



Black
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 4	Gabriel	Dronion
CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Protector aasimar	Legal maligno	
ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA
+3
17

DESTREZA
0
10

CONSTITUCIÓN
+3
16

INTELIGENCIA
-1
8

SABIDURÍA
-1
8

CARISMA
+4
18

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

- Acrobacias 0
 - Arcanos -1
 - Atletismo +5
 - Engañar +4
 - Historia -1
 - Interpretación +4
 - Intimidar +6
 - Investigación -1
 - Juego de Manos 0
 - Medicina -1
 - Naturaleza -1
 - Percepción -1
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +4
 - Religión +1
 - Sigilo 0
 - Supervivencia -1
 - Trato con Animales -1
- HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 40
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 4d10 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
DADOS DE GOLPE SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mandoble	+5	2d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Pack de explorador de mazmorras -po: 55
- Amuleto Rayan el parte Montañas (conde)
Truco de clérigo: Piedad con los moribundos, guía
-Cuerpo de Melisa (pa futuro)
-Cuerpo de guardia
- Poción, cuando te la tomas alteras el efecto del conjuro.
Transformación: El cuerpo del bebedor se transforma como si fuera el resultado de un conjuro de Alterar el propio aspecto. El bebedor determina la transformación, que dura 10 minutos
-ojo que ve colore
- Símbolo de Azazel
-Cadenas
-Mascara con filtro - 2 filtros de reserva. Cada filtro dura una hora
HAJE
Aasimar castador
EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

Renata, Remi, Miguel

VÍNCULOS

DEFECTOS

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de envenenador, Set de juego, vehículo (terrestre)
Idiomas:
celestial (Latín), infernal
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Protector aasimar:
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- velocidad
- Visión en la oscuridad
- Resistencia Celestial
- Manos Curativas
- Portador de Luz
- Idiomas
- Alma radiante
Paladín Nivel 4:
- Canalizar divinidad
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Luchador bendecido
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
Dotes:
- Envenenador
RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

ירושלים

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden vivir hasta los 160 años.
- ▶ **Alineamiento:** Imbuidos de poder celestial, la mayoría de los aasimar son buenos. Los aasimar marginados suelen ser neutrales o incluso malvados.
- ▶ **Tamaño:** Un aasimar tiene el mismo abanico de alturas y pesos que los humanos.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Bendecido con un alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos d...
- ▶ **Resistencia Celestial:** Posees resistencia a los daños necrótico y radiante.
- ▶ **Manos Curativas:** Como acción, puedes tocar una criatura y hacer que recupere tantos puntos de golpe como tu nivel. Una vez uses este atributo, no podrás volver a emplearlo hasta finalizar un descanso largo.
- ▶ **Portador de Luz:** Conoces el truco de "Luz". El Carisma es tu aptitud mágica para lanzar conjuros.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y celestial.
- ▶ **Alma radiante:** A partir de nivel 3, puedes utilizar una acción para desatar la energía divina de tu interior, haciendo que tus ojos brillen y dos alas luminosas e incorpóreas broten de tu espalda. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la des por finalizada usando una acción adicional. Mientras, tienes ...
- ▶ **Envenenador:** Cuando haces una tirada de daño que inflige daño por veneno, ignora la resistencia al daño por veneno. Puedes aplicar veneno a un arma o munición como acción adicional, en lugar de una acción. Obtienes competencia con el kit de envenenador si aún no la tienes. Con una hora de trabajo usando un k...
- ▶ **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.
- ▶ **Canalizar divinidad:** ganas las siguientes dos opciones de Canalizar Divinidad. Conjurar Duplicado. Como una acción, creas una ilusión visual de ti mismo que permanece durante 1 minuto, o hasta que pierdas tu concentración (como si estuvieras concentrándote en un conjuro). La ilusión aparece en un espacio desocupad...
- ▶ **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 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.
- ▶ **Luchador bendecido:** Aprendes dos trucos de la lista de Clérigo, estos cuentan como conjuros de paladín para ti. Siempre que ganes un nivel en esta clase puedes reemplazar un truco por otro diferente de la misma lista.
- ▶ **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Black

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
		Truco <u>Guía</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Toque	V, S
Una criatura voluntaria tocada, una vez antes de que acabe el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.							
		Truco <u>Piedad con los moribundos</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura viva que tenga o puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.							
<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 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>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>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>Hechizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	1 hora	30 pies	V, S
Intentas hechizar a 1 humanoide/nivel de conjuro. Si falla una TS de Sabiduría, con ventaja si tú o tus compañeros estáis luchando contra él, queda hechizado hasta que el conjuro acaba o recibe daño. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Después es consciente del hechizo.							
<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>Retirada expeditiva</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas, y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.							