| | | |
|---|---|---|
| Clérigo 1 | Acólito | BestoTaco21 |
| CLASE Y NIVEL | TRASFONDO | JUGADOR |
| Owlin | Legal bueno | |
| ESPECIE | ALINEAMIENTO | PUNTOS DE EXPERIENCIA |

Isset

NOMBRE DEL PERSONAJE

| | |
|---|---|
| FUERZA | 0 (10) |
| DESTREZA | +2 (15) |
| CONSTITUCIÓN | +3 (16) |
| INTELIGENCIA | +1 (12) |
| SABIDURÍA | +3 (16) |
| CARISMA | 0 (10) |

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

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

**HABILIDADES**

| | |
|---|---|
| Acrobacias | +2 |
| Arcanos | +1 |
| Atletismo | 0 |
| Engañar | 0 |
| ☒ Historia | +3 |
| Interpretación | 0 |
| Intimidar | 0 |
| Investigación | +1 |
| Juego de Manos | +2 |
| ☒ Medicina | +5 |
| Naturaleza | +1 |
| Percepción | +3 |
| ☒ Perspicacia | +5 |
| Persuasión | 0 |
| ☒ Religión | +3 |
| ☒ Sigilo | +4 |
| Supervivencia | +3 |
| Trato con Animales | +3 |

13 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

INSPIRACIÓN

+2 — BONIFICADOR DE COMPETENCIA

| CA | INICIATIVA | VELOCIDAD |
|---|---|---|
| 16 | +2 | 30 |

Puntos de Golpe Máximos 11

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE | BONIF. | DAÑO/TIPO |
|---|---|---|
| Lucero del alba | +2 | 1d8 perforante |

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones. He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).

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

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas sencillas, Escudo
- Lucero del alba

Idiomas:
Comun

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Coraza CA 14

EQUIPO

Owlin:
- Tamaño
- Visión oscura
- Volar
- Plumas silenciosas
- Idiomas

Clérigo Nivel 1:
- Conjuros de dominio
- Discípulo de la vida
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español

Isset

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA

APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Tamaño: Eres de tamaño Pequeño o Mediano. Escoges el tamaño cuando escoges esta raza.
- Visión oscura: Eres capaz de ver en luz tenue hasta 120 pies como si fuera una luz brillante y esa misma distancia en la oscuridad como si fuera una luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad solo tonos de grises.
- Volar: Gracias a tus alas, tienes una velocidad de vuelo igual a tu velocidad caminando. No puedes usar esta velocidad de vuelo si llevas armadura mediana o pesada.
- Plumas silenciosas: Eres competente en la habilidad Sigilo.
- Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma de tu elección que tú y tu DM consideréis adecuados para tu personaje.
- 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.
- Discípulo de la vida: Tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro. Además, consigues competencia con armadura pesada.
- 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

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

| NOMBRE DEL PERSONAJE | CLASE SORTÍLEGA | CARACTERÍSTICA MÁGICA | CD SALVACIÓN CONJUROS | BONIF. ATAQUE CONJUROS |
|---|---|---|---|---|
| Isset | Clérigo | Sabiduría | 13 | +5 |

**ESPACIOS DE CONJURO**

| NIVEL 1 | NIVEL 2 | NIVEL 3 | NIVEL 4 | NIVEL 5 | NIVEL 6 | NIVEL 7 | NIVEL 8 | NIVEL 9 | CONJUROS PREPARADOS | TRUCOS CONOCIDOS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 OO | | | | | | | | | 4 | 3 |

| PREP | NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Truco | Guía | 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 | Llama sagrada | 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 | Luz | Evocación | 1 acción | 1 hora | Toque | V, M |
| Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro. | | | | | | | |
| ☐ | 1 | Bendición | Encantamiento | 1 acción | Concentración 1 minuto | 30 pies | V, S, M |
| Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1. | | | | | | | |
| ☐ | 1 | Curar heridas | 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. | | | | | | | |

© 2025 - Nivel20 v2.1.6

NIVEL20 Tu plataforma online de rol en español