conjuro sobre un aliado usando un espacio de conjuro de nivel 1 o superior, ese aliado puede usar su reacción para llevar a cabo un ataque de arma contra un objetivo a tu elección al que puedas ...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Halbarand

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2  
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4  
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>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>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>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>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.					
<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>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, 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>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
	Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de SAB. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida dirige un ataque, un conjuro o daña a un enemigo, el conjuro termina.					