

DUNGEONS & DRAGONS

Xin de las Hojas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 7

CLASE Y NIVEL

Hadas (MMotM)

ESPECIE

Guardián de Bosques

TRASFONDO

Legal neutral

ALINEAMIENTO

RikuPoring

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+1
	13

DESTREZA	+2
	14

CONSTITUCIÓN	+1
	12

INTELIGENCIA	0
	10

SABIDURÍA	+5
	20

CARISMA	-1
	8

<input type="radio"/> Fuerza	+1
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+8
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+2

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+2
<input type="radio"/> Arcanos	0
<input type="radio"/> Atletismo	+1
<input type="radio"/> Engañar	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+3
<input type="radio"/> Interpretación	-1
<input type="radio"/> Intimidar	-1
<input type="radio"/> Investigación	0
<input type="radio"/> Juego de Manos	+2
<input type="radio"/> Medicina	+5
<input type="radio"/> Naturaleza	+3
<input type="radio"/> Percepción	+5
<input type="radio"/> Perspicacia	+5
<input type="radio"/> Persuasión	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+3
<input type="radio"/> Sigilo	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Supervivencia	+11
<input checked="" type="checkbox"/> Trato con Animales	+14

HABILIDADES



13	+2	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 55

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Garrote grande	+4	1d8 +1 Contunden...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas CA 11
- Herramientas de ebanista

Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás. Me aburro fácilmente. ¿Cuándo voy a seguir adelante con mi destino?

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal) Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser algo que no soy. (Neutral)

IDEALES

He trabajado la tierra, yo amo la tierra, y la protegeré.

VÍNCULOS

El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada con tal de verme muerto. En secreto, creo que las cosas estarían mejor si yo fuera un tirano con su señorío.

DEFECTOS

Hadas (MMotM):

- Magia de las hadas
- Vuuelo
- Clérigo Nivel 7:
 - Abrasar Muertos vivientes
 - Acolito de la Naturaleza
 - Canalizar Divinidad: 3 usos de Canalizar la Divinidad.
 - Canalizar Divinidad: Chispa Divina
 - Canalizar Divinidad: Expulsar Muertos Vivientes
 - Canalizar Divinidad: Guardia Elemental
 - Competencias
 - Conjuros de Dominio de la Naturaleza
 - Golpe Divino: 1d8 de daño radiante o necrótico adicional.
 - Golpes Benditos
 - Lanzamiento de Conjuros
 - Mejora de Característica
 - Orden Divina
 - orden de los Protectores
 - Señor de las Bestias

15

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, vehículo (terrestre)

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Magia de las hadas:** Conoces el truco "Saber druídico". A partir del nivel 3, puedes lanzar el hechizo de "Fuego Féérico" con este rasgo. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el hechizo "Agrandar/Reducir" con este rasgo. Una vez que lances "Fuego Féérico" o "Agrandar/Reducir" con este rasgo, no puedes ...
- ▶ **Vuelo** Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad al caminar. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas una armadura armadura pesada.
- ▶ **Abrasar Muertos vivientes:** A partir de nivel 5, cuando un muerto vivo falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos vivientes, la criatura recibe tantos d8 como tu modificador por Sabiduría (mínimo 1d8) + tu modificador por Sabiduría de daño radiante. Este daño no pone fin al efecto de expulsión.
- ▶ **Afólito de la Naturaleza:** A nivel 3, aprendes un truco de druida de tu elección. También ganas competencia en dos habilidades a escoger entre: Naturaleza, Supervivencia y Trato con Animales. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de característica que hagas utilizando cualquiera de las dos habilida...
- ▶ **Canalizar Divinidad** A nivel 2 ganas la habilidad para canalizar la energía divina directamente desde tu deidad y usar esta energía para alimentar varios efectos mágicos. Empiezas con los siguientes efectos: Chispa Divina y Expulsar Muertos Vivientes. Cuando utilices Canalizar la Divinidad, elige cual de los efec...
- 3 usos de Canalizar la Divinidad.
- ▶ **Canalizar Divinidad Chispa Divina** Como acción de mágica puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado a un criatura que se encuentre a 9 m (30 pies) o menos de ti y concentrar energía divina en ella. Tira 2d8 y añade tu modificador por Sabiduría. Escoge entre recuperar puntos de golpe como él to...
- ▶ **Canalizar Divinidad Expulsar Muertos vivientes:** Como acción mágica puedes gastar uno de tus usos de Canalizar Divinidad, mostrar tu símbolo sagrado y rezar un oración que condena a los muertos vivientes. Todos los muertos vivientes de tu elección que puedan verte u oírte a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabidur...
- ▶ **Canalizar Divinidad Guardia Elemental** A partir de nivel 3, eres capaz de utilizar tu Canalizar Divinidad para invocar un aura protectora que te protege a ti y a tus aliados de los elementos. Puedes emplear tu Acción Mágica para mostrar tu símbolos sagrado e invocar el nombre de tu deidad. Crea una emanación de 30 pies de radio cen...
- ▶ **Competencias:** Como clérigo, obtienes las siguientes competencias. Armadura armaduras ligeras y medias, escudos, Armas: armas sencillas, Herramientas: ninguna. Tiradas de salvación Sabiduría, Carisma. Habilidades: escoge dos entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión.
- ▶ **Conjuros de Dominio de la Naturaleza:** Los conjuros de dominio que conseguirás cuando alcances el nivel de clérigo indicado en la descripción de dicho dominio. Una vez obtenidos, estos conjuros siempre se considerarán preparados y no se cuentan para el total de conjuros que puedes preparar cada día. Aunque recibas unconjuro de domi...
- ▶ **Golpe Divino:** A nivel 7, una vez en cada uno de tus turnos, cuando impáctes a una criatura con un ataque con arma, puedes hacer que dicho ataque cause 1d8 de daño radiante o necrótico (a tu elección) adicional. A nivel 14 el daño aumenta a 2d8.
- 1d8 de daño radiante o necrótico adicional.
- ▶ **Golpes Benditos:** En combate, cuentas con la bendición de una fuerza divina. Consigues uno de los siguientes rasgos a tu elección Golpe Divino o Lanzamiento Potente.
- ▶ **Lanzamiento de Conjuros:** Como canalizador de poder divino, puedes lanzar conjuros de clérigo. Trucos. A nivel 1 conoces tres trucos de tu elección escogidos de entre la lista de conjuros de clérigo. Podrás elegir más trucos de clérigo cuando llegues a niveles más altos, como se indica en la columna "Trucos conocidos" de...
- ▶ **Mejora de Característica:** Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12 y 16, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ **orden Divina:** A nivel 1, te has dedicado a una de las siguientes siguientes órdenes sagradas: orden de los Protectores u orden de los Taumaturgos.
- ▶ **orden de los Protectores:** Has entrenado para la batalla. Ganas competencia con armas marciales y armaduras pesadas.
- ▶ **Señor de las Bestias:** A nivel 6, tu dios fortalece a las bestia que invocas para luchar junto a ti en la batalla. Cuando lances el conjuro Invocar bestia, la bestia tendrá tantos puntos de golpe temporales como tu nivel de clérigo y sus ataques causarán un daño radiante adicional igual a tu modificador por Sabiduría. ...

