

**FUERZA**

+4

18

**DESTREZA**

+1

13

**CONSTITUCIÓN**

+2

15

**INTELIGENCIA**

-1

9

**SABIDURÍA**

+1

13

**CARISMA**

+4

19

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +9
  - Destreza +6
  - Constitución +7
  - Inteligencia +4
  - Sabiduría +9
  - Carisma +12

- HABILIDADES**
- Acrobacias +1
  - Arcanos -1
  - Atletismo +7
  - Engañar +4
  - Historia -1
  - Interpretación +4
  - Intimidar +4
  - Investigación -1
  - Juego de Manos +1
  - Medicina +4
  - Naturaleza -1
  - Percepción +1
  - Perspicacia +1
  - Persuasión +7
  - Religión +2
  - Sigilo +1
  - Supervivencia +1
  - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 71

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga +1 l...	+8	1d8 +5 cortante
Jabalina	+7	1d6 +4 perforante
Daga	+7	1d4 +4 perforante
Arco largo	+4	1d8 +1 perforante

Estoy absolutamente calmado, incluso ante el desastre.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Bien Mayor. Mis dones están destinados a ser compartidos con todos, no a ser usados para mi propio beneficio. (Bueno)

**IDEALES**

Nada es más importante que los demás miembros de mi orden o asociación ermitaña.

**VÍNCULOS**

Me gusta guardar secretos y no los compartiría con nadie.

**DEFECTOS**

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de herborista

Idiomas:

Común, Sylvano, Dracónico, Druidico

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

- EQUIPO**
- Escudo CA 2
  - Adamantine Splint Armor CA 17
  - Capa de Protección CA +1
  - Escudo del Erudito Canibal CA 1
  - Paquete de explorador
  - Ropa Común
  - Winter Blanket
  - Kit de herborista
  - GP
  - Símbolo sagrado
  - Carpa para 2 personas
  - Bedroll
  - Ropa de invierno
  - Poción de Curación
  - Bolsa de Componentes
  - Reloj de Arena
  - orb of Direction
  - Cantimplora de la Comarca Dorada
  - Frasco de Sidamancia
  - Bag of Holding
  - Mochila del Bardo del Tiempo
  - Pluma de Krauser
  - Guardian Emblem
  - Anillo de Frío y de Calor
  - Kenku Cuddly Strixhaven Mascot
  - Ring of warmth
  - Tetera mágica
  - Anillo de Riky
  - Anillo de Distern
  - Collar con flor verde y amarilla
  - Anillo de la Mentira
  - objetos Comunes-----

- Yuan-Ti (MMotM)
- Visión en la oscuridad
  - Resistencia mágica
  - Resistencia al veneno
  - Hechizo de serpiente
- Paladín Nivel 8:
- Ataque adicional
  - Aura de custodia: Radio de 10 pies
  - Aura de protección: Alcance de 10 pies
  - Canalizar divinidad
  - Castigo divino
  - Conjurios de juramento
  - Dogmas de los ancestros
  - Expulsar a los infieles
  - Guerrero Bendito
  - Imponer las manos
  - Ira de la Naturaleza
  - Lanzamiento de conjuros
  - Mejora de característica
  - Salud divina
  - Sentidos divinos
- Dotes:
- Toque Feérico
  - Centinela
- Rasgos personalizados:
- Maldición Calabaza
- RASGOS Y ATRIBUTOS**



APARIENCIA

Cuando era muy pequeña, su familia y unos pocos Yuan Ti sobrevivientes se vieron obligados a huir de la aldea que llamaban su hogar en los pantanos de The Evermoor al ser invadidos por humanos. Prejuicios hacia su raza sumada a la escasez de comida y del incremento de peligro de los pantanos tras la invasión de los gigantes fue el detonante para el ataque.

Los Yuan Ti que lograron escapar, llegaron a duras penas al bosque de Lurkwood, donde los acogieron los druidas, les dieron un hogar y juntos se dedicaron a ayudar en el cuidado del bosque. Ishku creció adorando a Sylvanus, y aprendiendo sus enseñanzas. Cuando escuchó su llamada la aceptó, y juró luchar en su nombre para preservar la naturaleza y la belleza de las cosas que crecen en el mundo. Además, está determinada en demostrar que los prejuicios hacia su raza no son correctos, y que la bondad puede estar presente en todas

## HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue en un radio de 60 pies de ti como si fuera luz brillante y en la oscuridad como si fuera luz tenue. Disciérneme los colores en esa oscuridad sólo como tonos de gris.

