



veyra Thorn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Abisal

ESPECIE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

3

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+1

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

13

FUERZA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☐ +4 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 SalvaciónCLASE
ARMADURA

18

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

25

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

+1

13

PUNT

MODIFICADOR

☐ +1 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

☒ +3 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

15

PUNT

MODIFICADOR

☐ +2 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

☒ +6 Salvación

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☐ +1 Acrobacias | ☒ +3 Medicina |
| ☒ +6 Atletismo | ☐ +2 Naturaleza |
| ☐ +2 Conoc. Arcano | ☒ +3 Percepción |
| ☐ +4 Engaño | ☒ +3 Perspicacia |
| ☒ +4 Historia | ☒ +6 Persuasión |
| ☐ +4 Interpretación | ☒ +4 Religión |
| ☐ +4 Intimidación | ☐ +1 Sigilo |
| ☐ +2 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☐ +1 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Infernal, Elfico, Mediano

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

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- amuleto
- Paquete de sacerdote
- Monedas
- Ropas de calidad
- Perfume

RASGOS Y ATRIBUTOS

Abisal:

- Visión en la oscuridad
- Presencia sobrenatural
- Abisal

Paladín Nivel 3:

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

Dotes:

- Duelo
- Habilidoso



APARIENCIA

La historia de Vey empieza conociendo a sus padres. Su padre un mercader guerrero reconocido por todo el continente y su madre una poderosa hechicera que se especializó en la creación de elixires para ayudar a los aventureros. Sus padres se asentaron en una gran propiedad cuando la madre de Vey estaba embarazada de ella. Con todo el dinero que habían conseguido, tendrían la vida muy resuelta para ellos y para su hija. Desafortunadamente no pudieron quedarse al lado de Vey durante mucho tiempo, cuando ella tenía 4 años, sus padres habían salido a una cena con la realeza y otros nobles. Cuando estaban volviendo a su mansión fueron atacados en el camino, violaron a la madre de Vey mientras su padre miraba y lo torturaron para que dijera el paradero de su hija y el resto del dinero. No dijo absolutamente nada y terminaron matándolo...

Vey creció rodeada de personas que trabajaban para ella, pagadas con el dinero de sus padres y entre la mas

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: Tienes visión en la oscuridad hasta 18 metros.
- ▶ Presencia sobrenatural: Conoces el truco taumaturgia. Cuando lo lances con este atributo, el conjuro utiliza la misma aptitud mágica que la de tu atributo Legado infernal.
- ▶ Abisaj: Tienes resistencia al daño de veneno. También conoces el truco rociada de veneno. A nivel 3 aprendes el conjuro Rayo nauseabundo y a nivel 5 inmovilizar persona.
- ▶ 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.
- ▶ Habilidoso: Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- ▶ 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.
- ▶ 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).

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

veyra Thorn

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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>Rociada venenosa</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Rocias a una criatura dentro del alcance con una niebla tóxica. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d12 de daño de veneno. El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).						
	Truco <u>Taumaturgia</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 ojos.						
☐	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>Castigo furioso</u>	Nigromancia	1 acción adicional	1 minuto	Personal	V
El objetivo sufrirá 1d6 de daño necrótico adicional del ataque y debe superar un TS SAB o estará asustado hasta que finalice el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede repetir la TS para librarse. El daño aumenta en 1d6 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>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 místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 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>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>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.						
☐	1 <u>Rayo nauseabundo</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Disparas un rayo verduzco hacia una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo sufrirá 2d8 de daño de veneno y tendrá el estado de envenenado hasta el final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d8 por cada espacio superior a 1.						