

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+4

19

- ☐ Fuerza +8
- ☐ Destreza +6
- ☐ Constitución +6
- ☐ Inteligencia +4
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +12

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☒ Arcanos +4
- ☒ Atletismo +8
- ☐ Engañar +4
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +4
- ☒ Intimidar +8
- ☐ Investigación 0
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina -1
- ☒ Naturaleza +4
- ☐ Percepción -1
- ☐ Perspicacia -1
- ☐ Persuasión +4
- ☒ Religión +4
- ☐ Sigilo +2
- ☒ Supervivencia +3
- ☐ Trato con Animales -1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+4

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 104

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 12d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE Destructurador de A... BONIF. +8 DAÑO/TIPO 1d10 +4 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Krull CA 2
- Armadura de Mithril CA 18
- Talisman de Cerrar heridas
- Piedra de Recado
- Mochilon vacilon

EQUIPO

No huyo del mal, el mal huye de mi. No hablo sobre aquello que me atormenta. No quiero cargar a otras personas con mi maldición.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Tengo una oscura llamada que me pone por encima de la ley. (Caótico)

IDEALES

Hay un mal dentro de mí, lo puedo sentir. Nunca debe quedar libre.

VÍNCULOS

Soy un portador de maldiciones y oscuridad que vive en un mundo sin esperanza. Hablo con espíritus que nadie más puede ver.

DEFECTOS

9

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Semielfo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

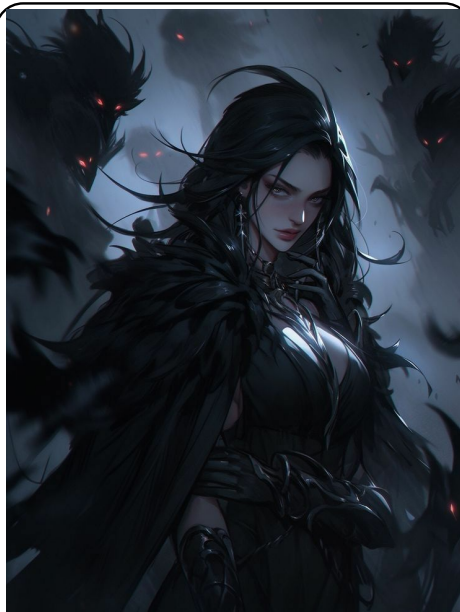
Paladín Nivel 12:

- Ataque adicional
- Atleta sin igual
- Aura de presteza: 5 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Aura de valor: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Castigo divino mejorado
- Conjuros de juramento
- Dogmas de la gloria
- Golpe inspirador
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Protección
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:

- Lanzador en combate

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu sangre éfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Ancastro feérico: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► 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.

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

► Atleta sin igual: Como acción adicional, puedes usar tu Canalización divina para aumentar tu atletismo. Durante los próximos 10 minutos, tienes ventaja en las tiradas de Atletismo y Acrobacias; puedes llevar, empujar, arrastrar y levantar el doble de peso de lo normal, y la distancia de tus saltos de longitud y de...

► Aura de presteza: Emanas un aura que te llena a ti y a tus compañeros con velocidad sobrenatural, lo que te permite correr a través de un campo de batalla en formación. Tu velocidad para caminar aumenta en 10 pies. Además, si no estás incapacitado, la velocidad andando de cualquier aliado que comience su turno a 5...
- 5 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

► 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

► 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.

► 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 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 la gloria: Los dogmas del juramento de gloria llevan a un paladín a intentar heroísmos que algún día podrían brillar en la leyenda. Acciones sobre palabras. Esforzarse por ser conocido por hechos gloriosos, no por palabras. Los desafíos son solo pruebas. Enfrenta las dificultades con coraje, y anima a ...

► Golpe inspirador: Inmediatamente después de infligir daño a una criatura con tu Castigo divino, puedes usar tu Canalización divina como acción adicional y distribuir puntos de golpe temporales a las criaturas que elijas dentro de 30 pies de ti, pudiendo incluirte. El número total de puntos de golpe temporales es i...

► 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 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.

► Protección: Cuando una criatura que puedas 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.

Amarie Pendragon

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

16

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+8

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

0000

NIVEL 2

3

000

NIVEL 3

3

000

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

10

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>En el dolor de la muerte</u>	Encantamiento	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	30 pies	V
Infliges a un oponente una oración de maldición que le causa dolor cuando quiere dañar a otros. Mientras este hechizo está activo, cada vez que la criatura objetivo hace una tirada de ataque, recibe 1d4 de daño radiante.						
<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"/> 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>Zona de verdad</u>	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.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Aura de vitalidad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V
Irradias una energía curativa en forma de aura con un radio de 30 pies. Hasta que el conjuro finalice, el aura se desplaza contigo centrada en ti. Puedes utilizar una acción adicional para hacer que una criatura (incluido tú) recupere 2d6 Puntos de Golpe.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Castigo cegador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma resplandece con luz brillante y provoca 3d8 puntos extra de daño radiante. Además, el objetivo debe serar una TS de Constitución o quedar cegado hasta que finalice el conjuro. Puede realizar una TS al final de cada turno para anular el efecto.						
<input type="checkbox"/> 3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						