Xin de las Hojas

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS CONOCIDOS	TRUCOS CONOCIDOS
4 0000	3 000	3 000	1 0						11 CONOCIDOS	4 CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Controlar llamas</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo o 1 hora	60 pies	S
	Elige una llama no mágica que puedas ver dentro del alcance y que quepa dentro de un cubo de 5 pies de lado. Puedes manipularla de una de las formas siguientes: Expandas el fuego 5 pies en una dirección instantáneamente; siempre que haya madera u otro combustible presente en la nueva ubicación....					
Truco	<u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
	Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Además, el objetivo no podrá beneficiarse de cobertura media o tres cuartos contra este ataque.					
Truco	<u>Palabra de resplandor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
	Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emaná de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una TS de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta a 2d6 (rv 5), 3d6 (rv 11) y 4d6 (rv 17).					
Truco	<u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
	Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.					
Truco	<u>Resistencia</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	Cuando tú o una criatura situada a 10 pies o menos de ti falle una tirada de salvación, puedes usar tu reacción para añadir 1d4 a la tirada, lo que puede convertirla en un éxito.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Enmarañar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	90 pies	V, S
	Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies. Convierten el suelo en terreno difícil. Las criaturas en el área deben superar una TS de Fuerza o quedar apresadas hasta que el conjuro termine. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DJ.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Palabra de curación</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	60 pies	V
	Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera tantos puntos de golpe como 2d4 + tu modificador por aptitud mágica. Este conjuro no afecta a muertos vivientes o autómatas.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Perdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<input type="checkbox"/>	<u>1 Seta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
	Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impacta 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"/>	<u>1 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 Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Como acción adicional creas un arma dentro del alcance. Cuando lanzas este conjuro y en cada turno mientras dure, puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo que se encuentre a 5 pies o menos del arma. Si impactas, la criatura recibe tanto daño de fuerza como 1d8 + tu modificador de aptitud mágica.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
	Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Crecimiento espinoso</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	150 pies	V, S, M
	El suelo en un radio de 20 pies se retuerce y brotan espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil. Cuando una criatura entra o se mueve en el área, recibe 2d6 puntos de daño perforante por cada 5 pies. La transformación se camufla y es difícil de detectar después de creada.					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Invocar bestia</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Invoca un espíritu bestial que se manifiesta en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Esta forma corpórea usa el perfil del Espíritu bestial (VD 0). Cuando lances el conjuro, elige un hábitat: tierra, mar o aire. La criatura se parecerá a un animal de tu elección de ese hábitat...					
<input type="checkbox"/>	<u>2 Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Crecimiento vegetal</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S
	Si lo lanzas usando 1 acción, las plantas en un radio de 100 pies de un punto elegido se hacen más gruesas y frondosas. Moverse por el área cuesta 4 veces más. Si usas 8 horas, todas las plantas en media milla estarán enriquecidas 1 año, y producen el doble de comida normal cuando se cosechan.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Creas una emanación de 4,5 m (15 pies). Cuando la emanación entra en el espacio de una criatura, una criatura entre por primera vez en un turno o acabe su turno allí, debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla, recibirá 3d8 de daño de radiante o la mitad si la supera.					
<input type="checkbox"/>	<u>3 Hablar con las plantas</u>	Transmutación	1 acción	10 minutos	Personal	V, S
	Imbues las plantas a 30 pies o menos de ti con conciencia y animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas. Puedes preguntártelas sobre eventos de los últimos días, convertir terreno difícil en fácil o viceversa, liberar una criatura enmarañada, etc.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 Dominar bestia</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	una bestia que puedes ver debe superar una TS de Sabiduría o quedarse hechizada. Creas un vínculo telepático para darle órdenes que da lo mejor de sí por obedecer. Repite la TS al recibir daño. La duración aumenta por nivel de conjuro 10 minutos a nivel 5, 1 hora a nivel 6, 8 horas a nivel 7.					
<input type="checkbox"/>	<u>4 Enredadera</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
	Conjuras una enredadera a 60 pies o menos de ti. Haz una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura a 30 pies o menos de la enredadera, sufre 4d8 de daño contundente y queda agarrada por la planta. En cada turno puedes usar tu acción adicional para repetir el ataque.					