



Manwë He'nhari **INICIOS**
 NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 2

CLASE Y NIVEL

Forastero Errante

TRASFONDO

Miguel "Lupino" Ishmant

JUGADOR

Elfo oscuro (Drow)

ESPECIE

Neutral

ALINEAMIENTO

366

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

18

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+2

14

- Fuerza +4
 - Destreza 0
 - Constitución +2
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +3
 - Carisma +4
- TIRADAS DE SALVACIÓN

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 21

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 20/0

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga "To..	+7	1d8 +5 Cortante y...
Martillo ligero	+6	1d4 +4 Contunden...
Jabalina	+6	1d6 +4 Perforante
Jabalina	+6	1d6 +4 Perforante
Jabalina	+6	1d6 +4 Perforante
Jabalina	+6	1d6 +4 Perforante
Jabalina	+6	1d6 +4 Perforante
Ballesta de mano	+2	1d6 Perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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 (Cualquiera).

IDEALES

Mi libertad es mi posesión más valiosa. No permitiré que nadie me la arrebaté.

VÍNCULOS

Considero que quienes veneran a otros dioses son inocentes engañados en el mejor de los casos y necios ignorantes en el peor.

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Espada corta, Estoque, Dados

Idiomas:

Comercial, Aldair, infraComercial

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Escudo CA 2
 - Cota de malla Aldair oscura CA 17
 - Paquete de explorador
 - Símbolo sagrado
 - Ropa - Ropa de viaje
 - Bolsa de Dinero
 - Equipo de Trasfondo - Forastero Errante
 - Poción Curativa - Poción Común (2)
 - Orbe Direccional - Objeto Maravilloso Común
 - Orbe Temporal - Objeto Maravilloso Común
 - Remedio del Humilde - Poción Común
 - Dados
 - Ropa - Mascará
 - Agua Bendita - Componente para "Protección contra el Bien y el Mal"
 - Aceite de Arma Mágica - Poción Común
 - Ropa - Estuche para virotos de ballesta
 - Virotos de Ballesta (20) Aldair oscuros
 - veneno - (Herida) Ponzofia Aldair oscura | DV
- EQUIPO

- Elfo oscuro (Drow):
- Visión en la oscuridad
 - Linaje feérico
 - Trance
 - Visión en la oscuridad Superior
 - Sensibilidad a la Luz Solar
 - Magia Drow
- Paladín Nivel 2:
- Castigo divino
 - Imponer las manos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Lucha a Ciegas
 - Sentidos divinos
- RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

¿De dónde eres? Annahereim. *¿qué haces aquí?*.
 Buscar un poder que no se encuentra en el Inframundo.
 Sevidea te ha otorgado una Guía Especial (**1/Día**) llamada **Espada de Justicia**, que añade +5 a una Tirada de Ataque de tu *Espada Aldair oscura*.

NOTAS ADICIONALES

Manwë vivía en Annahereim como guardia negro del templo del Poder de Sevidea. Como a otros varones Aldéin 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 sacerdotisa de su templo explicando su intención de viajar hasta la superficie.

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **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.

▶ **Trance:** Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiconscientes 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.

▶ **Sensibilidad a la luz solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) basadas en la vista cuando el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentes percibir está bajo luz del Sol directa.

▶ **Magia Draw:** 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.

▶ **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.

▶ **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 Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq para curar una enfermedad o veneno.

▶ **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.

▶ **Lucha a Ciegas:** Visión ciega 10 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total, incluso cegado o en oscuridad. Ves criaturas invisibles excepto si se esconden exitosamente de ti.

▶ **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.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1 2 OO	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS 3 PREPARADOS
--------------------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Luces danzantes</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance que flotan en el aire y emiten luz tenue en un radio de 10 pies mientras dura el conjuro. Puedes mover las luces hasta 60 pies dentro del alcance como acción adicional.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Personal	V, S, M
	Una fuerza mágica protectora como un espectro helado te envuelve a ti y a tu equipo. Ganas 5 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 3 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.					
<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>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>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	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 <u>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
	Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.					
<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>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>Fuego feérico</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V
	Ilumina con una luz azul, verde o violeta (según decididas) el contorno de todo objeto y criatura que no supere una TS de Destreza que se encuentre en un cubo de 20 pies dentro del alcance. Emiten luz tenue en un radio de 10 pies, son visibles y cualquier ataque contra ellos tiene ventaja.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Heroísmo</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
	1 criatura/nivel de conjuro voluntaria tocada recibe inmunidad al miedo y, al principio de cada turno, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Al acabar el conjuro pierde los puntos temporales restantes.					
<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"/>	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>Punificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
	La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
	Creas un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra inflige 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles, por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.					
<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.					

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
OO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Protección contra veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.							
<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.							