

FUERZA
+3
17

DESTREZA
0
10

CONSTITUCIÓN
+2
14

INTELIGENCIA
-1
9

SABIDURÍA
+1
13

CARISMA
+3
16

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +6
- Destreza +3
- Constitución +5
- Inteligencia +2
- Sabiduría +7
- Carisma +9

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+3 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

19 **CA** 0 **INICIATIVA** 30 **VELOCIDAD (PIES)**

Puntos de Golpe Máximos 70

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10 ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○

DADOS DE GOLPE **SALVACIONES DE MUERTE**

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Wabalina	+6	1d6 +3 perforante
UzAgg	+8	1d8+1d6 +5 Filo y .
Espada afilada	+6	8 +3 cortante
Espina	+7	1d8 +4 Cortante
Daga	+6	1d4 +3 perforante

MI FAVOR, UNA VEZ PERDIDO, ES PARA SIEMPRE.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Obligación noble. Es mi deber proteger y cuidar a aquellos por debajo de mí. (Bueno)

IDEALES

Afrontaré cualquier reto con tal de conseguir la aprobación de mi familia.

VÍNCULOS

Secretamente pienso que todo el mundo está por debajo de mí

DEFECTOS

11 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de herrero

Idiomas:
Común; Élfico; Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Cota de malla CA 16
- Escudo CA 2
- Pack de explorador
- Bolsa de dinero
- 2x Muda de ropa de calidad
- Anillo con sello familiar (colgado al cuello)
- Pergamino con certificado del linaje familiar (certificado nobleza)
- Ropas de abrigo/nieve
- Piel gruesa (frio)
- Broche de escudo (mágico)
- Espada bastarda +1 (Espina)
- Espada larga +2 (UzAgg)
- Espada afilada

Paladín Nivel 6:

- Ataque adicional
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjujos de juramento
- Defensa
- Dogmas de los ancestros
- Expulsar a los infieles
- Imponer las manos
- Ira de la naturaleza
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Salud divina
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

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, 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 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 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 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 conjuro...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **Dogmas de los ancestros:** Las creencias del Juramento de los Ancestros han sido preservadas durante más siglos de los que pueden contarse. Este juramento enfatiza los principios de lo bueno por encima de la ley o el caos. Sus cuatro principios básicos son simples. Aviva la luz. A través de tus actos de piedad, amabilidad...
- ▶ **Expulsar a los infieles:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para pronunciar antiguas palabras que dañan a las criaturas feéricas y demoníacas al escucharlas. Como una acción, presentas tu símbolo sagrado, y cada criatura feérica o demoníaca en un rango de 30 pies o menos de ti que pueda escucharte debe realizar una tirada...
- ▶ **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.
- ▶ **Ira de la naturaleza:** Puedes usar tu Canalizar Divinidad para invocar fuerzas primigenias que paralicen al objetivo. Como una acción, puedes hacer que enredaderas espectrales crezcan y atrapen a una criatura que puedas ver y esté a 40 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Des...
- ▶ **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, donde 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.

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
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendición</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.						
<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 pararse a 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 furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 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 <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>Detectar el bien y el mal</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fatal, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. También si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar venenos y enfermedades</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.						
<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>Golpe apresador</u>	Conjuración	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu siguiente impacto con arma surge una masa de enredaderas con espinas. La criatura objetivo debe superar una TS de Fuerza o quedará apresado y sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por nivel de conjuro cada turno. Una criatura grande o mayor tiene ventaja en la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Hablar con los animales</u>	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.						
<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"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	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 <u>Purificar comida y bebida</u>	Transmutación	1 acción (ritual)	Instantáneo	10 pies	V, S
La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.						
<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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Rayo de luna</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	120 pies	V, S, M
Un rayo plateado de luz brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 de altura. Cuando una criatura entra por primera vez o empieza el turno en el cilindro hace TS de Constitución si falla, recibe 2d10 daño radiante, y la mitad si tiene éxito. El daño aumenta 1d10 por cada nivel por encima de 2.						