



Darius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

El héroe olvidadizo

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Doni

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +3
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +2
- ☒ Carisma +4

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

DADOS DE GOLPE

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

EQUIPO

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 quieres su confianza será algo más 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 granación 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 más 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 impio
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de la Entrega
- Protección
- Salud divina
- Sentidos divinos

Rasgos personalizados:

- Presencia inquebrantable
- Competencias adicionales
- 

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

común, mediano, muy poco enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

## Darius

NOMBRE DEL PERSONAJE

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 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.

► 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 conjuros...

► 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 un conjuro 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 puedas 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:

► :

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

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

3  
PREPAR.

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	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 <u>Escudo de fe</u>	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 <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>Protección contra el bien y el mal</u>	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 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque 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.						