Nekhara	Paladín 8, Guerrero 4	Salvaje	Izurime
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
	Humano (alternativo)	Neutral bueno	72419
	ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA +5 (20)

DESTREZA 0 (10)

CONSTITUCIÓN +3 (16)

INTELIGENCIA 0 (10)

SABIDURÍA 0 (10)

CARISMA +4 (18)

TIRADAS DE SALVACIÓN

○ Fuerza	+6
○ Destreza	+1
○ Constitución	+4
○ Inteligencia	+1
☒ Sabiduría	+5
☒ Carisma	+9

HABILIDADES

○ Acrobacias	0
○ Arcanos	0
☒ Atletismo	+9
○ Engañar	+4
○ Historia	0
☒ Interpretación	+8
☒ Intimidar	+8
○ Investigación	0
○ Juego de Manos	0
○ Medicina	0
○ Naturaleza	0
○ Percepción	0
○ Perspicacia	0
☒ Persuasión	+8
○ Religión	0
○ Sigilo	0
☒ Supervivencia	+4
○ Trato con Animales	0

10 — SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Flauta de pan

Idiomas:
Común, Élfico, Silvano

INSPIRACIÓN

+4 — **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

22	0	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 124

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Manual - Arma M..	+10	1d8+1d4 +8 Contun.
Jabalina	+9	1d6 +5 Perforant..
Boomerang	+9	1d6 +5 Contunden.

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de Placas de Adamantina - Armadura Infrecuente CA 18
- Escudo CA 2
- Capa de protección - Objeto Maravilloso Infrecuente
- Capucha de visión Nocturna - Objeto Maravilloso Infrecuente
- Tabardo de la Comodidad - Objeto Maravilloso Infrecuente
- Símbolo sagrado
- Flauta de pan
- Mochila
- Saquito de componentes
- Linterna de Revelación - Objeto Maravilloso Infrecuente
- Poción de curación normal - Común
- Bolsa de monedas
- Collar de Bolas de Fuego - Objeto Maravilloso Raro
- varita de identificación - Varita Infrecuente
- Poción de curación mayor - Infrecuente
- Agua bendita - Componente para "Protección contra el bien y el mal"
- Pergamino - DUELO FORZADO (conjuro nivel 1)

EQUIPO

Cuido a mis amigos como si fueran una camada de cachorros recién nacidos.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. Es responsabilidad de cada persona procurar la máxima felicidad para la totalidad de la tribu. (Bueno)

IDEALES

Sufro unas espantosas visiones de un desastre que se avecina y haré cualquier cosa para evitarlo.

VÍNCULOS

Tardo mucho en confiar en los miembros de otras razas, tribus y sociedades.

DEFECTOS

Paladín Nivel 8:
- Ataque adicional
- Aura de custodia: Radio de 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Defensa
- Dogmas de los ancestros
- Expulsar a los Infieles
- Imponer las manos
- Ira de la Naturaleza
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Guerrero Nivel 4:
- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Crítico mejorado
- Duelo
- Tomar aliento

Dotes:
- Centinela

RASGOS Y ATRIBUTOS

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

Nekhara

NOMBRE DEL PERSONAJE

De complexión media y tez clara sobre la que resaltan unos ojos color azul celeste y un largo cabello negro con destellos azabaches.

APARIENCIA

APARIENCIA

La oscura realidad parece muy remota cuando vives en un lugar esculpido por la lluvia y el aire, cimentado sobre roca y raíces que dejan fluir la vida al mundo que las rodea. Así, ajenas a todos los males que acechan la Costa de la Espada, mi hermana gemela y yo vivíamos felices en un pequeño poblado al este de Nesmé.

Era un pueblo alegre ubicado junto a un pequeño lago que bendecía la vida de los lugareños. Sin grandes riquezas materiales, lo que hacía que no fuera atractivo para ser asaltado por gente de mal corazón, pero con una riqueza natural de valor incalculable. El lugar contaba con la bendición de Mielikki, pues a pocos metros de él existía un pequeño templo dedicado a la diosa, que protegía la aldea de la maldad que corrompía los bosques alrededores.

