

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+4

18

CARISMA

0

10

☐ Fuerza +2

☐ Destreza -1

☐ Constitución +3

☐ Inteligencia 0

☒ Sabiduría +7

☒ Carisma +3

TIRADAS DE SALVACIÓN

☐ Acrobacias -1

☐ Arcanos 0

☐ Atletismo +2

☐ Engañar 0

☒ Historia +3

☐ Interpretación 0

☐ Intimidar 0

☐ Investigación 0

☐ Juego de Manos -1

☒ Medicina +7

☐ Naturaleza 0

☐ Percepción +4

☒ Perspicacia +7

☐ Persuasión 0

☒ Religión +3

☐ Sigilo -1

☐ Supervivencia +4

☐ Trato con Animales +4

HABILIDADES

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

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

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

-1

INICIATIVA

25

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 53

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE

BONIF.

DAÑO/TIPO

Maza

+5

1d6 +2 contunden..

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

EQUIPO

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 que 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 6:

- Canalizar divinidad: 2/descanso

- Canalizar: Bendición de guerra

- Canalizar: Impacto guiado

- Clérigo de guerra

- Conjuros de dominio

- Destruir muertos vivos: Destruye con VD 1/2 o menor

- Expulsar muertos vivos

- Lanzamiento de conjuros

- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.7.8

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español



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 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.
- ▶ 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 las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.
- 2/descanso
- ▶ Canalizar Bendición de guerra: Cuando una criatura en un rango de 30 pies de ti hace una tirada de ataque, puedes usar tu reacción para darle a esa criatura un bonificador de +10 a la tirada, usando tu Canalizar Divinidad. Haces esta elección después de ver la tirada, pero antes de que el DM diga si el ataque golpea o falla.
- ▶ 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 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 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.

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS	TRUCOS
4	3	3							10	4
OOOO	OOO	OOO							PREPARADOS	CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
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>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>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 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>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"/> 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>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>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"/> 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 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"/> 2	<u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un 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>Arma mágica</u>	Transmutación	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"/> 2	<u>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 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<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>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.						
<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 Pq 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>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"/> 3	<u>Crear comida y agua</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	30 pies	V, S
Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente, suficientes para sustentar hasta 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida, pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>El manto del cruzado</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias un poder sagrado en un aura de 30 pies de radio, volviendo más audaces a las criaturas amigas. El aura se mueve contigo, centrada en ti. Cada criatura no hostil dentro del aura (incluido tú) que impacte con un ataque armado causa un daño extra de 1d4 puntos de daño radiante.						
<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>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto 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.						