



Shuvadri Gintmantle
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 1

CLASE Y NIVEL

Owlín

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Amazoa

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

10

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+3

16

CARISMA

+1

12

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

10

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 10

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 108

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera,
Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

EQUIPO

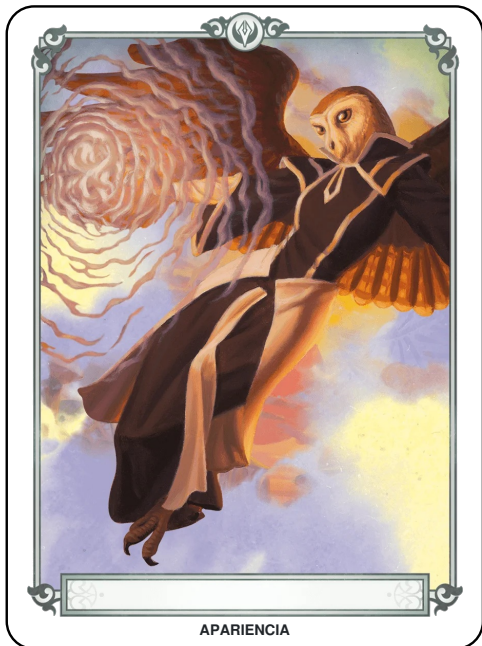
Owlín:

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

Clérigo Nivel 1:

- Conjuros de Dominio
- Instrumento de Paz
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual
- Vínculo Incentivador

RASGOS Y ATRIBUTOS



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.
- ▶ **Instrumento de Paz:** Adquieres competencia en la habilidad Perspicacia, Interpretación o Persuasión (a tu elección).
- ▶ **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.
- ▶ **Vínculo Incentivador:** Puedes forjar un vínculo fortalecedor entre personas entre las que reine la paz. Como acción, eliges una cantidad de criaturas voluntarias a 30 pies o menos de ti (puede incluirte a ti) igual a tu bonificador por competencia. Crearás un vínculo mágico entre ellas durante 10 minutos o hasta que vayas...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Shuvadri gllintmantle

NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2

00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Heroísmo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.							
☐	1	Santuario	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 SAB. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida dirige un ataque, un conjuro o daña a un enemigo, el conjuro termina.							