



Edgar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 9, Guerrero 3

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

Skir068

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza +4
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +6
- ☒ Carisma +8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos -1
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar +2
- ☐ Historia -1
- ☐ Interpretación +2
- ☒ Intimidar +6
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción 0
- ☒ Perspicacia +4
- ☒ Persuasión +6
- ☒ Religión +3
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 124

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 120/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior. Nada puede turbar mi optimismo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

IDEALES

Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tachó de hereje.

VÍNCULOS

Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

DEFECTOS

Paladín Nivel 9:

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

Guerrero Nivel 3:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Crítico mejorado
- Defensa
- Tomar aliento

Dotes:

- Maestro en escudos
- Duro

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Edgar

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

ES UN GRAN PALADIN QUE SOLO QUIERE DESTRUIR A SUS JEFES

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Maestro en escudos:** Al atacar en tu turno, puedes usar una acción adicional para empujar a una criatura hasta a 5 pies de ti con tu escudo. Añade tu CA del escudo a las TS de Destreza contra efectos que te tienen como objetivo. Usa tu reacción para no recibir daño al tener éxito en una TS de Des, en lugar de la mitad.
- **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- **Abjurar Enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivientes e infernales con desventaja). Falso: velocidad o 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
- **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 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernales.
- **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...
- **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.
- **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...
- **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.
 - 1 vez / descanso
- **Crítico mejorado:** Consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.
- **Defensa:** Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.
- **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Edgar

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Castigo abrasador	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	Castigo atronador	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	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
<input type="checkbox"/>	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	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.							
<input type="checkbox"/>	2	Arma mágica	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.							
<input type="checkbox"/>	3	Disipar magia	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.							