



Ariel de Rivermoot

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aasimar

ESPECIE

Paladín 5

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

5

NIVEL

6440

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 Salvación

CLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

60

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

☒ +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☒ +5 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Espada larga	+5	1d8 +2 cort.	Maestría: Debilitar, versátil
Jabalina	+5	1d6 +2 perf.	1/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar
Pistola	+5	1d10 +2 perf.	1/27 metros, Alcance, Maestría: Molestar, Munición, Recarga
Lanza de caballería	+5	1d10 +2 perf.	A dos manos, A dos manos (salvo montado), Gran alcance, Maestría: Derribar, Pesada

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Monedas
- Útiles para falsificar
- Disfraz
- Ropas de calidad
- Símbolo sagrado (variable)
- Paquete de sacerdote
- Amuleto
- Jarra de sobriedad
- Agua bendita
- Lámpara
- Manta
- Mochila
- Raciones
- Túnica
- Yesquero
- Cantimplora
- Saquito de componentes
- Esposas
- Tienda
- Petate
- Botella de grasa
- Abrojos
- Balas de arma de fuego
- Bolsa de contención
- Capa de la mantarraya

Contador de monedas.

Cobre

0

Plata

0

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar:

- Resistencial celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Paladín Nivel 5:

- Ataque adicional
- Canalizar divinidad: 2 usos
- Canalizar: Cambio de Rumbo
- Canalizar: Desafío del Campeón
- Castigo de paladín
- Conjurios de Juramento
- Corcel fiel
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas
- Mejora de característica
- Principios de la Corona
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:

- Revelación celestial
- guerrero bendito
- Adepto del Fuego Mágico
- Habilidoso

HABILIDADES

- ☒ +5 Acrobacias
- ☐ 0 Medicina
- ☐ +2 Atletismo
- ☐ -1 Naturaleza
- ☐ -1 Conoc. Arcano
- ☒ +3 Percepción
- ☒ +5 Engaño
- ☒ +3 Perspicacia
- ☐ -1 Historia
- ☐ +2 Persuasión
- ☐ +2 Interpretación
- ☐ -1 Religión
- ☒ +5 Intimidación
- ☐ +2 Sigilo
- ☐ -1 Investigación
- ☐ 0 Supervivencia
- ☒ +5 Juego de Manos
- ☐ 0 Trato con Animales

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Celestial, Elfico

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Ariel de Rivermoot

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS
4	2				6
OOOO	OO				PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Tocas a una criatura voluntaria y eliges una habilidad. Hasta que el conjuro termine, la criatura añade 1d4 a una prueba de característica con la habilidad elegida.						
	Truco <u>Luz</u>	Evocación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Tocas un objeto grande o más pequeño que no esté siendo llevado ni observado. Hasta que termine el conjuro, emitirá luz brillante en un radio de 6 metros y luz tenue 6 metros más allá, del color que elijas. Cubierto completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.						
	Truco <u>Transmuturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	9 metros	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 ojs.						
☐	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Bendices hasta tres criaturas dentro del alcance. Siempre que un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, sumará 1d4 al resultado de dicha tirada. Una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V
Al golpear al objetivo, sufre 1d6 de daño de fuego adicional del ataque. Al principio de cada uno de sus turnos, el objetivo sufre 1d6 de daño de fuego y luego hará una TS de Constitución. Si falla, el conjuro sigue activo. El daño aumenta 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Tu golpe resuena con un trueno audible a 90 metros de ti y el objetivo sufre 2d6 de daño de trueno adicional del ataque. La criatura debe hacer una TS FUE o ser empujado 3 metros respecto a ti y ser derribada. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Castigo divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
El objetivo sufre 2d8 de daño radiante adicional del ataque. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un infernal o un muerto viviente. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio por encima de 1.						
☐	1 <u>Duelo forzado</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	9 metros	V
Una criatura hace salvación de Sabiduría; si falla, tiene desventaja contra todos menos tú y no puede moverse a más de 9 metros de ti. El efecto termina si atacas o lanzas conjuros a otro enemigo, un aliado daña al objetivo, o estás a más 9 metros de él al final de tu turno.						
☐	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	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. Afecta a una criatura adicional por cada espacio por encima de 1.						
☐	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.						
☐	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que el conjuro termine, esa arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El conjuro termina antes si lo vuelves a lanzar. Aumenta a +2 con espacios de los niveles 3 a 5 y a +3 con nivel 6 o superior.						
☐	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	9 metros	V, S, M
Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. Los puntos de golpe máximos y actuales de cada objetivo aumentan en 5 hasta que termine el conjuro. Los PG aumentan en 5 por cada nivel del espacio de conjuro por encima de 2.						
☐	2 <u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	9 metros	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 <u>Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 18 metros o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.						
☐	2 <u>Zona de la verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	18 metros	V, S
Creas una zona mágica de 4.5 metros de radio que impide mentir. Las criaturas que entren o empiecen su turno allí hacen una tirada de Carisma; si fallan, no pueden mentir mientras permanezcan en la zona. Sabes quién supera o falla, y las criaturas afectadas pueden responder de forma evasiva pero sincera.						