



Ariel de Meribene

NOMBRE DEL PERSONAJE

Aasimar

ESPECIE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Charlatán

TRASFONDO

3

NIVEL

2700

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

12

FUERZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

20

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

32

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

3d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

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

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

16

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CARISMA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Espada larga	+6	1d8 +4 cort.	Maestría: Debilitar, versátil
Jabalina	+4	1d6 +2 perf.	9/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar
Guanteletes reforzados	0	1d6 cont.	Cuerpo a Cuerpo, Ligera, Sutil

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Armadura de placas CA 18
- Útiles para falsificar
- Disfraz
- Ropas de calidad
- Bolsa
- Símbolo sagrado (variable)
- Paquete de sacerdote
- Monedas
- Botella de grasa
- Amuleto

Contador de monedas.

Cobre
0

Plata
0

Electro
0

Oro

RASGOS Y ATRIBUTOS

Aasimar:

- Resistencia celestial
- Visión en la oscuridad
- Manos curativas

Paladín Nivel 3:

- Arma sagrada
- Canalizar divinidad: 2 usos
- Castigo de paladín
- Conjuros del juramento de entrega
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:

- Revelación celestial
- Guerrero bendito
- Habilidadoso

HABILIDADES

- 0 +4 Acrobacias
- 0 0 Medicina
- 0 +2 Atletismo
- 0 0 Naturaleza
- 0 0 Conoc. Arcano
- 0 +2 Percepción
- 0 +3 Engaño
- 0 +2 Perspicacia
- 0 0 Historia
- 0 +1 Persuasión
- 0 +1 Interpretación
- 0 0 Religión
- 0 +3 Intimidación
- 0 +2 Sigilo
- 0 0 Investigación
- 0 0 Supervivencia
- 0 +4 Juego de Manos
- 0 0 Trato con Animales

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Celestial

Ariel de Meribene

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es una joven esbelta de cabello largo y ondulado en tonos rubios y castaños, con ojos claros y pecas en las mejillas. Viste una armadura de placas plateada con bordes dorados sobre una túnica de color azul oscuro que simula un cielo nocturno estrellado, complementada con una bufanda y una capa en tonos violetas y degradados. Lleva un bolso de hombro adornado con un sol dorado y sostiene entre sus manos un sutil haz

APARIENCIA



APARIENCIA

Datos personales y apuntes

Ariel es una paladina aasimar de nivel 2 con un pasado como charlatana y cleptomana que busca redención y justicia mientras investiga la desaparición de una persona querida.

* <https://www.legendkeeper.com/p/cmpibdeaystusojk%mdibce>

* Tiene un raro acento típico de su lugar de origen.

* **voz** Soldado religioso, Años 1990, Tiene Acento, Desenvuelta, algo pretenciosa

* **Muletilla** "Oh, pues claro!", "Por supuesto"

* Su deidad es "omnía", Diosa (omni-Ser) de la Justicia.

* **Dote "Habilidoso"** Útiles para falsificar, Acrobacias y Percepción

* **Personalidad** Pretenciosa, desenvuelta, cleptomana.

* **Objetivo** "Ahora tu misión será extraer unos cuantos recursos de esas mazmorras, pero no todo es lo que parece. No hay maneras de predecir qué habrá tras la entrada, sólo los mejores aventureros salen con vida y cuentan la historia. ¿Tienes lo que se necesita?" Para crear un templo y/o orden para su la FE.

* **Motivación** Mantener su fe en la religión de la Mala de Penta-Tris

* **Otros datos de personalidad** No se considera graciosa, la comedia no es lo suyo, lo que no le impide tomarse las cosas con humor, por ello no tiene mal genio. Le motiva proteger a un ser querido el cumplir con su juramento y también el poder de la amistad. Posee como vien saben la virtud particular del acento y la muletilla, además de un mal hábito de cleptomanía y algo presuntuosa. Tiene una fobia tremenda a los Slimes.