▶ **Resistencia mágica:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra los hechizos.

▶ **Resistencia al veneno:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar o acabar con la condición de envenenado en ti mismo. También tienes resistencia al daño por veneno.

▶ **Hechizo de serpiente:** Conoces el truco "Rociada venenosa". Puedes lanzar "Encantar animal" un número ilimitado de veces con este rasgo, pero sólo puedes apuntar a serpientes con él. A partir del nivel 3, también puedes también puedes lanzar "Sugestión" con este rasgo. Una vez que la lanzas, no puedes volver a hacer...

▶ **Toque Féerico:** Tu exposición a la magia de Feywild te ha cambiado, otorgándote los siguientes beneficios: Aumenta tu puntuación de Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Aprendes el conjuro Paso brumoso y un conjuro de nivel 1 de tu elección. El conjuro de nivel 1 debe ser de la escuela...

▶ **Centinela:** Reduces a o la velocidad de las criaturas a las que impactes con un ataque de oportunidad. Puedes hacer ataques de oportunidad contra criaturas que han usado Destrabarse. Puedes usar tu reacción para atacar cuerpo a cuerpo a una criatura hasta a 5 pies que ataque a un objetivo que no seas tú.

▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

▶ **Aura de custodia:** La magia antigua te imbuye de una manera tan fuerte que forma una custodia sobrenatural. Tú y las criaturas amistosas cercanas a ti tenéis resistencia al daño de los hechizos.  
- Radio de 10 pies

▶ **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

▶ **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 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 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 conjuro...

▶ **Dogmas de los ancestros:** Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples. Aviva la Luz. A través de tus actos de piedad, amabilidad...

▶ **Expulsar a los infieles:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas fééricas y demoniacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura féérica o demoniaca en un rango de 30 pies o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirada...

▶ **Guerrero Bendito:** Aprendes dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. Cuentan como conjuros de paladín para ti, y Carisma es tu aptitud mágica para lanzarlos. Siempre que ganes un nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de estos trucos con otro truco de la lista de clérigo.

▶ **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.

▶ **Ira de la naturaleza:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralicen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espectrales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 10 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Des...

▶ **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.

▶ **Maldición Calabaza:** Jack maldijo a Ishku, y cada noche de Halloween sus ojos se vuelven naranjas y si muerde una calabaza, esta cobra vida (por ese día).

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

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>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
	Una criatura dentro del alcance debe superar una TS de Destreza o recibir 1d6 puntos de daño radiante. No hay ventaja por cubrirse del ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d6), a nivel 11 (3d6) y a nivel 17 (4d6).					
	Truco <u>Rociada venenosa</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	10 pies	V, S
	Proyectas una nube de gas nocivo a una criatura que debe superar una TS de Constitución o recibir 1d2 puntos de daño por veneno. El daño aumenta a nivel 5 (2d2), a nivel 11 (3d2) y a nivel 17 (4d2).					
<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 pararse a 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>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>Encantar animal</u>	Encantamiento	1 acción	24 horas	30 pies	V, S, M
	Convinces a una bestia (de inteligencia inferior a 4) que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Debe superar una TS de Sabiduría para no quedar hechizada. El conjuro termina si tú o tus compañeros le dañáis. Hechiza a una bestia por nivel de conjuro.					
<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>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
	En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal	V, S
	Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.					
<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>Maleficio</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V, S, M
	Colocas una maldición en una criatura. Le infliges 1d6 puntos de daño necrótico extra cuando le impactes con un ataque. Tiene desventaja en las pruebas con una característica a tu elección. Aumenta la duración a 8 horas con nivel de conjuro 3 o 4, y a 24 horas con nivel de conjuro 5 o superior.					
<input type="checkbox"/>	1 <u>Orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
	Le 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>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"/>	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>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
	Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
	Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.					
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
	Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.					

Ishku

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	2	Restablecimiento menor	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.							
<input type="checkbox"/>	2	Sugestión	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.							
<input type="checkbox"/>	2	Zona de verdad	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas 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.							