



Hanuman

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Loxodon

ESPECIE

Comunidad del silencio

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Big99

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

-2

6

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+2

15

SABIDURÍA

+3

17

CARISMA

+1

12

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias -2
- ☐ Arcanos +2
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar +1
- ☐ Historia +2
- ☐ Interpretación +1
- ☒ Intimidar +3
- ☐ Investigación +2
- ☐ Juego de Manos -2
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +2
- ☐ Percepción +3
- ☐ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +3
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo -2
- ☐ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales +3

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

17

CA

-2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 30

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

A menudo me pierdo en mis propios pensamientos, sin ser consciente de mi entorno. Siento tremenda empatía por todos los que sufren.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Libre Pensamiento. La investigación y la curiosidad son los pilares del progreso. (Caótico) Vive y Deja Vivir. Inmiscuirse en los asuntos de otros sólo genera problemas. (Neutral)

IDEALES

Nada es más importante que los demás miembros de mi orden o asociación eremitaña. Me recluiré para ocultarme de aquellos que aún me deben estar dando caza. Algún día deberé confrontarlos.

VÍNCULOS

Podría arriesgar mucho para descubrir un poco de conocimiento perdido. Ahora que he regresado al mundo, disfruto sus deleites quizás demasiado.

DEFECTOS

13

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de sanador

Idiomas:

común, loxodon.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Equipo de Sacerdote
Inventario:

- Símbolo Sagrado de la luz (1 lb)

oro 99
plata 9
cobre 2

xp: 0
Puntos de inspiración: 0

Capacidad de carga (lb): 0-58 lb (liviana) / 59-116 lb (mediana) / 117-175 lb (Pesada)
capacidad de mochila: 50lb

Carga de equipamiento: 18 lb
Carga de items: 15 lb
Carga total: 33 lb

Desventajas de carga: Mediana (-15 spe)
/ Pesada (-4 dex)

Spells:

EQUIPO

Loxodon:

- Serenidad de los loxodon
- Tamaño
- Armadura natural
- Constitución poderosa
- Olfato agudo
- Lenguaje
- Trompa

Paladín Nivel 3:

- Canalizar Divinidad
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de Juramento
- Imponer las manos
- Intercepción
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de los Vigilantes
- Salud divina
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Cuando era joven siempre cuestioné los dioses de mi gente, los encontraba viles y demasiado doctrinados, por mi alta voz y por querer mas libertad fui exiliado de mi comunidad. Decidi continuar mi camino, en búsqueda de gente que compartiera mi forma de pensar, prontamente me encontre y uni con un grupo de bandidos, pensaba que eran mis amigos pero tras sus actos de bandalismo me di cuenta de quienes realmente eran, en una discusion sin medir mi fuerza asesine a su segundo al mando, un enano. Cuando hui me juraron que me encontrarían, prontamente me encontre con un templo, donde vivi el resto de mis dias conociendo y entendiendome, prontamente me converti en un ser muy religioso, y mi maestro llama un humano, me enseno mucho durante los largos años, cuando murio me dejo un artefacto y me recito un poema, me dijo que bajo la luz de la luna llena lo fécitara frente el anillo gigante que uso en mi cuerno, una vez que lo hice me traslade a un plano donde conoci deidades, conocidas como espíritus del silencio, aprendi mucho de ellos pero me informaron

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Serenidad de los Ixodon:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado o asustado.
- ▶ **Tamaño:** Los Ixodons miden entre 7 y 8 pies. Sus grandes cuerpos pesan entre 300 y 500 libras. Su tamaño es Mediano.
- ▶ **Armadura natural:** Tienes una capa de piel muy gruesa. Cuando no llevas armadura, tu Clase de Armadura pasa a ser 12 + tu modificador de Constitución. Puedes usar tu armadura natural cuando la armadura que lleves te deje con menor Clase de Armadura. Los beneficios de los escudos se aplican cuando usas tu armadura n...
- ▶ **Constitución poderosa:** Cuentas como si fueras de un tamaño mayor a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- ▶ **Olfato agudo:** Gracias a tu sensitiva trompa, tienes ventaja en las tiradas de Percepción, Supervivencia e Investigación que involucren el olor.
- ▶ **Lenguaje:** Puedes hablar, leer y escribir Común y Ixodon.
- ▶ **Trompa:** Puedes agarrar cosas con tu trompa, además de usarla como un esnórquel. Tiene un rango de 5 pies, y puede levantar un número de libras igual a 5 veces tu Fuerza. Puedes usarla para llevar a cabo las siguientes tareas: levantar, soltar, aguantar, empujar o tirar un objeto o una criatura, abrir o c...
- ▶ **Canalizar Divinidad:** obtienes las siguientes opciones de Canalizar Divinidad voluntad del vigilante. Puedes usar Canalizar Divinidad para revestirte del poder protector de tu fe. Como acción, puedes elegir una cantidad de criaturas que puedas ver a 30 pies o menos de ti igual a tu modificador por Carisma o menos C...
- ▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Conjuros de Juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuros...
- ▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- ▶ **Intercepción:** Si atacan a un objetivo a 5 pies con un ataque, usa tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu bono de competencia. Debes empuñar un escudo o un arma sencilla o marcial.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **Principios de los Vigilantes:** Los paladines que pronuncian el juramento de los Vigilantes se comprometen a proteger los reinos mortales frente a las amenazas de otros mundos. Vigilancia. Las amenazas a las que te enfrentas son astutas, poderosas y subversivas. Mantente siempre alerta frente a su corrupción. Lealtad. Nunca a...
- ▶ **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- ▶ **Sentidos divinos:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUIROS

2

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Alarma</u>	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderás al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede pará apagar el fuego.						
<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 muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<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.						