

# DUNGEONS & DRAGONS

Kalna la devota

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Enano de las colinas

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

PixelCaido

JUGADOR

Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones. Nada puede turbar mi optimismo.

## RASGOS DE PERSONALIDAD

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

## IDEALES

Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

## VÍNCULOS

Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo.

## DEFECTOS

### Enano de las colinas:

- visión en la oscuridad
- Fortaleza enana
- Afinidad con la piedra
- Velocidad enana

### Clérigo Nivel 3:

- Cánalizar divinidad 1/descanso
- Cánalizar: Impacto guiado
- Clérigo de guerra
- Conjuros de dominio
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

0

10

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	-1
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+2

## TIRADAS DE SALVACIÓN

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

## HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/>	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

-1

25

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS 30

## PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

## PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

## DADOS DE GOLPE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Maza	+4	1d6 +2 contunden..

## ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

## Competencias:

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

## OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## EQUIPO

## RASGOS Y ATRIBUTOS

Kalna la devota

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

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 mármol, se considerará 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 los TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo. - 1/descanso

▶ **Canalizar impacto guiado:** Cuando realices una tirada de ataque, puedes usar tu Canalizar Divinidad para ganar un bonificador de +10 a la tirada. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque acierta o falla.

▶ **Clérigo de guerra:** Cuando usas la acción de Atacar, puedes hacer un ataque con armas como acción adicional. Puedes usar este rasgo un número de veces equivalente a tu modificador de Sabiduría (con un mínimo de 1). Recuperas todos los usos gastados cuando finalizas un descanso prolongado.

▶ **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 unconjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Kalna la devota

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1  
4  
0000NIVEL 2  
2  
00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS  
6  
PREPARADOSTRUCOS  
3  
CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Tiruco	<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>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, puedes tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puedes tirar el dado antes o después de hacer la TS. Entonces, termina el conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 te concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Favor divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
		Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 infijer 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"/>	<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 puntos de golpe iguales a 1d4 / nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
		Crees un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra infinge 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Ficción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Arma mágica</u>	Tránsmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
		Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 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 reintentarse 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.				