

Paladín 5

CLASE Y NIVEL

Noble

TRASFONDO

xino\_made\_in

JUGADOR

Semiorco

ESPECIE

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUERZA**

+3

16

**DESTREZA**

+1

12

**CONSTITUCIÓN**

+3

16

**INTELIGENCIA**

-1

8

**SABIDURÍA**

-1

8

**CARISMA**

+2

14

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +3
- Destreza +1
- Constitución +3
- Inteligencia -1
- Sabiduría +2
- Carisma +5

**HABILIDADES**

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

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

18 CA      +1 INICIATIVA      30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 49

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 5d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Hacha de mano	+6	1d6 +3 cortante
Gran hacha mágic.	+9	1d12 +6 cortante
Jabalina x6	+6	1d6 +3 perforante

**EQUIPO**

- Armadura de placas CA 18
- Símbolo sagrado
- Cape of the Mountebank

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

A pesar de mi noble cuna, no me coloco por encima del resto de la gente. Todos tenemos la misma sangre. Mi favor, una vez perdido, es para siempre.

**IDEALES**

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

**VÍNCULOS**

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

**DEFECTOS**

Debido a mis palabras y acciones, suelo traer la vergüenza a mi familia.

9 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armadura pesada, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Semiorco:

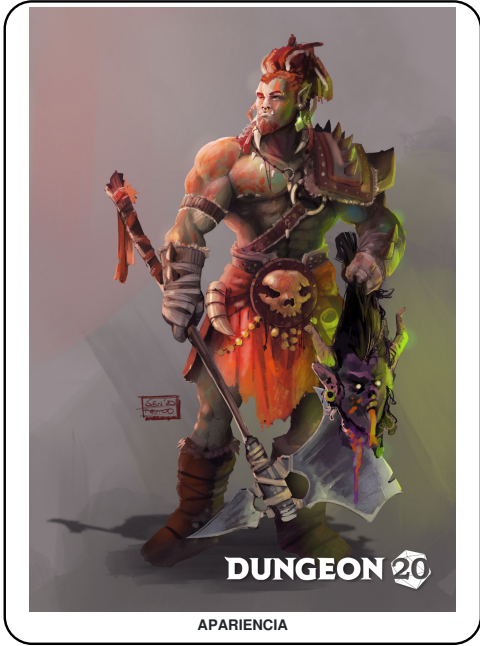
- Visión en la oscuridad
- Aguante incansable
- Ataques salvajes

Paladín Nivel 5:

- Ataque adicional
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Combate con armas grandes
- Conjuros de juramento
- Dogmas de venganza
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Renunciar al Enemigo
- Salud divina
- Sentidos divinos
- voto de enemistad

Dotes:

- Maestro en armas pesadas



vengo de una buena familia desde el reino de volder, se habla que mis antepasados semiorcos hace ya cientos de años al ver a los trasgos exiliados a las tierras de Muzur decidieron emprender el viaje junto a algunos humanos hacia el río Blanco y las tierras de Gurudas. Ya allí al verse enfrentados a algunos bandidos que buscaban las tierras, tocó el destino que uno de los últimos peregrinos que aún convivían en la sociedad fuera salvado por un predecesor de mi sangre, así fue como él con sus últimas energías y poder sobre el resto nos hiciera guardianes de ese pequeño pueblo al norte del bosque de Ambar convirtiéndonos en una especie de nobles, por algunos aceptados por otro más bien intimidados hemos tratado a través de nuestras generaciones demostrar lo capaces que somos, pero se ha puesto a juicio desde siempre por ser semiorcos.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.
  - ▶ **Aguante incansable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.
  - ▶ **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.
  - ▶ **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 +10 al daño.
  - ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
  - ▶ **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.
  - ▶ **Combate con armas grandes:** Cuando sacas 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar los dados, pero debes usar el nuevo resultado. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil».
  - ▶ **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 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.
  - ▶ **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.
  - ▶ **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 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...
- RASGOS

NOTAS ADICIONALES

Rolk

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

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 pará 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>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>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>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.						
<input type="checkbox"/>	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.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Auxilio</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	30 pies	V, S, M
Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro. Se otorgan 5 PG adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Imovilizar 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>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.						