

FUERZA

+2

15

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+4

18

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia -1
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +1
- ☐ Arcanos -1
- ☒ Atletismo +5
- ☒ Engañar +6
- ☒ Historia +2
- ☐ Interpretación +3
- ☐ Intimidar +3
- ☐ Investigación -1
- ☐ Juego de Manos +1
- ☐ Medicina 0
- ☐ Naturaleza -1
- ☐ Percepción 0
- ☐ Perspicacia 0
- ☒ Persuasión +6
- ☒ Religión +2
- ☐ Sigilo +1
- ☐ Supervivencia 0
- ☐ Trato con Animales 0

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Lanza de caballer..
Garras de las Ro..
Hacha de mano

BONIF.

+5
+5
+5

DAÑO/TIPO

1d10 Perforante
1d6+1d4 +2 cortan..
1d6 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2

EQUIPO

La gente común me quiere por mi amabilidad y generosidad. A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Respeto. Se me debe respeto debido a mi posición, pero toda la gente sin importar su posición social, debe ser tratada con dignidad. (Bueno) obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

IDEALES

Mi familia y mi corazón fueron destruidos por aquel a quien más amaba.

VÍNCULOS

Debido a mis palabras y acciones, suelo traer la vergüenza a mi familia.

DEFECTOS

Linaje de Infernal:

- Mejora de Característica
- Visión en la oscuridad
- Resistencia Demoníaca
- Lengua de Plata
- Presencia Sobrenatural
- Dote de origen
- Legado Infernal

Paladin Nivel 5:

- Ataque adicional
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Emisario de Paz
- Canalizar: Reprender a los violentos
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Guerrero Bendito
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Dotes:

- Iniciado en la Magia (Mago)
- Líder Inspirador

RASGOS Y ATRIBUTOS

10

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Alabarda, Lanza de caballería

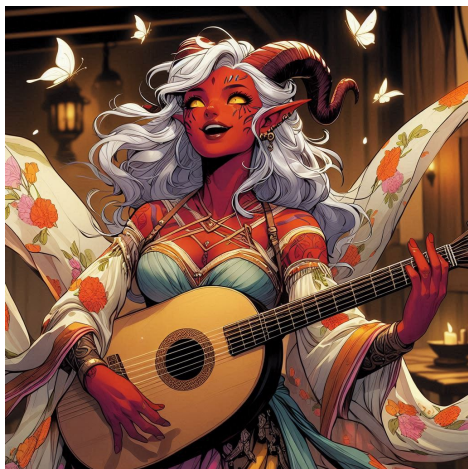
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Alannya Zylarius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zee es una tiefling de piel color rosa saturado e intenso, y cabello rosa pálido. Sus ojos son dorados y brillantes. Siempre porta una armadura pesada con detalles de estrellas y lunas, color plateado y detalles en azul profundo. En su pecho, se ve el símbolo de su diosa: una luna llena con dos pequeñas lunas creciente y menguante en su interior.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Mejora de Característica:** Tu puntuación de una de tus características aumenta en 2 y otra aumenta en 1 o la puntuación de tres características aumenta en 1.
- **Visión en la oscuridad:** Debido a tu sangre infernal, puedes ver bien en la oscuridad o con poca luz. Eres capaz de percibir hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante, y esta misma cantidad en la oscuridad como si hubiera luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- **Resistencia Demoniaca:** Posees resistencia al daño asociado a tu Linaje Demoniaco. Linaje Tipo de daño Abisal Veneno Ctónico Necrótico Infernal Fuego
- **Lengua de Plata:** Eres competente en una de las siguientes habilidades de tu elección Engañar o Persuasión
- **Presencia Sobrenatural:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando lanzas este truco usas la aptitud mágica de tu rasgo Linaje Demoniaco.
- **Dote de origen:** Obtienes una Dote de origen de tu elección.
- **Legado Infernal:** Conoces el truco Descarga de fuego. Cuando llegas a nivel 3, puedes lanzar el conjuro Reprensión infernal y cuando alcanzas nivel 5 puedes lanzar Paso Brumoso. Puedes lanzar cada uno de estos conjuros de este modo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo. También puedes l...
- **Iniciado en la Magia (Mago):** Obtienes los siguientes beneficios: Dos Trucos. Aprendes dos trucos de mago de tu elección. La aptitud mágica para lanzar los conjuros aprendidos mediante esta dote es Inteligencia, Sabiduría o Carisma (escoge al seleccionar esta dote) Conjuro de Nivel 1. Escoge un conjuro de nivel 1 de la l...
- **Líder Inspirador:** Obtienes los siguientes beneficios: Incremento de Característica. Incrementa tu puntuación de Sabiduría o Carisma en 1, hasta un máximo de 20. Interpretación Alentadora. Cuando finalizas un descanso corto o largo puedes llevar a cabo una interpretación inspiradora: un discurso, una canción ...
- **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- **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 Emisario de Paz:** Como acción adicional, puedes obtener un bonificador de +5 a las pruebas de Carisma (Persuasión) durante los próximos 10 minutos.
- **Canalizar Reprender a los violentos:** Después de que un atacante situado a 30 pies o menos de ti inflija daño con un ataque a una criatura distinta a ti, puedes emplear tu reacción para forzar al atacante a realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibirá tanto daño radiante como el daño que acaba de infligir.
- **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...
- **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.
- **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Alannya Zylarius

