

DUNGEONS & DRAGONS

Tayr el Paladín (Mike)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 3

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

Amazoa

JUGADOR

900

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA	+3
	17

DESTREZA	0
	10

CONSTITUCIÓN	+1
	12

INTELIGENCIA	-1
	8

SABIDURÍA	+2
	14

CARISMA	+2
	14

<input type="radio"/> Fuerza	+3
<input type="radio"/> Destreza	0
<input type="radio"/> Constitución	+1
<input type="radio"/> Inteligencia	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Sabiduría	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Carisma	+4

TIRADAS DE SALVACIÓN

<input type="radio"/> Acrobacias	0
<input type="radio"/> Arcanos	-1
<input checked="" type="checkbox"/> Atletismo	+5
<input type="radio"/> Engañar	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Historia	+1
<input type="radio"/> Interpretación	+2
<input type="radio"/> Intimidar	+2
<input type="radio"/> Investigación	-1
<input type="radio"/> Juego de Manos	0
<input type="radio"/> Medicina	+2
<input type="radio"/> Naturaleza	-1
<input type="radio"/> Percepción	+2
<input checked="" type="checkbox"/> Perspicacia	+4
<input checked="" type="checkbox"/> Persuasión	+4
<input type="radio"/> Religión	-1
<input type="radio"/> Sigilo	0
<input type="radio"/> Supervivencia	+2
<input type="radio"/> Trato con Animales	+2

HABILIDADES

<input type="checkbox"/>	INSPIRACIÓN
<input type="checkbox"/> +2	BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19	0	25
CA	INICIATIVA	VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 25

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 3d10

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Espada larga	+5	1d8 +3 cortante
Jabalina (8)	+5	1d6 +3 perforante
Mayal	+5	1d8 +3 Confunden...
Lanza	+5	1d6 +3 perforante
Ballesta ligera	+2	1d8 perforante
Espadón	+5	2d6 +3 cortante
Símbolo sagrado	+4	

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo CA 2
- Cota de malla CA 16
- U. de Sanador
- Paquete de explorador
- Mochila

Agua bendita

Ropajes elegantes

Perfume

Mediano Piesligeros:

- Agilidad de los medianos
- Valiente
- Afortunado
- Sigiloso por naturaleza
- Paladín Nivel 3:
- Arma sagrada
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Convertir lo impío
- Defensa
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Principios de la Entrega
- Salud divina
- Sentidos divinos

Competencias:

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

Idiomas:

Común, élfico, mediano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

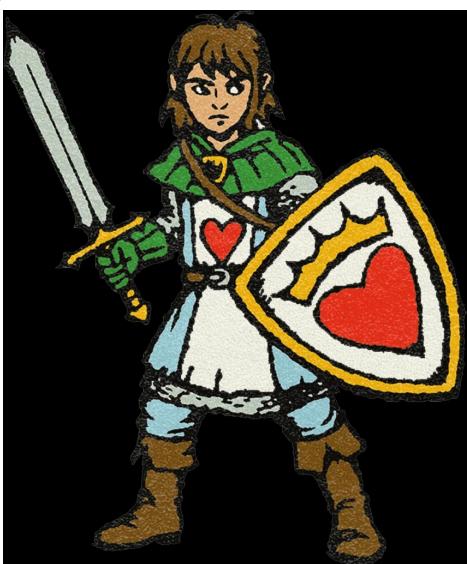
EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

Tayr el Paladín (Mike)

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

Cuando Mike wheeler no está tras la pantalla de DM en el sótano de sus padres, desempolva a su fiel paladín Tayr. El alma del grupo, Tayr une a sus compañeros y lidera la lucha contra el mal.

Para ajustar más a la ficha original, de 2024, se le asignaría la dote Habilidoso con Religión, Intimidación y Sigilo

APARIENCIA		HISTORIA DEL PERSONAJE
<p>Agilidad de los medianos: Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.</p> <p>Valiente: Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.</p> <p>Afortunado: Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.</p> <p>Sigiloso por naturaleza: Puedes intentar esconderse incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Castigo divino: Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infilar 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.</p> <p>Conjuros de juramento: Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados. Una vez accedes a unconjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan conjuros que puedes preparar cada día. Si consigues unconjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...</p> <p>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.</p> <p>Defensa: Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.</p> <p>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.</p> <p>Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Prepárate tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar unconjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.</p> <p>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...</p> <p>Salud divina: La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.</p> <p>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.</p>		
NOTAS ADICIONALES	RASGOS	

Tayr el Paladín (Mike)

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

12

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+4

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

3
PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 Castigo abrasador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
				Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infligirá 1d6 puntos de daño por nivel de conjuro y prenderá al objetivo en llamas. En cada turno, el objetivo debe superar una TS de Constitución para apagar las llamas o sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego. Otra criatura puede tratar de apagar el fuego.		
<input type="checkbox"/>	1 Castigo atronador	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 infinge 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 tumbarla.		
<input type="checkbox"/>	1 Castigo furioso	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
				Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo infinge 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.		
<input type="checkbox"/>	1 Escudo de fe	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 te concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.		
<input type="checkbox"/>	1 Favor divino	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 infingen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.		
<input type="checkbox"/>	1 Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
				Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedes 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"/>	1 Protección contra el bien y el mal	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
				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.		
<input type="checkbox"/>	1 Santuario	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 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.		