NOTAS ADICIONALES

Salmenia es una ciudad un poco más grande que Frelkav y bastante más vieja que esta. (Frelkav tiene 30 años) El rey es un rey bondadoso que solo quiere que sus ciudadanos estén seguros y lo más favorecidos posible. El lugar es bastante árido, aunque la tierra aún provee nutrientes para cultivar trigo y centeno suficiente para hacer pan y tartas, cerveza y como quedan a 1 día del puerto más cercano, tienen acceso a pescado.

Meribene es el ducado entregado a la familia Seidhe, durante el tratado de Protección que su familia firmó, se encargaron de la producción de trigo en su zona y su familia aporta a los mejores guerreros nacidos en el lugar como guardias y soldados para la ciudad principal.

ORIGEN DE ARIEL

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Resistencia celestial:** Tienes resistencia al daño necrótico y al radiante.

► **Visión en la oscuridad:** Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.

► **Manos curativas:** Como acción de magia, tocas a una criatura y tiras una cantidad de d4 igual a tu modificador por competencia. La criatura recupera una cantidad de puntos de golpe igual al resultado total de la tirada. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.

► **Revelación celestial:** Puedes transformarte como acción adicional (velocidad volando, luz brillante a 3 metros y tenue otros 3 metros o miedo a no aliados a 3 metros o menos de ti). Puedes infligir daño adicional radiante igual a tu bonus de competencia con un ataque o conjuro 1 vez / turno. Dura 1 minuto. Solo 1 vez / descanso largo.

► **Guerrero bendito:** Aprendes dos trucos de clérigo de tu elección. Los trucos elegidos cuentan como conjuros de paladín para ti y el Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Cada vez que subas un nivel de paladín, puedes sustituir uno de estos trucos por otro truco de clérigo.

► **Habilidoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.

► **Arma sagrada:** Al atacar, puedes gastar Canalizar Divinidad para imbuir un arma cuerpo a cuerpo con energía positiva por 10 min. Sumas tu Carisma a las tiradas de ataque (min. +1) y eliges daño normal o radiante. El arma brilla (6 metros luz brillante, 6 metros tenue). Termina si la sueltas o lo cancelas.

► **Canalizar divinidad:** Puedes usar el rasgo Canalizar divinidad dos veces. Recuperas uno de los usos gastados tras finalizar un descanso corto y todos tras finalizar un descanso largo. Obtienes Canalizar divinidad. Sentidos divinos. - 2 usos

► **Castigo de paladín:** Siempre tienes el conjuro castigo divino preparado. Además, puedes lanzarlo sin gastar un espacio de conjuro, pero debes finalizar un descanso largo antes de poder volver a lanzarlo de este modo.

► **Conjuros del juramento de entrega:** La magia de tu juramento garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de paladín especificado en la tabla "Conjuros del juramento de entrega", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican.

► **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín x5. Como acción adicional, 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 el estado envenenado.

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros de Paladín utilizando tu Carisma. Los conjuros preparados se indican en la tabla de tu clase Paladín y recuperas todos los espacios de conjuro al finalizar un descanso largo.

► **Maestría con armas:** Tu entrenamiento con armas te permite utilizar las propiedades de maestría con dos tipos de armas de tu elección con las que tengas competencia, como espadas largas y jabalinas. Tras finalizar un descanso largo, puedes cambiar los tipos de armas elegidas.

► **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

► **Sentidos divinos:** Canalizar divinidad como acción adicional, durante 10 min conoces la ubicación de cualquier criatura celestial, infernal o muerto viviente se encuentre a 18 metros y su tipo. Detectas también objetos o lugares profanados o consagrados.

RASGOS

Ariel de Meribene

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

11

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+3

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS
3 000					4 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. Cubriéndolo completamente con un material opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas de nuevo.						
	Truco <u>Transmutación</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 oqs.						
☐	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 nivel 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>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, feérico, infernal o no muerto a 9 metros o menos de ti, así como dónde se encuentra. También percibes si hay un conjuro consagrar activo en el espacio y su ubicación.						
☐	1 <u>Escudo de fe</u>	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	18 metros	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 <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.						