

FUERZA

-1

8

DESTREZA

+2

14

CONSTITUCIÓN

+1

13

INTELIGENCIA

0

11

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza -1
- Destreza +2
- Constitución +1
- Inteligencia 0
- Sabiduría +3
- Carisma +5

HABILIDADES

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

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 22

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 2010

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Estoque	+4	1d8 +2 perforante
Daga	+4	1d4 +2 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

11 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, mediano e infernal

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

- Escudo CA 2
- Cuero tachonado CA 12
- Estuche para mapas o pergaminos
- Manta
- Ropa Común
- Kit de herborista
- Mochila
- Saco de dormir
- Fiambrera
- Lata de Yesca
- Antorcha (10)
- Raciones (10 Días)
- odre
- Cuerda de cáñamo
- Amuleto
- vela (10)
- 47 monedas de oro y 9 de plata

MI AISLAMIENTO ME HA HECHO DESCONOCER MUCHO acerca del mundo exterior, y eso me hace fácilmente impresionable. Vivir con el miedo de la mirada ajena me ha hecho desarrollar una fuerte empatía a aquellos que la sociedad aparta.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bien Mayor. El Padre Sol me ha conferido el poder y el coraje para llevar su palabra por toda la península, y no soy quien para ignorar su llamada. (Bueno)

IDEALES

El Maestro Vinkir, el monje de la ermita, y la voz del Padre Sol son la única familia que me queda en este mundo, y saben ambos que haré todo cuanto esté en mi mano para que se sientan orgullosos.

VÍNCULOS

Ocasionalmente, la voz divina puede llevarme actuar de forma contraria a mis propios principios o dejarme desorientada y volátil si decido ignorar las órdenes.

DEFECTOS

Tiefling

- Visión en la oscuridad
- Legado infernal
- Resistencia infernal

Paladín Nivel 2:

- Castigo divino
- Duelo
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Sentidos divinos

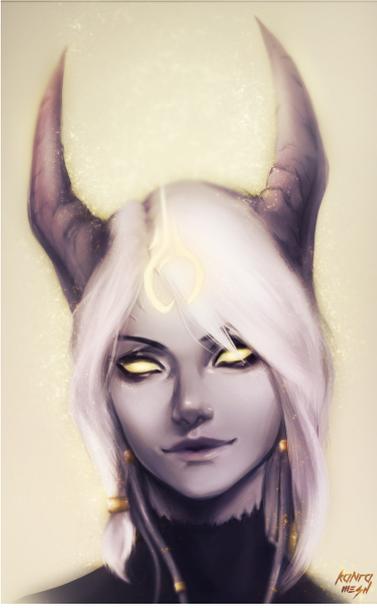
RASGOS Y ATRIBUTOS

Zailai

NOMBRE DEL PERSONAJE

Zailai es una tiefling de estatura media, cuerpo delgado aunque muscularmente definido, piel extremadamente pálida y rostro de facciones suaves. Sus ojos son completamente dorados y sus cuernos parecen curvarse sobre su cabeza, en un intento de forma un semicírculo.

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu herencia infernal, 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.
- ▶ **Legado infernal:** Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro oscuridad una vez con este r...
- ▶ **Resistencia infernal:** Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ **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.
- ▶ **Duelo:** Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.
- ▶ **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.
- ▶ **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

Zal'ai

NOMBRE DEL PERSONAJE

Paladín

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

2
00

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

PREPARADOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Taumaturgia</u>	Transmutación	1 acción	1 minuto	30 pies	V
	Realizas una maravilla menor dentro del alcance: tu voz retumba hasta 3 veces más; las llamas titilan, se avivan, debilitan o cambian de color; provocas temblores inofensivos; creas un sonido en un punto; una puerta o ventana se abre o cierra de golpe o cambias tus ojos.					
<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 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>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>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>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, 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.					