

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

0

10

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+2

15

- Fuerza +4
 - Destreza +3
 - Constitución +2
 - Inteligencia +3
 - Sabiduría +5
 - Carisma +7
- TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +1
 - Arcanos +1
 - Atletismo +5
 - Engañar +2
 - Historia +1
 - Interpretación +2
 - Intimidar +5
 - Investigación +1
 - Juego de Manos +1
 - Medicina +3
 - Naturaleza +1
 - Percepción 0
 - Perspicacia 0
 - Persuasión +2
 - Religión +4
 - 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 60

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
pico de mano	+5	1d6 +2 cortante
Katana	+4	1d6 +1 cortante
Revolver	+4	1d8 +1 Perforante

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

10 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

Paladín Nivel 6:

- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Canalizar: Cambio de Rumbo
- Canalizar: Desafío del Campeón
- Castigo divino
- Conjuros de Juramento
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Lucha a Ciegas
- Mejora de característica
- Principios de la Corona
- Salud divina
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS



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, ¿temes el juicio del otro lado?"

NOTAS ADICIONALES

Introduccion

Noah De Croos nacio en Dresde Alemania en 1100, fue un niño alegre y extrovertido pero a sus 14 años de edad comenzó "la guerra que acabaria con todas las guerras" pero no acabo con nada.

A sus 18 años (24/4) se enlisto en el ejército para pelear por su país pero como la guerra acabo poco despues como alemania como los perdedores y con la poca experiencia en combate de Noah termino con el rango de cabo de primera clase y guardo un resentimiento hacia los americanos ya que al regresar a casa

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **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, consiguis 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 40 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 paladin.
- ▶ **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 2d6 si el espacio de conjuro es de nivel 4, más 1d6 por cada nivel de conjuro mayor de 4, hasta un máximo de 5d6. Más daño contra no muertos e infernal.
- ▶ **Conjuros de Juramento:** Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladin 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...
- ▶ **Imponer las manos:** Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladin 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 paladin 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 40 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.
- ▶ **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 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 leal...
- ▶ **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

Noah De Croos

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>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>Curar heridas</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica para lanzar conjuros}$. 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>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>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>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"/>	2 <u>Vínculo protector</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria con una conexión mística. Mientras esté a 60 pies o menos de ti, obtiene +1 a la CA y a las TS y es resistente a todos los daños. Cada vez que recibe daño, tú recibes la misma cantidad. Una criatura no puede tener dos vínculos custodios.						
<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.						