

FUERZA

+2

14

DESTREZA

+1

12

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

0

10

CARISMA

+3

16

- ☐ Fuerza +2
- ☐ Destreza +1
- ☐ Constitución +2
- ☐ Inteligencia 0
- ☒ Sabiduría +3
- ☒ Carisma +6

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
- ☐ Arcanos +1
- ☒ Atletismo +5
- ☐ Engañar +4
- ☒ Historia +6
- ☐ Interpretación +4
- ☐ Intimidar +4
- ☐ Investigación +1
- ☐ Juego de Manos +2
- ☐ Medicina +1
- ☐ Naturaleza +1
- ☒ Percepción +6
- ☒ Perspicacia +3
- ☒ Persuasión +6
- ☐ Religión +1
- ☐ Sigilo +2
- ☐ Supervivencia +1
- ☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

15

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 81

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE Espada corta BONIF. +5 DAÑO/TIPO 1d6 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Coraza CA 14
- Láud

EQUIPO

Mi favor, una vez perdido, es para siempre. Mi elocuente adulación hace sentir a mi interlocutor la persona más importante y maravillosa del mundo.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Independencia. Debo probar que puedo encargarme de mí mismo, sin la protección de mi familia (Caótico)

IDEALES

Mi lealtad a la corona es inquebrantable. La gente común debe verme como un héroe de la gente.

VÍNCULOS

Tengo un insaciable apetito por los placeres carnales.

DEFECTOS

Paladín Nivel 4:

- Atleta sin igual
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjurios de juramento
- Dogmas de la gloria
- Golpe inspirador
- Imponer las manos
- Interceptar
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

Bardo Nivel 4:

- Ademán de cuchilla
- Aprendiz de mucho
- Canción de descanso: Puntos de golpe recuperados: 1d6
- Competencias adicionales
- Duelo
- Estilo de combate
- Inspiración bárdica: Dado de bardo: 1d6
- Lanzamiento de conjuros
- Pericia

RASGOS Y ATRIBUTOS

16

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo, Instrumentos musicales
- Cimitarra

Idiomas:
común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Sir Ariden, el Alegre

NOMBRE DEL PERSONAJE

Peinado rizado con algunas canas ya, de alta estatura y buena complexión física, pendientes y barba. Una sonrisa socarrona que seduce a cualquiera.

APARIENCIA



APARIENCIA

Sir Ariden el Pluma roja, Sir Ariden el Alegre, Ariden Lenguafilada, Ariden el sin honor.

NOTAS ADICIONALES

Sir Ariden llegó al mundo en Hillsfar, rodeado de rollos de seda, costosos tintes y el incesante murmullo de los mercados. Como hijo de un comerciante de telas noble, adinerado y respetado, creció entendiendo la importancia de una sonrisa calculada y una palabra incisiva. Aprendió cómo negociar antes de que a manejar una espada, a impresionar antes de darse cuenta del peso del silencio.

A la edad de diez años, mediante un ingenioso intercambio, que hizo que su padre resoplara con una aparente severidad, adquirió un laúd, y su vida dio un giro. La música dejó de ser solo un pasatiempo se convirtió en un juramento. Palpitaba en su interior como si siempre hubiera estado presente, dormida. Sus dedos aprendieron con rapidez. Su voz, resonó con fuerza.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Atleta sin igual:** Como acción adicional, puedes usar tu Canalización divina para aumentar tu atletismo. Durante los próximos 10 minutos, tienes ventaja en las tiradas de Atletismo y Acrobacias; puedes llevar, empujar, arrastrar y levantar el doble de peso de lo normal, y la distancia de tus saltos de longitud y de...

► **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 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...

► **Dogmas de la gloria:** Los dogmas del juramento de gloria llevan a un paladín a intentar heroísmos que algún día podrían brillar en la leyenda. Acciones sobre palabras. Esforzarse por ser conocido por hechos gloriosos, no por palabras. Los desafíos son solo pruebas. Enfrenta las dificultades con coraje, y ánimo a ...

► **Golpe inspirador:** Inmediatamente después de infligir daño a una criatura con tu Castigo divino, puedes usar tu Canalización divina como acción adicional y distribuir puntos de golpe temporales a las criaturas que elijas dentro de 30 pies de ti, pudiendo incluirte. El número total de puntos de golpe temporales es ...

► **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.

► **Interceptar:** Cuando una criatura que puedas ver golpea a un objetivo que este a 5 pies de ti puedes usar tu reacción para reducir el daño que sufra este en 1d10 + bonificador de competencia (mínimo 0). Debes estar empujando un escudo o mínimo un arma (Simple, Marcial) para usar la reacción.

► **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.

► **Ademán de cuchilla:** Aprendes a realizar demostraciones impresionantes de destreza y velocidad marcial. Cada vez que tomas la acción de Ataque en tu turno, el ritmo de tu caminata aumenta 10 pies hasta el final del turno, y si un ataque de arma que realizas como parte de esta acción golpea a una criatura, puedes usar...

► **Aprendiz de mucho:** Puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.

