

## FUERZA

+2

14

## DESTREZA

+1

12

## CONSTITUCIÓN

0

10

## INTELIGENCIA

+1

13

## SABIDURÍA

-1

8

## CARISMA

+2

15

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución 0
- ☐ Inteligencia +1
- ☒ Sabiduría +1
- ☒ Carisma +4

### TIRADAS DE SALVACIÓN

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

### HABILIDADES

### INSPIRACIÓN

+2

### BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+1

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 30

### PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

### PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 30/10

### DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

### SALVACIONES DE MUERTE

| NOMBRE       | BONIF. | DAÑO/TIPO       |
|--------------|--------|-----------------|
| pico de mano | +4     | 1d6 +2 cortante |
| Katana       | +3     | 1d6 +1 cortante |

### ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16
- Paquete de sacerdote
- rosario que lleva en su muñeca izquierda

### EQUIPO

Noah es un Inquisidor (Capitan) del Imperio Dorado y con su rango viene una gran facilidad de liderazgo y estrategia pero con ella viene una gran responsabilidad y culpa cuando algo sale mal pero tras su primera gran pérdida en la escaramuza de san petesburgo en 1120 aprendió a no cargar con fantasmas "son demasiado pesados como para seguir adelante con ellos" - Gran inquisidora Bella Hasselhoff 1095 - 1010

### RASGOS DE PERSONALIDAD

Servir a su imperio y acabar con la nación real "Esos herejes merecen ser purgados por la justa mano de Dios"

### IDEALES

Bella Hasselhoff - Mentora y superior de Noah

### VÍNCULOS

Tras vivir muchos años bajo tierra es hiper sensible a la luz solar y si expone sus ojos descubiertos a ella quedará ciego, por ello siempre lleva el sombrero que heredó de Bella

### DEFECTOS

9

### SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

### Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Ballesta de mano, Daga, Espada corta, Kit de herborista, Paquete de explorador, Pica

### Idiomas:

Alemán, Ruso, Polaco, Belga, Ingles y Comun

### OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

### RASGOS Y ATRIBUTOS

## Noah De Croos

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hombre joven de 1.75, atlético apuesto (bajo los estándares de su mundo) pelo albino natural de porte erguido y ojos negros

APARIENCIA



APARIENCIA

Fiel creyente del Dios Lytharēi "La Luz Al Final Del Túnel" también siendo la religión y única creencia del Imperio Dorado

odia el color morado y se presentara hostil ante cualquier persona con ropa de dicho color y serán considerados "herejes"

"Infiel es el hombre que camina con una linterna púrpura y sin la luz de Dios."

"Soy fiel a mi Dios, Nacionalista. Dime, ¿tienes el juicio del otro lado?"

NOTAS ADICIONALES

### Introducción

Noah De Croos nació en Dresde Alemania en 1100, fue un niño alegre y extrovertido pero a sus 14 años de edad comenzó.

"la guerra que acabaría con todas las guerras" pero no acabó con nada.

A sus 18 años (24/4) se enlistó en el ejército para pelear por su país pero como la guerra acabó poco después como Alemania como los perdedores y con la poca experiencia en combate de Noah terminó con el rango de cabo de primera clase y guardó un resentimiento hacia los americanos ya que al regresar a casa

### HISTORIA DEL PERSONAJE

- 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 Cambio de Rumbo: Como acción adicional, puedes levantar la moral de las criaturas heridas usando Canalizar Divinidad. Todas las criaturas que escojas, puedan escucharte y estén situadas a 30 pies o menos de ti recuperan hasta 1d6 + tu modificador de Carisma (1 como mínimo) puntos de golpe si tienen la mitad de sus...
- Canalizar Desafío del Campeón: Pronuncias un desafío que obliga a otras criaturas a luchar contigo. Todas las criaturas que escojas, puedan ver y se encuentren a 30 pies o menos de ti deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si no la supera, una criatura no se podrá mover por voluntad propia a más de 30 pies de ti....
- 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 conjuros...
- 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.
- Lucha a Ciegas: Visión ciega 10 pies, y puedes ver criaturas en ese rango que no estén tras cobertura total, incluso cegado o en oscuridad. Ves criaturas invisibles excepto si se esconden exitosamente de ti.
- Principios de la Corona: Los principios del Juramento a la Corona a menudo los determina el monarca al que se hace el juramento, pero se suelen enfatizar estos principios: Ley. La ley es primordial. Es la argamasa que une las piedras de la civilización y se debe respetar. Lealtad. Tu palabra es tu compromiso. Sin más...
- 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.

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## NIVEL 1

3  
ooo

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

## CONJUROS

3

## PREPARADOS

| PREP NIVEL   | NOMBRE                    | ESCUELA       | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN                 | ALCANCE  | COMPS   |
|--|---------------------------|---------------|--------------------|--------------------------|----------|---------|
| <input type="checkbox"/>   | 1 <u>Arma arcana</u>      | Transmutación | 1 acción adicional | 1 hora                   | Toque    | V, S    |
| Tocas un arma y la imbuyes de magia. Durante la duración del conjuro, el arma cuenta como un arma mágica y cualquier daño que inflija es daño de Fuerza. Al lanzar este hechizo, un arma con la propiedad de munición, ya no consume munición al dispararse y no necesita recargarse.                      |                           |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>   | 1 <u>Castigo de almas</u> | Evocación     | 1 acción adicional | Concentración 1 minuto   | Personal | V, S    |
| 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.   |                           |               |                    |                          |          |         |
| <input type="checkbox"/>   | 1 <u>Duelo forzado</u>    | Encantamiento | 1 acción adicional | Concentración 1 minuto   | 30 pies  | V       |
| Si el objetivo falta 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>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>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.                        |                           |               |                    |                          |          |         |