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

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
Truco	<u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
Truco	<u>Filo de llamas verdes</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Personal	S, M
Blandes el arma utilizada para lanzar el conjuro y haces con ella un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que esté a 5 pies o menos de ti. Si impacta, el objetivo sufre los efectos normales del ataque con arma y puedes hacer que salte fuego verde de ese objetivo a otra criatura de tu elección.						
Truco	<u>Impacto certero</u>	Adivinación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Realizas un ataque con el arma utilizada en el lanzamiento del hechizo puedes usar tu característica de lanzamiento de conjuros para las tiradas de ataque y daño. Si el ataque causa daño, puede ser daño radiante. Causa daño radiante adicional a nivel 5 (1d8), nivel 11 (2d8) y nivel 17 (3d8).						
Truco	<u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
Manifiestas un pequeño milagro dentro del alcance y produces uno de los siguientes efectos mágicos. Si lanzas este conjuro varias veces, puedes mantener activos a la vez hasta tres efectos de 1 minuto. Jugar con fuego. Haces que las llamas parpadeen, brillen más, se atenúen o cambien de color ...						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 1	<u>Curar heridas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura a la que toques recupera tantos puntos de golpe como 2d8 + tu modificador por aptitud mágica.						
☐ 1	<u>Dormir</u>	Encantamiento	1 acción	1 minuto	90 pies	V, S, M
Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Duerme 5d8 (+2d8/nivel de conjuro por encima de 1) puntos de golpe de criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de un punto que elijas, por orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando inconscientes).						
☐ 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.						
☐ 1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.						
☐ 1	<u>Reprensión infernal</u>	Evocación	1 reacción	Instantáneo	60 pies	V, S
Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 (+1d10 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño de fuego y si tiene éxito, la mitad.						
☐ 1	<u>Santuario</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 minuto	30 pies	V, S, M
Proteges de un ataque a una criatura. Cualquier criatura que le ataque debe superar una TS de SAB. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. No protege contra efectos de área. Si la criatura protegida dirige un ataque, un conjuro o daño a un enemigo, el conjuro termina.						
☐ 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.						
☐ 2	<u>Calmar emociones</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Reprimas emociones fuertes en un radio de 20 pies de tu posición. Los humanoides afectados tienen que superar una TS de Carisma. Si fallan, puedes eliminar los estados hechizado o asustado, o hacer que sean los objetivos sean hostiles o indiferentes hacia criaturas de tu elección.						
☐ 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.						
☐ 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.						
☐ 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.						