



Protomeus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 7

CLASE Y NIVEL

Soldado

TRASFONDO

monoks

JUGADOR

Minotauro

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	17

DESTREZA	0
	10

CONSTITUCIÓN	+3
	16

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	-1
	8

CARISMA	+2
	15

<input type="radio"/> Fuerza	+5
<input type="radio"/> Destreza	+2
<input type="radio"/> Constitución	+5
<input type="radio"/> Inteligencia	+1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+7

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+6
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input type="radio"/> Historia	-1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Intimidar	+5
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input checked="" type="checkbox"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	-1
<input type="radio"/> Perspicacia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+5
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input type="radio"/> Supervivencia	-1
<input type="radio"/> Trato con Animales	-1

HABILIDADES



19	CA	0	INICIATIVA	30	VELOCIDAD
----	----	---	------------	----	-----------

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Jabalina	+6	1d6 +3 perforante
Bracamante	+6	1d8 +3 Cortante
Bardiche	+6	1d10 +3 Cortante
Martillo de guerra	+6	1d8 +3 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 17
- Escudo CA 2
- Medalla

Siempre soy educado y respetuoso. Disfruto siendo fuerte y me gusta romper cosas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Responsabilidad. Hago lo que debo y obedezco a la autoridad justa. (Legal)

IDEALES

Yo lUCHO por los que no pueden luchar por sí mismos.

VÍNCULOS

Mi odio hacia mis enemigos es ciego e irracional.

DEFECTOS

Minotauro:

- Mejora de característica
- Edad
- Alineamiento
- Visión en la oscuridad
- Constitución pectoral
- Amenazador
- Cuernos
- Idiomas

Paladín Nivel 7:

- Ataque adicional
- Aura de Conquista: Aura 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Golpe Guiado
- Canalizar: Presencia de Conquistador
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Protección
- Salud divina
- Sentidos divinos

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Jabalina, Paquete de sacerdote

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Protomeus

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Mejora de característica:** Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.
- **Edad:** Los minotauros alcanzan la edad adulta alrededor de los 20 años y pueden vivir hasta alrededor de los 80 años.
- **Alineamiento:** La mayoría de minotauros tienden a alineamientos legales.
- **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con poca luz a menos de 60 pies de ti como si fuera una luz brillante, y en la oscuridad como si fuera una luz tenue. No se puede discernir el color en la oscuridad, solo tonos de gris.
- **Constitución ponderosa:** Cuentas como un tamaño más grande al determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, arrastrar o levantar.
- **Amenazador:** Tienes competencia en la habilidad de intimidación.
- **Cuernos:** Un minotauro puede atacar con sus cuernos, causando un daño penetrante de 1d8 más su modificador de Fuerza. Si el objetivo es una criatura del mismo tamaño o menor, debe tener éxito en un lanzamiento de salvación de Fuerza DC 12 o será empujado 5 pies de distancia y será derribado.
- **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir Común y Abisal
- **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- **Aura de Conquista:** Ermas constantemente un aura de amenaza cuando no estás inconsciente. Esta se extiende hasta 10 pies desde ti. Si una criatura está asustada de ti, su velocidad se reduce a 0 mientras permanezca en el aura y, además, recibirá daño psíquico igual a la mitad de tu nivel de paladín.
 - Aura 10 pies
- **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, consigue 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.
- **Canalizar Golpe Guiado:** Cuando hagas una tirada de ataque, podrás usar tu Canalizar Divinidad para sumar +10 al resultado de dicha tirada. Puedes elegir emplear este rasgo después de ver el resultado de la tirada, pero antes de que el DM te diga si el ataque impacta o no.
- **Canalizar Presencia de Conquistador:** Como acción, puedes forzar a todas las criaturas de tu elección que puedas ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Las que fallen quedarán asustadas de ti durante 1 minuto.
- **Castigo divino:** Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infilar 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 unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- **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 utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar unconjuro 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 ó dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **Protección:** Cuando una criatura que puedes ver ataca a un objetivo que no eres tú y que se encuentra a menos de 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.
- **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

Protomeus

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTÉRISTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 PG temporales por nivel de conjuro mientras dure el conjuro. Si una criatura te golpea de cuerpo a cuerpo mientras tienes estos PG temporales, sufre 5 puntos de daño por frío por nivel de conjuro.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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 infinge 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"/>	<u>1 Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
		Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infinge 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"/>	<u>1 Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Una criatura que tocas recupera un número de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en muertos ni en constructos.				
<input type="checkbox"/>	<u>1 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"/>	<u>1 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"/>	<u>1 Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
		Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedes ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Arma espiritual</u>	Evocación	1 acción adicional	1 minuto	60 pies	V, S
		Crees un arma espectral flotante que ataca a una criatura. Supera un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra infinge 1d8 puntos de daño por fuerza + tu mod. por característica mágica. El daño aumenta 1d8 por cada dos niveles por encima de 2. Acción adicional para moverla 20 pies y repetir ataque.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
		Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elegis hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies	V, S, M
		Un humanoide que puedes 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"/>	<u>2 Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
		Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la afilia. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o venenado.				
<input type="checkbox"/>	<u>2 Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
		Crees una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.				