



vandelor Sean's

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 10

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Marinero

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Desmet

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+3

16

- Fuerza +7
- Destreza +5
- Constitución +5
- Inteligencia +3
- Sabiduría +7
- Carisma +10

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +2
- Arcanos 0
- Atletismo +8
- Engañar +3
- Historia 0
- Interpretación +3
- Intimidar +3
- Investigación 0
- Juego de Manos +2
- Medicina 0
- Naturaleza 0
- Percepción +4
- Perspicacia +4
- Persuasión +7
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia 0
- Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 84

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 100/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
SkyEater	+8	10/10 +4 cortante
Hacha de mano	+8	10/6 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador
- Herramientas de navegante
- Simbolo Sagrado
- 512 monedas de plata
- 4 viales de gasolina
- 1 cristal de la luz

EQUIPO

Deformo la verdad por el bien de una buena historia.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Equidad. Todos trabajamos, así que todos compartimos la recompensa. (Legal)

IDEALES

Despiadados piratas asesinaron a mi tripulación y mi capitán, hundieron mi barco y me abandonaron a mi suerte. La venganza será mía.

VÍNCULOS

Mi orgullo probablemente me llevará a la destrucción.

DEFECTOS

Paladín Nivel 10:

- Abjurar Enemigo
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Combate con armas grandes
- Conjurios de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- vengador implacable
- voto de enemistad

RASGOS Y ATRIBUTOS

14

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de navegante, vehículo (acuático)

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

vandelor Sean es el tercer hijo de una influyente familia dueña de un puerto pesquero en la ciudad costera de Puerto Marea Alta. Al ser el menor de los hijos, siempre se sintió a la sombra de sus hermanos mayores, quienes administraban las operaciones del puerto con éxito y gran reconocimiento. vandelor sabía que para hacerse un nombre propio, debía demostrar su valía.

Desde joven, vandelor trabajó como prestamista en los muelles. Sin embargo, no pasó mucho tiempo antes de que algunos pescadores trataran de evitar pagar sus deudas usando la fuerza. Este desafío despertó en vandelor un deseo de fortalecerse y aprender a defenderse. Comenzó a entrenar en el arte de la lucha y pronto se ganó una reputación por su habilidad en combate.

## HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Abjurar Enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivos e infernales con desventaja). Fallo: velocidad 0 y asustada 1 min o hasta daño. Éxito: velocidad a la mitad por 1 min o hasta daño.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.
  - Alcance de 40 pies
- ▶ **Aura de valor:** Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
  - Alcance de 40 pies
- ▶ **Canalizar divinidad:** Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Combate con armas grandes:** Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».
- ▶ **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- ▶ **Dogmas de venganza:** Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...
- ▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, 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 una enfermedad o veneno.
- ▶ **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- ▶ **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:** Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.
- ▶ **vengador implacable:** En el nivel 7 tu concentración sobrenatural te ayuda a evitar la retirada de tu enemigo. Cuando golpeas a una criatura con un ataque de oportunidad, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad inmediatamente después del ataque como parte de esa misma reacción. Este movimiento no provoca ataques...
- ▶ **voto de enemistad:** Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 40 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsc...

vandelor Sean's

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede para apagar el fuego.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Duelo forzado</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Si el objetivo falla una TS de Sabiduría, se enfrenta obligada a ti en un duelo. Tendrá desventaja en los ataques contra otras criaturas que no seas tú y debe superar una TS de Sabiduría para alejarse más de 30 pies de ti. El conjuro acaba es atacada por un aliado tuyo o si atacas a otra criatura.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Favor divino</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño 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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	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. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Un humanoide que puedas ver debe superar una TS de Sabiduría o quedar paralizado. Al final de cada turno puede reintentar la TS para terminar el conjuro. Puedes apuntar con el conjuro a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro por encima de 2. Deben estar a 30 pies entre sí.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						