

Isset

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1
CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

DUGADOR

Legal bueno
ESPECIE

ALINEAMIENTO

BestoTaco21

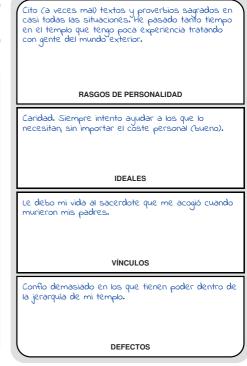
JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA





FOLIPO





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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Idiomas:

- Discípulo de la vida
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

RASGOS Y ATRIBUTOS

<u>Owlin:</u>

- Volar

- Idiomas

Clérigo Nivel 1:

Tamaño

Visión oscura

Plumas silenciosas

- Conjuros de dominio

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- 🕩 <u>Tamaño:</u> Eres de tamaño Pequeño o Mediano. Escoges el tamaño cuando escoges esta raza.
- ▶ <u>Visión oscura</u>: 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.
- ▶ <u>Volar</u>: 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.
- ▶ <u>Idiomas</u>: Puedes hablar, leer y escribir común y otro idioma de tu elección que tú y tu DM consideréis adecuados para tu personaje.
- ▶ <u>Conjuros de dominio</u>: 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.
- Discipulo 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 gual 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

Isset

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo CLASE SORTÍLEGA Sabiduría CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

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 TRUCOS
2		
		PREPARADOS CONOCIDOS CONOCIDOS

200				PREPARADOS	CONOCIDOS
PREP NIVEL NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco <u>Guía</u> Una criatura voluntaria tocada, una v	Adivinación	1 acción Diuro ouede tirar 1d4 u sumar e	Concentración 1 minuto	Toque acterística de su elección. Puer	V, S Ap ticac el
dado antes o después de hacer la la Truco <u>Uama sagrada</u>	prueba. Luego el conjuro termi Evocación	na. 1 acción	Instantáneo	60 piles	V, S
Una criatura dentro del alcance debe 5 (2018), a nivel 11 (3018) y a nivel 17 (e superar una TS de Destrei				
Truco <u>Luz</u> Un objeto de no más de 10 pies em	Evocación ite luz brillante del color que q	1 acción uieras en un radio de 20 pies y	1 hora luz tenue en 20 pies adicionales	Toque . Si el portador del objeto es h	v, M ostil, debe
superar una TS de Destreza para la Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tirar 104 y sumar el resultado a su	tirada. Afecta a una criatura	más por cada nivel de conjuro p	por encima de 1.		<u> </u>
1 <u>Curar heridas</u> Una criatura que tocas recupera un efecto ni en no muertos ni en const	Evocación número de puntos de golpe jo ructos.	1 acción gual a 1d8/nivel de conjuro + tu r	Instantáneo nodificador por característica par	Toque ra lanzar conjuros. Este conjurc	v, s no tiene