



Turanil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 1

CLASE Y NIVEL

Bastardo

TRASFONDO

Germán Fromm

JUGADOR

Semiefo

ESPECIE

Neutral bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+2

14

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

0

10

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza +2
- Destreza 0
- Constitución +2
- Inteligencia 0
- Sabiduría +3
- Carisma +5

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 12

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE BONIF. DAÑO/TIPO

Espada larga +4 1d8 +2 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJURO

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Kit de disfraz, Kit de falsificación

Idiomas:

Común y Élfico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de malla CA 16

- Escudo CA 2

EQUIPO

Conecto todo lo que me pasa a un gran plan cósmico.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien mayor. Mi nacimiento, aunque ignorable, estaba destinado a servir a una causa mayor. (Bueno)

IDEALES

Todavía estoy buscando la iluminación que perseguí en mi reclusión, y todavía me elude.

VÍNCULOS

Me arriesgaría demasiado para descubrir un poco de conocimiento perdido.

DEFECTOS

Semiefo:

- Visión en la oscuridad
- Ancestro feérico

Paladín Nivel 1:

- Imponer las manos
- Sentidos divinos

RASGOS Y ATRIBUTOS

Turanil

NOMBRE DEL PERSONAJE

Tienes una elegancia y un buen gusto, combinado con una prolijidad y limpieza que te confieren una altanería casi irresistible. Sea para admirarte o, medirte o confrontarte siempre atraes la atención de otros.

APARIENCIA



APARIENCIA

Has crecido con los humanos que te confieren parte de tu linaje. Ha sido un orgullo que pudieras ingresar a una orden religiosa militar pues tu puesto en la sociedad estaría asegurado. Sin embargo, te has topado con la desconfianza o directo racismo de muchos dentro de tu orden, lo que te ha impedido ascender como merecían tus talentos. Sabes que por tu origen esa posición que tanto deseaba tu familia para ti estaría vedada. Además, ver quienes te criaron envejecer y morir te ha conferido una perspectiva diferente para la vida. Hace algunas noches tuviste un sueño revelador sobre tu linaje élfico lo que te ha impulsado a dejar la orden, tu familia y todo lo que conocías para aventurarte a descubrir los misterios que te depara el destino.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► **Ancastro féérico:** Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

► **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 Pq hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 Pq para curar una enfermedad o veneno.

► **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.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS