

FUERZA

+3

16

DESTREZA

0

10

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-1

8

CARISMA

+3

16

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

20 CA 0 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 46

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Mandoble	+6	2d6 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Armadura de placas CA 18

EQUIPO

Pienso que todos los que son amables conmigo esconden un propósito maligno.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. El poder bruto es el fundamento de todo orden (legal) Maquiavélico. El fin justifica los medios (melavado)

IDEALES

Nadie tendría que soportar una vida tan dura como la mía.

VÍNCULOS

Nunca confiaré totalmente en nadie más que en mí mismo.

DEFECTOS

12 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Abismal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Paladín Nivel 3:

- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento
- Defensa
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Renunciar al Enemigo
- Salud divina
- Sentidos divinos
- voto de enemistad

Hechicero Nivel 3:

- Conjuro acelerado
- Conjuro duplicado
- Crear espacios de conjuro
- Fuente de magia
- Fuerza de la Tumba
- ojos de la oscuridad
- ojos de la oscuridad
- Recuperar puntos de hechicería

Dotes:

- Maestro en armas pesadas

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

De joven me encontré un secta de fanáticos moralistas por aptitudes mágicas que destacaban en mí. Al provenir de esclavos me compraron y me lavaron el cerebro con ideas de responsabilidad. Sin embargo, conocí a la nobleza en labores de guardaespaldas que realizaba la secta. Con los nobles mis horizontes se expandieron. Sostuve un romance con una princesa y un gran canciller se fijó en mí y vio mi potencial. En un golpe de estado organizado por el canciller fui su mano derecha, traicioné a mi secta, me liberé de las responsabilidades que me imponían y liberé todo mi poder innato. Esa oscuridad tomo control de mí y ahora sirvo al nuevo orden imperial como una de los lugartenientes más respetados y combatiente más versado.

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Maestro en armas pesadas:** Una vez por turno, al hacer un crítico o reducir los PG de una criatura a 0 con un arma cuerpo a cuerpo, podrás usar tu acción adicional para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo. Con un arma cuerpo a cuerpo pesada y competencia, antes de atacar puedes elegir tener -5 al ataque y +6 al daño.

► **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 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 de clérigo 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.

► **Renunciar al Enemigo:** Como una acción, presentas tu símbolo sagrado y entonas una plegaria de denuncia, usando tu Canalizar Divinidad. Escoge una criatura a 60 pies o menos de ti que puedas ver. Esa criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría, a menos que sea inmune a ser asustada. Los seres demoníacos...

► **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 40 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...

► **Conjuro acelerado:** Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de hechicería para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.

► **Conjuro duplicado:** Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una única criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de hechicería como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de hechicería si es un truco).

► **Crear espacios de conjuro:** Como acción adicional, puedes transformar puntos de hechicería que no hayas gastado en un espacio de conjuro. El coste es 2 puntos para espacio de nivel 1, 3 puntos para espacio de nivel 2, 5 puntos para un espacio de nivel 3, 6 puntos para espacio de nivel 4, y 7 puntos para un espacio de nivel 5.

► **Fuente de magia:** obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.

► **Fuerza de la Tumba:** Tu existencia en un estado crepuscular entre la vida y la muerte te hace difícil de vencer. Cuando el daño te reduce a 0 puntos de golpe, puedes hacer una tirada de salvación de Carisma (CD 5 + el daño recibido). En un éxito, en lugar de eso, caes a 1 punto de golpe. No puedes usar este rasgo si ...

► **Ojos de la oscuridad:** Tienes visión oscura con un alcance de 120 pies.

► **Ojos de la oscuridad:** Aprendes el conjuro oscuridad, que no cuenta para la cantidad de conjuros conocidos. Además, puedes lanzarlo gastando 2 puntos de conjuro o gastando una ranura de conjuro. Si lo lanzas con puntos de hechicería, puedes ver a través de la oscuridad creada por el conjuro.

► **Recuperar puntos de hechicería:** En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de hechicería como el nivel del espacio.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

veyder

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	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 4 PREPARADOS
----------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-----------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<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 $1d8/\text{nivel de conjuro} + \text{tu modificador por característica}$ para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Detectar 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>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>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>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>Perdición</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.						

veyder

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

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	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9	CONJUROS 4 CONOCIDOS	TRUCOS 4 CONOCIDOS
----------------------	---------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------------------------	--------------------------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Realiza un ataque de conjuro a distancia a una criatura u objeto. Si aciertas, éste recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Incinera objetos inflamables si nadie lo lleva o transporta. El daño aumenta a nivel 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) y a nivel 17 (4d10).						
	Truco <u>Mano de mago</u>	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 <u>Mensaje</u>	Transmutación	1 acción	1 asalto	120 pies	V, S, M
Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar. Puede atravesar objetos sólidos si conoces al objetivo y su posición.						
	Truco <u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	60 pies	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y reduce su velocidad en 10 pies hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro <u>Proyectil mágico</u> .						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<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>Oscuridad</u>	Evocación	1 acción	Concentración 10 minutos	60 pies	V, M
Creas una esfera de 15 pies de oscuridad mágica. Se extiende por las esquinas. No la atraviesa ni la visión en la oscuridad ni la luz no mágica. Se puede lanzar sobre un objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto bloquea la oscuridad. Disipa conjuros de luz creados por conjuros de nivel 2 o menos.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Sugestión</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 8 horas	30 pies	V, M
Sugieres mágicamente a una criatura un curso de acción que suene razonable. Si falla una TS de Sabiduría, lo seguirá lo mejor que pueda. Puedes establecer una condición que activará la tarea. El conjuro termina si tú o tus compañeros dañáis al objetivo. No afecta a criaturas inmunes a hechizar.						