HISTORIA DEL PERSONAJE

Llevo un tiempo teniendo unos extraños sueños. Esos sueños comienzan conmigo en la naturaleza, envuelta de los colores vivos usuales en ésta. Pero a medida que avanza el sueño, la luz y el brillo presentes en la naturaleza se van apagando. El mundo se va ensombreciendo hasta el momento en que se produce una especie de eclipse, donde la esfera oscura que cruza por delante del sol emite unas sombras que van rodeando la esfera solar hasta cubrirla por completo, apagando la luz del mundo. En ese momento empiezan a surgir sombras con forma humanoide en aquellos lugares en los que normalmente habitan las criaturas de este mundo.

En el sueño se escucha un relincho similar al de un caballo y tras ello aparece una silueta con una capa de jirones de oscuridad cabalgando en las tinieblas. Donde la criatura posa su espada brotan sombras, diferentes a aquellas que han reemplazado a los humanoides, más agresivas, que atacan a las sombras con forma humanoide, desproveyéndolas de una especie de sudario de sombras bajo el cual aparece la forma original que cae muerta. Este manto de sombras se lo entregan al jinete de tinieblas quien aumenta su poder con cada absorción. En ese momento me despierto con sudores fríos y una sensación de desesperación.

No obstante, antes de despertar veo la silueta de una montaña, cubierta por estrellas que la iluminan y en su cima unas ruinas.

NOTAS ADICIONALES

- Centinela: Reduces a 0 la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- Aura de custodia: La magia antigua te imbuye de una manera tan fuerte que forma una custodia sobrenatural. Tú y las criaturas amistosas cercanas a ti tenéis resistencia al daño de los hechizos.
  - Radio de 10 pies
- Aura de protección: Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
  - Alcance de 10 pies
- 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 conjuro...
- Defensa: Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- Dogmas de los ancestros: Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples. Aviva la luz. A través de tus actos de piedad, amabilid...
- Expulsar a los infieles: Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas feéricas y demoníacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura feérica o demoníaca en un rango de 30 pies o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirad...
- 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.
- Ira de la Naturaleza: Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralicen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espectrales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 10 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Des...
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo 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.
- Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- 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.
- Acción súbita: Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
  - 1 vez / descanso
- Crítico mejorado: Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- Duelo: Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.
- Tomar aliento: Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

RASGOS

Nekhara
NOMBRE DEL PERSONAJE

Favor de Mielikki	Carisma	16	+8
CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Golpe apresador	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.							
☐	1	Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del D.J.							
☐	2	Paso brumoso	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.							
☐	2	Rayo de luna	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución: si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

Nekhara	Paladín	Carisma	16	+8
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS
4 ○○○○	3 ○○○				8 PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Castigo abrasador	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 prenderá 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 para apagar el fuego.							
☐	1	Castigo atronador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.							
☐	1	Castigo furioso	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.							
☐	1	Curar heridas	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.							
☐	1	Detectar el bien y el mal	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.							
☐	1	Detectar magia	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.							
☐	1	Detectar venenos y enfermedades	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.							
☐	1	Duelo forzado	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.							
☐	1	Escudo de fe	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.							
☐	1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.							
☐	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	Orden imperiosa	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.							
☐	1	Protección contra el bien y el mal	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.							
☐	1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.							
☐	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel: +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
☐	2	Auxilio	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Castigo marcador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.							
☐	2	Hallar corcel	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.							
☐	2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.							

© 2024 - Nivel20 v1.26.2

Nekhara	Paladín	Carisma	16	+8
NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS
4 OOOO	3 OOO				8 PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	2	Protección contra veneno	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
☐	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
☐	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.							
☐	3	Bola de fuego	Evocación	1 acción	Instantáneo	150 pies	V, S, M
Un rayo brillante surge de tu dedo y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 20 pies de radio hacer una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.							