



Sariel Callidus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Caballero sagrado

TRASFONDO

3

NIVEL

900

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

10

FUERZA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +4 Salvación

INTELIGENCIA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

CLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

28

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

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

SABIDURÍA

0

11

PUNT

MODIFICADOR

+2 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Espada larga	+6	1d8 +4 cort.	Maestría: Debilitar, versátil
Jabalina	+6	1d6 +4 perf.	9/36 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Maestría: Ralentizar
Espada larga de la orden de Follagor	+8	1d8 +8 cort.	Maestría: Debilitar, versátil

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Juego (variable)
- Herramientas de sanador
- Amuleto sagrado

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Humano:
- Diestro
 - Ingenioso
 - Versátil
- Paladín Nivel 3:
- Atleta sin parangón
 - Canalizar divinidad: 2 usos
 - Castigo de paladín
 - Castigo inspirador
 - Conjurios del juramento de gloria
 - Imponer las manos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Maestría con armas
 - Salud divina
 - Sentidos divinos
- Dotes:
- Iniciado en la magia
 - Duelo
 - Atacante salvaje

HABILIDADES

- | | |
|--------------------|------------------------|
| 0 0 Acrobacias | +2 Medicina |
| +6 Atletismo | 0 0 Naturaleza |
| 0 0 Conoc. Arcano | 0 0 Percepción |
| +2 Engaño | 0 0 Perspicacia |
| 0 0 Historia | +4 Persuasión |
| +2 Interpretación | +2 Religión |
| +4 Intimidación | 0 0 Sigilo |
| 0 0 Investigación | 0 0 Supervivencia |
| 0 0 Juego de Manos | 0 0 Trato con Animales |

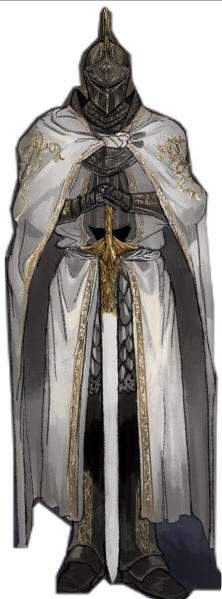
COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

- Común, dracónico y élfico



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** Obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** Obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Duelo:** Cuando empuñes un arma cuerpo a cuerpo con una mano y ninguna en la otra, recibes un bonificador de +2 a tus tiradas de daño con esa arma.
- ▶ **Atacante salvaje:** Te has preparado para asestar golpes especialmente dañinos. Una vez por turno, cuando aciertes a un objetivo con un arma, podrás tirar dos veces los dados de daño del arma y usar el resultado que prefieras contra el objetivo.
- ▶ **Atleta sin parangón:** Como acción adicional, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad para potenciar tus capacidades atléticas. Durante 1 hora, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) y Destreza (Acrobacias) y la distancia de tus saltos de longitud y de altura aumentará en 3 metros.
- ▶ **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.
- ▶ **Castigo inspirador:** Inmediatamente después de que lances castigo divino, puedes gastar uno de los usos de Canalizar divinidad y distribuir puntos de golpe temporales entre criaturas de tu elección que estén a 9 metros o menos de ti. La cantidad total de puntos de golpe temporales es igual a 2d8 más tu nivel de paladín.
- ▶ **Conjuros del juramento de gloria:** 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 gloria", 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Sariei Callidus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Iniciado en la magia cc. Carisma

CLASE SORTÍLEGA CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco		<u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS DES o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada. El daño aumenta 1d8 en los niveles 5, 11 y 17.							
Truco		<u>Palabra de resplandor</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, M
Un fulgor ardiente surge de ti en una emanación de 1,5 metros. Todas las criaturas de tu elección que puedas ver en ella deberán superar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán 1d6 de daño radiante. El daño aumenta en 1d6 cuando alcanzas los niveles 5 (2d6), 11 (3d6) y 17 (4d6).							
☐	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>Héroismo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Insuflas valor a una criatura voluntaria a la que toques. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune al estado de asustada y obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por aptitud mágica al principio de cada uno de sus turnos.							
☐	1	<u>Saeta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 1.							
☐	1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	9 metros	V, S, M
Proteges a una criatura dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, quien la ataque o use un conjuro dañino debe superar una salvación de Sabiduría o elegir otro objetivo o fallar. No protege contra efectos de área. Termina si la criatura ataca, lanza un conjuro o causa daño.							

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

3
ooo

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

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 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>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 2d8 más tu modificador por aptitud mágica. La curación aumenta en 2d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
□ 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>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Insuflas valor a una criatura voluntaria a la que toques. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune al estado de asustada y obtiene una cantidad de puntos de golpe temporales igual a tu modificador por aptitud mágica al principio de cada uno de sus turnos.						
□ 1	<u>Saeta guía</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	36 metros	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibirá 4d6 de daño radiante y la siguiente tirada de ataque contra él antes del final de tu siguiente turno tendrá ventaja. El daño aumenta en 1d6 por cada espacio superior a 1.						