

DUNGEONS & DRAGONS®

STRANGER THINGS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 3

CLASE Y NIVEL

Elfo de los bosques

RAZA

Acólito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+0

10

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

- ☐ +0 Fuerza
- ☐ +3 Destreza
- ☐ +2 Constitución
- ☐ +1 Inteligencia
- ☒ +4 Sabiduría
- ☒ +2 Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ +3 Acrobacias (Des)
- ☐ +2 T. con Animales (Sab)
- ☐ +1 C. Arcano (Int)
- ☐ +0 Atletismo (Fue)
- ☐ +0 Engaño (Car)
- ☒ +3 Historia (Int)
- ☒ +4 Perspicacia (Sab)
- ☐ +0 Intimidación (Car)
- ☐ +1 Investigación (Int)
- ☒ +4 Medicina (Sab)
- ☐ +1 Naturaleza (Int)
- ☒ +4 Percepción (Sab)
- ☐ +0 Interpretación (Car)
- ☐ +0 Persuasión (Car)
- ☒ +3 Religión (Int)
- ☐ +3 Juego de Manos (Des)
- ☐ +3 Sigilo (Des)
- ☐ +2 Supervivencia (Sab)

* Consulta el equipo.

HABILIDADES

18

CLASE DE ARMADURA

+3

INICIATIVA

35

pies

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR DAÑO/TIPO

Ballesta ligera	+5	1d8 + 3 perforante
Maza	+2	1d6 contundente
Arma espiritual	+4	1d8 + 2 fuerza

Trucos. Conoces *guía*, *llama sagrada* y *luz*, y puedes lanzarlos a voluntad. Sus descripciones aparecen en el reglamento.

Espacios de conjuro. Dispones de cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2 que puedes usar para lanzar conjuros preparados.

Conjuros preparados. Preparas cinco conjuros de nivel 1 o 2, de cualquier combinación, para poder lanzarlos cuando quieras. Escógelos de la lista de conjuros de clérigo del reglamento. Además, siempre tendrás cuatro conjuros de dominio preparados: *arma espiritual*, *bendición*, *curar heridas* y *restablecimiento menor*.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Idiomas. Común, elfo, orco, enano

Competencias. Arco corto, arco largo, armadura ligera, armadura media, armadura pesada, armas sencillas, escudos, espada corta, espada larga, Historia, Medicina, Percepción, Perspicacia, Religión

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

PC

PP

PE

PO

PP

15

- Escudo
- Cota de malla
- Maza
- Ballesta ligera
- Virote de ballesta (20)
- Mochila
- Petate
- Ropas comunes
- Utensilios de cocina
- Raciones (1 día) (10)
- Cuerda de cáñamo (50 pies)
- Yesquero
- Antorcha (10)
- Cantimplora
- Amuleto
- Emblema

EQUIPO

Aptitud mágica. La Sabiduría es tu aptitud mágica en lo que respecta a tus conjuros. La CD de las tiradas de salvación para resistir los conjuros que lances es 12. Tu bonificador de ataque con conjuros es +4. El reglamento contiene las reglas del lanzamiento de conjuros.

Discípulo de la Vida. Tus conjuros de curación son muy efectivos. Cuando uses un conjuro de nivel 1 o superior para hacer recuperar puntos de golpe a una criatura, recuperará una cantidad adicional de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Canalizar Divinidad. Puedes canalizar la energía divina directamente de tu deidad y usar dicha energía para alimentar dos efectos mágicos: Expulsar Muertos Vivos o Preservar Vida. Ambos efectos requieren que uses tu acción y muestres tu símbolo sagrado; tú eliges qué efecto quieres crear. Después, tendrás que finalizar un descanso corto o largo para usar de nuevo tu Canalizar Divinidad.

Expulsar Muertos Vivos. Cuando uses Expulsar Muertos Vivos, cada muerto viviente que pueda verte u oírte a 30 pies o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 12). Si la criatura falla su tirada de salvación, será expulsada durante 1 minuto o hasta recibir daño. Una criatura expulsada deberá dedicar su turno a tratar de alejarse de ti todo lo que pueda y no podrá acercarse a ningún espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti. Tampoco podrá llevar a cabo reacciones. Tan solo podrá realizar la acción de Correr o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene adónde ir, la criatura podrá usar la acción de Esquivar.

Preservar Vida. Cuando uses Preservar Vida, elige a una o más criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de ti para sanarlas y distribuye hasta 15 puntos de golpe entre ellas. Este rasgo puede restablecer solo hasta la mitad de los puntos de golpe máximos de la criatura. Al nivel 4, puedes distribuir 20 puntos de golpe; a nivel 5, 25.

Visión en la oscuridad. Puedes ver a una distancia de hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y, a esa misma distancia, en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir los colores en la oscuridad, solo distintos tonos de gris.

Linaje Feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar que te hechicen y la magia no puede dormirte.

Máscara de la Naturaleza. Puedes intentar esconderte incluso cuando tan solo te tape ligeramente el follaje, la lluvia fuerte, la nieve que cae, la niebla o cualquier otro fenómeno natural.

