



Ogox

NOMBRE DEL PERSONAJE

Enano

ESPECIE

Paladín 4

CLASE Y NIVEL

Comerciante

TRASFONDO

4

NIVEL

5200

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

10

FUERZA

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

INTELIGENCIA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

☐ -1 SalvaciónCLASE
ARMADURA

23

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

42

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

4d10

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

SABIDURÍA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

☒ +2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+3

17

PUNT

MODIFICADOR

☐ +3 Salvación

CARISMA

+5

20

PUNT

MODIFICADOR

☒ +7 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Martillo de guerra	+3	1d8 +1 cont.	Maestría: Empujar, versátil

EQUIPO

- Escudo CA 2
 - Armadura de placas de mithril CA 18
 - Símbolo sagrado (variable)
 - Herramientas de navegante
 - Bolsa
 - Bolsa
 - Ropas de viaje
 - Jarra de sobriedad
 - Monedas
- 1046 po

RASGOS Y ATRIBUTOS

Enano:

- Visión en la oscuridad
- Afinidad con la piedra
- Resistencia enana

Paladín Nivel 4:

- Canalizar divinidad: 2 usos
- Castigo de paladín
- Conjurios del juramento de la venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Maestría con armas
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- voto de enemistad

Dotes:

- Defensa
- Afortunado

HABILIDADES

- | | |
|--|--|
| ☐ +2 Acrobacias | ☐ 0 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☐ 0 Percepción |
| ☐ +5 Engaño | ☒ +2 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☒ +7 Persuasión |
| ☐ +5 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☒ +7 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☐ -1 Investigación | ☐ 0 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☒ +2 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

común, elfo y enano



APARIENCIA

La caravana de la familia Gromsson nunca buscó la gloria, solo el valor justo de las cosas. Nacido entre el crujido de las carretas y el olor a cuero e incienso, Ogox creció aprendiendo que cada moneda tenía una historia y cada cliente, un secreto. Junto a sus padres, recorrió decenas de pequeños mercados y asentamientos fronterizos, desarrollando un ojo clínico para detectar mentiras y una habilidad natural para el comercio. Para el pequeño enano, el mundo era un mapa trazado por rutas comerciales y el futuro, un negocio próspero que heredaría algún día.

Esa ilusión se quebró en una noche sin luna en los caminos del norte. Un grupo de asaltantes cayó sobre el campamento con una violencia despiadada que iba más allá del simple pillaje; no solo robaron la mercancía, sino que masacraron a sus padres antes de prender fuego a los carros. Escondido bajo los restos humeantes de

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 36 metros.

► Afinidad con la piedra: Como acción adicional, ganas la capacidad de sentir vibraciones con un alcance de 18 metros durante 10 minutos. Debes encontrarte sobre una superficie de piedra o en contacto con una superficie de piedra para usar esta capacidad. La piedra puede ser natural o labrada. Puedes usar esta acción adi...

► Resistencia enana: Tienes resistencia al daño de veneno. También tienes ventaja en las tiradas de salvación para evitar o poner fin al estado de envenenado.

► Defensa: Mientras lleves puesta una armadura ligera, media o pesada, recibes un bonificador de +1 a la clase de armadura.

► Afortunado: Tienes una cantidad de puntos de suerte igual a tu bonificador por competencia y puedes gastarlos para darte ventaja (1 punto) o dar Desventaja a una criatura que ataque contra ti (1 punto). Recuperas los puntos gastados tras un descanso largo.

► 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. CD salvación de conjuros de Paladín.
- 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 la venganza: 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 venganza", 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.

► 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: 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.

► Voto de enemistad: Al atacar, puedes gastar un uso de Canalizar divinidad para marcar a una criatura a 9 metros o menos. Obtienes ventaja en ataques contra ella por 1 minuto o hasta usar el rasgo de nuevo. Si muere antes, puedes transferir el efecto a otra criatura a 9 metros o menos (sin acción).

Ogop

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	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 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>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>Favor divino</u>	Transmutación	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V, S
Hasta que el conjuro termine, tus ataques con armas infligen 1d4 de daño radiante adicional si aciertan.							
☐	1	<u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	27 metros	V
Marca misticamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 de daño de fuerza 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.							
☐	1	<u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Hasta tres criaturas que veas deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Si fallan, restan 1d4 a su siguiente tirada de ataque o salvación antes de que termine el conjuro. Con un espacio de nivel superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel sobre 1.							