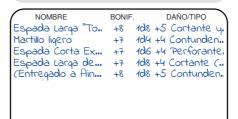


NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 8 CLASE Y NIVEL	Forastero Errante TRASFONDO	Miguel "Lupino" Ishmant JUGADOR
Elfo oscuro (Drow)	Neutral	43487
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA







ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS - Escudo Mágico - Armadura Infrecuente

Armadura de placas CA 18

- Equipo de Trasfondo - Forastero

- Poción Curativa - Poción Común (6)

Paquete de explorador

Simbolo sagrado Ropa - Ropa de Viaje Bolsa de Dinero

сА з

Errante

Competencias

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

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Dados

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Comercial, Aldair, InfraComercial

- Orbe Direccional - Objeto Maravilloso Común - Orbe Temporal - Objeto Maravilloso Común - Remedio del Humilde - Poción Común (2) Dados - Ropa - Mascara - (USADA) Agua Bendita - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal" - Capa de Protección - Objeto Maravilloso Infrecuente (Requiere SIN TONIZACIÓN) - Botas Éfficas - Objeto Maravilloso Infrecuente - ANILLO DE SALTO - Anillo Infrecuente (Requiere SINTONIZACIÓN) - Aceite de Arma Mágica - Poción Común

Emblema del guardián - Objeto EQUIPO

Poseo un código de honor o un sentido del decoro rigurosos que otros no entienden. RASGOS DE PERSONALIDAD Suspicaz. Debo ir con cuidado, puesto que aquí no soy capaz de distinguir entre amigos y enemigos IDEALES Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebate. VÍNCULOS Considero que quienes veneran a otros dioses son inocentes engañados en el mejor de los casos y necios ignorantes en el peor.

DEFECTOS

Elfo oscuro (Drow) - visión en la oscuridad

- Linaje feérico

Trance

- Visión en la Oscuridad Superior

- Sensibilidad a la Luz Solar

- Magia Drow

Paladín Nivel 8:

- Ataque adicional

Aura de Conquista: Aura 10 pies - Aura de protécción: Alcance de 10 pies

Canalizar divinidad

- Canalizar: Golpe Guiado

Canalizar: Présencia de Conquistador

- Castigo divino

- Conjuros de juramento - Imponer las manos

- Lanzamiento de conjuros

- Luchador ciego

- Mejora de característica

- Salud divina

- Sentidos divinos

Dotes:

- Azote de magos

- Centinela

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



zDe dónde eres?: Annahereim. *zqué haces aquí?* Buscar un poder que no se encuentra en la Infraoscuridad.

https://nivel.zo.com/games/dnd-5/spells/109-hallar-corcel

(Convocado con Conjuro **HALLAR CORCEL**) Corcel Celestial https://nivel2o.com/games/dnd-5/creatures/217-

caballo-de-guerra *Resistencia* Frío, Fuego, Relámpago; Contundente Cortante Perforante *No Mágicos*.

Cortanie Perforatrie "No Tragicos".

"Inmunidad" Daño por Veneno, Estado Envenenado.

"Resistencia Mágica" Ventaja en Tradas de Salvación
contra Conjuros y otros Efectos mágicos.

"Idiomas" Entiende Común y Celestial ("pero no puede

hablarlos*).

Manwë vivia en Annahereim como Guardia Negro del templo del Poder de Sevildea. Como a otros varones Aldein Oscuros, no le gustaba el trato que sufría a diario por parte de sus Ma'en. Un día el asentamiento y la ciudadela de Annahereim fueron atacados por un nutrido grupo de habitantes de la superficie, demostrando varios de esos invasores un poder y determinación desconocidos hasta el momento, capaz de oponerse al de las Ma'en.

Aquel asunto lo marcó como un punto de inflexión que comenzó a modificar su pensamiento.

Después de varios años tratando de comprender cómo habían alcanzado esa cima de poder los asaltantes, solicitó una reunión con la suma sacerdatisa de su templo. Exalicando su intención de viaixo hasta la superfic HISTORIA DEL PERSONAJE aiar hasta la superficie

