



Arilyu
NOMBRE DEL PERSONAJE

Clérigo 5
CLASE Y NIVEL

Arqueólogo
TRASFONDO

Jyuria Dunkel
JUGADOR

Semielfo
ESPECIE

Caótico bueno
ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
-1
8

DESTREZA
+1
12

CONSTITUCIÓN
0
10

INTELIGENCIA
+2
15

SABIDURÍA
+3
16

CARISMA
+2
15

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza -1
 - Destreza +1
 - Constitución 0
 - Inteligencia +2
 - Sabiduría +6
 - Carisma +5

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
 - Arcanos +5
 - Atletismo -1
 - Engañar +2
 - Historia +5
 - Interpretación +2
 - Intimidar +2
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +6
 - Naturaleza +2
 - Percepción +3
 - Perspicacia +3
 - Persuasión +2
 - Religión +5
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +6
 - Trato con Animales +3

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

13 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 35
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d8 ÉXITOS 000
FALLOS 000
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
La Impura	+1	1d8 +1 perforante
Arco corto	+4	1d6 +1 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Me encantan los rompecabezas y los misterios. Las trampas no me inquietan. Son los idiotas que las activan los que me ponen nervioso.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Peligro. Cada gran descubrimiento entraña un serio peligro. Ambos van de la mano. (Cualquiera)

IDEALES

No pienso vender un objeto de arte u otro tesoro que tenga valor histórico o sea único.

VÍNCULOS

No puedo abandonar una habitación sin haber buscado puertas secretas.

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de cartógrafo, Herramientas de navegante

Idiomas:
común, élfico, muertos

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS
- Pecho by varg CA 12
 - Cota de escamas CA 14
 - Escudo CA 2
 - Paquete de explorador
- MOCHILA
- 205po
 - Símbolo Sagrado.
 - varita de Manos Ardientes (4 dedos).
 - Anillo de oro con grabado de Rosa.
 - Pala común.
 - grano misterioso (?).
 - Bastón improvisado (un palo y ya).
 - Muñeco de ramitas de madera.
 - Mapa parcial a la Infraoscuridad.
 - Ropas de ladrón.
- EQUIPO

Semielfo:
- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

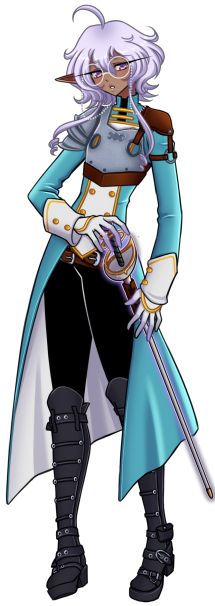
Clérigo Nivel 5:
- Canalizar divinidad: 1/descanso
- Canalizar: Conocimiento de las edades
- Conjurios de dominio
- Destruir muertos vivientes: Destruye con VD 1/2 o menor
- Dominio del conocimiento
- Expulsar muertos vivientes
- Lanzamiento de conjuros
- Lanzamiento ritual

Dotes:
- Afortunado

RASGOS Y ATRIBUTOS

Estatura 1,80 m, bastante por encima del promedio de los semi-elfos; constitución delgada con caderas y piernas más anchas; cabello corto, plateado y ondulado, piel oscura y con pecas. Ojos grandes color violeta y pestañas largas. Usa lentes redondos que corrigen su daltonismo. No tiene la mitad de una de sus orejas, dando la apariencia de una oreja de humano común.

APARIENCIA



APARIENCIA

- * Su rostro posee una seriedad que pareciera ser absoluta, pero en realidad tiene un sentido del humor muy bobo y simpón. Vaya, es fácil hacerle reír.
- * Perdió la mitad de una de sus orejas en una misión personal. Prefiere no hablar de ello.
- * Le gusta probar comidas exóticas y la bebida.

NOTAS ADICIONALES

Ariyu proviene del pueblo de Alder Abbil, un lugar centrado en el culto a la diosa Ellistraee, donde creció y se crió desde que tiene memoria.

De muy pequeña, Ariyu era una niña bastante tímida y desconfiada, esto hacía que dependiera mucho de sus lilar (madres), y le costara mucho trabajo despegarse de su lado o socializar.

Incluso para hablar o responder cuando se le llamaba parecía tener problemas, por eso se le enseñó a comunicarse por medio de lenguaje de señas, al pensar que podría padecer sordera o problemas del habla, y de este modo interactuó con el resto de la gente durante sus primeros años.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

▶ Ancastro félico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

▶ Afortunado: Tienes 3 puntos de suerte, que recuperas tras un descanso largo. Puedes gastar 1 punto de suerte después de hacer una tirada de ataque, prueba de característica o TS o de que se haga una tirada de ataque contra ti. Puedes tirar 1d20 adicional y elegir cuál de los dos dados determina el resultado.

▶ Canalizar divinidad: Puedes canalizar la energía divina de tu deidad. Puedes expulsar muertos vivientes o realizar un efecto determinado por tu dominio. Los usos se recuperan tras un descanso breve o largo. La CD de las TS de los efectos de Canalizar Divinidad es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.

- 1/descanso

▶ Canalizar Conocimiento de las edades: Comenzando en el nivel 2 puedes usar tu Canalizar Divinidad para hurgar en un pozo divino de conocimiento. Como una acción, eliges una habilidad o herramienta. Durante 10 minutos tienes competencia con la habilidad o herramienta elegida.

▶ 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.

▶ Destruir muertos vivientes: Cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de Expulsar muertos vivientes, la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior al umbral siguiente:

- Destruye con VD 1/2 o menor

▶ Dominio del conocimiento: A partir del nivel 1 aprendes dos idiomas de tu elección. También pasas a ser competente en dos de las siguientes habilidades, a tu elección Arcano, Historia, Naturaleza o Religión. Tu bonificador de competencia se duplica para cualquier tirada de habilidad que use cualquiera de estas habilidades...

▶ Expulsar muertos vivientes: Puedes usar Canalizar divinidad para expulsar a los muertos vivientes. Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una TS de Sabiduría. Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti.

▶ 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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<input type="checkbox"/> Truco <u>Guía</u>	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.						
	<input type="checkbox"/> Truco <u>Llama sagrada</u>	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).						
	<input type="checkbox"/> Truco <u>Palabra de Resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emana de ti. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren dentro del alcance deberán tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibirán 1d6 de daño radiante. A niveles superiores. El daño del conjuro aumenta ...						
	<input type="checkbox"/> Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Curar heridas</u>	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.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Identificar</u>	Adivinación	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afectó o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
	<input type="checkbox"/> 1 <u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.						
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DJ debe elegir como augurio "dicha", "desdicha", "dicha y desdicha" o "nada". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 Pq temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
	<input type="checkbox"/> 2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						
	<input type="checkbox"/> 3 <u>Espíritus guardianes</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Espíritus guardianes revolotean en un radio de 15 pies. Las criaturas afectadas reducen su velocidad a la mitad. Al entrar o comenzar el turno dentro del área, deben superar una TS de Sabiduría o sufrir 3d8 puntos de daño, y la mitad si la supera. El daño aumenta 1d8 por nivel de conjuro mayor de 3.						
	<input type="checkbox"/> 3 <u>Hablar con los muertos</u>	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies	V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, críticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						
	<input type="checkbox"/> 3 <u>Indetectable</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.						
	<input type="checkbox"/> 3 <u>Señal de esperanza</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S
Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.						