



Clerigo



Agua Bendita

Como Clerigo estas acostumbrado a hablar con tu deidad todos los dias para conseguir sus bendiciones. Siempre que el clerico realice sus rezos diarios podra crear un poco de agua bendita, mezclando hiervas y agua limpia. No se sabe hasta que punto la deidad esta dispuesta a prestar su ayuda, asi que el buen clerigo prefiere no abusar y crear solo una racion de Agua Bendita diaria. Mientras el Agua tenga buen color se le sigue considerando agua bentida, por lo que se pueden llevar varias raciones de diferentes dias

Efecto de la Habilidad		
El clérigo puede mezclar agua y hierbas y usa la mezcla para limpiar y revigorar el espíritu de una persona. Los PM del objetivo se restaura igual a la tirada [INT + ESP] del Clérigo. Es un proceso complicado, por lo que solo se prodra preparar una ración de agua bendita al dia		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Gastar un Planta medicinal y una ración de agua	Int+Esp	-

Humilde

Como persona humilde es comun que el Clerigo ayude a algun pobre del asentamiento que visita y este en agradecimiento le diga un lugar donde poder pasar la noche. Los fieles cuidan de los suyos, y con frecuencia los Clerigos cuentan con posaderos simpatizantes. El clerico seguramente encuentre alojamiento gratis, y un descuento para el resto

Efecto de la Habilidad		
Los fieles cuidan de los suyos, y el Clero puede encontrar alojamientos equivalentes a una Habitación Básica en la mayoría de los asentamientos de forma gratuita. Usando esta habilidad también pueden asegurarse de que el resto de la fiesta se aloje así por la mitad de su precio normal.		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Estando en algun Asentamiento	Des+Int	Ver abajo
Aldea: 9	Pueblo: 7	Ciudad: 4
Gran Ciudad: 2		

Forrajear

Sabes cómo encontrar útiles plantas medicinales. Puedes salir en busca de plantas por la mañana temprano, una vez al día. Si tienes éxito al usar esta Habilidad obtienes una dosis de plantas medicinales. El tipo de planta depende del Terreno en el que te encuentres, consulta la lista de plantas medicinales en la sección de Objetos para obtener más información. Las plantas medicinales que encuentres sólo se pueden utilizar durante ese mismo día, pero puedes recurrir a un bote para plantas para mantenerlas frescas hasta 7 días.

Efecto de la Habilidad		
Encuentra 1 planta medicinal. Critico Encuentras 3 plantas medicinales. Pífia Sufres la Condición [Envenenado:6].		
Prerequisitos	Características	Número objetivo
Por la mañana, antes de la tirada de Movimiento, una vez al día	Fue + Int	Topografía