- Visión en la oscuridad: Estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.
- Linaje feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.
- ▶ <u>Trance:</u> Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (conocido como «trance»). Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.
- Visión en la Oscuridad Superior: Tu visión en la oscuridad tiene un radio de 120 pies
- ▶ <u>Sensibilidad a la Luz Solar:</u> Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduria (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.
- ▶ <u>Magia Drow</u>: Conoces el truco luces danzantes. Cuando alcances el tercer nivel puedes conjurar fuego feérico una vez por día. Cuando alcances el quinto nivel también puedes conjurar oscuridad una vez al día. Carisma es la característica de lanzamiento de conjuros para estos hechizos.
- ▶ <u>Azote de magos</u>: Puedes utilizar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura que lance un conjuro hasta a 5 pies de ti. Si infliges daño a una criatura concentrada, tendrá deventaja en la TS para mantener la concentración. Tienes ventaja en las TS contra los conjuros lanzados por criaturas hasta a 5 pies.
- ▶ <u>Centinela</u> Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.
- ▶ <u>Ataque adicional</u>: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- Aura de Conquista: Emanas constantemente un aura de amenaza cuando no estás inconsciente. Esta se extiende hasta 10 pies desde ti. Si una criatura está asustada de ti, su velocidad se reduce a o mientras permanezca en el aura y, además, recibirá daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de paladín. Aura 10 pies
- ▶ <u>Aura de protección</u>: 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 10 pies
- ▶ <u>Canalizar divinidad:</u> Una vez por descanso corto o largo, puedes canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges que opción utilizas. Si es necesaria Tirada de Salvación, la CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.
- ▶ <u>Canalizar: Golpe Guiado</u>: Cuando hagas una tirada de ataque, podrás usar tu Canalizar: <u>Divinidad</u> para sumar +10 al resultado de dicha tirada. Puedes elegir emplear este rasgo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que el DM te diga si el ataque impacta o no.
- ▶ <u>Canalizar: Presencia de Conquistador:</u> Como acción, puedes forzar a todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Las que tallen quedaran asustadas de ti durante 1 minuto.
- ▶ <u>Castigo divino:</u> 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.
- ▶ <u>Conjuros de juramento</u>: 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...
- 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
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo 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.
- Luchador ciego: Tienes vision ciega a un rango de 10 pies, puedes ver cualquier cosa que no este en cobertura completa incluso si estas cegado o en la oscuridad. Ademas puedes ver a criaturas invisibles dentro de ese rango siempre que esta no se esconda de ti.
- ▶ <u>Hejora de característica</u>: 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.
- ▶ <u>Salud divina:</u> La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- ▶ <u>Sentidos divinos</u>: 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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

Poder de Sevildea

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
1									

P NIVEL NOMBRE 1 Armadura de Agathys					
	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	v, S, M
3 tura te golpea de cuerpo a cuerp	un espectro helado te envue	lve a ti y a tu equipo. Ganas 5 P temporales, sufre 5 puntos de c	es temporales por nivel de conjuro mie: daño por frío por nivel de conjuro.		
1 Fuego feérico	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	٧
nina con una luz azul, verde o violi s dentro del alcance. Emiten luz t			no supere una TS de Destreza que : ontra ellos tiene ventaja.	se encuentre en un cubi	o de 20
1 <u>Orden imperiosa</u> das una orden de una palabra a siguiente turno. No tiene efecto s			Instantáneo once. Debe superar una TS de Sabidu na para él.	60 pies ría para no seguir la orc	v Ien durant
2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	v, s
.as un arma espectral flotante qu :acterística mágica. El daño aumer	ue ataca a una criatura. Supe nta 1d8 por cada dos niveles	tra un ataque de conjuro cuerpo por encima de 2. Acción adicional	a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de c I para moverla 20 pies y repetir ataque	daño por fuerza + tu mo z.	od. por
2 Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	v, S, M
humanoide que puedas ver debe untar con el conjuro a un humanoi			. cada turno puede reintentar la TS pa n estar a 30 pies entre sí.	ira terminar el conjuro. ^	Puedes
2 <u>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos ni la visión en la oscuridad ni la luz no	60 pies	v, M

