

FUERZA

+3

16

DESTREZA

-1

8

CONSTITUCIÓN

+3

17

INTELIGENCIA

+1

12

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

14

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +5
 - Destreza +1
 - Constitución +5
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +5
 - Carisma +7

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA -1 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 78

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de mano	+6	1d6 +3 cortante
Tridente	+6	1d6 +3 perforante
Maza	+6	2d6 +4 contunden.

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Paquete de sacerdote Tiamat

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

10 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

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

Idiomas:
común, draconico

RASGOS Y ATRIBUTOS

Draconido esmeralda:

- Tipo de criatura
- Linaje de gema
- Ataque de Aliento
- Resiliencia Dracónica
- Mente Psiónica
- vuelo de gema
- Idiomas
- Esmeralda

Paladín Nivel 6:

- Arma sagrada
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Convertir lo impío
- guerrero Bendito
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Principios de la Entrega
- Salud divina
- Sentidos divinos



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.

▶ **Linaje de gema:** Tienes un ancestro dragón gema, lo que te otorga una afinidad mágica especial. Elige un tipo de dragón de la tabla "linaje de gema", que determinará el tipo de daño de tus otros atributos tal y como se muestra en la tabla. Dragón Tipo de daño Amatista Fuerza Cristal Radiante Esmeralda ...

▶ **Ataque de Aliento:** Cuando realizas la acción de Atacar en tu turno, puedes sustituir uno de tus ataques por una exhalación de energía mágica en un cono de 15 pies. Todas las criaturas situadas en esa zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza (CD) = 8 + tu modificador por Constitución + tu modificador po...

▶ **Resiliencia Draconica:** Posees resistencia al tipo de daño asociado a tu linaje de gema.

▶ **Mente Psiónica:** Puedes mandar mensajes telepáticos a cualquier criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. No tienes que hablar un idioma en común con la criatura para que entienda estos mensajes, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma para comprenderlos.

▶ **Vuelo de Gema:** A partir del nivel 5, puedes utilizar una acción adicional para manifestar unas alas espectrales en tu cuerpo. Estas alas duran 1 minuto. Durante este tiempo, obtienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes levitar. Cuando uses este atributo, no podrás volver a hacerlo hast...

▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.

▶ **Esmeralda:** Tu Ataque de Aliento y tu resistencia son de tipo psíquico.

▶ **Arma sagrada:** Como acción, usa Canalizar divinidad para, durante 1 minuto, añadir tu modificador de Carisma (mínimo +1) a las tiradas de ataque que hagas con un arma que estés sosteniendo en ese momento. Emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales y se considera mágica.

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

▶ **Alura 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 4, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 4, 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...

▶ **Convertir lo impío:** Como acción, puedes Canalizar Divinidad para expulsar a infernales y muertos vivientes a 30 pies o menos de ti. Si fallan una TS de Sabiduría, huyen de ti durante 1 minuto o hasta recibir daño, sin poder acercarse ni reaccionar. Solo pueden huir o esquivar.

▶ **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 Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq 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.

▶ **Principios de la Entrega:** Aunque las palabras y escrituras exactas del Juramento de Entrega varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes principios: Honestidad. No mientas ni engañes. Que tus palabras sean siempre promesas. Valor. Nunca temas actuar, aunque los sabios son cautelosos. Compasión. Ay...

▶ **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.

Khalot

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

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

5

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo de almas</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
<p>Tu arma se cubre de escarcha, preparándose para robar el calor vital de tus enemigos. La próxima vez que impactes a una criatura con un ataque de arma durante la duración del conjuro, tu arma absorbe energía de las criaturas cercanas.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Mandato Inoportuno</u>	Abjuración	1 reacción	Instantáneo	30 pies	V
<p>Esta magia convierte tus palabras en un poderoso juramento del desafío; para impedir que el culpable huya, un aura de cadenas etéreas o una luz ardiente brota desde ti y atrapa al objetivo.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección de los Espíritus</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
<p>Invocas 3 motas de energía lunar, que tendrán la forma de polillas o luciérnagas y flotarán a tu alrededor por la duración del conjuro. Cuando fueras a recibir daño (excepto psíquico), puedes usar tu reacción para gastar una de las motas, reduciendo el daño del ataque en $1d6$ puntos.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Provocación de guerra</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	Personal	M
<p>Golpea el escudo que llevas equipado con tu mano, emitiendo un brillo poderoso que llama la atención del enemigo. Hasta el comienzo de tu siguiente turno, todas las criaturas que realicen una tirada de ataque dentro de una esfera de 5 pies adyacentes a ti solo podrán tenerte a ti como único objet...</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
<p>Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida ataca, el conjuro termina.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Brillo deslumbrante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	V, S
<p>Expulsa un brillo de luz cegador como la luz de una estrella. Todas las criaturas dentro del rango deben realizar una tirada de salvación de Constitución o sufrirán $4d6$ de daño Radiante y quedarán cegados.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Castigo marcador</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
<p>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.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
<p>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.</p>						