



Aruto Hiden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 13

CLASE Y NIVEL

Humano (alternativo)

ESPECIE

De comediante a empres... Infrel

TRASFONDO

Caótico bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+4

19

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+5

20

- Fuerza +6
- Destreza +3
- Constitución +5
- Inteligencia +1
- Sabiduría +7
- Carisma +11

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +7
- Arcanos 0
- Atletismo +10
- Engañar +5
- Historia 0
- Interpretación +10
- Intimidar +5
- Investigación 0
- Juego de Manos +7
- Medicina +1
- Naturaleza 0
- Percepción +6
- Perspicacia +6
- Persuasión +10
- Religión 0
- Sigilo +2
- Supervivencia +1
- Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

22

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 160

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 13d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Attache Calibur	+13	1d6 +8 perforante
Authorise Buster..	+12	2d6 +7 Cortante
Breaking Mammo...	+10	1d12+1d8 +5 corta..
METAL CLUSTER ...	+15	2d10 +10 corrosivo
Progrise Hopper ...	+13	3d10 + 2d6 +8 cor..
Espada Afilada	+10	1d10 +5 Cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Placas y malla CA 15
- Realizin Hopper CA 18
- shining Hopper Progrise key
- Shining Asult Hopper Progrisekey
- CommLink
- CredStick
- Amuleto de salud
- Anillo de protección
- Evolution System @
- Anillo de protección de acero
- Mascara de mapache
- 1 poción menor (Solo por si yua se muere)

dinero = 5 de stremium
 88 de platino
 199 de oro
 1 diamantes del tamaño de la palma de una mano

Símbolo sagrado Sticker de humagear en su mano derecha

Bomba P.E.M Una poderosa bomba que afectara todo lo tecnologico en un diametro de 500 pies. Todo considerado tecnologico, androide, autmata, etc. Se apagará en un lapso de 2 turnos sin siquiera tener la opcion de

EQUIPO

Vario muy rápido mis emociones. Siempre me preocupa que suceda algo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Mis actuaciones son saludables. (Bueno) Solo quiero que la audiencia se entretenga. (Cualquiera)

IDEALES

Siempre estoy buscando un compañero bufón para compartir historias o rutinas de chistes.

VÍNCULOS

Realmente no soy un buen animador.

DEFECTOS

Paladín Nivel 13:

- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalización Cuasi Divina
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Conjurios Juramento
- Defensa
- Imponer las manos
- Innovación Compartida
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:

- Duro

Rasgos personalizados:

- La ultima gota de prana
- Golpes de saltamontes

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Baraja de naipes, Dados, Herramientas de ladrón, Set de juego

Idiomas:

Comun, Elfo

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duro:** Tus puntos de golpe máximos aumentan en dos veces tu nivel en el momento en que eliges esta dote. A partir de ese momento, cada vez que alcances un nuevo nivel tus puntos de golpe máximos aumentarán en 2 más.
- ▶ **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 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
- ▶ **Aura de valor:** Tú y las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.
 - Alcance de 10 pies
- ▶ **Canalización Cuasi Divina: Voluntad Ardiente:** Como adicional acción, imbuyes tu arma con tu energía, permitiéndote desbloquear diferentes modos de esta. Este estado dura 3 turnos tuyos y puedes cambiar modos ocupando acción. Puedes realizar un solo ataque con tu arma como parte de la misma acción. Modo Defensor: El arma...
- ▶ **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 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Castigo divino mejorado:** Estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas Castigo divino en un ataque, suma este daño al...
- ▶ **Conjuros Juramento:** Obtienes conjuros del juramento en los niveles de paladín indicados.
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **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.
- ▶ **Innovación Compartida:** A partir de nivel 7, tú y todas las criaturas amistosas en un rango de 10 pies obtienen +1 en la CA y tiradas de daño. Los ya mencionados dentro del aura podrán generar, producir o activar mediante acción adicional uno de los siguientes efectos de manera aleatoria lanzando un 1d6 genera una es...
- ▶ **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.
- ▶ **La última gota de prana:**
- ▶ **Golpes de saltamontes:**

