



Darius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

El héroe olvidadizo

TRASFONDO

Doni

JUGADOR

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

FUERZA
+2
14

DESTREZA
+1
13

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
-1
9

SABIDURÍA
0
11

CARISMA
+2
15

<input type="radio"/> Fuerza	+2
<input type="radio"/> Destreza	+1
<input type="radio"/> Constitución	+3
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	+1
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+4
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+4
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	0
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+4
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	+1
<input type="radio"/> Supervivencia	0
<input type="radio"/> Trato con Animales	0

HABILIDADES

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

<input type="checkbox"/> Fuerza	+2
<input type="checkbox"/> Destreza	+1
<input type="checkbox"/> Constitución	+3
<input type="checkbox"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

	INSPIRACIÓN
+2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 31

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES

DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
velo de Amateras.	+4	1d8 +2 cortante
El galopar de Heli...	+4	1d6 +2 contunden...
Símbolo sagrado	+3	

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- ojo de Ra CA 2
- Cota de malla CA 16
- Símbolo sagrado
- Paquete de explorador

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Escudo, Espada larga, Espadón

Idiomas:

común, mediano, muy poco enano

Siempre optimista, intenta ver lo mejor de todo y de todos, es amigable y puedes confiar en que siempre estará dispuesto a ayudar a quien lo necesite. Pero si quisieras su confianza sera algo mas complicado de ganar, especialmente porque si su diosa no lo permite no la obtendrás... Tiende a no ver con buenos ojos a quienes no comparten su misma fe, aun si se vuelven sus amigos este tema siempre le dará una reacción extraña

RASGOS DE PERSONALIDAD

Fe, siempre guía su camino en torno a la voz de su Diosa, teniéndola como la mayor autoridad de todos. Honestidad. Siempre puedes confiar en su palabra pues su código de honor le prohíbe decir cualquier tipo de mentira o engaño. Esperanza. Carga con el objetivo de mostrarle al mundo que aun en los

IDEALES

Dol Arrah, Su Diosa, máxima guía ya autoridad, además de la supuesta voz que resuena en su cabeza. Las personas de su templo así como los creyentes de su fe. Es amable con todos, si, pero no puede evitar tener preferencia sobre los que considera sus mas allegados. Su madre.

VÍNCULOS

Tras los años desarrollo una fuerte adicción a las bebidas embriagadoras, siendo mayormente su cobro para los trabajos pequeños que realiza. Olvida demasiado fácil las cosas desde nombres hasta ubicaciones o eventos importantes en cuestión de horas o incluso minutos puede olvidarlo todo. Su

DEFECTOS

Paladín Nivel 3:

- Arma sagrada
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Convertir lo impío
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de la Entrega
- Protección
- Salud divina
- Sentidos divinos

Rasgos personalizados:

- Presencia inquebrantable
- Competencias adicionales
-

Soldado alto y robusto, con una gran armadura y múltiples cicatrices en todo el cuerpo.

APARIENCIA



APARIENCIA

Nacido en una villa muy pequeña, era un pueblo que se dedicaba a negocios locales y ganadería siempre llevados al cuidado y bendición de la Diosa Dol Arrah pero al mismo tiempo parecía un lugar que no existía ni el mapa abandonado de casi cualquier otra región y con constantes ataques de saqueadores.

Desde pequeño se le inculcaron sus valores así como su fe, siempre intentando ser de ayuda así fuera en lo más mínimo que pudiera.

A una corta edad sufrió un accidente que le provocó un golpe en la cabeza tras recuperarse de este comenzó a escuchar ruidos extraños y voces dentro de su cabeza, esto fue relacionado y tomado como una bendición por parte de la Diosa de la Comunidad, a partir de ese momento todos lo tomaron como el elegido y si bien

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Arma sagrada:** Como acción, usa Canalizar divinidad para, durante 1 minuto, añadir tu modificador de Carisma (mínimo +1) a las tiradas de ataque que hagas con un arma que estés sosteniendo en ese momento. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales y se considera mágica.

► **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 infilar 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.

► **Conjuros de juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...

► **Convertir lo impío:** Como acción, puedes Canalizar Divinidad para expulsar a infernales y muertos vivientes a 30 pies o menos de ti. Si fallan una TS de Sabiduría, huyen de ti durante 1 minuto o hasta recibir daño, sin poder acercarse ni reaccionar. Solo pueden huir o esquivar.

► **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 unconjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.

► **Principios de la Entrega:** Aunque las palabras y escrituras exactas del Juramento de Entrega varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes principios: Honestidad. No mientas ni engañes. Que tus palabras sean siempre promesas. Valor. Nunca temas actuar, aunque los sabios son cautelosos. Compasión. Ay...

► **Protección:** Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y que se encuentra a menos de 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.

► **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.

► **Presencia inquebrantable:**

► **Competencias adicionales:**

► :

Darius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
	Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.					
<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"/>	1 Favor divino	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 Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
	Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.					
<input type="checkbox"/>	1 Santuario	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
	Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.					