

Paladín 6

CLASE Y NIVEL

Genasi de aire

ESPECIE

Siervo de la Reina Cuervo. Brenna

TRASFONDO

Legal bueno

ALINEAMIENTO

JUGADOR

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+1

12

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

- ☐ Fuerza +5
- ☐ Destreza +3
- ☐ Constitución +4
- ☐ Inteligencia +3
- ☒ Sabiduría +7
- ☒ Carisma +9

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias 0
- ☐ Arcanos 0
- ☐ Atletismo +2
- ☐ Engañar +3
- ☐ Historia 0
- ☐ Interpretación +3
- ☒ Intimidar +6
- ☒ Investigación +3
- ☐ Juego de Manos 0
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza 0
- ☐ Percepción +1
- ☒ Perspicacia +4
- ☐ Persuasión +3
- ☒ Religión +3
- ☐ Sigilo 0
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18

CA

0

INICIATIVA

35

VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 57

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+5	1d8 +2 perforante
Estoque	+5	1d8 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de malla CA 16

EQUIPO

- La muerte es un paso necesario; todos merecen un final digno. Crees firmemente en mantener el orden y la justicia, y luchas para asegurar que cada alma reciba su merecido descanso. Eres un defensor de las leyes naturales y te esfuerzas por proteger la vida. (Bueno) - El ciclo debe seguir su curso; no debo interferir. Te adhieres a un código estricto que dicta tus acciones. Crees que el equilibrio entre vida y muerte debe mantenerse sin

RASGOS DE PERSONALIDAD

- El destino de cada alma es un misterio; no puedo juzgar qué es lo correcto. Crees que cada persona debe seguir su propio camino, y no tienes la intención de interferir en las decisiones de los demás. (Cualquiera) - La vida y la muerte son solo dos caras de la misma moneda. Entiendes que cada

IDEALES

- Una alma perdida: Has hecho un juramento de proteger a una persona o criatura que se encuentra en peligro inminente de muerte. Sientes que su destino está entrelazado con el tuyo, y harás lo que sea necesario para garantizar su seguridad.

VÍNCULOS

- Temor a la pérdida: Tienes un profundo miedo a perder a aquellos que amas o a las almas que proteges. Este temor puede llevarte a actuar de manera excesiva o a sobreproteger a los demás, incluso si eso significa arriesgar tu propia vida.

DEFECTOS

Genasi de aire:

- Idiomas
- Tipo de criatura
- Tamaño
- Aliento Interminable
- Relación con el viento
- Resistencia al Relámpago
- Visión en la oscuridad

Paladín Nivel 6:

- Abjurar Enemigo
- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Defensa
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos
- Voto de enemistad

Dotes:

- Combatiente con dos armas

RASGOS Y ATRIBUTOS

11

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Suministros de alquimista

Idiomas:

Común, Elemental, Elfico.

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS



APARIENCIA

WILP

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Idiomas:** Tu personaje puede hablar, leer y escribir en común y en otro idioma que tu DM y tú acordéis que es apropiado para el personaje.
- ▶ **Tipo de criatura:** Eres humanoide.
- ▶ **Tamaño:** Eres Mediano o Pequeño. Eliges el tamaño cuando seleccionas esta raza.
- ▶ **Aliento interminable:** Puedes aguantar la respiración indefinidamente mientras no estés incapacitado.
- ▶ **Relación con el viento:** Conoces el truco Agarre electrificante. A partir del nivel 3, puedes lanzar el conjuro Caída de pluma con este atributo sin necesidad de componentes materiales. A partir del nivel 5, también puedes lanzar el conjuro Levitar con este atributo sin necesidad de componentes materiales. Cuando lances Ca...
- ▶ **Resistencia al Relámpago:** Tienes resistencia al daño de relámpago.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Puedes ver con luz tenue a 60 pies o menos de ti como si hubiera luz brillante, y en la oscuridad como si hubiera luz tenue. En esa oscuridad, solo disciernes los colores como tonos de gris.
- ▶ **Combatiente con dos armas:** Ganas +1 a tu CA cuando estás empuñando varias armas cuerpo a cuerpo, una en cada mano. Puedes combatir con dos armas aunque no sean ligeras. Puedes envainar y desenvainar dos armas a una mano en aquellas circunstancias en las que antes solo podías hacerlo con una.
- ▶ **Atajar al enemigo:** Utiliza Canalizar Divinidad y una acción con una criatura a hasta 60 pies como objetivo. Deberá realizar una TS de Sabiduría (muertos vivos e infernales con desventaja). Fallo: velocidad o y asustada 1 min o hasta daño. Éxito: velocidad a la mitad por 1 min o hasta daño.
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Aura 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 infernales.
- ▶ **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...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **Dogmas de venganza:** Las creencias del Juramento de la venganza pueden variar de un paladín a otro, pero todo su credo gira en torno a castigar a los malhechores empleando cualquier medio necesario. Los paladines que se entregan a esta creencia sacrifican voluntariamente su propia rectitud con tal de impartir la just...
- ▶ **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.
- ▶ **Voto de enemistad:** Como acción adicional, puedes realizar un voto de enemistad contra una criatura que esté a 10 pies o menos de ti y que puedas ver, usando tu Canalizar Divinidad. Ganas ventaja en las tiradas de ataque contra esa criatura durante 1 minuto o hasta que sus puntos de golpe lleguen a 0 o caiga inconsc...

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	<u>Truco</u> <u>Agarre electrizante</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Realiza un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta su siguiente turno. Tienes ventaja al atacar contra armadura de metal. El daño aumenta al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo abrasador</u>	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 para apagar el fuego.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo divino (2d24)</u>	Evocación	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
El objetivo sufre 2d8 de daño radiante adicional del ataque. Este daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un infernal o un muerto viviente. El daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1 que tenga el espacio.						
<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/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<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>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Pérdición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Hasta 3 criaturas (+1 criatura / nivel de hechizo por encima de 1) de tu elección deben hacer una TS de Carisma. Si un objetivo falla, al realizar una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Golpe de viento</u>	Transmutación	1 acción	Instantáneo	Personal	S
Con una ráfaga de aire, saltas hasta 30 pies antes de realizar un ataque sin armas o un ataque cuerpo a cuerpo con un arma que estés sosteniendo. Puedes realizar dos ataques si tienes la característica de clase Ataque Adicional. Si aciertas, cada ataque inflige 1d8 puntos de daño adicional de trueno						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Levitar</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Una criatura u objeto suelto (de hasta 500 libras) se alza hasta 20 pies y permanece suspendido allí. Sólo puede moverse empujando o tirando de un objeto fijo a su alcance, como una pared. Puedes cambiar la altitud a hasta 20 pies durante tu turno. Cuando el conjuro termina, desciende suavemente.						
<input type="checkbox"/>	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.						