Aruto Hiden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Conjuros de jurament... Carisma

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .						
<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>Hackeo Arcano</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
obienes ventaja en todos los chequeos usando Herramientas de Hackeo para romper software encriptado o abrir brechas en la seguridad online cuando uses un sistema externo. Este conjuro también te permite desactivar los efectos de cualquier conjuro protector de Nivel 3 o menos.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Acelerar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Una criatura voluntaria duplica su velocidad, consigue un bonificador de +2 a la CA, ventaja en las TS de Destreza y una acción adicional en cada turno que sólo se puede usar para atacar con arma, esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto. Al terminar el conjuro, pierde su siguiente turno.						
<input type="checkbox"/>	3 <u>Salto electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S, M
Saltas alto en el aire y te estrellas con una furia eléctrica, destrozando la tierra y separando a tus enemigos. Saltas a un espacio desocupado a menos de 60 pies, ignorando Ataques de oportunidad.						
<input type="checkbox"/>	4 <u>Fabricar</u>	Transmutación	10 minutos	Instantáneo	120 pies	V, S
Conviertes materia prima en productos del mismo material. Puedes fabricar un objeto de tamaño grande o más pequeño si tienes materia prima suficiente (o Mediano si es metal, piedra u otro mineral). Para crear artesanía debes ser competente con el tipo de herramienta de artesano correspondiente.						
<input type="checkbox"/>	5 <u>Armadura Brillante</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Te envuelves en una armadura mágica ingravida hecha de placas de luz pura. Hasta que termine el hechizo, arrojarás luz en un radio de 20 pies y luz tenue por 20 pies adicionales. También obtienes los siguientes beneficios durante la duración: Cuando una criatura a 10 pies de ti te golpea con un...						

Aruto Hiden

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

18

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+10

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

1

O

NIVEL 5

CONJUROS

11

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 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>Destello Plateado</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño Radiante.							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Ascensión Brillante</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un cálida rayo desciende sobre una criatura voluntaria que no seas tu y que puedas ver dentro del rango del conjuro. El objetivo es teletransportado en un haz de luz hacia un espacio desocupado adyacente a ti. Además, este también recupera 3d8 puntos de golpe.							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Bakudo #61 Rikujōkōrō</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S
Creas seis barras de energía dorada que se materializan alrededor de una criatura dentro del alcance. La criatura objetivo debe realizar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda con el estado Agarrado mientras dure el conjuro. Mientras está Agarrada, la criatura no puede moverse, lan...							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Castigo Vampírico</u>	Nigromancia	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Imbuys tu arma con una magia vampírica capaz de drenar la fuerza vital de tus enemigos. La próxima vez que impactes con un ataque cuerpo a cuerpo durante la duración del conjuro, causas 3d6 necrótico, pudiendo recuperar una cantidad de PG igual a la mitad del daño causado.							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Guardia rápida</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	Personal	V, S
Te proteges con una apresurada barrera de energía mágica para protegerte contra el peligro, otorgándote una barrera protectora que dura hasta el inicio de tu siguiente turno. El escudo tiene puntos de vida iguales a 6d6 + el doble de tu modificador de habilidad de lanzamiento de hechizos. Si sufri...							
<input type="checkbox"/>	3	<u>Lanza Divina/Profana</u>	Conjuración	1 acción	Hasta disipado	10 pies	V, S
Conjuras una lanza de dos manos o encantas una lanza que sostienes en tus manos. Al impactar haces el daño de un ataque normal de arma y un daño adicional de 5d6 de daño radiante, después de esto la lanza se queda clavada en el objetivo.							
<input type="checkbox"/>	4	<u>Destierro</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
Una criatura que puedas ver debe superar una TS de Carisma o ser desterrado. Si el objetivo es nativo del plano actual, viaja a un semiplano inofensivo. Si no, puede ser desterrado definitivamente a su plano natal. Puedes desterrar a una criatura adicional por cada nivel de conjuro por encima de 4.							