► **Canción de descanso:** Tocas música o un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperarás puntos de golpe adicionales.
- Puntos de golpe recuperados: 1d6

► **Competencias adicionales:** Cuando te unes a la Escuela de Espadas en el 3er nivel, ganas dominio con armadura media y la cimitarra. Si eres competente con un arma cuerpo a cuerpo simple o marcial, puedes usarla como un foco de conjuro para tus conjuros de bardo.

► **Duelo:** Cuando manejas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ninguna otra arma, obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de daño con esa arma.

► **Estilo de combate:** Adoptas un estilo de combate como tu especialidad. Escoges una de las siguientes opciones. No puedes tomar una opción de Estilo de lucha más de una vez.

► **Inspiración bárdica:** Usa una acción adicional otorga un dado de inspiración de bardo a una criatura a menos de 60 pies. En los 10 minutos siguientes, puede sumar el dado a una prueba de característica, tirada de ataque o TS. Puedes usarlo tantas veces como tu mod. de Carisma (mínimo 1) / descanso largo.
- Dado de bardo: 1d6

► **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Al subir de nivel conoces más conjuros que puedes lanzar. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior (salvo trucos). Puedes utilizar lanzamiento ritual. Puedes usar un instrumento como foco.

► **Pericia:** Elige dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

RASGOS

Sir Ariden, el Alegre

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1 4 OOOO	NIVEL 2 3 OOO	NIVEL 3 3 OOO	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 5 PREPARADOS
----------------------	---------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐ 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.						
☐ 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>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.						
☐ 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.						
☐ 1	<u>Saeta guiada</u>	Evocación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S
Un rayo de luz cae sobre una criatura. Si impactas un ataque de conjuro a distancia, el objetivo recibe 4d6 (+1d6 por cada nivel de conjuro por encima de 1) puntos de daño radiante y el siguiente ataque contra el objetivo tiene ventaja si se realiza antes de que termine tu siguiente turno.						
☐ 2	<u>Arma mágica</u>	Transmutación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	Toque	V, S
Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño. El bonificador aumenta al usar un espacio de conjuro de mayor nivel +2 con nivel 4 o superior y +3 con nivel 6 o superior.						
☐ 2	<u>Potenciar característica</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica: ventaja en las pruebas de Inteligencia, Destreza (y evitar daño por caída de 20 pies), Carisma, Fuerza (y duplicar carga), Constitución (y 2d6 PG temporales) o Sabiduría. Puedes afectar a una criatura más por cada nivel por encima de 2.						
☐ 3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Elige una criatura, objeto o efecto mágico. Los conjuros lanzados sobre el objetivo de nivel igual o inferior al nivel del espacio de conjuro gastado terminan. Si es de nivel superior, supera una prueba de ataque de conjuro con CD 10 + nivel del conjuro. Si tienes éxito, el conjuro termina.						
☐ 3	<u>Revivir</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura que ha muerto en el último minuto y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.						

Sir Ariden, el Alegre

NOMBRE DEL PERSONAJE

Bardo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO MULTICLASE

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

3

OOO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

7

CONOCIDOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	Buria dañina	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
Truco	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	30 pies	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar tu acción para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 30 pies cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.						
Truco	Prestidigitación	Transmutación	1 acción	1 hora	10 pies	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
☐	1	Hablar con los animales	Adivinación	1 acción (ritual)	10 minutos	Personal V, S
Comprendes y puedes hablar con las bestias. Están limitadas por su inteligencia, pero te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, o eventos ocurridos durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del DM.						
☐	1	Risa horrible de Tasha	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies V, S, M
Una criatura a tu elección percibe todo terriblemente gracioso, llora de la risa y cae tumbado, quedando incapacitado y sin poder ponerse en pie. Debe superar una TS de Sabiduría para evitar el conjuro o, en cada uno de sus turnos o cuando reciba daño (con ventaja entonces) para terminarlo.						
☐	2	Calentar metal	Transmutación	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies V, S, M
Calientas al rojo vivo cualquier objeto construido en metal. Cualquier criatura en contacto recibe 2d8 puntos de daño y debe superar una TS de Constitución o soltarlo. Puedes usar una acción adicional en tus siguientes turnos para repetir el daño. El daño aumenta 1d8 por nivel por encima de 2.						
☐	2	Hacer añicos	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies V, S, M
Provocas un sonido estridente y doloroso en un punto que elijas. Las criaturas a 10 pies de ese punto realizan una TS de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d8 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐	2	Nube de dagas	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	60 pies V, S, M
Llenas el aire de dagas giratorias de un cubo de 5 pies de lado. Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o comienza su turno dentro del área sufre 4d4 puntos de daño cortante. El daño aumenta 2d4 por cada nivel de conjuro por encima de 2.						
☐	3	Hablar con los muertos	Nigromancia	1 acción	10 minutos	10 pies V, S, M
Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver, lo que le permite responder a hasta 5 preguntas que le hagas. Debe tener boca aún y no ser un no muerto. Sólo sabe lo que sabía en vida. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas. Puede no responder a hostiles o enemigos.						