



Zlatan Drajer "Escudo de.  
NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín 8

CLASE Y NIVEL

Acólito

TRASFONDO

Ibero

JUGADOR

Draconido

ESPECIE

Legal bueno

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+5

20

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+1

13

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+4

18

- Fuerza +5
- Destreza +3
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +5
- Carisma +7

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +1
- Atletismo +8
- Engañar +4
- Historia +1
- Interpretación +4
- Intimidar +7
- Investigación +1
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +1
- Percepción +2
- Perspicacia +5
- Persuasión +4
- Religión +4
- Sigilo +3
- Supervivencia +2
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

21

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 80

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 80/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Arco largo	+6	1d8 +3 perforante
Hacha de batalla	+8	1d8 +5 cortante
Pacto de Kuor	+10	1d8 +5 contunden..
Espada larga elfic.	+9	1d8 +5 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Escudo de Kraunus CA 3
- Armadura laminada CA 17

EQUIPO

He disfrutado de buena comida y bebida, y de la alta sociedad entre la élite de mi templo. La vida agreste me pone de los nervios.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal).

IDEALES

Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tacho de hereje.

VÍNCULOS

Soy inflexible en mis opiniones.

DEFECTOS

Draconido:

- Arma de aliento
- Resistencia al daño

Paladín Nivel 8:

- Arma sagrada
- Ataque adicional
- Aura de devoción: Alcance 10 pies
- Aura de protección: Alcance de 10 pies
- Canalizar divinidad
- Castigo divino
- Conjuros de juramento de devoción
- Defensa
- Dogmas de devoción
- Expulsar muertos vivientes
- Imposición de manos
- Salud divina
- Sentido divino

Dotes:

- Muro defensivo

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, Dragón, Elfico, Enano

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Zlatan Drajer "Escudo de.

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Arma de aliento:** Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación. Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine ...
- ▶ **Resistencia al daño:** Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.
- ▶ **Muro defensivo:** Una vez por turno, si estás equipado con un escudo, puedes, hasta tu próximo turno usar tu reacción para ceder la bonificación a la CA de tu escudo a un aliado adyacente a ti, y realizar una acción adicional para provocar desventaja en los ataques que te haga una criatura hostil adyacente a ti.
- ▶ **Arma sagrada:** Como acción, puedes imbuir con energía divina un arma que sostengas usando Canalizar divinidad. Durante 1 minuto, añades tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (con un bonificador mínimo de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz ...
- ▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.
- ▶ **Aura de devoción:** Las criaturas amistosas que se encuentren cerca de ti no podrás quedar hechizados mientras estés consciente.
  - Alcance 40 pies
- ▶ **Aura de protección:** Cuando tú o una criatura amistosa cercana a ti debáis hacer una tirada de salvación, consiguis 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:** Tu juramento te permite canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cada opción de Canalizar divinidad que te ofrece tu juramento te explica cómo usarla. Cuando uses Canalizar divinidad, tú eliges qué opción utilizas. Debes terminar un descanso prolongado o breve para volver a usar Ca...
- ▶ **Castigo divino:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante al objetivo además del daño del arma. El daño adicional es 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo...
- ▶ **Conjuros de juramento de devoción:** Consiguis 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 consiguis un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuro...
- ▶ **Defensa:** Mientras llevas armadura, consiguis un bonificador de +1 a CA.
- ▶ **Dogmas de devoción:** Aunque las palabras y las restricciones exactas de cada juramento de devoción varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes dogmas: Honestidad. No mientas ni engañes. Deja que tu palabra sea tu promesa. Valor. Nunca temas actuar, aunque es sabio ser cauto. Compasión. Ayuda...
- ▶ **Expulsar muertos vivientes:** Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a los infernales y a los no muertos, usando tu Canalizar divinidad. Cada infernal o no muerto que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se convierte durante 1...
- ▶ **Imposición de manos:** Tu toque sagrado puede curar heridas. Tienes una reserva de poder curativo que se recupera cuando terminas un descanso prolongado. Con dicha reserva, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer p...
- ▶ **Salud divina:** La magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.
- ▶ **Sentido divino:** Para tus sentidos, la presencia de un gran mal se percibe como un hedor nocivo, mientras que un bien poderoso es como música celestial. Como acción, puedes abrir tus sentidos para detectar tales fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes dónde se encuentra cualquier celestial, infernal ...

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

# Zlatan Drajere "Escudo de Kuor"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE  
CONJUROS

## ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

8

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1 <u>Bendecir</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>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 mal y el bien</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fata, 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 veneno y enfermedad</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>Escudo de la 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>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 mal y el bien</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, fatas, 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>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 Pq adicionales por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Encontrar montura</u>	Conjuración	10 minutos	Instantáneo	30 pies	V, S
Convocas una montura espiritual excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Entiende tu idioma y puedes comunicarte telepáticamente con ella. Al montar, puedes lanzar conjuros de alcance personal sobre ella. Sólo puedes tener una montura a la vez.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Herida de marca</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu arma resplandece con un brillo astral en tu siguiente ataque de arma e inflige 2d6 puntos de daño radiante, el cual se vuelve visible si era invisible, irradia luz tenue a 5 pies y no puede volverse invisible. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 2.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Localizar objeto</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Protección contra el veneno</u>	Abjuración	1 acción	1 hora	Toque	V, S
Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar. El objetivo gana ventaja en las TS que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Restablecimiento menor</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Zona de verdad</u>	Encantamiento	1 acción	10 minutos	60 pies	V, S
Creas una zona que te protege del engaño en una esfera de 15 pies. Al entrar o comenzar el turno en el área, toda criatura debe hacer una TS de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente dentro del área. Tú sabes si ha acertado o fallado. La criatura es consciente del conjuro.						