



valh Torch de Ancestra.
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 4, Brujo 1

CLASE Y NIVEL

Cortesano de Ancestra.

TRASFONDO

whoty

JUGADOR

Humano

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+1

12

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

-1

9

CARISMA

+3

16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +1
 - Destreza +1
 - Constitución +3
 - Inteligencia 0
 - Sabiduría +2
 - Carisma +6

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

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA

+1 INICIATIVA

30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 59

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Margal	+6	1d8 +3 contunden...
Espadón	+4	2d6 +1 cortante

Soy bien conocido por mi trabajo, y quiero asegurarme de que todo el mundo lo aprecie. Siempre me sorprende cuando alguien no ha oído hablar de mí.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Estoy dispuesta siempre ayudar a quien lo necesite, a proteger al desprotegido, y ser escudo para sus compañeros, sin importar lo que sea necesario.

IDEALES

VÍNCULOS

Estoy horriblemente celoso de cualquiera que pueda eclipsar mi trabajo, seré mejor de lo que fue mi hermana.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Suministros de calígrafo, Útiles de cocinero

Idiomas:

Comun, Elfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16

- Escudo CA 2

EQUIPO

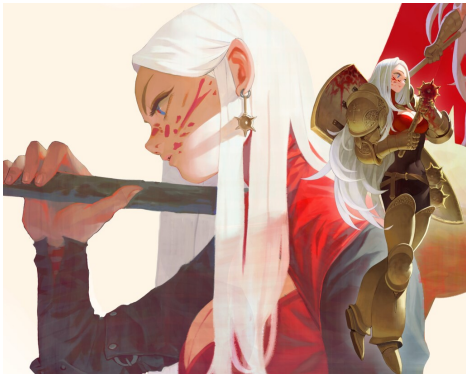
Paladín Nivel 4:

- Arma sagrada
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjurios de juramento
- Convertir lo impío
- Defensa
- Dogmas de devoción
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Brujo Nivel 4:

- Guerrero Maléfico
- Lista de Conjurios Ampliada
- Magia del pacto
- Maldición del Filo Maléfico

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

Nunca necesito a nadie que la protegiera, y cuando tuvo suficiente edad, se entrenó en el arte de la espada tomando lo básico para defenderse de frente y sin miedo. Cuando Tecnia tomó Ancestra y se llevó a su hermana mayor, hizo su juramento convirtiéndose en Paladín. Siguiendo un patrón moral muy elevado y protegiendo siempre al desvalido. En cierta ocasión un grupo de aventureros ayudaron a Silvie (la madre) a trar un mapa con información importante antiguos tesoros ocultos en la tundra helada de las Tierras Blancas. Vahl decidió ayudar con los objetos mas cercanos, la mayoría fueron callejones sin salida. Algunos de ellos eran objetos que aparentemente no tenían valor y aunque parecía un viaje sin sentido, él conocer a los pueblos de pescadores en hielo y tribus entre los picos helados donde la vida era dura. Icrementó en ella la dureza de la vida y a pesar de qué ayudo en lo que pudo, si que le hizo flaquear en ocasiones. En el retorno de una de las búsquedas, noto un rayo de luz que caía en la isla donde esta la vieja torre de los 12. Instintivamente decidio

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 conjuro...
- ▶ **Convertir lo impío:** Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a los infernales y a los no muertos, usando tu Canalizar divinidad. Cada infernal o no muerto que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se convierte durante 1...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **Dogmas de devoción:** Aunque las palabras y las restricciones exactas de cada juramento de devoción varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes dogmas Honestidad. No mientas ni engañes. Deja que tu palabra sea tu promesa. Valor. Nunca temas actuar, aunque es sabio ser cauto. Compasión. Ayuda...
- ▶ **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 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.
- ▶ **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.
- ▶ **Guerrero Maléfico:** Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.
- ▶ **Lista de Conjuros Ampliada:** El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.
- ▶ **Magia del pacto:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.
- ▶ **Maldición del Filo Maléfico:** Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú moris, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

vaih Torch de Ancestra.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
OOO

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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>Purificar 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"/>	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 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.						

vaih Torch de Ancestra.

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

1

0

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

2

CONOCIDOS

TRUCOS

2

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
	Truco <u>Tañido de los Muertos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas a una criatura que puedas ver y que se encuentre dentro del alcance. El sonido de una lacerante campana llena el aire a su alrededor durante un momento. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá 1d8 de daño necrótico. Si a la criatura le falta alguno...						
<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 Pq temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos Pq temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.						
<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 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.						