



Paladín 6

CLASE Y NIVEL

vengador Juramentado

TRASFONDO

Turuk

JUGADOR

Hakon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Semiorco

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+1

13

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

-1

9

SABIDURÍA

0

11

CARISMA

+2

14

- Fuerza +3
 - Destreza +1
 - Constitución +2
 - Inteligencia -1
 - Sabiduría +3
 - Carisma +5
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos -1
 - Atletismo +6
 - Engañar +2
 - Historia -1
 - Interpretación +2
 - Intimidar +5
 - Investigación -1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina 0
 - Naturaleza -1
 - Percepción +3
 - Perspicacia 0
 - Persuasión +5
 - Religión -1
 - Sigilo +1
 - Supervivencia +3
 - Trato con Animales 0
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 58

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Gran hacha	+6	1d12 +3 cortante
Guja	+6	1d10 +3 cortante
Lanza	+6	1d6 +3 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- EQUIPO
- Cota de malla CA 16
 - Paquete de explorador
 - - Símbolo Sagrado - Amuleto
 - 255 PO
 - 110 moneda de oro
 - 5 de plata

Durante tu duelo por el asesinato de tu padre fuiste traicionado por aquel en quien confiabas y eso conllevó a tu exilio. Estas situaciones llevaron a que realices tu juramento de venganza contra el asesino y los traidores

RASGOS DE PERSONALIDAD

venganza por Agra y restaurar el Imperio orco

IDEALES

El Brazalete de mi padre, lo único que pude tomar de el antes de mi exilio, siempre me dio fuerza para continuar.

VÍNCULOS

Producto de la traición que sufriste, te cuesta confiar en otras personas, además de ser agresivo con traidores y consumidores del Polvo Pixie

DEFECTOS

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Armadura de bandas, Hacha de batalla, Paquete de explorador

- Semiorco:
- Visión en la oscuridad
 - Aguante incansable
 - Ataques salvajes
- Paladín Nivel 6:
- Ataque adicional
 - Aura de protección: Alcance de 10 pies
 - Canalizar divinidad
 - Castigo divino
 - Combate con armas grandes
 - Conjurios de juramento
 - Dogmas de venganza
 - Imponer las manos
 - Lanzamiento de conjuros
 - Mejora de característica
 - Renunciar al Enemigo
 - Salud divina
 - Sentidos divinos
 - voto de enemistad
- Dotes:
- Entrenamiento especializado

1.90 de alto, piel verdosa clara, rapado, 95kg, con varias cicatrices en torno a su cuerpo que demuestran una vida centrada en el conflicto, pero llamando la atención una que cruza el lado izquierdo del rostro desde arriba del ojo izquierdo hasta la comisura del labio.



APARIENCIA

Naci en las desérticas tierras de Kalasag donde la vida es brutal y efímera ya que sino te mata el clima (con el calor abrazador cuando el sol remonta el cielo hasta el frío atroz cuando se esconde), te mata la fauna local o algún rival de otra tribu.

Mis orígenes se entrelazan con la historia del clan "Colmillo Carmesi", según las historias que me relataba mi padre y los ancianos hace miles de años atrás, las tierras de mi clan, eran sumamente extensas y poderosas pero ahora quedamos en el olvido y mis territorios usurpados por el gobierno Tecnia, teniendo que recurrir al saqueo, robar, secuestrar, servir como mercenarios o comercializar el nefasto polvo pixie, el cual se extrae de una planta llamada Linos Blancos, la cual crece en las ruinas que pueblan el desierto y que luego de someterla a un tratamiento provoca efecto alucinógenos, una droga que solo es consumida por los débiles de mente y

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. 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.

▶ Aguante incansable: Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

▶ Ataques salvajes: Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

▶ Entrenamiento especializado: Mediante un exhaustivo entrenamiento, has logrado mejorar tus aptitudes, tanto generales como concretas. La puntuación de una característica de tu elección menor de 20 aumenta en 1. También obtienes competencia con dos habilidades.

▶ Ataque adicional: Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

▶ Aura de protección: Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debías hacer una tirada de salvación, consigas 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

▶ 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.

▶ Combate con armas grandes: Si sacas un 1 o un 2 en alguno de los dados de daño de un ataque hecho con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar el dado en cuestión. Debes usar el nuevo resultado, incluso aunque este sea un 1 o un 2. El arma debe poseer la propiedad «dos manos» o «versátil».

▶ 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...

▶ Dogmas de venganza: Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...

▶ 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.

▶ Renunciar al Enemigo: Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonces una plegaria de denuncia, usando tu Canalizar Divinidad. Escoge una criatura a 60 pies o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníacos...

▶ 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.

▶ Voto de enemistad: Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsc...

Hakon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

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>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 pará 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>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>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
<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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						