

FUERZA

0

10

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +5
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +2
- ☒ Sabiduría +5
- ☒ Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 72

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 7d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Jabalina	+6	1d6 +3 perforante
Jabalina	+6	1d6 +3 perforante
Estoque de temp..	+6	1d8+5 +3 perfora...

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Camisote de malla CA 13
- Escudo de templario +1 CA 3
- Símbolo Sagrado
- Paquete de sacerdote
- Agua bendita 4

EQUIPO

Hago un montón de preguntas. Digo francamente lo que otros insinúan o esconden.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Todo el mundo, sin importar su riqueza, merece respeto. (Bueno) Gente. Ayudo a quienes me ayudan -eso es lo que nos mantiene vivos. (Neutral)

IDEALES

Mantengo un orfanato para evitar que otros soporten lo que yo tuve que soportar. Tengo una deuda que nunca podré pagar con alguien que me tuvo lástima.

VÍNCULOS

La gente que no puede cuidarse de sí misma obtiene lo que merece.

DEFECTOS

Paladín Nivel 7:

- Abjurar Enemigo
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjurios de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Intercepción
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- vengador implacable
- voto de enemistad

Dotes:

- Duelista defensivo
- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de ladrón, Kit de disfraz

Idiomas:

Común, elfico, enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

tiene pocos amigos en la inglesa por ser tan franco con ellos

fui un huérfano hasta que una familia noble me adoptó y me inscribió en la iglesia donde residía su único hijo mi hermano heinreich lo dos nos convertimos en paladines ,estoy en su búsqueda para ayudarlo en su venganza en contra de la iglesia

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Duelista defensivo:** Cuando estás empuñando un arma sutil con la que seas competente y otra criatura te impacte con un ataque cuerpo a cuerpo, podrás utilizar tu reacción para sumar tu bonificador por competencia a tu CA a efectos de este ataque. Con suerte, conseguirás que falle.
- ▶ **Lanzador en combate:** Tienes ventaja en las TS de Constitución para mantener la concentración al recibir daño. Puedes ejecutar los componentes somáticos incluso empuñando armas o escudo en ambas manos. Puedes lanzar un conjuro (con tiempo de lanzamiento 1 acción y objetivo una única criatura) como ataque de oportunidad.
- ▶ **Abjurar Enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivos e infernales con desventaja). Fallo: velocidad o y asustada 1 min o hasta daño. Éxito: velocidad a la mitad por 1 min o hasta daño.
- ▶ **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, 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 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernales.
- ▶ **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 justicia...
- ▶ **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.
- ▶ **Intercepción:** Si atacan a un objetivo a 5 pies con un ataque, usa tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu bono de competencia. Debes empuñar un escudo o un arma sencilla o marcial.
- ▶ **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 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.
- ▶ **Vengador implacable:** En el nivel 7 tu concentración sobrenatural te ayuda a evitar la retirada de tu enemigo. Cuando golpees a una criatura con un ataque de oportunidad, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad inmediatamente después del ataque como parte de esa misma reacción. Este movimiento no provoca ataques...
- ▶ **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 inconsciente...

Guillem

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

3

OOO

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 inflige 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>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>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>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>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Te das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas 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"/> 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>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige 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"/> 2	<u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/> 2	<u>Hallar corcel</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.						
<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 teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						