RASGOS Y ATRIBUTOS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Elfo

Los elfos son un pueblo que posee una gracia sobrenatural y que vive en el mundo, aunque no se pueda decir que forme parte de él por completo. Habitan lugares de una belleza etérea, en medio de bosques vetustos o en torres plateadas que brillan con una luz feérica, donde una suave melodía flota en el aire y el viento arrastra las fragancias más dulces. Los elfos aman la naturaleza y la magia, el arte y la artesanía, la música y la poesía. Estas bellas criaturas pueden vivir más de 700 años. Suelen sentirse más entretenidos que entusiasmados y se muestran más curiosos que avariciosos. Tienden a mantener la compostura ante los imprevistos y confían en la diplomacia y la negociación para resolver sus diferencias antes de llegar a las manos.

La mayoría de los elfos vive en pequeñas aldeas ocultas entre los árboles de los bosques. Su contacto con los forasteros suele ser limitado, aunque algunos elfos se ganan la vida intercambiando los objetos que crean por metales, ya que no sienten devoción por la minería.

Trance. Los elfos no necesitan dormir. Meditan profundamente, en un estado semiconsciente, durante cuatro horas al día, lo que para ellos es equiparable a las ocho horas de sueño de los humanos.

Clérigo

Los clérigos actúan de intermediarios entre el mundo mortal y los planos distantes de los dioses. Resultan tan variopintos como los dioses a los que sirven y se esfuerzan por encarnar las obras de sus deidades. Un clérigo no es un sacerdote corriente ni un siervo de un templo, ya que está imbuido de magia divina.

Dominio Divino. Tu magia proviene del dominio divino, una esfera de influencia mágica que se asocia con tu deidad. Tu dominio te permite tener siempre preparados determinados conjuros, como *bendición* y *curar heridas*.

Tu dominio es la Vida, que se relaciona con muchos dioses del bien. Decide con ayuda de tu DM cuál es tu dios o panteón de deidades específico y qué otros detalles pueden derivarse de esto.

Trasfondo

Has dedicado tu vida al servicio de un templo de un dios o panteón de dioses determinado. Actúas de intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, pero no eres un clérigo.

Habla con tu DM para definir la naturaleza de tu servicio a la religión. ¿Eras un funcionario menor de un templo al que criaron desde pequeño para asistir a los sacerdotes en sus ritos sagrados? ¿O eras un sumo sacerdote que, de pronto, sintió que su dios le llamaba para servirle de otra forma? Quizá eras el líder de una pequeña secta al margen de cualquier religión establecida o, incluso, de un grupo de adoradores de las artes ocultas que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas...

Refugio del Fiel. Como acólito, mereces el respeto de todos aquellos que profesan tu fe y estás capacitado para celebrar las ceremonias religiosas de tu dios. Tanto tus compañeros de aventuras como tú podéis acudir a un templo, santuario u otros lugares consagrados a tu fe para que os sanen u os proporcionen cuidados sin coste alguno. Aquellos que comparten tu religión te mantendrán (pero solo a ti) con un nivel de vida modesto.

Subir de nivel

Al vivir aventuras y superar desafíos, obtendrás puntos de experiencia (PX) como se explica en el reglamento.

Cada vez que subes de nivel, obtienes un Dado de Golpe adicional y sumas 1d8 (o 5) + 2 a tus puntos de golpe máximos.

Tendrás acceso a más conjuros a medida que subas de nivel. Podrás preparar tantos conjuros como tu nivel + tu modificador por Sabiduría, tal y como se muestra en la tabla de Avance en lanzamiento de conjuros. También obtendrás más espacios de conjuro.

AVANCE EN LANZAMIENTO DE CONJUROS

—Espacios de conjuro por nivel de conjuro—

Nivel	Conjuros preparados	1	2	3
3	5	4	2	—
4	7	4	3	—
5	8	4	3	2

NIVEL 4: 2700 PX

Conjuros. Aprendes el truco de clérigo adicional que quieras. Además, el número de conjuros que puedes preparar aumenta a 7.

Mejora de Característica. Tu Sabiduría aumenta a 16, lo que implica que:

- Tu modificador por Sabiduría pasa a ser +3.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros aumenta a 13.
- Tu bonificador de ataque de conjuro aumenta a +5.
- El daño adicional de tu *arma espiritual* pasa a ser +3.
- Tu modificador para las tiradas de salvación de Sabiduría aumenta en 1.
- Tu modificador para las habilidades basadas en Sabiduría aumenta en 1.
- Como tu modificador de la habilidad Percepción ha aumentado, tu Sabiduría (Percepción) pasiva aumenta en 1.

NIVEL 5: 6500 PX

Conjuros. Ahora puedes preparar y lanzar conjuros de nivel 3 y el número de conjuros que puedes preparar aumenta a 8. Además de los conjuros que has decidido preparar, siempre tendrás preparados dos conjuros de dominio adicionales: *revivir* y *señal de esperanza*.

Bonificador por competencia. Tu bonificador por competencia aumenta a +3, lo que implica que:

- Tu bonificador de ataque aumenta en 1 para tus ataques de conjuro y para las armas con las que eres competente.
- La CD de tus tiradas de salvación de conjuros y de tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes aumenta en 1.
- Tu modificador para las tiradas de salvación y habilidades en las que eres competente (marcadas con un ●) aumenta en 1.

Destruir Muertos Vivientes. Cuando un muerto viviente falle la tirada de salvación contra tu rasgo Expulsar Muertos Vivientes, se destruirá a la criatura de inmediato si su valor de desafío es 1/2 o inferior.

MEJORAR TU ARMADURA

Al conseguir tesoros podrás comprar armaduras mejores para aumentar tu Clase de Armadura. El reglamento contiene la información sobre el equipo, armaduras incluidas.