

FUE 14 +2  
 DES 12 +1  
 CON 16 +3  
 INT 8 -1  
 SAB 15 +2  
 CAR 10 0

INICIATIVA +1  
 CLASE ARMADURA 17  
 PUNTOS DE GOLPE 30  
 BON. COMPETENCIA +2  
**COMP. CON HABILIDADES**  
 Persuasión  
 Religión  
 Engañar  
 Medicina

**COMP. CON HERRAMIENTAS**  
 Herramientas de navegación , vehículos (Marítimo), Vehículos (Tierra).  
**COMPETENCIAS**  
 Armadura ligera, armadura intermedia, escudos Armas sencillas.

#### TIRADAS DE SALVACIÓN

Fuerza (+2)  
 Destreza (+1)  
 Constitución (+3)  
 Inteligencia (-1)  
 Sabiduría (C) (+4)  
 Carisma (C) (+2)

#### COMBATE

NOMBRE	BON.	DAÑO	TIPO
Maza	+4	1d6+2	
Ballesta ligera	+3	1d8+1	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos

#### EQUIPO

Una maza, una cota de escamas, una ballesta ligera y 20 virotes, un pack de explorador, un escudo y un símbolo sagrado.

Un ábaco, un libro de cuentas, una balanza de mercader, un carro y una mula, un set de ropas finas y un saco que contiene 15 po

#### IDIOMAS

Puedes hablar, leer y escribir común, mida y habla del pantano.

**RASGO DE PERSONALIDAD:** Durante mis viajes me aficioné a comidas exóticas y ahora siempre busco probar nuevos sabores.

**IDEAL:** Mis éxitos personales son los éxitos de mi familia. Todo lo hago para aumentar el respeto y honor de los míos.

**VÍNCULO:** He emprendido un largo viaje en busca de una gran cantidad de provisiones en nombre de mi señor. Mi pueblo las necesita para sobrevivir a la hambruna.

**DESVENTAJA:** Me apasionan las historias de tesoros y botines de guerra perdidos. Siempre ando detrás de algún tesoro olvidado que seguramente no exista.

#### RASGOS

**Habitante del río:** Puedes aguantar la respiración un número de minutos igual a tu puntuación de Constitución. Además, puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin necesidad de despertarte.

**Nadador:** Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) sumergido en agua, se considera que eres competente en la habilidad de Atletismo y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por dos en lugar de tu bonificador habitual por competencia.

**Corpulencia:** Tu máximo de puntos de golpe aumentan en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

**Insaciable:** Requieres el doble de comida y agua que un personaje normal para subsistir.

**Inamovible:** Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) para evitar ser empujado o apresado, se considera que eres competente en la habilidad de Atletismo y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por dos en lugar de tu bonificador habitual por competencia.

#### RASGO DE TRASFONDO: OLFATO PARA LOS NEGOCIOS

Como todo buen comerciante sabe, los mercados son el corazón de las ciudades. El estado del mercado es un claro reflejo de la situación de la ciudad, pues una guerra en ciernes, un gran número de bandidos en las inmediaciones o los rumores de una virulenta plaga provocan desajustes en los precios y la demanda. Tu experiencia como comprador y vendedor te permite ver con detalle estas alteraciones. Con solo pasear por un mercado puedes ver el estado de la ciudad o pueblo y hacerte una idea bastante aproximada de la situación social, política y económica del lugar. Pero también puedes emplear esta información para sacar beneficio económico, pues has aprendido a encontrar el momento oportuno para comprar lo más barato posible. Cuando compres cualquier objeto de la lista de Equipo de aventuras conseguirás un descuento de una quinta parte del precio si dedicas varias horas o días en realizar la compra, el tiempo que el director de juego requiera en función de la rareza de la compra.

**DOMINIO DE LA PROSPERIDAD.** (Canalizar 1 uso / descanso corto)

**Competencias adicionales:** Cuando eliges este dominio en el nivel 1, consigues competencia con un juego de herramientas a elegir entre: herramientas de artesano, kit de falsificación, kit de herboristería o herramientas de navegación. También obtienes competencia con vehículo (terrestre) o vehículo (Marítimo).

**Esperanza renovada:** A partir de primer nivel puedes emplear tus capacidades divinas para reforzar a tus aliados ante la adversidad y ayudarles a sobreponerse a las amenazas. Cuando un aliado a 30' o menos de ti realice una tirada de salvación puedes emplear tu reacción para imponerle ventaja en la tirada antes de que la tirada tenga lugar, insuflando tus esperanzas en él.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras realizar un descanso largo.

**Canalizar divinidad. Refugio divino:** A partir del nivel 2, puedes usar tu Canalizar divinidad para proteger a un aliado de un ataque que se le aproxime. Como reacción, cuando uno de tus aliados a 30 pies de distancia de ti sea objetivo de un ataque a distancia o un conjuro pero antes de que se realicen tiradas, puedes otorgarle el favor de tu deidad y pasará a considerarse que se encuentra en una cobertura que le cubre la mitad del cuerpo. Este efecto dura hasta el comienzo del turno del objetivo.

**Trucos (3):** Resistencia, Luz, Llama sagrada

**Espacios de conjuros:** Nivel1: 4 , Nivel2: 2.

**Conjuros preparados (5):** Comprensión idiomática, Sirviente invisible, Auxilio, Mejorar característica, Curar heridas, Escudo de la fe, Santuario, Ceguera/Sordera, Zona de verdad.

**CD de la salvación de conjuros = 12**

**Modificador al ataque con conjuros = +4**

# DAKARAI

**Clase/Nivel:** Clérigo 3 **Tamaño:** Mediano  
**Raza:** Hipótido **Alineamiento:** Neutral bueno  
**Trasfondo:** Comerciante **Velocidad:** 30 pies (25 nadando)

