

Paladín 8, Artifice 1

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

Ragot

JUGADOR

Forjado

ESPECIE

Legal neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

0

11

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

0

10

- ☐ Fuerza +6
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +6
- ☒ Carisma +5

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☐ Arcanos +1
- ☒ Atletismo +9
- ☐ Engañar 0
- ☐ Historia +1
- ☐ Interpretación 0
- ☒ Intimidar +4
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos 0
- ☒ Medicina +5
- ☐ Naturaleza +1
- ☐ Percepción +1
- ☐ Perspicacia +1
- ☐ Persuasión 0
- ☒ Religión +5
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

11

CA

0

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 81

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 9d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO
Espada corta +9 1d6 +5 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- L.I.B.E.R.I.C.U.S. v2 Brazos CA 2
- Piernas de Pacificus [005JK]

EQUIPO

Los recuerdos de la guerra me persiguen. No puedo sacar las imágenes violentas de mi cabeza. Aún tengo cariño y ánimos en las historias de antaño.

RASGOS DE PERSONALIDAD

La maldición y debilidad de la carne es un mal que arreglar. (Cualquiera)

IDEALES

He vuelto a recuperar lo que antaño fui, y aquellos que me utilizaron deben sufrir las consecuencias de su macabro juego.

VÍNCULOS

Yo obedezco la ley aunque la ley genere miseria.

DEFECTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas de fuego, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de artesano, Herramientas de herrero, Herramientas de ladrón, Set de juego, vehículo (terrestre)

Idiomas:

Común, Celestial.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Forjado:

- Alineamiento
- Resistencia de constructo
- Vigilancia de centinela
- Diseño especializado
- Idiomas
- Protección integrada

Paladín Nivel 8:

- Abjurar Enemigo
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Luchador bendecido
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- vengador implacable
- voto de enemistad

Artifice Nivel 1:

- Competencia en armas de fuego
- Lanzamiento de conjuros: Puedes usar cualquier herramienta con la que seas competente como foco arcano.
- Lanzamiento ritual
- Retoques mágicos

Dotes:

- Pistolero
- Cortador

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Atrás queda el polvo y la crueldad de la guerra, la debilidad que me impusieron.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Alineamiento:** La mayoría de los forjados se sienten a gusto con el orden y la disciplina, tendiendo así hacia la legalidad y la neutralidad; aunque algunos han absorbido la moralidad (o la falta de ella) de aquellos seres a los que sirven.
- ▶ **Resistencia de constructo:** Fuiste creado para tener una fortaleza increíble, representada por los siguientes beneficios: Tienes ventaja en las salvaciones contra ser envenenado, además de resistencia al daño de veneno. No necesitas comer, beber ni respirar. Eres inmune a las enfermedades. No necesitas dormir, ...
- ▶ **Vigilancia de centinela:** Cuando vayas a hacer un descanso largo, debes permanecer 6 horas en un estado inactivo en vez de dormir. En este estado pareces inerte, pero no estás inconsciente y puedes ver y oír de manera normal.
- ▶ **Diseño especializado:** Ganas competencia con cualquier habilidad que escojas, así como con un tipo de herramientas a escoger.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y otro idioma de tu elección.
- ▶ **Protección integrada:** Tu cuerpo posee capas defensivas que pueden mejorarse con armadura: ganas +1 a la Clase de Armadura. Sólo puedes ponerte armadura en la que seas competente. Tardas una hora en incorporar la armadura a tu cuerpo y otra hora en quitarla. Mientras vivas tu armadura no se puede quitar de tu cuerpo...
- ▶ **Pistolero:** Tienes una mano rápida y un buen ojo al emplear armas de fuego, lo que le otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Obtienes competencia con las armas de fuego ignoras la propiedad de recarga de las armas de fuego. Estar a 5 pies de una cri...
- ▶ **Cortador:** Has aprendido dónde cortar para obtener los mejores resultados, lo que te otorga los siguientes beneficios: Aumenta tu Fuerza o Destreza en 1, hasta un máximo de 20. Una vez por turno, cuando golpeas a una criatura con un ataque que inflige daño cortante, puedes reducir la velocidad del objetivo...
- ▶ **Abrujar Enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivos e infernales con desventaja). Fallo: velocidad o y asustada 1 min o hasta daño. Éxito: velocidad a la mitad por 1 min o hasta daño.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **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 40 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 infernales.
- ▶ **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...
- ▶ **Dogmas de venganza:** Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...
- ▶ **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 un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **Luchador bendecido:** Aprendes dos trucos de la lista de Clerigo, estos cuentan como conjuros de paladín para ti. Siempre que ganes un nivel en esta clase puedes reemplazar un truco por otro diferente de la misma lista.
- ▶ **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.
- ▶ **Vengador implacable:** En el nivel 7 tu concentración sobrenatural te ayuda a evitar la retirada de tu enemigo. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad inmediatamente después del ataque como parte de esa misma reacción. Este movimiento no provoca ataques...
- ▶ **Voto de enemistad:** Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 40 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsc...
- ▶ **Competencia en armas de fuego:** Si tu Dungeon Master utiliza las reglas sobre armas de fuego de la Guía del Dungeon Master, obtienes competencia en ellas.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

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	Personal	V, M
	Pronuncias una palabra divina, y un ardor radiante surge de ti. Cada criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o recibir 1d6 de daño radiante.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>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 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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	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.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
	Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	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.					
<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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	3 <u>Castigo cegador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma resplandece con luz brillante y provoca 3d8 puntos extra de daño radiante. Además, el objetivo debe serar una TS de Constitución o quedar cegado hasta que finalice el conjuro. Puede realizar una TS al final de cada turno para anular el efecto.					

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

3

○○○

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

1

PREPARADOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Un objeto de no más de 10 pies emite luz brillante del color que quieras en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales. Si el portador del objeto es hostil, debe superar una TS de Destreza para evitar el conjuro.						
	Truco <u>Reparar</u>	Transmutación	1 minuto	Instantáneo	Toque	V, S, M
Repara una única rotura o rasgadura (no mayor de 1 pie) de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. No deja rastro del daño anterior.						
<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 afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.						