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



REP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Luces danzantes	Evocación una antorcha dentro del al	1 acción	Concentración 1 minuto miten luz tenue en un radio de 10 pies	120 pies	V, S, M
nover las k	uces hasta 60 pies dentro del	alcance como acción adici	onal.	ATTENDED TO THE CITY OF TOOLS WE TO PIES	Thermos dato er conju	iioi Tacac
1	<u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
ina fuerza riatura te	mágica protectora como un e golpea de cuerpo a cuerpo mi	spectro helado te envuelve entras tienes estos PG te	La ti y a tu equipo. Ganas 5 P Emporales, sufre 5 puntos de c	PG temporales por nivel de conjuro mier daño por frío por nivel de conjuro.	ntras dure el conjuro. S	ii una
1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	v, S, M
sendices h rar 1d4 y s	nasta a tres criaturas de tu el sumar el resultado a su tirada	ección dentro del alcance. 3. Afecta a una criatura m	Cuando un objetivo haga una tir ás por cada nivel de conjuro po	rada de ataque o de salvación antes d or encima de 1.	le que termine el conjur	o, puede
1	<u>Castigo abrasador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	٧
u próximo na TS de	impacto con arma cuerpo a c Constitución para apagar las ll	cuerpo infligirá 1d6 puntos amas o sufrirá 1d6 puntos	de daño por nivel de conjuro y s de daño por fuego. Otra criat	prenderá al objetivo en llamas. En cadi rura puede para apagar el fuego.	a turno, el objetivo debe	2 superar
1	<u>Castigo atronador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	٧
			como un trueno que se escucha empujada a 10 pies de ti y tu	a a 300 pies. El ataque inflige 2d6 punto mbada.	os de daño de trueno e	extra al
1	<u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	٧
				ro. Si es una criatura, debe superar un 2 Sabiduría para finalizar el conjuro.	na TS de Sabiduría o e:	star
1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
na criatura fecto ni er	a que tocas recupera un núme n no muertos ni en constructo	ero de puntos de golpe igu s.	al a 1d8/nivel de conjuro + tu m	nodificador por característica para lanz	ar conjuros. Este conjur	ro no tien
) 1	<u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	v, s
entras du ay algún lu	ura el conjuro, sabes si hay alg ugar u objeto a 30 pies o meno	una aberración, celestial, e os de ti que haya sido con	lemental, fatal, infernal o no mu sagrado o profanado.	ierto a 30 pies o menos de ti, así como	o dónde se encuentra.	También
) 1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	v, s
	presencia de la magia hasta a ro del área que la tenga, y pue			cción para ver una débil aura alrededo	r de cualquier criatura (u objeto
) 1	<u>Detectar venenos y</u> <u>enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	v, S, 1
	ntir la presencia y la localizació nenosa o enfermedad en cada		nenosas y enfermedades a 30	pies de ti o menos. También puedes	identificar el tipo de ver	neno,
] 1	Duelo forzado	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	٧
				en los ataques contra otras criaturas do tuyo o si atacas a otra criatura.	que no seas tú y debe	superar
) 1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
			· .	2 +2 a la CA mientras dura el conjuro.	0	
] 1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	v, s
_ `		. ,	•	fligen 1d4 puntos de daño radiante adio		
] 1 Imina con es dentro	Fuego feérico una luz azul, verde o violeta (: o del alcance, Emiten luz tenue	Evocación según decidas) el contorno en un radio de 10 aies, so	1 acción de todo objeto y criatura que on visibles u cualquier ataque co	Concentración 1 minuto no supere una TS de Destreza que s ontra ellos tiene ventaja.	60 pies se encuentre en un cub	o de 20
] 1	Heroísmo	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	v, s
- criatura/ni		la recibe inmunidad al mier	do y, al principio de cada turno	, gana puntos de golpe temporales igua	l l	Ψ, Ο
) 1	orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
das una	orden de una palabra a una c	criatura / nivel de conjuro (ance. Debe superar una TS de Sabidui	Y	den durar
) 1	Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
			elementales, feéricos, infernales utraba en uno de estos estado	s y no muertos, las cuales tienen desv .s, puede volver a tirar la TS.	entaja en los ataques c	contra el
) 1	Purificar comida y bebida	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	v, s
a comida (enfermed	y la bebida no mágicas dentro dad.	de una esfera de 5 pies	de radio cuyo centro sea un p	ounto que elijas dentro del alcance es p	burificada y queda libre	de venen
) 2	Arma espiritual	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	v, s
				a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de c I para moverla 20 pies y repetir ataque		od. por
<u> 2</u>	Castigo marcador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	٧
	esplandece con un brillo astral buede volverse invisible. El daño			daño radiante, el cual se vuelve visible s	si era invisible, irradia lu:	z tenue a

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín Carisma CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



00		000			PREPAR	
EP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
2	Hallar corcel	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	v, s
nvocas u n ella. Al	ina montura espiritual exc montar, puedes lanzar co	epcionalmente inteligente, fuer njuros de alcance personal sc	te y leal, y creas un vínculo dura bre ella. Sólo puedes tener una	idero con ella. Entiende tu idioma y pue montura a la vez.	edes comunicarte telep	áticament
2	Inmovilizar persona	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	v, s, M
humanoi untar cor	ide que puedas ver debe n el conjuro a un humanoi	superar una TS de Sabiduría de adicional por cada nivel de	o quedar paralizado. Al final de conjuro por encima de 2. Deber	cada turno puede reintentar la TS par n estar a 30 pies entre sí.	ra terminar el conjuro.	Puedes
2	oscuridad	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	v, M
eto y se	esfera de 15 pies de osc 2 mueve con él. Cubrir el c	curidad mágica. Se extiende p objeto bloquea la oscuridad. D	or las esquinas. No la atraviesa l Isipa conjuros de luz creados po	ni la visión en la oscuridad ni la luz no r or conjuros de nivel 2 o menos.	mágica. Se puede lanz	ar sobre u
2	Protección contra veneno	Δ.	1 acción	1 hora	Toque	v, s
cas a un objetivo (na criatura. Si está enveni gana ventaja en las TS qu	enada, neutralizas el veneno. S	si más de un veneno aflige al obj o y tiene resistencia al daño por	jetivo, neutralizas un veneno que sabes veneno.	que está presente o	uno al aza
2	Restablecimiento menor	 Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	v, s
				ado puede ser cegado, ensordecido, pa	•	