



Routh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

Sachiko

JUGADOR

Aasimar caído

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	16

DESTREZA	-1
	8

CONSTITUCIÓN	+2
	14

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	0
	10

CARISMA	+3
	17

<input type="radio"/> Fuerza	+3
<input type="radio"/> Destreza	-1
<input type="radio"/> Constitución	+2
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+5

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	-1
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	+3
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+3
<input type="radio"/> Intimidar	+3
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	-1
<input type="radio"/> Medicina	0
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input type="radio"/> Perspicacia	0
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input checked="" type="checkbox"/> Religión	+1
<input type="radio"/> Sigilo	-1
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input checked="" type="checkbox"/> +2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19	-1	30
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 28

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10	ÉXITOS 000	FALLOS 000
DADOS DE GOLPE	SALVACIONES DE MUERTE	

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Daga de la chica...	+6	1d4 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Escudo +1 CA 3

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Un Joven Noble Nacido en lo más alto de la cadena Política de su ciudad, el cual disfrutaba de una vida de lujo y llena de tranquilidad, hasta que en una visita política cerca de su ciudad llegó a un pueblo totalmente acabado por el hambre y caído en la depravación, en ese momento al caer en este choque de realidad busco maneras de ayudar a esta gente, renunciando lentamente a sus lujo y ganándose las malas miradas de los nobles de su ciudad, finalmente cuando de decidir se trato, prefirio seguir ayudando a la gente a seguir siendo un noble, rechazando sus nombres Familiares y Títulos Nobiliarios.

Después de un tiempo viajo a buscar una iglesia que pudiera ayudar a este pueblo, sabia que tendría que ser una que pudiera curar la depravación de la gente, fue un viaje que duro un par de meses pero estaba muy feliz cuando se topo con los miembros del Círculo al Diós Ilmater, cuando regreso al pueblo con un par de estos

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Edad:** Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.
- **Alineamiento:** Imbuidos de poder celestial, la mayoría de los aasimar son buenos. Los aasimar marginados suelen ser neutrales o incluso malvados.
- **Tamaño:** Un aasimar tiene el mismo análogo de alturas y pesos que los humanos.
- **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- **Visión en la oscuridad:** Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos d...
- **Resistencia Celestial:** Posees resistencia a los daños necrótico y radiante.
- **Manos Curativas:** Como acción, puedes tocar una criatura y hacer que recupere tantos puntos de golpe como tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.
- **Portador de Luz:** Conoces el truco de luz. El Carisma es tu aptitud mágica para lanzar conjuros.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.
- **Mortaja Necrótica:** A partir de nivel 3, puedes utilizar tu acción para desatar la energía divina en tu interior, haciendo que tus ojos se conviertan en pozos de oscuridad y dos alas esqueléticas, fantasmales y que no permiten volar, broten de tu espalda. En el instante que te transformas, otras criaturas situadas d...
- **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.
- **Canalizar: Emisario de Paz:** Como acción adicional, puedes obtener un bonificador de +5 a las pruebas de Carisma (Persuasión) durante los próximos 10 minutos.
- **Canalizar: Reprender a los Violentos:** Después de que un atacante situado a 30 pies o menos de ti inflige daño con un ataque a una criatura distinta a ti, puedes emplear tu reacción para forzar al atacante a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibirá tanto daño radiante como el daño que acaba de infligir.
- **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infilar 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 unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- **Guerrero Bendito:** Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de clérigo.
- **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.
- **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 unconjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- **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.

Routh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
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.				
Truco	<u>Palabra de Resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	5 pies	V, M
		Pronuncias una palabra divina y un fulgor ardiente emaná 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 ...				
Truco	<u>Tanido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
		Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Bendición</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Castigo atronador</u>	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 infinge 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 tumbarla.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
		Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).				
<input type="checkbox"/>	<u>1 Duelo forzado</u>	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.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
		Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.				