



José Luis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 2

CLASE Y NIVEL

Humano

ESPECIE

Acólito

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

Makareno

JUGADOR

300xp

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+4

19

DESTREZA

-1

9

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +4
- Destreza -1
- Constitución +4
- Inteligencia -1
- Sabiduría +2
- Carisma +4

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 24

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada corta con.	+6	1d6 +4 perforante

EQUIPO

- Cota de escamas desgastada CA 13
- Escudo de metal CA 3
- Dinero
- Santa acreditación

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (ninguno).

VÍNCULOS

Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tachó de hereje.

DEFECTOS

Es una persona que no suele pensar mucho en sus acciones, por ello en ocasiones simplemente actúa en función de la primera idea que se le pasa por su cabeza.

10 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:

- Idioma humano

RASGOS Y ATRIBUTOS

Paladín Nivel 2:

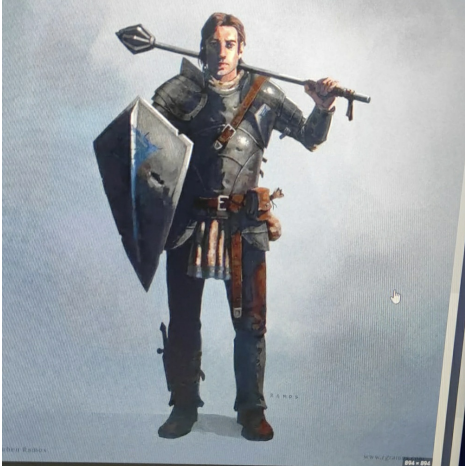
- Castigo divino
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

José Luis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un hombre de tamaño ligeramente por encima de la media, con cara afable y pelo negro

APARIENCIA



APARIENCIA

Criado en un templo desde joven, los sacerdotes siempre quisieron que se entrenara para convertirse en un guerrero santo, pero esto nunca le termino de interesar a José Luis. Cuando tuvo la edad suficiente fue enviado para que comenzara su entrenamiento, pero esto duro poco mas de un año, tras lo cual decidió abandonarlo y descubrir el mundo que durante años no pudo observar sin la palabrería de los sacerdotes de su templo. Este echo proboco que en su templo, algunos le tildara de ereje, aunque esto no es algo que le importe mucho a José Luis, algun dia le gustaria demostrar que sus actos no fueron erejia y que el simplemente tomo un camino diferente.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **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.

► **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.

► **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladin 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 paladin 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.

► **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 $(1 + \text{tu modificador por Carisma})$ veces por descanso largo.

Es una persona que tiende mucho al cambio, también se suele deja llevar con mucha facilidad por la primera idea que se le pasa por la cabeza, aunque si la situación lo requiere también es capaz de calmarse y pensar un poco sus acciones.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

José Luis

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3

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>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>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>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>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>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, fatas, 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.						